

ANALISIS PENGARUH KEMUDAHAN, KEMANFAATAN, DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN OVO DAN GOPAY

Agnes Thandania Blessky¹, Luthfiyah Nadiya², Asmalidar³
 Keuangan dan Perbankan^{1,2,3}, Akuntansi, Politeknik Negeri Medan
 agnesblessky@students.polmed.ac.id¹, luthfiyahnadiya@students.polmed.ac.id²,
 asmalidar72@polmed.ac.id³

ABSTRAK

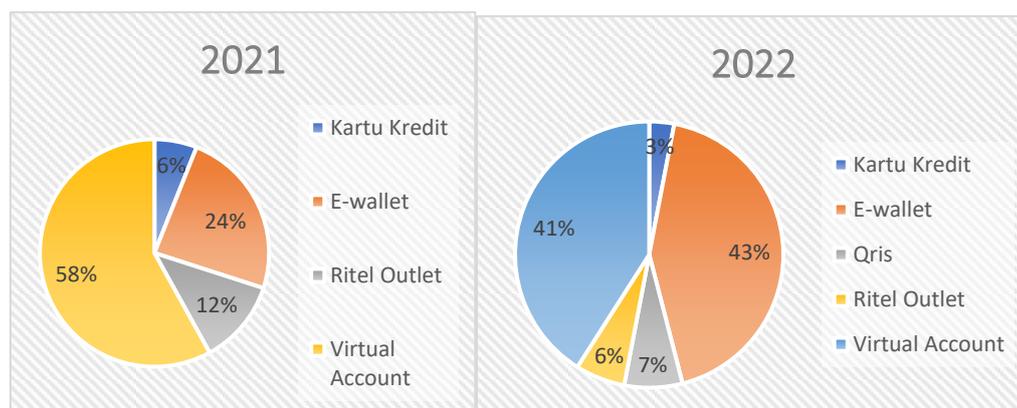
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh faktor kemudahan, kemanfaatan, dan keamanan terhadap keputusan penggunaan OVO dan GoPay pada mahasiswa keuangan dan perbankan Politeknik Negeri Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif keuangan dan perbankan tahun 2019- 2021 di Politeknik Negeri Medan yang berjumlah 526 mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini dihitung dengan rumus slovin diperoleh sebanyak 84 mahasiswa dengan tingkat toleransi kesalahan sebesar 10%. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Proportional Random Sampling* dan diperoleh sampel dari semester 2 sebanyak 32 mahasiswa, semester 4 sebanyak 28 mahasiswa dan semester 6 sebanyak 24 mahasiswa. Metode pengumpulan data dengan kuesioner yang disebar secara online menggunakan *google form*. Alat analisis pada penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda. Hasil menunjukkan bahwa kemudahan, kemanfaatan, dan keamanan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa keuangan dan perbankan Politeknik Negeri Medan. Variabel kemanfaatan memiliki pengaruh yang dominan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa.

Kata Kunci : Kemudahan, Kemanfaatan, Keamanan, *E-wallet*, Keputusan Pengguna

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era modern ini membuat para penggunaan uang elektronik semakin tinggi. Manfaat, kemudahan serta keamanan yang dirasakan oleh pengguna uang elektronik tersebut menyebabkan semakin banyaknya pengguna uang digital di Indonesia. Perkembangan uang elektronik di Indonesia semakin pesat sejak adanya pandemi covid-19, karena pembeli dan penjual tidak perlu memberi uang secara fisik, tidak perlu ke bank untuk melakukan transaksi, namun hanya menggunakan *smartphone* transaksi dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

