

Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan Ulang Aplikasi Dana

Shely Vintiani*, Zahwa Yussri Indah
Politeknik Negeri Batam
shelyvintiani6@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Diterima: Juni 2023 Direvisi: Oktober 2023 Disetujui: Oktober 2023	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh faktor persepsi kemudahan dan persepsi manfaat dapat berpengaruh terhadap minat penggunaan ulang masyarakat pada aplikasi DANA berdasarkan teori TAM. Teori TAM memiliki 2 persepsi utama yang akan digunakan sebagai variabel independen dalam penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan sumber data yang digunakan adalah sumber data primer yaitu melalui kuisioner atau angket yang disebarakan kepada mahasiswa Politeknik Negeri Batam yang menggunakan aplikasi DANA. Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 orang. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa kedua variabel yaitu persepsi kemudahan dan persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan ulang aplikasi DANA.
Kata Kunci: E-Wallet, Aplikasi DANA, Teori TAM, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Minat Penggunaan Ulang.	

DOI: <https://doi.org/10.60036/jbm.v3i4.art1>

PENDAHULUAN

Pada era modernisasi ini, telah banyak inovasi baru yang muncul dan menjadikan banyak aspek menjadi aspek digital. Tentunya, inovasi itu sendiri diciptakan untuk memudahkan tujuan yang akan dicapai oleh masyarakat itu sendiri. Salah satunya adalah penggunaan dompet digital untuk keperluan bertransaksi. Dahulu, masyarakat bertransaksi dengan uang tunai, tetapi sekarang era *digital* masyarakat untuk melakukan transaksi *online* atau *non cash*. Saat ini, banyak toko ataupun pembisnis yang menggunakan dompet *digital*.

Di Indonesia, aplikasi pembayaran *e-wallet* yang dapat mempermudah transaksi konsumen terus berkembang, diantaranya ialah Go-Pay, LinkAja, OVO, DANA, i.Saku dan DOKU. *E-wallet* yang dipilih ialah DANA, yang mana merupakan sebuah *startup* yang berdiri pada tahun 2017 dan diperkenalkan secara resmi pada tanggal 21 Maret. Capaian keberhasilan yang fantastis walaupun masih pemula, menjadi salah satu alasan untuk meneliti aplikasi DANA. DANA dapat mencapai 1 juta pengguna dalam waktu tiga setengah bulan sehingga menjadikannya *e-wallet* yang paling cepat dalam pasar dibandingkan dengan yang lainnya. Jumlah pengguna DANA tercatat naik 50% sejak awal tahun ini (Agustin, 2018).

DANA adalah perusahaan rintisan Indonesia yang bergerak di bidang teknologi finansial yang menyediakan infra-struktur yang memungkinkan masyarakat Indonesia untuk melakukan pembayaran dan transaksi secara non-tunai dan non-kartu secara digital. DANA hadir dengan konsep *open-platform*, yang mana aplikasi DANA dapat masuk dan digunakan dalam berbagai *platform* yang berbeda, baik *offline* maupun *online* dan tetap terintegrasi. Dalam konsep ini, seperti yang kita ketahui bahwa

DANA dapat terhubung dengan berbagai alat pembayaran lain, ternyata DANA juga dapat dimanfaatkan berbagai sektor, seperti layanan pendidikan, layanan sosial, layanan publik, dan masih banyak lainnya. DANA juga sudah dapat digunakan di beberapa *platform* dan aplikasi seperti Bukalapak, TIX ID, serta BBM, dan akan hadir dalam berbagai merchant lainnya.

Menurut (Budiantara & Gunawan, 2019) penelitian ini didasarkan pada teori TAM karena teori ini merupakan salah satu model yang paling berhasil dalam menguji penerimaan teknologi dan perilaku pelanggan terkait teknologi. Teori ini menjelaskan bahwa beberapa variabel dapat mempengaruhi kecenderungan berperilaku dalam menggunakan teknologi yang disebut faktor TAM, yang terdiri dari 2 persepsi utama yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan.

