

## **Penggunaan E-wallet pada Generasi Milenial dengan Pendekatan UTAUT pada Mahasiswa Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar**

**Gampito<sup>1</sup>**

Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia  
Email:gampito@uinmybatusangkar.ac.id

**Faiza Nabila Rahma<sup>2</sup>**

Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia  
Email: faizanabilrahma@gmail.com

**Revi Candra<sup>3</sup>**

Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia  
Email: revicandra@uinmybatusangkar.ac.id

**Abdul Nasser Hasibuan<sup>4</sup>**

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Indonesia  
Email: hasibuanabdulnasser@uinsyahada.ac.id

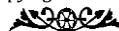
### **Corresponding Author**

Email:  
faizanabilrahma@gmail.com

### **Abstract**

The purpose of this study was to analyze the interest in using E-wallet among UIN Mahmud Yunus Batusangkar students using the Unified Theory Of Acceptance Use Of Technology (UTAUT) approach. The research method used is descriptive quantitative. The study population was 357 students of the Sharia Banking study program with a sample of 78 people calculated using the slovin formula. Data collection techniques using questionnaires. The data analysis technique uses multiple linear regression. The results showed that performance expectancy, social influence, and facilitating conditions partially influenced the interest in using e-wallets for students of the Islamic Banking Study Program, UIN Mahmud Yunus Batusangkar. While effort expectancy has no effect on interest in using e-wallets. Simultaneously performance expectancy, effort expectancy, social influence, and facilitating conditions affect the interest in using e-wallets among students. The contribution of performance expectancy, effort expectancy, social influence, and facilitating conditions variables to influence interest is 68.3%.

Copyright © 2025



### **How to Cite:**

Gampito., Rahma, Faiza Nabila., Revi, C., & Hasibuan, Abdul Nasser. (2025). Penggunaan E-wallet pada Generasi Milenial dengan Pendekatan UTAUT pada Mahasiswa Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar. *Al-Bank: Journal of Islamic Banking and Finance*, 5(1).62-72. <https://doi.org/10.31958/ab.v5i1.13300>

## **INTRODUCTION**

Pada saat ini perkembangan teknologi di Indonesia begitu pesat, perkembangan tersebut memberikan kemajuan dalam berbagai sektor kehidupan manusia, dimana setiap tahunnya terjadi peningkatan penggunaan internet di Indonesia sekitar 25% (Setiawan, 2018). Salah satu dampak perkembangan teknologi yaitu di bidang keuangan, dimana munculnya inovasi financial yang dinamakan fintech (Financial Technology)(Ansori, 2019). Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017, fintech adalah suatu inovasi dalam penggunaan teknologi pada sistem keuangan yang memberikan layanan, produk, teknologi dan model bisnis yang bertujuan memberikan efisiensi, kelancaran, keamanan, dalam sistem pembayaran (Ningsih, 2020).

E-Wallet muncul sebagai salah satu inovasi fintech karena adanya perkembangan teknologi dan perkembangan internet sehingga menawarkan lebih banyak kemudahan dan dapat diakses oleh semua kalangan (Narastrri, 2020). Pertumbuhan e-wallet semakin pesat semenjak munculnya

pandemi Covid 19. Menurut penelitian yang dilakukan lembaga konsultan pemasaran yang berbasis di India, RedSeer. RedSeer optimis bahwa pandemi Covid 19 mempercepat pertumbuhan penggunaan e-wallet di Indonesia, dengan nilai transaksi diproyeksikan dapat mencapai US\$70,1 miliar pada tahun 2025 (Pahlevi, 2022).

Minat menggunakan e-wallet tumbuh dengan motif dan kebutuhan konsumen, kebanyakan dari penggunanya menggunakan untuk keperluan seperti transaksi pembayaran, pengiriman makanan online, pemesanan transportasi online, dan belanja online. Pengguna e-wallet tertinggi berdasarkan penelitian Director Customer Experience Ipsos Indonesia adalah generasi milenial, dimana 68% adalah generasi milenial khususnya mahasiswa, hal tersebut dikarenakan tingkat produktifitasnya yang jauh lebih aktif dibandingkan kalangan lain, dimana mahasiswa diidentik dengan lifestyle yang up to date (Anjani, Dita, 2022).