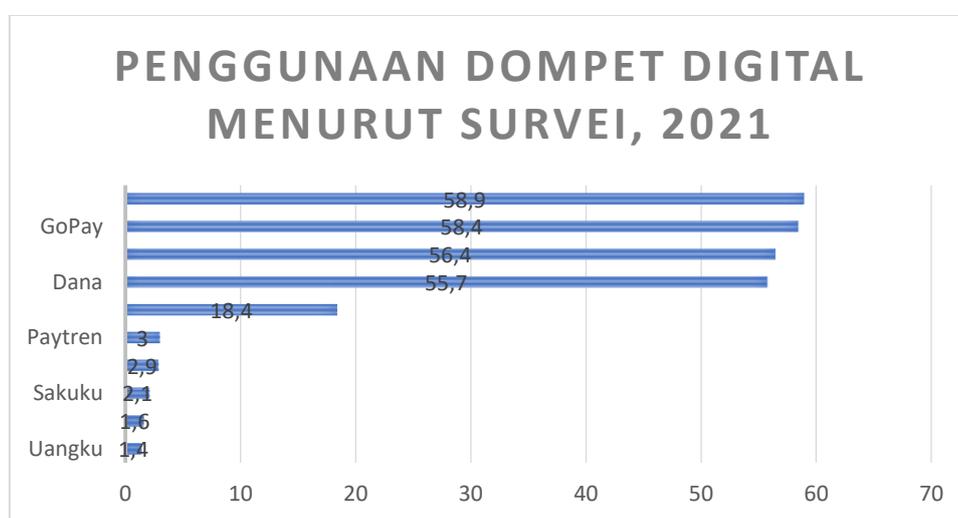


Gambar 1. Tren Penggunaan Alat Bayar Digital 2020-2021
 Sumber: tempo.com

Pada tahun 2020 pengguna *virtual account* menduduki peringkat pertama dalam pengguna terbanyak, namun pada tahun 2021 *e-wallet* meningkat sebesar 19% sehingga menduduki peringkat pertama dalam pengguna terbanyak. Peningkatan tersebut tentunya dipengaruhi oleh kemudahan,

kemudahan serta keamanan yang ada dalam *e-wallet* tersebut. Semakin meningkatnya penggunaan *e-wallet* menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia menerima serta merasakan kenyamanan dengan pembayaran yang dilakukan secara non-tunai khususnya pada *e-wallet*. *E-wallet* atau yang sering disebut sebagai dompet elektronik merupakan suatu teknologi yang dapat melakukan transaksi *online* antara satu pengguna dengan pengguna yang lain dengan menggunakan *smartphone*. Dengan *e-wallet* pengguna menyimpan terlebih dahulu uangnya dalam *smartphone* lalu melakukan transaksi pembayaran menggunakan kode QR maupun mengetik nomor tujuan.

Berdasarkan data yang diberikan oleh Bank Indonesia (BI), terdapat 38 *e-wallet* yang telah mendapatkan lisensi resmi. Seiring dengan menjamurnya uang elektronik, transaksi *e-wallet* di Indonesia mencapai USD 1,5 miliar setara dengan Rp 21 triliun (1 USD = 14.222) Kemungkinan akan terus meningkat menjadi Rp 355 triliun pada 2023. aplikasi *e-wallet* dengan pengguna aktif bulanan terbanyak masih diduduki oleh pemain lokal yaitu Go-Pay, OVO, ShopeePay, DANA, dan LinkAja.



Gambar 2. Penggunaan Dompet Digital
Sumber: DailySocial.id

Berdasarkan survei pada tahun 2021 *e-wallet* terbanyak yang digunakan di Indonesia ialah GoPay. GoPay merupakan aplikasi lokal yang merupakan salah satu produk dari *startup* decacorn pertama di Indonesia yaitu Gojek. GoPay menjadi primadona dengan pengguna aktif terbanyak. Menurut informasi dari Medium, 30 persen total transaksi di Indonesia berasal dari GoPay. Pada Februari 2019, GoPay menyentuh angka transaksi sebesar USD 6.3 miliar atau Rp 89 triliun. Total 70 persen didapatkan dari transaksi Go-Jek yang menggunakan Go-Pay sebagai metode pembayaran.

Setelah GoPay, *e-wallet* dengan pengguna terbanyak di Indonesia ialah OVO. OVO yang merupakan aplikasi *e-wallet* milik Lippo Group berhasil menduduki peringkat kedua berdasarkan jumlah unggahan. OVO melakukan kolaborasi dengan Grab Indonesia. Selain Grab, OVO juga menggandeng perusahaan unicorn yaitu Tokopedia. Berdasarkan data dari *Map of Ecommerce Indonesia Q1 2019* Tokopedia menduduki peringkat pertama di platform iOS dan Android. Namun jumlah unggahan aplikasi OVO menurun dari peringkat kedua menjadi ketiga di Q1 tahun 2018. Tetapi OVO mengalahkan LinkAja untuk pengguna aktif bulanan. Banyaknya pengguna yang menggunakan *e-wallet* khususnya pada OVO dan GoPay tersebut tentunya didorong oleh banyaknya manfaat, kemudahan serta keamanan yang diterima oleh para penggunanya. Banyaknya pengguna OVO dan GoPay membuat peneliti ingin melakukan penelitian pada mahasiswa Keuangan dan Perbankan Politeknik Negeri Medan, apakah mahasiswa Keuangan dan Perbankan Politeknik Negeri Medan termasuk kedalam pengguna yang menggunakan OVO dan GoPay tersebut. Selain itu karena mahasiswa Keuangan dan Perbankan juga merupakan mahasiswa yang mempelajari tentang keuangan sehingga peneliti ingin mengetahui faktor yang manakah dari

