



Pengaruh Kemudahan, Manfaat dan Keamanan terhadap Minat Menggunakan E-Wallet pada Masyarakat Parit Boom Kecamatan Nipah Panjang

Hansen Rusliani¹, Rendi Apriyadi²

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam,

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Abstract. *This study aims to determine the effect of convenience, benefits and security on the interest in using e-wallets in the Parit Boom community, Nipah Panjang District. The method used in this study is a quantitative method, and the data analysis method used is multiple regression, t-test and f-test. The sample in this study was 67 samples of the Parit Boom community, Nipah Panjang District, by distributing a Likert scale questionnaire. The test results obtained from the t-test show that the convenience variable (X1) has a significant effect on the interest in using e-wallets (Y). This is evidenced by the calculated T value > Ttable, which is 3,287 > 2.75 and a significant value of 002 < 0.05 so that it can be concluded that Ho is rejected and Ha is accepted, while the benefit variable (X2) has a significant effect on the interest in using e-wallets (Y). This is evidenced by the calculated T value > Ttable, which is 3.54 > 2.75 and a significant value of 002 < 0.05, so Ho is rejected and Ha is accepted, so the benefit variable (X2) has an effect on the interest in using e-wallet (Y). While the variable (X3) does not have a significant effect on the interest in using e-wallet (Y). This is evidenced by the calculated T value < Ttable, which is 0.220 < 2.75 and a significant value of 826 > 0.05, so it can be concluded that Ho is accepted and Ha is rejected, so the security variable (X2) has a significant effect on the interest in using e-wallet (Y). The test results obtained from the f test show that the variables of convenience, benefits and security simultaneously have an effect on the interest in using e-wallet. This is evidenced by the calculated f value > ftable, which is 8.292 > 1.998 and a significant value of 0.01 < 0.05*

Keywords: *Convenience, Security Benefits and Interest in Using E-wallet*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan, manfaat dan keamanan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada masyarakat Parit Boom Kecamatan Nipah Panjang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, dan metode analisis data yang digunakan adalah regresi berganda, uji t dan uji f. Sampel dalam penelitian ini adalah 67 sampel masyarakat Parit Boom Kecamatan Nipah Panjang, dengan menyebarkan kuesioner skala likert. Hasil uji yang diperoleh dari uji t menunjukkan bahwa variabel kemudahan (X1) berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* (Y). Hal ini dibuktikan dari nilai T yang dihitung > Ttabel, yaitu 3.287 > 2,75 dan nilai signifikan sebesar 002 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima, sedangkan variabel manfaat (X2) berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* (Y). Hal ini dibuktikan dari nilai T hitung > Ttabel, yaitu 3.54 > 2,75 dan nilai signifikan sebesar 002 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima, maka variabel manfaat (X2) berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* (Y). Sedangkan variabel (X3) tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* (Y). Hal ini dibuktikan dari nilai T hitung < Ttabel yaitu 0,220 < 2,75 dan nilai signifikan sebesar 826 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan Ho diterima dan Ha ditolak, maka variabel keamanan (X2) berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* (Y). Hasil pengujian yang diperoleh dari uji f menunjukkan bahwa variabel kemudahan, manfaat dan keamanan secara siltultan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Hal ini dibuktikan dari nilai f yang dihitung > ftabel, yaitu 8.292 > 1.998 dan nilai signifikan 0,01 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Pengaruh terhadap variabel (X1), (X2) dan (X3) sebesar 62 % sedangkan sisanya 48 % dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Kata Kunci: Kemudahan, Manfaat Keamanan dan Minat Menggunakan *E-wallet*

1. PENDAHULUAN

Teknologi berkembang pesat di Indonesia dan menyebar ke berbagai perekonomian. Mulai dari keterbatasan, sehingga terciptalah sebuah kegiatan yang cepat dan mudah. Salah

satu aktivitas yang berhubungan dengan teknologi instrumen keuangan seperti mata uang. Sebelum uang diciptakan, ada sistem yang disebut pertukaran. Pertukaran atau Barter merupakan awal kegiatan *komersial* yang terjadi pada tahun 6000 SM. Dimana barang ditukarkan dengan barang tanpa perantara uang. Transaksi ini berarti pertukaran barang satu sama lain berdasarkan kesepakatan bersama. Namun pertukaran itu sendiri memiliki kelemahan yaitu sulitnya menemukan orang yang menginginkan satu sama lain. Sesuatu pasti mempunyai nilai yang berbeda. Oleh karena itu, dalam pemasaran harus ada dua persyaratan yang serupa satu sama lain, dan keadaan ini disebut persyaratan ganda. Kondisi tersebut menyebabkan perdagangan tidak sesuai dengan fungsi perekonomian modern.¹

Berjalan dengan kemajuan zaman, dengan kemajuan teknologi, karakteristik manusia di dunia pun mengalami perubahan. Seperti interaksi sosial, jual beli, transportasi, dan jasa keuangan menggunakan digital atau *cashless*. Dalam dunia keuangan, transaksi tidak hanya dilakukan dengan menggunakan kartu dan uang saja, namun juga menggunakan teknologi yang disebut dengan *financial technology* (fintech).