Generasi milenial merupakan generasi yang identik dengan kemajuan teknologi, terutama dalam menggunakan sosial media, berbelanja secara online, investasi, dan sebagainya (Effendi & Dewi, 2021). Generasi milenial Gen Z merupakan generasi yang lahir pada 1997-2012, yang umumnya selalu dekat dengan gadget, media sosial, dan menyukai hal-hal yang cepat dan instan (Azizah, 2020). Generasi milenial tumbuh beriringan dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang bisa membuat pembangunan bangsa di berbagai sektor menjadi lebih cepat, salah satunya yakni dalam perekonomian. Berdasarkan hal tersebut, maka saat ini generasi milenial menjadi pengguna terbesar dari e-wallet.

Penerimaan dan penggunaan teknologi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) ialah suatu model pengembangan teori oleh Venkatesh, dkk., yang bisa digunakan dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang bisa memberi pengaruh pada minat seseorang menggunakan suatu teknologi. Dalam UTAUT ada empat faktor yakni performance expectancy (ekspektasi kinerja), effort expectancy (ekspektasi usaha), sosial influence (pengaruh sosial), dan facilitating conditions (kondisi-kondisi yang memfasilitasi) (Venkatesh et al., 2003).

Performance expectancy adalah seberapa jauh tiap-tiap individu percaya bahwa performa kinerja akan meningkat dengan menggunakan suatu teknologi, dengan menggunakan e-wallet, pekerjaan dan kebutuhan seseorang akan terbantu (Achiriani & Hasbi, 2021). Effort expectancy adalah ukuran kemudahan dalam menggunakan suatu teknologi, sehingga dapat mengurangi usaha dan biaya. Seseorang yakin menggunakan e-wallet akan mudah saat digunakan serta bisa dengan cepat melayani apa yang dibutuhkan (Indah & Agustin, 2019). Sosial influence adalah ukuran seberapa percaya seseorang terhadap orang lain dalam mempengaruhi perilaku dalam memakai suatu teknologi baru. Dimana persepsi perorangan terhadap suatu teknologi dipengaruhi oleh pandangan orang disekitarnya (Rosnidah et al., 2019). Facilitating conditions adalah kondisi-kondisi yang memfasilitasi, dimana tersedianya infrastruktur organisasional dan teknikal dalam mendukung suatu teknologi (Hidayat et al., 2020).

Meskipun penggunaan smartphone sudah menjadi keseharian bagi generasi milenial, namun pada kenyataannya masih banyak generasi milenial yang belum menggunakan e-wallet (Ispriandina & Sutisna, 2019). Fenomena yang terjadi pada generasi milenial, pengguna e-wallet belum diiringi dengan pemahaman akan kegunaan dan manfaat dari e-wallet itu sendiri. Banyak kalangan yang sebatas mengenal, memakai satu fitur tanpa paham fitur lain, dan tidak mengeksplorasi lebih jauh tentang apa saja layanannya (Prakosa & Wintaka, 2020).

Berdasarkan observasi awal diatas, diketahui bahwa teori yang ada tidak selalu sesuai dengan fenomena yang terjadi, penggunaan e-wallet pada generasi milenial masih belum optimal, maka perlu kajian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh performance expectancy, effort

expectancy, social influence, dan facilitating conditions terhadap minat menggunakan e-wallet pada generasi milenial. Penelitian dilakukan pada Generasi Milenial dengan Pendekatan UTAUT pada Mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar karena masih terbatasnya penggunaan e-wallet.

## LITERATURE REVIEW

Minat adalah kecendrungan yang muncul dalam diri seseorang untuk melakukan suatu hal atau kegiatan dimana kegiatan tersebut secara terus menerus dilakukan tanpa adanya paksaan dari orang lain dan disertai rasa senang sehingga tidak menimbulkan rasa bosan (Suharyat, 2009), sedangkan minat menggunakan (behavioral intention) adalah niat yang muncul dalam diri seseorang untuk menggunakan sistem secara terus menerus dengan kepercayaan bahwa mereka mempunyai akses terhadap teknologi. Seseorang akan berminat menggunakan suatu teknologi baru apabila dengan menggunakan teknologi dapat meningkatkan kinerjanya, penggunaan teknologi dapat dilakukan dengan mudah, dan pengguna mendapatkan pengaruh lingkungan sekitar dalam menggunakan teknologi (Venkatesh et al., 2012). Berdasarkan definisi diatas minat menggunakan merupakan kecenderungan jiwa terhadap suatu yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka inginkan dalam menggunakan suatu teknologi untuk mendukung kinerjanya, dan bebas memilih, dengan tidak adanya paksaan maupun perintah dari orang lain, yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan.