Persepsi kemudahan adalah yang memiliki *self belief* dalam menggunakan sistem teknologi informasi dan tidak memerlukan *free of effort*. Sehingga, persepsi kemudahan dianggap sebagai faktor yang berpengaruh terhadap minat penggunaan DANA. Persepsi kemudahan yang dimaksud dalam konteks ini adalah mengenai kemudahan yang didapatkan saat menggunakan teknologi tersebut dibandingkan dengan tidak menggunakan teknologi.

Selain persepsi kemudahan, persepsi manfaat menjadi salah satu faktor dalam menggunakan suatu teknologi. Persepsi manfaat adalah sebuah tingkatan dimana individu percaya atau meyakini bahwa penggunaan suatu sistem tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja orang tersebut, yang dapat diartikan bahwa manfaat dari penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja dan prestasi kerja penggunanya. Sehingga persepsi manfaat didefinisikan sebagai ukuran terhadap kemampuan dari sebuah teknologi dalam mendatangkan manfaat bagi penggunanya. Penilaian positif terhadap faktor persepsi manfaat dianggap akan mempengaruhi minat penggunaan aplikasi DANA.

Penelitian (Rahman, 2021) meneliti mengenai faktor-faktor kunci yang menjelaskan niat untuk menggunakan layanan *e-wallet* (manfaat yang dirasakan, kemudahan penggunaan yang dirasakan, sikap, norma subjektif, diskonfirmasi positif dan kontrol perilaku yang dirasakan). Hasil yang didapatkan adalah nilai yang dirasakan tidak memperkuat hubungan antara kepuasan pengguna dan niat penggunaan *e-wallet*. Penelitian (Najib & Rahma, 2020) meneliti mengenai analisis faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi sistem pembayaran digital di UKM, khususnya restoran kecil dan menengah. Temuan menunjukkan bahwa niat untuk menggunakan *digital* pembayaran ditentukan oleh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, sikap terhadap pembayaran digital, dan kepercayaan. (Joseph & Rodrigues, 2018) dalam penelitiannya membahas mengenai sebuah studi empiris tentang adopsi pelanggan aplikasi pembayaran seluler di India. Penelitian ini berfokus pada adopsi pelanggan terhadap aplikasi pembayaran mobile. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor kemudahan penggunaan, manfaat, daya serap, pelayanan dan penawaran serta uang kembali berperan penting dalam mendorong adopsi pembayaran aplikasi mobile. Penelitian (Adrina & Kurniadi, 2022) bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan terhadap niat beli pengguna e-commerce, yang didukung oleh teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang mana tujuan penelitian yang akan diteliti

pada kali ini juga hampir sama yaitu untuk menguji pengaruh persepsi kemudahan dan manfaat terhadap penggunaan ulang aplikasi DANA. Temuan pada penelitian ini menggambarkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap terhadap e-commerce dan niat untuk membeli, sikap terhadap e-commerce secara signifikan mempengaruhi niat untuk membeli, dan manfaat yang dirasakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap terhadap e-commerce, tetapi tidak didukung pengaruh pada niat untuk membeli.

Berdasarkan fenomena- fenomena yang telah dikemukakan, penelitian ini merupakan ide penelitian dari (Adrina & Kurniadi, 2022). Penelitian yang dilakukan saat ini banyak memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Adrina & Kurniadi, 2022). Perbedaan yang mencolok adalah bahwa peneliti memutuskan untuk menggunakan aplikasi DANA *e-wallet* sebagai objek penelitian. Dalam penelitian (Adrina & Kurniadi, 2022) bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan terhadap niat beli pengguna e-commerce, yang didukung oleh teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang mana tujuan penelitian yang akan diteliti pada kali ini juga hampir sama yaitu untuk menguji pengaruh persepsi kemudahan dan manfaat terhadap penggunaan ulang aplikasi DANA. Temuan pada penelitian (Adrina & Kurniadi, 2022) menggambarkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap terhadap e-commerce dan niat untuk membeli, sikap terhadap e-commerce secara signifikan mempengaruhi niat untuk membeli, dan manfaat yang dirasakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap terhadap e-commerce, tetapi tidak didukung pengaruh pada niat untuk membeli.