Di era yang serba canggih saat ini, individu dituntut untuk memiliki kecerdasan internal agar dapat memanfaatkan kemudahan dan peluang yang tersedia untuk *berkolaborasi*. Perkembangan teknologi di berbagai bidang menunjukkan bahwa masyarakat juga turut berkontribusi terhadap kemajuan era yang semakin modern. Perusahaan teknologi informasi (fintech) yang sedang berkembang turut memengaruhi pertumbuhan perusahaan rintisan di sektor keuangan digital.²

¹Zada, Chrysilla, dan Yunita Sopiana. "Penggunaan *E-Wallet* atau Dompot Digital sebagai Alat Transaksi Pengganti Uang Tunai Bagi UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah". *JIEP: Jurnal Ilmu Ekonomi dan Pembangunan* 4.1 (2021): 251-268.

²Tazkiyyaturrohmah, Rifqy. "Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Alat Transaksi Keuangan Modern. Muslim Heritage". *Jurnal Warisan Muslim*, 3 (1), 2020

Kabupaten/Kota Regency/Municipality	Tidak Memiliki Does Not Have	Banyaknya Jenis E-Wallet yang dimiliki Number of types of E-Wallets owned		
		1	2	>2
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
01. Kerinci	83,76	13,13	2,65	NA
02. Merangin	87,59	10,03	1,87	NA
03. Sarolangun	79,13	14,14	6,58	NA
04. Batang Hari	76,13	19,18	4,03	0,65
05. Muaro Jambi	70,73	21,84	6,33	NA
06. Tanjung Jabung Timur	73,30	15,93	8,77	2,00
07. Tanjung Jabung Barat	80,12	12,73	4,91	2,24
08. Tebo	82,92	12,86	4,06	NA
09. Bungo	83,01	11,98	3,45	1,55
10. Kota Jambi	53,51	29,05	13,44	4,00
11. Kota Sungai Penuh	82,87	11,70	5,05	NA
Provinsi Jambi	75,81	16,81	5,98	1,41

Sumber/Source: Badan Pusat Statistik, Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret/BPS-Statistics Indonesia, The March National Socio Economic Survey (Susenas)

Gambar 1

**Persentase Rumah Menurut Kabupaten/kota dan Kepemilikan
E-wallet di Provinsi Jambi Tahun 2024**

Sumber: Badan Pusat Statistik Provinsi Jambi (2024)

Gambar di atas menyajikan persentase rumah tangga di setiap kabupaten/kota di Provinsi Jambi yang memiliki *e-wallet* pada tahun 2024. Data ini juga mengklasifikasikan jumlah jenis *e-wallet* yang dimiliki oleh rumah tangga.

Sekarang di Indonesia, pesatnya adopsi ponsel pintar dan akses internet telah mendorong penggunaan *e-wallet*. Menurut laporan penelitian dan data pelaporan, 370,1 juta perangkat seluler akan terhubung ke internet pada tahun 2022, meningkat 3,6% dari tahun ke tahun. Menurut 63 juta orang, penggunaan internet dilaporkan meningkat sebesar 204,7 juta atau 16% dibandingkan tahun 2020, dan diperkirakan mencapai 202 pada tahun 2025.³

Penggunaan aplikasi *e-wallet* ini akan meningkatkan kepercayaan masyarakat dan meyakinkan pengguna bahwa aplikasi *e-wallet* ini sangat mudah dan aman untuk digunakan. Dengan menggunakan aplikasi *e-wallet*, perusahaan kuliner menawarkan kemudahan dan efisiensi transaksi pembayaran kepada masyarakat luas. Keuntungan bagi pelanggan atau konsumen yang menggunakan aplikasi *e-wallet* untuk pembayaran seperti Shopee, OVO, Gopay dan lain-lain yaitu cashback hingga 30% dan tidak bergantung 100% pada rate makanan dan minuman pelanggan. *Cashback* juga sangat bermanfaat bagi para pembisnis karena dapat membangkitkan minat pelanggan dan mendorong pembelian. Dengan menggunakan aplikasi *e-wallet*, para pembisnis dan konsumen harus selalu memenuhi segala kebutuhan para

³Umaroh, Rodhiah, dan Dedy Sunaryo Nainggolan. "Determinan Penggunaan *E-Wallet* pada Rumah Tangga Indonesia". *Jurnal Ekonomika dan Dinamika Sosial* 2.1 (2023): 1-16.

pembisnis dan konsumen untuk melakukan proses pembayaran online dengan cepat, aman dan efisien. Oleh karena itu, inovasi teknologi aplikasi *e-wallet* berkembang sangat pesat dengan berbagai fiturnya memudahkan bertransaksi.