Fungsi minat adalah sebagai pendorong dari keinginan seseorang, penguatan hasrat dan sebagai penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari (Febrianti et al., 2021). Ada beberapa indikator- indikator minat menggunakan antara lain: repurchase Intentions, keadaan dimana pengguna mempunyai keinginan untuk datang kembali dengan menggunakan teknologi, positive word of mouth communication, keadaan dimana pengguna lain membicarakan hal positif mengenai teknologi, service quality, keadaan dimana kualitas pelayanan yang diberikan teknologi sudah baik (Venkatesh et al., 2012).

E-wallet (dompet elektronik) merupakan salah satu bentuk fintech (finance technology) yang memanfaatkan media internet dan digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembayaran (Nawawi, 2020). E-wallet juga termasuk dalam uang elektronik, perbedaannya terdapat pada media penyimpanan uang elektroniknya, e-wallet tidak membutuhkan media kartu, melainkan hanya menggunakan smartphone yang mudah dan praktis untuk dibawa (Widiyanti, 2020). Berdasarkan definisi diatas, jadi e-wallet adalah dompet digital yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan uang yang berbentuk server based, dimana dalam penggunaannya menggunakan smartphone yang terhubung ke layanan internet. E-wallet yang beredar di Indonesia yaitu GoPay, DANA, OVO, Shopee Pay, LinkAja, dll. Jenis-jenis transaksi yang bisa dilakukan dengan menggunakan e-wallet yaitu penerbitan dan pengisian ulang, transaksi pembayaran, transfer, tarik tunai, dan refund (Hadikusuma, 2021).

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) merupakan model berbasis teori yang dikembangkan oleh Vankatesh, Morris, Davis dan Davis pada tahun 2003. Model ini menggambarkan berbagai faktor yang mempengaruhi penerimaan seseorang terhadap teknologi informasi. UTAUT merupakan pengembangan dari pengkajian delapan model teori penerimaan/adopsi teknologi (Purwanto, 2020). Keempat konstruk dari UTAUT adalah:

### ***Performance expectancy***

Performance expectancy adalah tingkat dimana seseorang mempercayai dengan menggunakan sistem akan membantuya untuk memperoleh keuntungan-keuntungan kinerja pada

pekerjaan. Indikator performance expectancy yaitu: perceived usefulness (persepsi terhadap kegunaan) adalah tingkat dimana seseorang percaya dengan menggunakan sistem akan meningkatkan pekerjaannya, relative advantage (keuntungan relative) adalah bagaimana kemampuan dari sistem dapat meningkatkan prestasi kerja seseorang, dan job-fit (kesesuaian pekerjaan) adalah bagaimana kemampuan suatu sistem dapat meningkatkan dan menambah kinerja pekerjaan individual, seperti prestasi kerja, gaji, dan promosi (Venkatesh et al., 2003). Performance expectancy berkorelasi positif dengan minat menggunakan teknologi e-wallet yang berarti bahwa peningkatan kepercaya pada suatu teknologi maka akan meningkatkan minat untuk menggunakannya .

H1: Performance expectancy berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet

### ***Effort expectancy***

Effort expectancy adalah tingkat kemudahan penggunaan sistem dengan tujuan mengurangi upaya (tenaga dan waktu) seseorang dalam melakukan pekerjaannya. Indikator effort expectancy yaitu: perceived ease of use (persepsi kemudahan penggunaan) adalah mengidentifikasi bahwa kemudahan pemakaian mempunyai pengaruh terhadap penggunaan sistem, complexity, adalah tingkat sesuatu sistem yang relatif sulit diartikan untuk digunakan, dan ease of use, adalah tingkat dimana sistem dianggap sulit untuk digunakan, artinya apabila seseorang menganggap dengan menggunakan sistem yang baru akan berdampak pada intensitas penggunaannya (Venkatesh et al., 2003). Effort expectancy berkorelasi positif dengan minat menggunakan teknologi e-wallet yang berarti bahwa kemudahan penggunaan suatu teknologi maka akan meningkatkan minat untuk selalu menggunakannya

H2: Effort expectancy berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet

### ***Social influence***

Social influence (pengaruh sosial) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang mempersepsikan kepentingan yang dipercaya oleh orang lain dapat mempengaruhinya menggunakan sistem yang baru. Indikator social influence yaitu: subjective norm (norma subjektif) adalah persepsi seseorang bahwa orang-orang penting baginya berfikir bahwa dia harus atau tidak harus menggunakan sebuah sistem baru, social factor (faktor sosial) adalah internalisasi individu dari referensi budaya subyektif kelompok kesepakatan secara spesifik interpersonal bahwa individu telah dibuat oleh orang lain untuk menggunakan sistem baru, dan image (gambaran) adalah sejauh mana dengan menggunakan suatu sistem dapat meningkatkan sitra dan status penggunanya dalam sistem sosial (Venkatesh et al., 2003). Social influence memiliki korelasi positif dengan minat menggunakan teknologi, ketika seseorang mempersepsikan sesuatu yang dipercaya oleh orang lain kuat maka akan mampu meningkat minat menggunakan suatu teknologi baru termasuk e-wallet.