METODE

Penelitian yang diteliti saat ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif. Alasan menggunakan pendekatan kuantitatif adalah karena peneliti ingin menguji apakah teori yang digunakan berlaku dalam objek penelitian ini. Variabel yang ada dalam penelitian ini terdapat lebih dari 1 variabel, tepatnya dua variabel. Oleh karena itu, peneliti ingin mencari hubungan antara variabel-variabel tersebut, dan hubungannya baru diketahui ketika peneliti menggunakan data yang akan dikumpulkan secara kuantitatif. Selain itu, data kuantitatif lebih presisi dan dapat diuji secara statistik untuk melihat hubungannya. Peneliti juga menyajikan serta mengolah data untuk mengetahui hasil serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel x terhadap variabel y.

Jenis data berdasarkan tipe yang digunakan adalah *interval* sehingga alat analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah regresi linier. Kemudian sumber data yang digunakan adalah data primer. Data primer yang digunakan didapatkan langsung oleh peneliti melalui kuisisioner atau angket.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik survey melalui kuisisioner atau angket. Teknik pengumpulan data ini dilakukan oleh peneliti dengan penyebaran daftar pertanyaan tertulis (angket) pada mahasiswa dan mahasiswi Politeknik Negeri Batam. Pengumpulan data ini didasarkan atas dasar jawaban dan tanggapan responden terhadap pernyataan yang diajukan oleh peneliti.

Teknik yang digunakan dalam penarikan sample penelitian ini adalah *purposive sampling*. Teknik in digunakan karena *sample* yang digunakan memiliki kriteria yang harus dipenuhi. Kriteria yang ditetapkan oleh peneliti adalah mahasiswa dan mahasiswi Politeknik Negeri Batam yang menggunakan aplikasi DANA.

Teknik penetapan jumlah sampel yang digunakan adalah menggunakan rumus lemeshow. Karena peneliti tidak mengetahui berapa populasi mahasiswa Politeknik Negeri Batam yang menggunakan aplikasi DANA, maka rumus lemeshow adalah rumus yang paling tepat untuk digunakan.

Berikut merupakan rumus lemeshow:

$$N = Z^2 P(1-P) : d^2$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

z = skor z pada kepercayaan 95% = 1,96

p = maksimal estimasi = 0,5

d = sampling error = 10%

Melalui rumus di atas, maka dapat dihitung jumlah sampel yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

$$N = (Z^2 P(1-P)) : d^2$$

$$N = (1,96^2 \cdot 0,5(1-0,5)) : 0,1^2$$

$$N = (3,8416 \cdot 0,25) : 0,01$$

$$N = 96,04$$

$$N = 100$$

Dari rumus diatas, didapat hasil sebesar 96,04 yang dibulatkan menjadi 100 orang untuk menghindari adanya data yang tidak sesuai dan error.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Uji Validitas Kuisoner

Table 1. Uji Validitas Kuisoner X1

		X1.1	X1.2	X1.3	Total X1
X1.1	Pearson Corelation	1	.658**	.580**	.850**
	Sig. (2 Tailed)		000	000	000
	N	107	107	107	107
X1.2	Pearson Corelation	.658**	1	.729**	.899**
	Sig. (2 Tailed)	000		000	000
	N	107	107	107	107
X1.3	Pearson Corelation	.580**	.729**	1	.884**
	Sig. (2 Tailed)	000	000		000
	N	107	107	107	107
TOTAL X1	Pearson Corelation	.850**	.899**	.884**	1
	Sig. (2 Tailed)	000	000	000	
	N	107	107	107	107