Kemudahan yang diberikan oleh dukungan *e-wallet* berdampak signifikan terhadap minat bertransaksi dengan *e-wallet*. Salah satu keunggulannya adalah tersedianya toko yang menerima pembayaran *e-wallet*. Jika *e-wallet* ini mudah diakses, pengguna akan cenderung menggunakan *e-wallet* sebagai pilihan pembayaran digital. Hal ini meningkatkan kenyamanan berdagang kapan saja dan di mana saja.⁴

Berdasarkan fenomena yang terjadi di masyarakat, meskipun sudah banyak layanan *e-wallet* di Indonesia namun belum banyak masyarakat yang mengetahui secara mendalam tentang kegunaan dan manfaatnya. Masyarakat masih mengandalkan sistem pembayaran dengan uang tunai secara fisik. Dalam penggunaan *e-wallet*, mereka hanya sekadar mengenal, mencari cashback diskon dan tidak ingin mengeksplor lebih luas *e-wallet* untuk kemudian meninggalkan uang tunai sepenuhnya. Selain itu masih kurangnya sosialisasi dan komunikasi dari perusahaan *fintech* membuat layanan *e-wallet* masih belum diminati masyarakat untuk transaksi sehari-hari.

Transaksi *e-wallet* memberikan kemudahan bertransaksi sehingga mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan *e-wallet* sebagai alat transaksi keuangan. Adanya promosi yang baik mendorong calon konsumen untuk menggunakan *e-wallet* untuk bertransaksi dibandingkan menggunakan uang tunai, *cashback*, dan diskon sebagai taktik pemasaran yang biasa digunakan oleh penyedia *e-wallet*. Keuntungan menggunakan *e-wallet* sebagai alat pembayaran akan memenuhi kebutuhan anda. Semakin besar manfaatnya, maka semakin besar pula minat menggunakan *e-wallet*. Namun berkembangnya *e-wallet* tidak terlepas dari permasalahan pengguna yang mungkin terjadi saat menggunakan *e-wallet*. Jadi kita perlu mengidentifikasi ini.⁵ **“Pengaruh Kemudahan, Manfaat Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan E-wallet Pada Masyarakat Parit Boom Kecamatan Nipah Panjang”**

⁴Rahardi, Febrina, dan Novi Marlina. "Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Surabaya Terhadap Penggunaan Dompot Digital Gopay". *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 11.2 (2023): 187-198.

⁵Taufik Hidayah, Ambo. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Dalam Menggunakan E-Wallet Pada Mahasiswa di Kota Jambi (Studi Kasus Gopay dan Shopeepay)". *Skripsi*: Universitas Jambi. (2022).

2. METODE PENELITIAN

Metode dan Jenis Penelitian

Metode adalah cara untuk menyelesaikan suatu tugas. Dalam konteks penelitian, metode penelitian dapat dilihat sebagai serangkaian prosedur untuk melaksanakan kegiatan penelitian, termasuk pengumpulan data dan analisis fenomena yang diamati.⁶

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Penelitian dengan orientasi kuantitatif melibatkan kuantifikasi data dan penanganannya menggunakan teknik statistik. Penelitian kuantitatif umumnya digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel. Pengumpulan data dan analisis statistik atau kuantitatif dilakukan dengan menggunakan instrument.⁷

Jenis dan Sumber data

Jenis data yang digunakan untuk keperluan penelitian ini adalah data primer dan sekunder.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan oleh pihak lain dan digunakan oleh pengguna data di luar pihak yang mengumpulkan data. Jadi studi yang dilakukan oleh pihak lain untuk sasaran mereka sendiri merupakan sumber data primer bagi pihak lainnya. Data ini dapat berbentuk tabel, grafik, gambar atau data mentah (raw data). Data seperti ini paling banyak dilakukan oleh BPS (Badan Pusat Statistik).⁸ Pengumpulan data dilakukan dengan informasi langsung dari sumber data yang disebut data primer.⁹ Dalam penelitian ini, data primer diperoleh langsung dari responden. Untuk mengumpulkan data primer, penelitian ini menyebarkan kuesioner kepada individu yang saat ini menggunakan dompet digital sebagai sampel.

b. Data Sekunder

Sumber tidak langsung seperti pengumpul data menyediakan data

⁶Zulkarnaen, Wandy, Iis Dewi Fitriani, dan Indra Sasangka. "Model Tata Kelola Amal Usaha Muhammadiyah Berbasis Sistem Informasi Manajemen di Wilayah PDM Kota Bandung". *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi (MEA)* 5.1 (2021): 63-78.

⁷Yuliani, Wiwin, dan Ecep Supriatna. *Metode Penelitian Bagi Pemula*. (Jawa Barat: Penerbit Widina, 2023).

⁸Anita Herawati dan Husda Oktaviannoor. *Buku Ajar Pengantar Demografi*. (Cetakan ke 1 Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2022).

⁹Baihaqi, Ahmad, dan Maulana Fansyuri. "Sistem Informasi Pendataan Barang Produksi Pameran Berbasis Web Pada PT Citra Shalos Kreasindo". *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Sains* 1.06 (2022): 658-667.

sekunder untuk keperluan penelitian.¹⁰ Penelitian ini memperoleh data sekunder dari populasi masyarakat, termasuk responden, jurnal penelitian sebelumnya, buku, dan situs web.