H3: Social influence berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet

### ***Facilitating conditions***

Facilitating conditions, kondisi-kondisi pemfasilitasi adalah tingkat dimana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasional dan teknikal tersedia untuk mendukung sistem. Indikator facilitating conditions yaitu: Perceived behavioral control (kontrol perilaku persepsi) adalah mencerminkan persepsi kendala internal dan eksternal terhadap perilaku dan meliputi kondisi memfasilitasi sumber daya dan kondisi memfasilitasi teknologi, facilitating conditions (kondisi-kondisi yang memfasilitasi) adalah suatu sistem mudah untuk digunakan karena adanya fasilitas pendukung, seperti computer dan smartphone, dan compatibility (kompabilitas) adalah

sejauh mana inovasi dari sistem dianggap konsisten dengan nilai-nilai yang ada, kebutuhan, dan pengalaman dari pengadopsi potensial (Venkatesh et al., 2003)

H4: Facilitating conditions berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet

## RESEARCH METHODS

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner yang disusun sesuai Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). Populasi dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa aktif Program Studi Perbankan Syariah Tahun 2020-2022 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Mahmud Yunus Batusangkar sebanyak 357 orang. Penentuan sampel menggunakan rumus Slovin dengan error 10% atau 0,1 diperoleh sampel sebanyak 78 orang dengan teknik random sumpling. Teknik analisis data menggunakan regresi linier berganda yang diolah dengan program SPSS versi 20.

## RESULT AND DISCUSSION

### Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas yaitu suatu instrument penelitian ditentukan oleh sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Uji ini menunjukkan tingkat kesahihan atau validnya sebuah instrumen, yang bisa mengukur apa yang harusnya diukur. Item bisa disebut valid jika terdapat korelasi signifikan terhadap nilai totalnya. Uji validitas melalui SPSS bisa dilakukan melalui korelasi Pearson yakni mengkorelasikan nilai item dengan nilai totalnya. Pengujian dilakukan dengan uji 2 sisi menggunakan  $r_{tabel}$  dengan tingkat signifikansi 0,05. Ketentuannya bila nilai  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka item pernyataan valid, untuk *degree of freedom* (*df*) =  $n-2$ , dalam hal ini  $n$  adalah jumlah sampel. Pada kasus ini *df* data hitung 30-2 atau *df* = 28 dengan alpha 0,05 maka didapat  $r_{tabel}$  0,3061. Berdasarkan uji dilakukan semua pernyataan dinyatakan valid karena nilai koefisien korelasi > 0,3061.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi kuisioner, pengukuran ini ditujukan untuk melihat sejauh mana alat ukur menghasilkan data yang konsisten, meskipun dilakukan secara berulang-ulang. Suatu kuisioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten. Pengujian untuk dapat mengetahui reliabel atau tidaknya suatu kuisioner yaitu dengan melihat: Jika hasil ditemukan *Cronbach's Alpha* > 0,60, maka variabel dinyatakan reliabel. Berdasarkan hasil uji reliabilitas setiap variabel menghasilkan *Cronbach's Alpha* > 0,60. Dengan demikian, variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, dan minat menggunakan e-wallet dinyatakan reliabel.

### Uji Asumsi Klasik

#### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data karena data yang berdistribusi normal merupakan syarat dilakukannya parametric test, serta data yang berdistribusi normal dapat dianggap mewakili populasi. Pengujian untuk dapat mengetahui normal atau tidaknya data yaitu dengan melihat: Jika hasil ditemukan *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* nilai *Sig. Kolmogorov-Smirnov* > 0,05, maka data tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, dan minat menggunakan e-wallet menunjukkan nilai *Sig. Kolmogorov-Smirnov* 0,303 > 0,05, maka dapat disimpulkan data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.

### ***Uji Multikolinearitas***

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui apakah adanya korelasi antar variabel independen memiliki masalah multikolinearitas atau tidak. Uji multikolinearitas perlu dilakukan jika variabel bebas lebih dari satu, pengujian untuk dapat mengetahui terjadinya multikolinearitas atau tidak yaitu dengan melihat: Jika hasil ditemukan nilai *tolerance* > 0,1, dan *Variance Inflation Factor* (VIF) < 10, maka data dinyatakan terbebas dari multikolinearitas. Berdasarkan hasil uji multikolinearitas variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions*, memiliki nilai *tolerance* > 0,1 dan nilai VIF < 10, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada masalah multikolinearitas variabel independen dalam penelitian ini.