Konferensi Nasional Sosial dan Engineering Politeknik Negeri Medan Tahun 2022

ketiga faktor tersebut yang membuat mahasiswa Keuangan dan Perbankan memilih *e-wallet* yang mereka gunakan.

Dalam penelitian (Rahmawati & Yuliana, 2020) menunjukkan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa STIE Bank BPD Jateng. Setiap variabel bebas secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Dalam penelitian (Sari et al., 2019) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan, namun variabel daya tarik promosi, persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan persepsi keamanan secara simultan memberikan pengaruh atau kontribusi terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Dalam penelitian Dwi dan Rahmi Yuliana pada tahun 2019 dengan penelitian Sari et al pada tahun 2019 memiliki kesenjangan, dimana Dwi dan Rahmi pada 3 variabel bebasnya persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan baik secara parsial maupun simultan berpengaruh terhadap variabel terikat sedangkan dalam penelitian Andika, dkk pada tahun 2019 pada variabel kemudahan tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel terikat. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian pengaruh faktor kemudahan, kemanfaatan serta keamanan pada mahasiswa keuangan dan perbankan di Politeknik Negeri Medan untuk melihat ketika faktor tersebut apakah saling berpengaruh baik secara parsial maupun simultan.

Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh faktor kemudahan terhadap keputusan penggunaan OVO dan GoPay pada mahasiswa Keuangan dan Perbankan Politeknik Negeri Medan, untuk mengetahui bagaimana pengaruh faktor kemanfaatan terhadap keputusan penggunaan OVO dan GoPay pada mahasiswa Keuangan dan Perbankan Politeknik Negeri Medan, untuk mengetahui bagaimana pengaruh faktor keamanan terhadap keputusan penggunaan OVO dan GoPay pada mahasiswa Keuangan dan Perbankan Politeknik Negeri Medan, dan untuk mengetahui bagaimana pengaruh faktor kemudahan, kemanfaatan, dan keamanan terhadap keputusan penggunaan OVO dan GoPay pada mahasiswa Keuangan dan Perbankan Politeknik Negeri Medan.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Uang Elektronik

Menurut Bank Indonesia pada tahun 2020 uang elektronik didefinisikan sebagai alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu. Penggunaannya harus menyetorkan uangnya terlebih dahulu kepada penerbit dan disimpan dalam media elektronik sebelum menggunakannya untuk keperluan bertransaksi.

Jenis- jenis Uang Elektronik

Jenis-jenis uang elektronik menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 pada pasal 1A ayat 1 sampai 3 menyebutkan bahwa berdasarkan pencatatan data identitas pemegang, uang elektronik dapat dibedakan menjadi 2 (dua) jenis, yaitu uang elektronik yang data identitas pemegangnya terdaftar dan tercatat pada penerbit (*registered*). Contoh dari uang elektronik registered atau yang berbasis chip ialah flazz, tap-cash dan lainnya dan uang elektronik yang data identitas pemegangnya tidak terdaftar dan tidak tercatat pada penerbit (*unregistered*). Contoh dari uang elektronik unregistered atau dompet digital ialah OVO, GoPay, Dana, ShopeePay dan lainnya.

Pengertian E-wallet

Menurut pasal 1 ayat 7 Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 Dompet Elektronik (*Electronic Wallet*) yang selanjutnya disebut Dompet Elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran. Berbeda dengan *e-money* yang menggunakan chip, *e-wallet* ini menggunakan aplikasi dalam *handphone* untuk menggunakannya.

Pengertian OVO

OVO adalah aplikasi *smart* yang memberikan kemudahan dalam bertransaksi dan OVO juga merupakan aplikasi pembayaran Serba Bisa, Sempel, Instan dan Aman yang siap buat segala transaksi finansial jadi lebih menyenangkan (<https://www.ovo.id/>). OVO merupakan aplikasi pembayaran yang bekerjasama dengan Grab, jadi para pengguna grab bisa melakukan pembayaran di grab menggunakan OVO.