Table 2. Uji Validitas Kuisisioner X2

		X2.1	X2.2	X2.3	TOTAL X2
X2.1	Pearson Corelation	1	.590**	.732**	.873**
	Sig. (2 tailed)		.000	.000	.000
	N	107	107	107	107
X2.2	Pearson Corelation	.590**	1	.729**	.861**
	Sig. (2 tailed)	.000		.000	.000
	N	107	107	107	107
X2.3	Pearson Corelation	.732**	.729**	1	.930**
	Sig. (2 tailed)	.000	.000		.000
	N	107	107	107	107
TOTAL X2	Pearson Corelation	.873**	.861**	.930**	1
	Sig. (2 tailed)	.000	.000	.000	
	N	107	107	107	107

Responden yang digunakan adalah 100, sehingga r tabel nya adalah $d=100-2=98$ dengan signifikasi 0,05 (0,1966). Nilai tersebut menjadi patokan dimana nilai hasil korelasi tidak boleh rendah dari r tabel tersebut. Setelah mendapatkan nilai r tabel, dapat diinterpretasikan bahwa semua indikator *valid*. Dengan demikian, semua indikator yang ada pada variabel X1, X2 dan Y dinyatakan valid.

b. Uji Realibilitas

Table 3. Uji Realibilitas

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excludeda	0	.0
	Total	100	100.0

Pada tabel *case processing summary* dapat dilihat baris *cases valid* menyatakan bahwa jumlah responden ada 100 dan persentase menunjukkan 100%, hal ini menandakan 100 responden tersebut valid dan tidak ada responden yang masuk ke kategori *excluded*. Lalu, untuk mengetahui apakah hasil perhitungan data dapat dipercaya dan konsisten atau reliabel, dapat diperhatikan pada tabel *reliability statistics*.

Table 4. Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.867	6

Hasil perhitungan uji reliabilitas metode cronbach's alpha (r hitung) dapat dilihat pada kolom cronbach's alpha, yaitu 0.867 dengan N of items menunjukkan bahwa jumlah dari *items* atau jumlah pertanyaan yang diinput pada *variable view* adalah 6. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil *cronbach's alpha* untuk 6 data dari *items* atau 6 indikator pertanyaan, yaitu 0.867.

Nilai N sesuai dengan jumlah responden dari data diatas adalah 100. Kemudian untuk signifikasi r tabel 0,05 diketahui bahwa r tabel untuk data tersebut adalah 0,1946. Lalu, dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,926 > 0,1946$, sehingga data tersebut adalah *reliable* atau dapat dipercaya dan konsisten.

c. Uji Asumsi Klasik
Multikolienaritas

Berikut adalah tabel uji asumsi klasik multikolienaritas pada penelitian yang dilakukan:

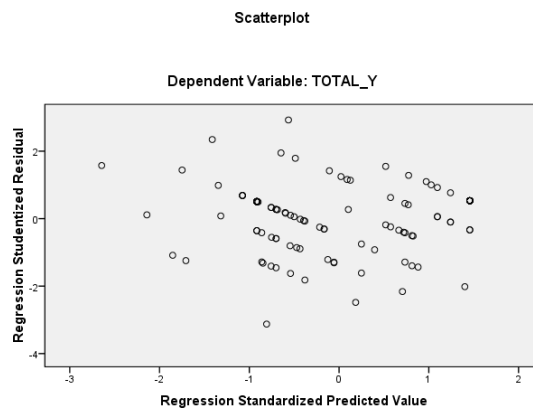
Table 5. Multikolienaritas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficient	t	Sig.	Collinearity Statistic	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(1) Constant	-.502	.977		-.514	.608	.576	
TOTAL_X1	.201	.110	.162	1.832	.070	.469	1.736
TOTAL_X2	.069	.106	.064	.650	.517	.494	2.134

Berdasarkan data hasil uji multikoleniaritas diatas, hasil *tolerance* berada diatas $>0,1$. Kemudian untuk hasil VIF berada dibawah <10 . Dapat simpulkan bahwa kedua variabel bebas tidak saling mempengaruhi satu sama lain, sehingga data ini menggambarkan tidak terjadinya multikoleniaritas.