Populasi dan Sampel

Populasi atau universe adalah jumlah keseluruhan dari unit analisa yang ciri-cirinya akan diduga. Populasi juga diartikan keseluruhan individu yang menjadi acuan hasil-hasil penelitian akan berlaku. Populasi pada penelitian ini ialah jumlah pengguna *e-wallet* pada masyarakat Parit Boom Kecamatan Nipah Panjang.

Tabel 1

Jumlah Masyarakat Tinggal di Parit Boom Kecamatan Nipah Panjang

Masyarakat	Jumlah
Parit Boom	200

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.¹¹

Dalam menentukan pengujiannya, maka peneliti menggunakan metode pengujian *purposive sampling* dengan kriteria pengujian menggunakan kalkulator digital kemudian dihitung berdasarkan slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Penjelasan:

- n = besaran sampel
- N = besaran populasi
- e = nilai kritis (batas ketelitian) yang diinginkan (persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan penarikan sampel) sebesar 10%

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$
$$N = \frac{200}{1 + 200 (0,1)^2}$$

¹⁰ *Ibid.*, 659.

¹¹ Setyawan, Ig Dodiet Aditya, Ade Devriany, dan Nuril Huda. *Buku ajar statistika*. (Jawa Barat: Penerbit Adab 2021).

$$N = 66,66$$

N= 66,66 dibulatkan menjadi 67

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengujian Instrumen

a. Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini, di mana keseluruhan variabel penelitian memuat 20 pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Pengujian untuk menentukan signifikan atau tidak signifikan dengan membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel untuk degree of freedom $=-2$ dan dua daerah pengujian: $\alpha = 5\%$ (0,05). Jika r hitung untuk tiap butir pertanyaan bernilai positif dan lebih besar dari r tabel maka butir pertanyaan tersebut dikatakan valid.

Tabel 2

No	Kode Variabel	r hitung	r tabel	ket	
1	Kemudahan X ₁	P.1	0.327	0.237	Valid
2		P.2	0.372	0.237	Valid
3		P.3	0.724	0.237	Valid
4		P.4	0.751	0.237	Valid
5		P.5	0.747	0.237	Valid

Tabel 3

No	Kode Variabel	r hitung	r tabel	ket	
1	Manfaat X ₂	P.1	0.440	0.237	Valid
2		P.2	0.601	0.237	Valid
3		P.3	0.759	0.237	Valid
4		P.4	0.784	0.237	Valid
5		P.5	0.774	0.237	Valid

Tabel 4

No	Kode Variabel	r hitung	r tabel	ket	
1	Keamanan X ₃	P.1	0.636	0.237	Valid
2		P.2	0.766	0.237	Valid
3		P.3	0.743	0.237	Valid
4		P.4	0.521	0.237	Valid
5		P.5	0.531	0.237	Valid

Tabel 5

No	Kode Variabel	r hitung	r tabel	ket	
1	Minat Menggunakan E-wallet Y	P.1	0.614	0.237	Valid
2		P.2	0.671	0.237	Valid
3		P.3	0.627	0.237	Valid
4		P.4	0.552	0.237	Valid
5		P.5	0.512	0.237	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa keseluruhan dari item pertanyaan yang dibuat oleh peneliti pada variabel kemudahan (X1), manfaat (X2) dan keamanan (X3) terhadap minat masyarakat menggunakan *e-wallet* (Y) seluruhnya adalah Valid.

b. Hasil Uji Realibilitas

Uji reliabilitas merupakan ukuran yang menunjukkan seberapa tinggi suatu instrumen dapat dipercaya atau dapat diandalkan, artinya reliabilitas berkaitan dengan keputusan instrumen (dalam pengertian konsisten) alat ukur. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi variabel penelitian. Untuk mengukur uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan uji statistic Cronbach Alpha (α). Nilai koefisien α reliabel jika nilainya $> 0,60$. Hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 6

No	Kode Variabel	Cronbah's Alpha	R tabel	ket
1	Kemudahan X ₁	0.775	> 0.60	Reliabel
2	Manfaat X2	0.723	> 0.60	Reliabel
3	Keamanan X3	0.622	> 0.60	Reliabel
4	Minat Menggunakan <i>e-wallet</i> Y	0.719	> 0.60	Reliabel

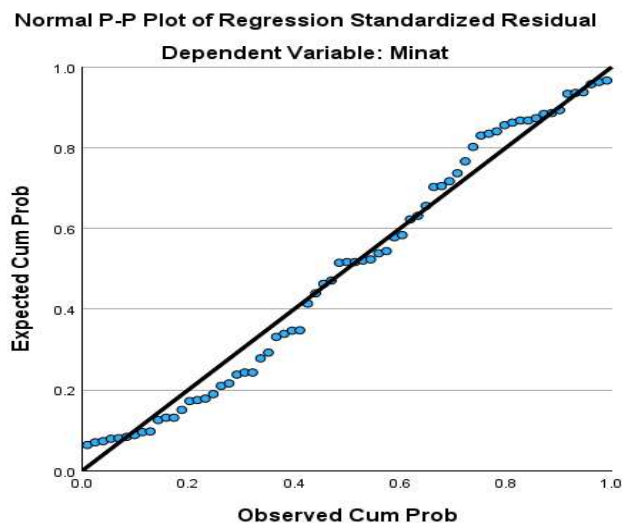
Hasil pengujian pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien Alpha dari variabel-variabel yang diteliti menunjukkan hasil yang beragam. Akan tetapi, semua item pertanyaan variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) tersebut memiliki nilai koefisien Alpha lebih besar 0.60. sehingga dapat disimpulkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel.