### ***Uji Regresi Linear Berganda***

Analisis regresi linear berganda dimaksud untuk meramalkan nilai pengaruh dan hubungan variabel bebas *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions*. Terhadap variabel terikat minat penggunaan e-wallet.

Tabel 1  
 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
		B	Std. Error	Beta
1	(Constant)	1.378	.897	
	Performance Expectancy	.401	.099	.441
	Effort Expectance	.106	.095	.095
	Social Influence	.124	.068	.144
	Facilitating Conditions	.269	.105	.285

Sumber : Data Diolah, 2024

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda diatas diperoleh persamaan sebagai berikut :

$$Y = 1,378 + 0,401x_1 + 0,106x_2 + 0,124x_3 + 0,269x_4 + e$$

Persamaan regresi linear berganda diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Nilai konstanta (a) dari persamaan regresi linear adalah 1.378 satuan yang berarti apabila *performance expectancy* (X1), *effort expectancy* (X2), *social influence* (X3), dan *facilitating conditions* (X4), dalam keadaan konstanta atau 0, maka minat menggunakan e-wallet (Y) masih akan meningkat sebesar 1.378 satuan. Hal ini disebabkan karena masih ada faktor lain diluar faktor *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* yang mempengaruhi minat menggunakan e-wallet.
- Nilai koefisien regresi *performance expectancy* (X1) adalah sebesar 0,401 satuan yang berarti jika *performance expectancy* mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2020-2022 meningkat maka akan menyebabkan kenaikan terhadap minat menggunakan e-wallet sebesar 0,401 satuan, begitu juga sebaliknya.
- Nilai koefisien regresi *effort expectancy* (X2) adalah sebesar 0,106 satuan yang berarti jika *effort expectancy* mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2020-2022 meningkat maka akan menyebabkan kenaikan terhadap minat menggunakan e-wallet sebesar 0,106 satuan, begitu juga sebaliknya.

- d) Nilai koefisien regresi *social influence* (X3) adalah sebesar 0,124 satuan yang berarti jika *social influence* mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2020-2022 meningkat maka akan menyebabkan kenaikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* sebesar 0,124 satuan, begitu juga sebaliknya.
- e) Nilai koefisien regresi *facilitating conditions* (X4) adalah sebesar 0,269 satuan yang berarti jika *facilitating conditions* mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2020-2022 meningkat maka akan menyebabkan kenaikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* sebesar 0,269 satuan, begitu juga sebaliknya.

## Uji Hipotesis

### Uji t (Parsial)

Uji ini digunakan untuk pengukuran pengaruh yang hanya melibatkan satu variabel independen terhadap satu variabel dependen. Ketentuan dari uji t yaitu: Jika hasil ditemukan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan taraf signifikan  $< 0,05$ , maka terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y. Dengan ketentuan  $n-k = 78 - 4 = 74$ , nilai  $t_{tabel}$  berada di urutan ke-74 dengan taraf signifikan 0,05.. Berdasarkan hasil uji t maka diperoleh hasil sebagai berikut :

- a) Nilai  $t_{hitung}$  variabel *performance expectancy* (X1) sebesar  $4,062 > t_{tabel} 1,666$  dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_01$  ditolak dan  $H_{a1}$  diterima. Dimana  $H_{a1}$  menyatakan bahwa *performance expectancy* secara parsial berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2020-2022.
- b) Nilai  $t_{hitung}$  variabel *effort expectancy* (X2) sebesar  $1,109 < t_{tabel} 1,666$  dengan nilai signifikan  $0,271 > 0,05$ , sehingga  $H_02$  diterima dan  $H_{a2}$  ditolak. Dimana  $H_02$  menyatakan bahwa *effort expectancy* secara parsial tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2020-2022.
- c) Nilai  $t_{hitung}$  variabel *social influence* (X3) sebesar  $1,836 > t_{tabel} 1,666$  dengan nilai signifikan  $0,024 < 0,05$ , sehingga  $H_03$  ditolak dan  $H_{a3}$  diterima. Dimana  $H_{a3}$  menyatakan bahwa *social influence* secara parsial berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2020-2022.
- d) Nilai  $t_{hitung}$  variabel *facilitating conditions* (X4) sebesar  $2,566 > t_{tabel} 1,666$  dengan nilai signifikan  $0,012 < 0,05$ , sehingga  $H_04$  ditolak dan  $H_{a4}$  diterima. Dimana  $H_{a4}$  menyatakan bahwa *facilitating conditions* secara parsial berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2020-2022.