Fitur-fitur OVO

Dalam <https://www.ovo.id/features> banyak Fitur- fitur dalam OVO yang didapatkan oleh para pengguna yaitu memiliki ± 60.000 *outlet* dari Sabang – Merauke, simple, instan, aman, memiliki banyak promo-promo, *top-up* praktis, menyediakan fitur pembayaran tagihan listrik, pulsa, telepon, BPJS, TV kabel, iuran lingkungan, pajak, Telkom, air, dan lainnya, menyediakan fitur donasi bantuan ke sesama, dan OVO dapat mengelola dan memonitor pengeluaran pengguna.

Pengertian GoPay

GoPay adalah dompet digital serba bisa. Mulai dari transaksi cepat untuk semua layanan Gojek dan memiliki ratusan rekan usaha, sehingga dapat mengirim atau menerima uang dengan mudah. (<https://www.gojek.com/gopay/>). GoPay merupakan aplikasi pembayaran secara digital yang terdapat dalam aplikasi Gojek, namun GoPay juga bisa membayar transaksi lainnya dengan menggunakan kode QR ke nomor *handphone* dan juga melakukan transfer ke bank.

Fitur-fitur GoPay

Adapun fitur yang disediakan GoPay dalam aplikasi gojek ialah pembayaran goride, goacar, gofood, gosend, gomart, gopulsa, goclub, gomed, goshop, gomall, gobluebird, gobox, gotransit, gonearby, go tagihan, gogive, gosure, goinvestasi, gopaylater, gotix dan gogames.

Kemudahan Pengguna

Menurut (Suardikha et al., 2012) Kemudahan penggunaan atau persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai tingkat saat seseorang meyakini bahwa penggunaan merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari penggunanya. Semakin mudah suatu teknologi digunakan berarti semakin sedikit usaha yang akan dilakukan oleh penggunanya. Jadi ketika suatu teknologi membuat para penggunanya tidak perlu melakukan suatu usaha yang banyak dalam menggunakannya, maka teknologi tersebut memberikan kemudahan bagi para penggunanya. Menurut (Venkatesh & Davis, 2000) dalam (Abdul Ghoni, Nurhayati, 2022) Indikator dari persepsi kemudahan penggunaan adalah jelas, mudah dipahami, tidak membutuhkan banyak usaha, mudah digunakan, dan mudah untuk memenuhi keinginan pelanggan.

Kemanfaatan Pengguna

Menurut Jogiyanto (2019:933) dalam (Ernawati & Noersanti, 2020) persepsi manfaat adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Orang yang menggunakan suatu teknologi berarti orang tersebut merasakan manfaat dari teknologi tersebut serta teknologi tersebut dapat membantunya dalam meringankan suatu pekerjaan. Venkatesh dan Davis (2000: 201) dalam (Irmadhani & Nugroho, 2012) membagi dimensi Persepsi Kebermafaatan yaitu Penggunaan sistem mampu meningkatkan kinerja individu (*improves job performance*), Penggunaan sistem mampu menambah tingkat produktifitas individu (*increases productivity*), Penggunaan sistem mampu meningkatkan efektifitas kinerja individu (*enhances effectiveness*), Penggunaan sistem bermanfaat bagi individu (*the system is useful*).

Keamanan Pengguna

Keamanan dalam bertransaksi merupakan cara sebuah server mampu melindungi sebuah data agar tidak terjadi kebobolan dan mampu mendeteksi adanya penipuan di sebuah server yang berbasis teknologi (Saputri, 2015) dalam (Umaningsih, 2020). Park & Kim (2006) dalam (Wulandari, 2018), mengatakan bahwa jaminan keamanan berperan penting dalam pembentukan kepercayaan

Konferensi Nasional Sosial dan Engineering Politeknik Negeri Medan Tahun 2022

dengan mengurangi perhatian konsumen tentang penyalahgunaan data pribadi dan transaksi data yang mudah rusak. Para pengguna teknologi tentunya akan menilai setiap teknologi yang ia gunakan, apakah teknologi tersebut memiliki tingkat keamanan atau tidak. Jika suatu teknologi tidak memberikan keamanan terhadap penggunanya tentu saja teknologi tersebut tidak akan menarik perhatian bagi penggunanya. Oleh karena itu, keamanan suatu teknologi merupakan salah satu tolak ukur bagi para pengguna teknologi. Waspada (2012) dalam (Robaniyah et al., 2021) menjelaskan bahwa keamanan diukur dengan beberapa parameter yaitu saat memberikan suatu informasi pengguna tidak merasa khawatir, merasa yakin bahwa informasi yang diberikan akan mendapatkan perlindungan, merasa yakin saat bertransaksi terjamin keamanannya.