2. Hasil Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk menguji variabel dependen, independen atau keduanya berdistribusi normal, mendekati normal atau tidak. Model regresi yang baik hendaknya berdistribusi normal atau mendekati normal. Mendeteksi apakah data berdistribusi normal atau tidak dapat diketahui dengan menggambarkan penyebaran

data melalui sebuah grafik. Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah diagonalnya, model regresi memenuhi asumsi normalitas. Analisis grafik dilakukan dengan melihat histrogram dan normal probability plot. Hasil pengujian normalitas dengan analisis SPSS for Windows versi 30.0 dapat dilihat pada tabel 4.4 adalah sebagai berikut:



Gambar 2

Tabel 7
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	
N		67	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	1.68006090	
Most Extreme Differences	Absolute	.090	
	Positive	.090	
	Negative	-.089	
Test Statistic		.090	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^c	Sig.	.181	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.171
		Upper Bound	.191

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

- d. This is a lower bound of the true significance.
 e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada tabel di atas diperoleh hasil bahwa datanya tersebar secara normal, sebab level signifikan $> 0,05$. Masing-masing nilai signifikan adalah 0,200. Nilai signifikan $> 0,05$ ini menunjukkan bahwasanya data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Multikolinieritas

Uji ini diterapkan untuk analisis regresi berganda yang terdiri dari dua atau lebih variabel bebas (independen). Model regresi yang baik sebenarnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinieritas dengan melihat nilai toleranc dan VIF. Deteksi tidak terjadinya multikolinieritas dilihat pada collinearity statistic, dengan ketentuan apabila nilai toleranc value masing-masing variabel independen berada di atas 0,1 (10%) dan variance infalation factor (VIF) masing-masing variabel independen berada di bawah 10, maka tidak terjadi multikolinieritas. Hasil uji multikolinieritas pada penelitian ini dapat dilihat hasilnya pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 8
Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Toleranc e	VIF
1	(Constant)	16.205	3.532		4.588	<,001		
	Kemudahan	.149	.111	.169	1.348	.183	.951	1.051
	Manfaat	.125	.096	.166	1.302	.198	.914	1.094
	Keamanan	.012	.132	.012	.090	.928	.874	1.144

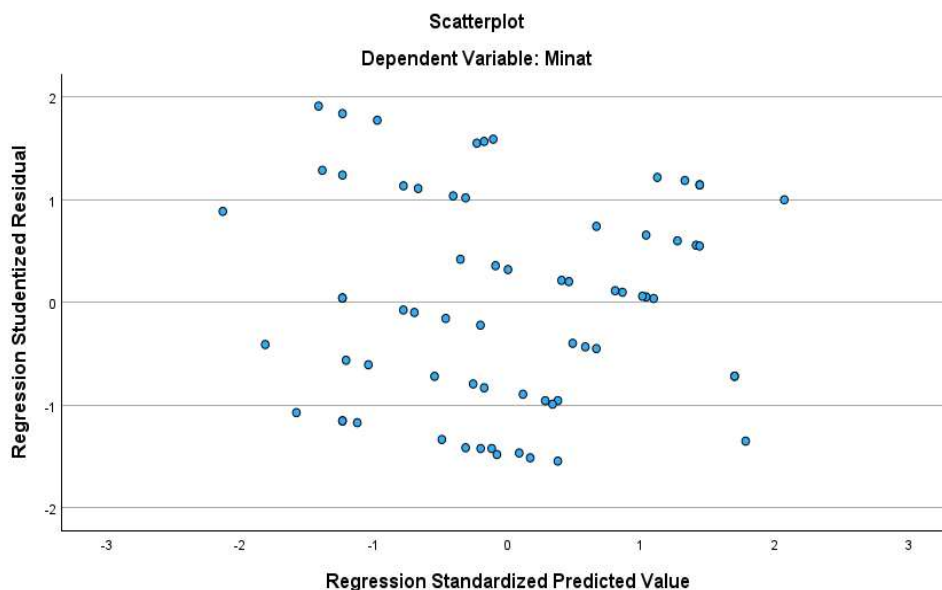
a. Dependent Variable: Minat

Dari tabel coefficients, dapat diketahui bahwa nilai tolerance dan VIF dari kedua variabel independen adalah Kemudahan (X1) dengan nilai a hitung (0,951) $> a$ (0,1) dan VIF hitung (1.051) $< VIF$ (10). Manfaat (X2) dengan nilai a hitung (914) $> a$ (0,1) dan VIF hitung (1.094) $< VIF$ (10). Keamanan X3 dengan nilai a hitung (928) $> (0,1)$ dan VF hitung (1.144) $< VIF$ (10). Jadi dapat disimpulkan bahwa model regresi tidak

multikolinieritas, karena nilai tolerance (a) masing-masing variabel independen berada di atas 0,1 dan nilai VIF masing-masing variabel independen dibawah 10.

c. Uji Heterokedastisitas

Uji ini bertujuan untuk menguji model regresi ada atau tidak terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan kepengamatan lain. Jika variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap disebut homoskedastisitas, sementara itu untuk varians yang berbeda disebut heteroskedastisitas.