Heteroskedastisitas

Berikut adalah gambar uji asumsi klasik heteroskedastisitas pada penelitian yang dilakukan:



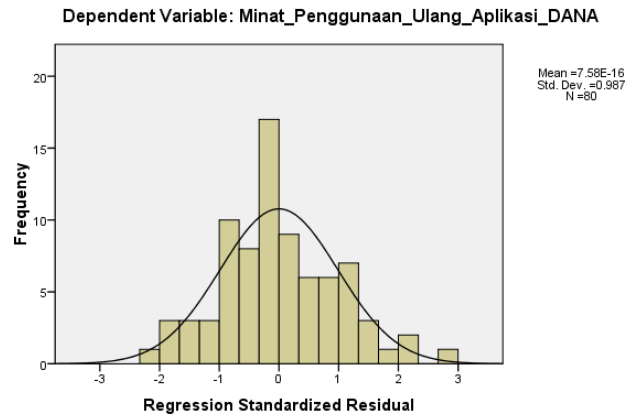
Dari grafik scatterplots terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak serta tersebar baik diatas maupun dibawah angka pada sumbu Y. Hal ini dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi.

Normalitas

1. Analisis Grafik (Normal P-P Plot)

Berikut adalah gambar uji normalitas analisis grafik pada penelitian yang dilakukan:

Gambar 2. Analisis Grafik



Berdasarkan output grafik histogram diatas, pola distribusi sesuai mengikuti garis yang artinya data berdistribusi normal.

2. Uji KulmogorovSmirnov

Berikut adalah tabel uji normalitas kulmogorov smirnov pada penelitian yang dilakukan:

Table 6. Uji Kulmogorov Smirnov

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parametersa	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.24178154
Most Extreme Differences	Absolute	.133
	Positive	.062
	Negative	-.133
Kolmogorov-Smirnov Z		1.334
Asymp. Sig. (2-tailed)		.057

Dilihat dari hasil spss diatas, mengenai uji normalitas berdasarkan teknik kulmogorov smirnov test, hasil asymp syg yang didapat adalah 0,057. Data tersebut dapat dikatakan normal karena nilainya melebihi >0,05.

Uji Hipotesis dan Regresi Linier ($\alpha = 5\%/0,05$)

Berikut adalah gambar uji normalitas kulmogorov smirnov pada penelitian yang dilakukan:

Table 7. Uji Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-.498	1.063		-.468	.641
X1	.603	.083	.522	7.230	.000
X2	.449	.079	.411	5.689	.000

$$\begin{aligned}
 T \text{ table} &= t (A/2: n-K-1) \\
 &= t (0,05/2 : 100-2-1) \\
 &= t (0,025 : 97) \\
 &= 1.985
 \end{aligned}$$

Pengujian Hipotesis Pertama (H1)

Diketahui nilai sig. untuk pengaruh X1 terhadap Y adalah sebesar 0,000 yaitu <0,05 dan nilai t hitungnya yaitu 7.230 > dari t table yaitu 1.985, sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima karena terdapat pengaruh antara X1 yaitu persepsi kemudahan dengan Y yaitu minat penggunaan ulang aplikasi DANA.

Pengujian Hipotesis Kedua (H2)

Diketahui nilai sig. untuk pengaruh X2 terhadap Y adalah sebesar 0,000 yaitu <0,05 dan nilai t hitungnya yaitu 5.689 > dari t table yaitu 1.985, sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 diterima karena terdapat pengaruh antara X2 yaitu persepsi manfaat dengan Y yaitu minat penggunaan ulang aplikasi DANA.