Keputusan Penggunaan

Menurut Kotler dan Keller (2012; 170) *In the evaluation stage, the consumer forms preferences among the brands in the choice set and may also form an intention to buy the most preferred brand.* Dapat diartikan keputusan pembelian merupakan tahap evaluasi, konsumen dari preferensi di antara merek di set pilihan dan mungkin juga dari niat untuk membeli merek yang paling disukai. Menurut Kotler dan Keller (2012; 167-172), tahapan dalam proses pengambilan keputusan ada lima yaitu proses pembelian dimulai ketika pembeli mengenali masalah atau kebutuhan yang dipicu oleh atau rangsangan eksternal, pemasar perlu mengidentifikasi keadaan yang memicu kebutuhan tertentu dengan mengumpulkan informasi dari sejumlah konsumen, pencarian Informasi, evaluasi alternatif, keputusan pembelian, dan perilaku pasca pembelian.

METODE PENELITIAN

Tempat Penelitian

Tempat Penelitian laporan akhir ini dilakukan di Politeknik Negeri Medan yang beralamat di Jl. Almamater No.1 Padang Bulan, Kec. Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara 20155.

Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017, p. 136). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif keuangan dan perbankan 2019-2021 di Politeknik Negeri Medan yang berjumlah 526 mahasiswa.

Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka penelitian dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi (Sugiyono, 2017, p. 137). Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa keuangan dan perbankan Politeknik Negeri Medan yang menggunakan uang elektronik. Untuk mendapatkan jumlah sampel maka dalam penelitian ini menggunakan rumus slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

(1)

$$n = \frac{526}{1 + 526 (0,1)^2}$$

$$n = 84,02 = 84$$

Dengan demikian, besarnya sampel minimal yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sebesar 84,02 responden, yang apabila dilakukan pembulatan menjadi 84 responden. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari rumus solvin maka ditetapkan jumlah responden sebanyak 84 responden yang terdiri dari mahasiswa semester 2, mahasiswa semester 4 dan mahasiswa semester 6.

Teknik *Sampling*

Teknik *Sampling* adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2017, p. 139). Teknik *Sampling* yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Proportionate Random Sampling*. *Proportionate Random Sampling* merupakan teknik yang digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional (Sugiyono, 2017, p. 140). Besarnya sampel yang telah ditentukan adalah 84 orang.. Menurut (Yusuf, 2014, p. 76). Secara sederhana dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Sampel subkelompok} = \frac{\text{Jumlah masing-masing kelompok}}{\text{Jumlah Total}} \times \text{Besar Sampel} \quad (2)$$

Maka sampel tiap semester dapat dihitung menggunakan rumus diatas sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Semester 2} &: \frac{198}{526} \times 84 = 32 \\ \text{Semester 4} &: \frac{180}{526} \times 84 = 28 \\ \text{Semester 6} &: \frac{148}{526} \times 84 = 24 \end{aligned}$$

Dengan cara demikian, akan terdapat perbandingan yang seimbang antara besarnya sampel dan populasi pada masing-masing subkelompok, sehingga sifat masing-masing strata tidak dapat meniadakan sifat kelompok yang lain.

Variabel Penelitian

Variabel dependen atau dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini variabel dependennya ialah kemudahan (X1), kemanfaatan (X2), dan keamanan (X3). Variabel independen atau dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini variabel independennya ialah keputusan penggunaan (Y).

Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Menurut (Sujarweni, 2021, p. 89) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka.

Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Menurut (Sujarweni, 2021, p. 89) data primer adalah data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner, kelompok fokus, dan panel, atau juga data hasil wawancara peneliti dengan nara sumber. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam laporan akhir ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan ialah menggunakan kuesioner. Menurut (Sugiyono, 2017, p. 225) metode kuesioner/angket merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode kuesioner yang digunakan ialah metode kuesioner tertutup. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2017, p. 227) metode kuesioner tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa keuangan dan perbankan Politeknik Negeri Medan dengan menggunakan metode kuesioner. Kuesioner tersebut disebarakan kepada mahasiswa keuangan dan perbankan Politeknik Negeri Medan menggunakan *google form* dimana item-item pernyataan dalam kuesioner tersebut

diadopsi dan dimodifikasi dari penelitian-penelitian terdahulu. Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*. Menurut (Sugiyono, 2017, p. 158), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Tabel 1. Skala *Likert*