Gambar 3

Berdasarkan gambar grafik Scatterplots memperlihatkan bahwa titik-titik pada grafik tidak bisa membentuk pola tertentu yang jelas, di mana titik-titik menyebar di atas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y sehingga grafik tersebut tidak bisa dibaca dengan jelas. Hasil ini memperlihatkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas, jadi model regresi dapat dipakai untuk memprediksi minat berdasarkan masukan variabel independen Kemudahan, Manfaat, dan Keamanan.

3. Analisis Regresi Berganda

Berdasarkan regresi berganda digunakan oleh penelitian, bila penelitian bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen (kriterium), bila dua atau lebih variabel independen sebagai faktor predictor dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya). Dengan menggunakan program SPSS versi 30 diperoleh hasil seperti tertera dalam tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 9
Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.205	3.532		4.588	<,001
	kemudahan	.149	.111	.169	1.348	.183
	manfaat	.125	.096	.166	1.302	.198
	keamanan	.012	.132	.012	.090	.928

a. Dependent Variable: minat

Berdasarkan pada hasil yang telah dilakukan, maka persamaan regresi yang terbentuk adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1.x_1 + b_2.x_2 + b_3.x_3$$

$$Y = 16.205 + 0,149 + 0,125 + 0,012$$

Persamaan regresi di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

Nilai a sebesar 16.205 merupakan konstan atau keadaan saat variabel minat belum dipengaruhi oleh variabel lain yaitu variabel Kemudahan (X1), Manfaat (X2), dan Keamanan (X3).

- a. Koefisien regresi X1 sebesar 0,149 menunjukkan bahwa variabel kemudahan mempunyai pengaruh yang positif terhadap minat yang bearti bahwa jika variabel independen tidak ada maka variabel minat tidak mengalami perubahan setiap kenaikan satu satuan variabel kemudahan maka akan mempengaruhi minat sebesar 0, 149.
- b. Koefisien regresi X2 sebesar 0,125 menunjukkan bahwa variabel kemudahan mempunyai pengaruh yang positif terhadap minat yang bearti bahwa jika variabel independen tidak ada maka variabel minat tidak mengalami perubahan setiap kenaikan satu satuan variabel kemudahan maka akan mempengaruhi minat sebesar 0, 125.
- c. Koefisien regresi X3 sebesar 0,012 menunjukkan bahwa variabel kemudahan mempunyai pengaruh yang positif terhadap minat yang bearti bahwa jika variabel

independen tidak ada maka variabel minat tidak mengalami perubahan setiap kenaikan satu satuan variabel kemudahan maka akan mempengaruhi minat sebesar 0,012.

4. Uji Hipotesis

a. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji ini mengevaluasi kualitas dan kekuatan korelasi untuk setiap variabel. Nilai R-kuadrat yang disesuaikan, dilambangkan sebagai R^2 , menunjukkan parameter sebagai persentase. Kriteria persentase ini digunakan untuk mengevaluasi kekuatan korelasi antara variabel independen dan dependen

Tabel 10

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.249 ^a	.062	.018	1.71960
a. Predictors: (Constant), keamanan, kemudahan, manfaat				

Berdasarkan Tabel di atas dipengaruhi nilai koefisien R square (R^2) sebesar 0,062. Jadi bisa diambil kesimpulan besarnya pengaruh variabel Kemudahan, Manfaat dan Kemudahan terhadap minat sebesar 0,062.

b. Uji f

Uji f ini pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen atau bebas yang dimasukkan dalam model regresi mempunyai pengaruh bersama-sama terhadap dependen atau terikat. Uji F ini digunakan untuk membuktikan ada pengaruh signifikan antara variabel Kemudahan, manfaat, dan Keamanan terhadap Minat pengguna secara simultan. Kriteria pengambilan keputusan:

- 1) H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$ dan signifikansi $F_{hitung} > 0,05$
 - 2) H_a diterima jika $f_{hitung} > F_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$ dan signifikansi $F_{hitung} < 0,05$
- Hasil uji F dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 11
Hasil Uji F

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	12.365	3	4.122	8.292	<,001 ^b
	Residual	31.316	63	.497		
	Total	43.680	66			

a. Dependent Variable: Y1

b. Predictors: (Constant), x3, x1, x2

Dapat diketahui nilai F hitung (8.292) > F tabel (1.998), dan nilai signifikansi (0,01) < a (0,05), disimpulkan Ha diterima dan Ho ditolak, artinya bahwa Kemudahan, Manfaat, dan Keamanan secara bersama-sama berpengaruh terhadap Minat menggunakan *e-wallet*

c. Uji T

Uji parsial dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen secara individual (parsial) berpengaruh terhadap variabel dependen. Uji parsial atau uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh satu variabel independen secara individu dalam menerangkan variasi variabel dependen.