### Uji F (Simultan)

Uji ini digunakan untuk megukur pengaruh variabel independen secara bersama-sama (simultan) memberi pengaruh kepada variabel dependen. Dalam penelitian ini uji f digunakan untuk menguji pengaruh variabel *performance expectancy* (X1), *effort expectancy* (X2), *social influence* (X3), dan *facilitating conditions* (X4), secara bersama-sama terhadap minat menggunakan *e-wallet* (Y). Ketentuan dari uji f yaitu: Jika nilai  $f_{hitung} > f_{tabel}$ , dan nilai signifikansi  $< 0,05$  atau dengan  $degree freedom = k (n-k-1)$ ,  $k ( 78-4-1= 73)$ , maka  $f_{tabel}$  dalam penelitian ini berada diurutan ke 73, dan didapat sebesar 2,50. Jika nilai  $f_{hitung} > f_{tabel}$ , dan nilai signifikansi  $< 0,05$  maka *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* secara simultan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* mahasiswa Program Studi Perbankan

Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2020-2022. Berdasarkan hasil uji f mendapatkan hasil: dimana nilai  $f_{hitung} > f_{tabel}$ , yaitu  $39,243 > 2,50$  dan nilai sig  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_{a5}$  diterima, maka dapat diambil kesimpulan dari uji f *performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions* secara simultan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2020-2022.

### Koefisien Determinan ( $R^2$ )

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model untuk menjelaskan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah diantara 0-1 (0-100%). Pedoman melakukan pengujian koefisien determinasi adalah apabila nilai semakin mendekati angka 1, maka koefisien determinasi memiliki pengaruh besar atau persamaan regresi semakin baik, sedangkan apabila nilai semakin mendekati angka 0, koefisien determinasi memiliki pengaruh kecil atau persamaan regresi semakin lemah. Berdasarkan hasil Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) diperoleh nilai  $R^2$  0,683 yang berarti bahwa minat menggunakan *e-wallet* pada mahasiswa Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2020-2022 sebesar 68,3% dipengaruhi oleh variabel *performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions*. Sedangkan 31,7% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

## PEMBAHASAN

Hasil perhitungan regresi linear berganda menunjukkan bahwa *performance expectancy* berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun Angkatan 2020-2022. Penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Venkatesh (2003) yang menyatakan bahwa *performance expectancy* adalah keadaan dimana seseorang percaya dengan menggunakan suatu teknologi memberikan manfaat dalam penggunanya seperti percaya bahwa kinerja akan meningkat dengan menggunakan suatu teknologi. Dan sesuai dengan hasil nyata yang telah ditemui oleh peneliti secara langsung dengan cara penyebaran kuesioner dilapangan, maka peneliti dapat menyimpulkan terdapat pengaruh *performance expectancy* terhadap minat menggunakan *e-wallet*, karena mahasiswa menerima dengan baik dan menggunakan *e-wallet*. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tusyanah, dkk dimana hasil dari penelitian tersebut menghasilkan pengaruh *performance expectancy* terhadap minat menggunakan *e-wallet* (Tusyanah et al., 2021). Penelitian juga sejalan dengan yang dilakukan Wendy Suhendry yang juga menghasilkan pengaruh *performance expectancy* terhadap minat menggunakan alat pembayaran digital (Suhendry, 2020).

*Effort expectancy* tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun Angkatan 2020-2022. Penelitian ini tidak sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Venkatesh (2003) yang menyatakan bahwa *effort expectancy* mempengaruhi minat seseorang menggunakan *e-wallet*, *effort expectancy* adalah keadaan dimana seseorang percaya dengan bahwa teknologi yang digunakan dapat mengurangi usaha dalam bertransaksi, mudah dipahami, mudah untuk digunakan, mengurangi waktu dan biaya ketika menggunakannya, namun sesuai dengan hasil nyata yang telah ditemui oleh peneliti secara langsung dengan cara penyebaran kuesioner dilapangan *effort expectancy* tidak mempengaruhi minat mahasiswa menggunakan *e-wallet* karena generasi milenial khususnya mahasiswa hidup pada era perkembangan teknologi dimana membuatnya terbiasa dan diharuskan untuk menggunakan teknologi karena institusi pendidikan membantu