No	Pilihan Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2017, p 159)

Teknik Pengolahan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengolahan data menggunakan SPSS 26 (*Statistical Product and Service Solution*) dan menggunakan metode analisis data sebagai berikut:

1. Uji Validitas Data

Uji Validitas Data digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar (konstruk) pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel (Nugroho, 2005:67) dalam (Kurniawa, 2014, p. 89). Uji ini dilakukan dengan cara membandingkan nilai r hitung dan nilai r tabel. Jika r hitung lebih besar dari r tabel maka butir pertanyaan dinyatakan valid (Sugiyono, 2017). Berdasarkan r tabel statistika nilai r tabel untuk penelitian ini adalah 0,2120. Kriteria data juga dikatakan valid jika koefisien korelasi product moment melebihi 0,3 (Azwar, 1992) dalam (Kurniawa, 2014, p. 90).

2. Uji Reliabilitas Data

Reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan (Kurniawa, 2014, p. 89). Jika r -alpha positif dan lebih besar dari r -tabel maka pernyataan tersebut reliabel (Kurniawa, 2014). Berdasarkan r tabel statistika nilai r tabel untuk penelitian ini adalah 0,2120. Suatu konstruk dikatakan reliabel jika memiliki $\text{Cronbach Alpha} > 0,60$ (Nunnally, 1967) dalam (Kurniawa, 2014, p. 89).

3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak (Kurniawa, 2014, p. 156). Model regresi yang baik adalah yang memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Menurut (Setiawati, 2021) Apabila probabilitas yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi penelitian (α) yaitu sebesar 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

4. Uji Multikolinearitas

Menurut (Kurniawa, 2014, p. 157) Uji Multikolinearitas bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya korelasi yang tinggi antara variabel-variabel bebas dalam suatu model regresi linear berganda. Menurut (E. Perdana K, 2016, p. 47) Uji multikolinearitas merupakan alat uji model regresi untuk menemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Uji multikolinearitas dapat dilakukan dengan uji regresi, dengan nilai patokan VIF (Variance Inflation Factor) dan nilai Tolerance. Kriteria yang digunakan adalah jika nilai VIF di sekitar angka 1-10, maka dikatakan tidak terdapat masalah multikolinearitas dan jika nilai Tolerance ≥ 0.10 , maka dikatakan tidak terdapat masalah multikolinearitas.

5. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual satu ke pengamatan yang lain. Model regresi yang memenuhi persyaratan adalah dimana terdapat kesamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap atau disebut homoskedastisitas (Kurniawa, 2014, p. 158). Menurut (Setiawati, 2021) Cara mengetahui ada tidaknya heteroskedastisitas adalah dengan melihat grafik scatterplot atau dengan uji glejser. Jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, atau nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak ada terjadi heteroskedastisitas.

Uji Signifikansi Parsial (Uji t)

Menurut Ghozali (2016, p. 97) dalam (Purnawijaya, 2019) hipotesis nol (H_0) yang hendak diuji adalah apakah suatu parameter (β_i) sama dengan nol, atau:

$H_0 : \beta_i = 0$, artinya kemudahan, kemanfaatan dan keamanan secara parsial tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan

$H_1 : \beta_i \neq 0$, artinya kemudahan, kemanfaatan dan keamanan secara parsial memberikan pengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan

Kemudian menurut Ghozali (2016, p. 97) dalam (Purnawijaya, 2019), cara melakukan uji t adalah dengan membandingkan nilai statistik t dengan titik kritis menurut tabel. Apabila nilai statistik t memiliki hasil perhitungan yang lebih tinggi dibandingkan nilai t tabel, maka hipotesis alternatif diterima yang menyatakan suatu variabel independen secara parsial mempengaruhi variabel dependen. Cara mencari T_{tabel} dalam penelitian ini menggunakan aplikasi excel dan diperoleh T_{tabel} ialah 1,990.

Uji Signifikansi Simultan (Uji f)

Menurut Ghozali (2016, p. 96) dalam (Purnawijaya, 2019) uji F menguji apakah variabel bebas secara simultan sama dengan nol, atau:

$H_0 : \beta_i = 0 \quad i = 1, 2$

$H_1 : \beta_i \neq 0 \quad i = 1, 2$

H_0 : Seluruh variabel bebas yang terdiri dari kemudahan, kemanfaatan dan keamanan tidak berpengaruh signifikan secara simultan terhadap keputusan penggunaan.