Uji t digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh satu variabel bebas (Kemudahan X1, Manfaat X2, dan Keamanan X3) dalam menjelaskan variasi variabel terkait (Minat) secara terpisah ataupun bersama-sama.

Kriteria yang digunakan sebagai berikut:

- 1) Bila t hitung > t tabel atau sig < a (0,05), maka Ho ditolak Ha diterima.
- 2) Bila t hitung < t tabel atau sig > a (0,05), maka Ho diterima Ha ditolak.

Tabel 12
Hasil Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.205	1.448		11.190	<,001
	x1	.149	.045	.360	3.287	.002
	x2	.125	.039	.354	3.175	.002
	x3	.012	.054	.025	.220	.826

a. Dependent Variable: y1

Hasil analisis Uji t sebagai berikut:

- a) Nilai T hitung (3.287) > T tabel (2,75), dan nilai signifikansi pada variabel Kemudahan (X1) sebesar 002 < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Maka kemudahan mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet*.
- b) Nilai T hitung (3.54) > T tabel (2,75), dan nilai signifikansi pada variabel Manfaat (X1) sebesar 002 < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Maka Manfaat mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet*.
- c) Nilai T hitung (0,220) < T tabel (2,75), dan nilai signifikansi pada variabel

Keamanan (X_1) sebesar $826 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka keamanan tidak mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet*.

4. HASIL PEMBAHASAN

1. Kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet*

Data yang telah diolah menunjukkan bahwa kemudahan menghasilkan t hitung sebesar $3.287 > 2,75$ dan nilai signifikansi $001 < 0,05$. Maka kemudahan (X_1) berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* (Y).

Berdasarkan hasil pengujian, maka logika H_1 yang menyatakan bahwa kemudahan berpengaruh terhadap minat masyarakat menggunakan *e-wallet* terbukti diterima. Maka hal tersebut menyatakan bahwa berbagai kemudahan yang di tawarkan *e-wallet* sebagai alat pembayaran non-tunai memengaruhi keinginan masing-masing individu untuk memanfaatkan layanannya.

Berdasarkan hasil di atas maka kemudahan dapat menjadi tolak ukur peneliti untuk menghasilkan minat nasabah menggunakan *e-wallet*, dengan melakukan sosialisasi tentang kemudahan melakukan *e-wallet*, Masyarakat akan berminat menggunakan *e-wallet*, dan masih terjadi jaringan yang kurang memadai di daerah terpencil yang akan memungkinkan Masyarakat tidak yakin menggunakan *e-wallet* tersebut. Apabila terjadi listrik padam, di daerah terpencil tidak akan bisa menggunakan *e-wallet*, oleh karena itu kemudahan yang di tawarkan pihak *e-wallet* harus lah sesuai dengan pokok dan fungsi *e-wallet*.

Maka kemudahan memiliki peran yang besar terhadap minat dalam menggunakan *e-wallet*. Kemudahan dalam menggunakan *e-wallet* sangat penting terhadap sesuatu dalam mengambil keputusan. Kemudahan dalam menggunakan akan menjadi hal yang mempengaruhi keputusan bagi seseorang untuk menggunakan *e-wallet* sebagai alat untuk melakukan transaksi sehari-hari, sehingga menimbulkan minat pemakaian bagi seseorang tersebut.

Kesimpulan yang dapat di ambil dari penelitian ini bahwa banyak atau sedikitnya kemudahan yang diberikan *e-wallet* mempengaruhi setiap individu dalam menggunakan *e-wallet*. Hal ini dikarenakan masyarakat banyak menganggap menggunakan *e-wallet* sangat membantu dan mempermudah dalam kegiatan sehari-hari tanpa harus membawa uang tunai.

Hasil dari penelitian ini sesuai dengan penelitian milik Gabriella Belinda Wijaya (2020) mengenai persepsi terhadap minat penggunaan *e-wallet* mahasiswa di Yogyakarta. Yang menyatakan bahwa kemudahan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-wallet* di Yogyakarta.

2. Manfaat berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

Data yang telah diolah menunjukkan bahwa Manfaat menghasilkan t hitung sebesar $3,54 > 2,75$ dan nilai signifikansi $0,02 < 0,05$. Maka, persepsi manfaat (X_2) berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* (Y).

Berdasarkan hasil, maka logika H_2 yang menyatakan bahwa manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet* terbukti atau di terima. Berarti masyarakat Parit Boom menjadikan manfaat sebagai faktor dalam memutuskan untuk menggunakan sesuatu. Mereka lebih menyaring segala informasi dan teknologi yang berkembang saat ini.