dalam mempercepat adopsi teknologi seperti: penggunaan aplikasi dan platform pendidikan, penggunaan computer dan laptop, pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi, penggunaan perangkat mobile, media sosial dan komunikasi, dan pengembangan keterampilan teknologi. Oleh karena itu penggunaan e-wallet menjadi sangat mudah untuk dipahami dan digunakan, sehingga faktor kemudahan bukan menjadi alasan utama sebab generasi milenial tidak memiliki kesulitan saat mengakses fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Dalam hal ini maka effort expectancy bukan menjadi faktor pengaruh pada mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah untuk menggunakan e-wallet. Penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Nur Auliya, dan Muhammad Fikry Aransyah, dimana hasilnya menyatakan effort expectancy memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan teknologi alat pembayaran digital (Auliya & Arransyah, 2023).

Social influence berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun Angkatan 2020-2022. Penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Venkatesh (2003) yang menyatakan bahwa social influence adalah keadaan dimana seseorang menggunakan suatu teknologi karena dampak atau pengaruh orang lain dalam pemakaian suatu teknologi. Dan sesuai dengan hasil nyata yang telah ditemui oleh peneliti secara langsung dengan cara penyebaran kuesioner dilapangan, maka peneliti dapat menyimpulkan terdapat pengaruh social influence terhadap minat menggunakan e-wallet, dimana mahasiswa sebagai generasi milenial dapat terpengaruhi oleh keputusan seseorang untuk menggunakan e-wallet serta mempengaruhi persepsi mereka terhadap e-wallet seperti saat mereka melakukan interaksi sosial, rekomendasi dari teman, promosi yang dilakukan influencer, atau tren yang terlihat di media sosial, hal tersebut dapat mempengaruhi mereka untuk menggunakan e-wallet. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ibnu Tri Saputra dan Agung Purwanto dimana hasil dari penelitian tersebut menghasilkan pengaruh social influence terhadap minat menggunakan e-wallet (Saputra & Purwanto, 2023).

Facilitating conditions berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun Angkatan 2020-2022. Penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Venkatesh (2003) yang menyatakan bahwa facilitating conditions adalah kondisi yang memfasilitasi penggunaan teknologi dimana sebuah ukuran sejauh mana seseorang meyakini bahwa adanya infrastruktur organisasional dan teknikal yang mendukung penggunaan suatu teknologi sehingga mempermudah dalam penggunaannya. Dan sesuai dengan hasil nyata yang telah ditemui oleh peneliti secara langsung dengan cara penyebaran kuesioner dilapangan, maka peneliti dapat menyimpulkan terdapat pengaruh facilitating conditions terhadap minat menggunakan e-wallet, karena mahasiswa menerima dan menggunakan e-wallet. Semakin meningkat facilitating conditions pada e-wallet, seperti ketersediaan aplikasi e-wallet yang dapat diunduh dan diinstal di berbagai platform, perlindungan keamanan yang melindungi data pengguna dan transaksi keuangan, kemudahan pada saat registrasi untuk pengguna mengaktifkan akun e-wallet, adanya integrasi dengan berbagai aplikasi untuk memfasilitasi pembayaran online, ketersediaan fitur-fitur tambahan seperti pembayaran tagihan, transfer uang, serta ketersediaan promosi dan diskon, maka semakin mempengaruhi seseorang untuk menggunakan alat pembayaran digital e-wallet.

Uji koefesien determinasi diperoleh R Square sebesar 0,683 atau sebesar 68,3% performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions, mempengaruhi minat menggunakan e-wallet, dan sisanya sebesar 31,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Venkatesh (2003) yang menyatakan bahwa performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions, berpengaruh terhadap minat menggunakan teknologi. Dapat dibuktikan

bahwa hipotesis penelitian kelima yang menyatakan bahwa performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun Angkatan 2020-2022..

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai minat menggunakan e-wallet pada generasi milenial dengan pendekatam UTAUT maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel Performance expectancy, Social influence dan Facilitating conditions berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet mahasiswa Perbankan Syariah UIN Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2020-2022. Sedangkan variabel Effort expectancy tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet. Namun secara semultan semua variabel berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet dengan nilai R square sebesar 68.3% mampu mempenagruhi minat. Hasil menjelaskan bahwa penerimaan terhadap teknologi yang terlihat dari minat menggunakanya lebih besar dipengaruhi oleh kemanfaatan dan kemudahan penggunaan produk teknologi tersebut ditambah dengan pengaruh lingkungan sosial yang selalu memberikan persepsi baik terhadap produknya.