H_1 : Paling tidak satu variabel bebas yang terdiri dari kemudahan, kemanfaatan dan keamanan berpengaruh signifikan secara simultan terhadap keputusan penggunaan.

Menurut Ghozali (2016, p. 96) dalam (Purnawijaya, 2019), uji F dilakukan dengan membandingkan hasil perhitungan nilai F dengan nilai F menurut tabel. Bila nilai F hitung lebih besar daripada nilai F tabel, maka H_0 ditolak dan menerima H_1 . Cara mencari F_{tabel} dalam penelitian ini menggunakan aplikasi excel dan diperoleh F_{tabel} ialah 2,72

Regresi Linear Berganda

Menurut (Sugiyono, 2017, p. 305) analisis regresi linier berganda dapat dilakukan bila jumlah variabel independennya minimal 2. Model regresi linear berganda dilukiskan dengan persamaan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_n X_3 + e \quad (3)$$

Keterangan:

Y = Variabel keputusan penggunaan OVO dan GoPay (Variabel terikat)

X_1 = Variabel kemudahan pengguna OVO dan GoPay (Variabel bebas)

X_2 = Variabel kemanfaatan pengguna OVO dan GoPay (Variabel bebas)

X_3 = Variabel keamanan pengguna OVO dan GoPay (Variabelbebas)

A = Konstanta

B = Slope atau Koefisien estimate.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat (Kuncoro, 2011) dalam (Purnawijaya, 2019). Pengukuran ini dilakukan dengan menggunakan program Stastitcal Package for the Social Sciences (SPSS). Nilai koefisien determinasi adalah diantara nol dan satu. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen sangat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen (Kuncoro, 2011) dalam (Purnawijaya, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN**Pengaruh Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan**

Berdasarkan dari uji signifikansi parsial atau uji t diketahui nilai Sig. untuk pengaruh X1 terhadap Y adalah sebesar $0,60 > 0,05$ dan nilai t hitung $1,907 < t$ tabel $1,990$, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antarakemudahan terhadap keputusan penggunaan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Sari et al., 2019 yang menunjukkan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

Pengaruh Kemanfaatan terhadap Keputusan Penggunaan

Berdasarkan dari uji signifikansi parsial atau uji t diketahui nilai Sig. untuk pengaruh X2 terhadap Y adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $4,494 > t$ tabel $1,990$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kemanfaatan terhadap keputusan penggunaan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Rahmawati & Yuliana, 2020 yang menunjukkan bahwa kemanfaatan berpengaruh secara parsial terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

Pengaruh Keamanan terhadap Keputusan Penggunaan

Berdasarkan dari uji signifikansi parsial atau uji t diketahui nilai Sig. untuk pengaruh X3 terhadap Y adalah sebesar $0,02 < 0,05$ dan nilai t hitung $3,139 > t$ tabel $1,990$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara keamanan terhadap keputusan penggunaan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Rahmawati & Yuliana, 2020 yang menunjukkan bahwa keamanan berpengaruh secara parsial terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, dan Keamanan terhadap Keputusan Penggunaan

Berdasarkan hasil uji signifikansi simultan atau uji f diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh X1, X2, dan X3 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung $51,370 > F$ tabel $2,72$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan, kemanfaatan dan keamanan secara bersama-sama (simultan) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel keputusan penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa keuangan dan perbankan Politeknik Negeri Medan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian (Rahmawati & Yuliana, 2020) yang menunjukkan bahwa kemudahan, kemanfaatan, dan keamanan berpengaruh secara simultan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*.

SIMPULAN

Pengaruh faktor kemudahan secara parsial tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* OVO dan GoPay pada mahasiswa keuangan dan perbankan Politeknik Negeri Medan. Pengaruh faktor kemanfaatan secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* OVO dan GoPay pada mahasiswa keuangan dan perbankan Politeknik Negeri Medan. Pengaruh faktor keamanan secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* OVO dan GoPay pada mahasiswa keuangan dan perbankan Politeknik Negeri Medan. Pengaruh faktor kemudahan, kemanfaatan, dan keamanan secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* OVO dan GoPay pada mahasiswa keuangan dan perbankan Politeknik Negeri Medan. Variabel yang paling berpengaruh yaitu variabel kemanfaatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih Kepada Politeknik Negeri Medan melalui Pusat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (P3M) yang telah mendanai penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA**Sumber Buku**

Kurniawan, A. (2014). *Metode Riset untuk Ekonomi dan Bisnis Konsep & Praktik Penelitian Bisnis (Dilengkapi Perhitungan Pengolahan Data dengan IBM SPSS 22.0)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni, V. W. (2021). *Metode Penelitian Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta: Pustakabarupress.

Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

Sumber Jurnal

Abdul Ghoni, Nurhayati, P. (2022). Jurnal Impresi Indonesia (JII). *Jurnal ImpresiIndonesia*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.36418/jii.v1i1.6.90>.

E. Perdana K. (2016). Olah Data Skripsi Dengan SPSS 22. In *Lab Kom ManajemenFe Ubb*.

Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan,. *Jurnal Ecodemica*, 4, 200–210.

Irmadhani, & Nugroho, M. A. (2012). Pengaruh persepsi kebermanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan dan. *Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–20.

Purnawijaya, F. M. (2019). Pengaruh Disiplin Kerja Dan Fasilitas Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Kedai 27 Di Surabaya. *Jurnal Agora*, 7(1), 287221.

Rahmawati, Y. D., & Yuliana, R. Y. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet. *ECONBANK: Journal of Economics and Banking*, 2(2), 157–168. <https://doi.org/10.35829/econbank.v2i2.100>.

Robaniyah, L., Kurnianingsih, H., Studi Manajemen, P., Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta, S., & Tengah, J. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Ovo. *Journal IMAGE |*, 10(1), 53–62.

Sari, M., Listiawati, R., Novitasari, & Vidyasari, R. (2019). Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet. *Ekonomi Dan Bisnis*, 18(2), 126–134.

Setiawati. (2021). Analisis Pengaruh Kebijakan Deviden terhadap Nilai Perusahaan pada Perusahaan Farmasi di BEI. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1581–1590.

Suardikha, I. M. S., Sutrisno, T., Sukoharsono, E., & ... (2012). Pengaruh Implementasi Budaya Tri Hita Karana Terhadap Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi dimediasi Keyakinan-diri atas Komputer, Keinovatifan.... . *Program Doktor Ilmu ...*, 1–96. https://www.academia.edu/download/35865590/17._Mulani.pdf.

Umaningsih, W. P. dan D. K. W. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Keamanan Terhadap Niat Menggunakan E-Money. *Jurnal Akuntansi Dan Ekonomi*, 5(21), 113–119. <https://doi.org/10.29407/jae.v5i3.14057>.

Widiyanti, W. (2020). Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet OVO di Depok. *Moneter - Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 7(1), 54–68. <https://doi.org/10.31294/moneter.v7i1.7567>.

Wulandari, Y. T. (2018). Pengaruh Kepercayaan, Keamanan, Persepsi Resiko Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian Secara Online Melalui Media Sosial Instagram. *Manajerial*, 4(1), 91. <https://doi.org/10.30587/manajerial.v4i1.310>.

Konferensi Nasional Sosial dan Engineering Politeknik Negeri Medan Tahun 2022

Sumber Internet

<https://data.tempo.co/data/1316/e-wallet-jadi-alat-pembayaran-digital-terpopuler-di-2021> Diakses pada 4 Juni 2022 jam 20.13.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/12/survei-dailysocial-ovo-jadi-dompot-digital-paling-banyak-dipakai-masyarakat> Diakses pada 4 Juni 2022 jam 20.40.

<https://www.liputan6.com/bisnis/read/4037468/daftar-e-wallet-terpopuler-di-indonesia-dana-raih-pengguna-aktif-terbanyak> Diakses pada 16 Juni 2022 jam 22.26.

<https://m.medcom.id/teknologi/news-teknologi/0Kv9o5pk-go-pay-jadi-dompot-digital-paling-populer-di-indonesia> Diakses pada 16 Juni 2022 jam 22.29.

<https://tinyurl.com/5dzkm9xd> Diakses pada 16 Juni 2022 jam 22.31.

<https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/Apa-itu-Uang-Elektronik.aspx> Diakses pada 16 Juni 2022 jam 22.34.

<https://www.ovo.id/> Diakses pada 22 Juni 2022 jam 22.38.

<https://gopay.co.id/id> Diakses pada 22 Juni 2022 jam 22.4.