Manfaat yang diberikan akan menjadi hal yang sangat penting sebagai syarat bagi seseorang dalam menggunakan sesuatu, apabila sesuatu tersebut menghasilkan atau memberikan manfaat bagi penggunanya maka akan menimbulkan minat seseorang untuk menggunakan *e-wallet*. Akan tetapi, apabila sebaliknya jika *e-wallet* tidak mampu memberikan manfaat kepada seseorang maka minat tidak akan timbul dan rasa untuk menggunakan *e-wallet* tidak ada.

Hal ini sejalan dengan teori Tam yang menjelaskan bahwa penggunaan sistem tertentu dianggap mampu untuk meningkatkan kinerja dalam pekerjaan atau manfaat dapat disimpulkan bahwa seseorang akan menggunakan sebuah teknologi jika teknologi tersebut dirasa bermanfaat.

Manfaat yang diberikan menjadi pengaruh utama yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan *e-wallet*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin banyak manfaat yang diberikan oleh *e-wallet* ataupun diperoleh oleh masyarakat maka semakin banyak juga minat yang akan timbul.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Efri Syahniah Farahdiba (2019) mengenai minat penggunaan *e-wallet* OVO sebagai alat transaksi mahasiswa di Yogyakarta. Yang membuktikan bahwa Manfaat memiliki pengaruh yang positif terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

Dapat disimpulkan menunjukkan bahwa variabel manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Dikarenakan ada beberapa fitur *e-wallet* yang mempercepat proses transaksi dan manfaat nya kita dapat mengirim atau

transfer uang tidak harus keluar rumah untuk bertransaksi. bahwasannya dari hasil responden kebermanfaatan yang dirasakan masyarakat dari penggunaan *e-wallet* tersebut dikatakan banyak, tidak susah payah keluar rumah dan mengganggu pekerjaan.

3. Keamanan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet*

Data yang telah diolah menunjukkan bahwa keamanan menghasilkan t hitung sebesar $0,220 < 2,75$ dan nilai signifikansi $826 > 0,05$. Maka keamanan (X_3) tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* (Y).

Berdasarkan hasil pengujian, maka logika H_3 yang menyatakan bahwa keamanan berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam menggunakan *e-wallet* tidak terbukti atau di tolak.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel keamanan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Dikarenakan ada beberapa fitur dompet digital yang belum sempurna karena masih sering eror saat melakukan transaksi yang disebabkan oleh penuhnya server saat sedang melakukan transaksi. Kasus lain juga dompet digital rawan untuk terkena penipuan dan uang yang tiba-tiba tersedot hilang sehingga beberapa pengguna merasakan kurangnya keamanan yang dirasakan. Keamanan menjadi kelemahan pada *e-wallet*, dikarenakan sudah sering terjadi eror yang menyebabkan kerugian beberapa pihak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kartika Sukmawati (2022) yang menyatakan bahwa keamanan tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Keamanan merupakan sejauh mana seseorang dapat mengukur mengenai keselamatan dalam kendala layanan, dalam persepsi keamanan pada *e-wallet* akan menjamin risiko lebih kecil dari pada penggunaan uang tunai atau cash dalam transaksi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anita Herawati dan Husda Oktaviannoor. *Buku Ajar Pengantar Demografi*. (Cetakan ke 1 Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2022).
- Baihaqi, Ahmad, dan Maulana Fansyuri. "Sistem Informasi Pendataan Barang Produksi Pameran Berbasis Web Pada PT Citra Shalos Kreasindo". *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Sains* 1.06 (2022).

- Rahardi, Febrina, dan Novi Marlana. "Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Surabaya Terhadap Penggunaan Dompot Digital Gopay". *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 11.2 (2023).
- Setyawan, Ig Dodiet Aditya, Ade Devriany, dan Nuril Huda. *Buku ajar statistika*. (Jawa Barat: Penerbit Adab 2021).
- Taufik Hidayah, Ambo. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Dalam Menggunakan *E-Wallet* Pada Mahasiswa di Kota Jambi (Studi Kasus Gopay dan Shopeepay)". *Skripsi*: Universitas Jambi. (2022).
- Tazkiyyaturrohmah, Rifqy. "Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Alat Transaksi Keuangan Modern. Muslim Heritage". *Jurnal Warisan Muslim*, 3 (1), (2020).
- Umaroh, Rodhiah, dan Dedy Sunaryo Nainggolan. "Determinan Penggunaan *E-Wallet* pada Rumah Tangga Indonesia". *Jurnal Ekonomika dan Dinamika Sosial* 2.1 (2023).
- Yuliani, Wiwin, dan Ecep Supriatna. *Metode Penelitian Bagi Pemula*. (Jawa Barat: Penerbit Widina, 2023).
- Zada, Chrysilla, dan Yunita Sopiana. "Penggunaan *E-Wallet* atau Dompot Digital sebagai Alat Transaksi Pengganti Uang Tunai Bagi UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah". *JIEP: Jurnal Ilmu Ekonomi dan Pembangunan* 4.1 (2021).
- Zulkarnaen, Wandy, Iis Dewi Fitriani, dan Indra Sasangka. "Model Tata Kelola Amal Usaha Muhammadiyah Berbasis Sistem Informasi Manajemen di Wilayah PDM Kota Bandung". *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, dan Akuntansi (MEA)* 5.1 (2021).