## REFERENCES

Buku

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In Data Kualitatif. ALFABETA.

Jurnal

Achiriani, M. P. A., & Hasbi, I. (2021). Pengaruh Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Perceived Risk, Perceived Cost Terhadap Behavioral Intention Pada Pengguna Dompet Digital Dana Di Indonesia. E-Proceeding of Management, 8(1), 376–388.

Anjani, Dita, H. A. dan D. N. M. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Z Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet. Jurnal Sahmiyya, 1(1), 124–134.

Ansori, M. (2019). Perkembangan dan Dampak Financial Technology (FINTECH)Terhadap Industri Keuangan Syariah Di Jawa Tengah. Jurnal Studi Keislaman, 5(1), 32–45.

Auliya, P. N., & Arransyah, M. F. (2023). Penerapan Model UTAUT untuk Mengetahui Minat Perilaku Konsumen dalam Penggunaan QRIS. Ekonomi, Keuangan, Investasi Dan Syariah (EKUITAS), 4(3), 885–892.

Azizah, N. S. (2020). Lifestyle. Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi), 01(02), 92–101.

Effendi, F. P., & Dewi, D. A. (2021). Generasi Milenial Berpancasila di Media Sosial. Journal Civics & Social Studies, 5(1), 116–124.

Febrianti, S., Nursafwa, H., Arifin, B., Hayati, I., & Zailani. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam, 2(1), 48–57.

Hadikusuma, S. (2021). Metode Penentuan Akad pada Transaksi Uang Elektronik. Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam, 7(2), 806–815.

Hidayat, M. T., Aini, Q., & Fetrina, E. (2020). Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus). Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi, 9(3).

- Indah, M., & Agustin, H. (2019). Penerapan Model Utaut (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Untuk Memahami Niat Dan Perilaku Aktual Pengguna Go-Pay Di Kota Padang. *Jurnal Eksplorasi Akuntansi*, 1(4), 1949–1967.
- Ispriandina, A., & Sutisna, M. (2019). Faktor-Faktor Penerimaan Teknologi Yang Memengaruhi Intensi Kontinuitas Penggunaan Mobile Wallet Di Kota Bandung. Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar, 10(1), 1046–1055.
- Narastri, M. dan A. K. (2020). Financial Technology (FINTECH) di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Islam. *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IIJSE)*, 2(2), 155–170.
- Nawawi, H. H. (2020). Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa. *Emik*, 3(2), 189–205.
- Ningsih, D. R. (2020). Peran Financial Technology (FINTECH) Dalam Membantu Perkembangan Wirausaha UMKM. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang, 2(1), 270–277.
- Prakosa, A., & Wintaka, D. J. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Ulang E-Wallet Pada Generasi Milenial Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Bisman (Bisnis Dan Manajemen): The Journal Of Business and Management*, 3(1), 72–85.
- Pahlevi, R. (2022, Maret 21). Pasar E-Wallet Indonesia Diproyeksikan Capai US\$70 Miliar pada 2025. Diakses Januari 12, 2024, dari databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/21/pasar-e-wallet-indonesia-diproyeksikan-capai-us70-miliar-pada-2025>
- Purwanto, E. (2020). Technology Adoption. In *Advances in Science, Technology and Innovation*.
- Rosnidah, I., Muna, A., Musyaffi, A. M., & Siregar, N. F. (2019). Critical Factor of Mobile Payment Acceptance in Millennial Generation: Study on the UTAUT model. 306, 123–127.
- Saputra, I. T., & Purwanto, A. (2023). Evaluasi Penerimaan E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 Di Kabupaten Kotawaringin Timur. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 12, 506–515.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture. *SIMBOLIKA*, 4(1), 62–72.
- Suharyat, Y. (2009). Hubungan Antara Sikap, Minat Dan Perilaku Manusia. *REGION*, 1(3), 1–19.
- Suhendry, W. (2020). Minat Penggunaan OVO Di Kota Pontianak Menggunakan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Technology. *Jurnal Ekonomi Manajemen*, 6(Mei), 1–12.
- Tusyanah, T., Wahyudin, A., & Khafid, M. (2021). Analyzing Factors Affecting the Behavioral Intention to Use e-Wallet with the UTAUT Model with Experience as Moderating Variable. *Journal of Economic Education*, 10(2), 113–123.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), 425–478.
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xin Xu. (2012). Consumer Sebuah Ceptance dan Use Of saya Informasi Technology : Extending The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178.
- Widiyanti, W. (2020). Pengaruh Kemanfaatan , Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-wallet OVO di Depok. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 7(1), 54–63.