Model Regresi Linier:

$$\text{Minat Penggunaan Ulang Aplikasi DANA} = 0,603PK + 0,449PM$$

Kesimpulan

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang mengkaji pengaruh antara variabel independen yaitu persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap variabel dependen yaitu minat penggunaan ulang aplikasi DANA. Penelitian dilakukan terhadap 100 sampel mahasiswa Politeknik Negeri Batam yang menggunakan aplikasi DANA dengan menggunakan metode survey berupa penyebaran kuisisioner atau angket sebagai instrumennya. Penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan (X1) dan persepsi manfaat (X2) berpengaruh terhadap minat penggunaan ulang aplikasi DANA.

Keterbatasan

Keterbatasan dari penelitian ini adalah variabel yang diteliti hanya ada 2, yaitu persepsi kemudahan dan persepsi manfaat. Untuk penelitian selanjutnya mungkin dapat menambahkan lebih banyak variabel yang akan diteliti beserta teori yang akan diuji.

DAFTAR RUJUKAN

- Andrina, A. A. P., Kurniadi, C. J., Kenang, I. H., & Sutrisno, T. FCW. (2022). The role of technology acceptance model factors on purchase intention in e-commerce. *BISMA (Bisnis dan Manajemen)*, 14(2), 160-176. <https://doi.org/10.26740/bisma.v12n1.p160-176>.
- Assessing the Role of Risk and Trust in Consumers' Adoption of Online Payment Systems. *International Journal of Information Systems Software Engineering for Big Companies (IJISEBC)*, 5(2), 99-113.
- Characteristics, User Perceptions and Behavioral Impacts, *International Journal of Man- Machine Studies*, Vol. 38 (3), Hal. 475-487.
- Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models, *Management Science*, Vol. 35 (8), Hal. 982-1003. Davis, Fred D., 1993,. User Acceptance of Information Technology: System
- Davis, Fred D., 1989. A Technology Acceptance for Empirically Testing New End-User Information Systems: Theory and Result, Doctoral Dissertation, Sloan School of
- Le, H. B. H., Ngo, C. T., Trinh, T. T. H., & Nguyen, T. T. P. (2020). Factor Affecting Customers' Decision to Use Mobile Banking Service: A Case of Thanh Hoa Province, Vietnam. *The Journal of Asian Finance, Economics, and Business*, 7(2), 205-212. <https://doi.org/10.13106/jafeb.2020.vol7.no2.205>.
- Liébana-Cabanillas, F., Higuera-Castillo, E., Molinillo, S., & Montañez, M. R. (2018). L. Z. Wei and D. K. P. Tsu, "Transforming mobile phones into e-wallets in Malaysia," Management, Massachusetts Institute of Technology. Davis, Fred D., Bagozzi, Richard P. and Warshaw, Paul R., 1989. User Acceptance of
- Marchelina, D., & Pratiwi, R. 2018. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money (Studi Kasus Pada Pengguna E-Money Kota Palembang). *Jurnal Akuntansi*, 1-17. <http://eprints.mdp.ac.id/id/eprint/2454>
- Maybank, "Maybank launches Malaysia's first mobile wallet payment convenience," Maybank, 2016. [Online]. Available: https://www.maybank.com/iwovesources/corporate_new/document/my/en/pdf/corporatenewsrelease/2016/TreatsFair2016.pdf.
- Nguyen, O. T. (2020). Factors Affecting the Intention to Use Digital Banking in Vietnam. *The Journal of Asian Finance, Economics, Business*, 7(3), 303-310. <https://doi.org/10.13106/jafeb.2020.vol7.no3.303>.
- Nugraha, T. W., Udayana, I. B. N., & Lukitaningsih, A. (2021). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, dan Subjective Norm terhadap Purchase Intention melalui Attitude Pengguna OLX (Studi Kasus: Pada Mahasiswa UST Yogyakarta). *Jurnal Bingkai Ekonomi (JBE)*, 6(2), 12-27. <https://doi.org/10.54066/jbe.v6i2.10>