

## **Pengaruh Persepsi Manfaat Penggunaan Terhadap Niat Menggunakan *E-Wallet* DANA Dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Mediasi Pada Generasi Z di Bandar Lampung**

Anjhely Mahera Aryan Subing<sup>1✉</sup>, Yuniarti Fihartini<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Manajemen, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat penggunaan dan sikap penggunaan terhadap niat menggunakan *e-wallet* DANA pada Generasi Z di Bandar Lampung. Sampel penelitian ini adalah Generasi Z yang berdomisili di Bandar Lampung, mengetahui dan memahami terkait penggunaan *e-wallet* DANA, dan berniat menggunakan *e-wallet* DANA. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan teknik deskriptif. Penelitian ini menggunakan metode *probability sampling* dengan metode yang digunakan adalah *purposive sampling* berdasarkan kriteria tertentu, dengan menyebar kuesioner secara langsung dan *online* menggunakan *google form* kepada 130 responden. Penelitian ini menggunakan *Partial Least Square* (PLS) dengan menguji koefisien *outer model* dan *inner model*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua hipotesis diterima, yaitu persepsi manfaat penggunaan dan sikap penggunaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan serta sikap penggunaan memediasi hubungan antara persepsi manfaat penggunaan dan niat menggunakan.

**Kata Kunci:** *Persepsi manfaat, sikap, niat menggunakan.*

### **Abstract**

*This study aims to determine the effect of perceptions of the benefits of use and attitudes towards use on the intention to use the DANA e-wallet on Generation Z in Bandar Lampung. The sample of this study was Generation Z who live in Bandar Lampung, know and understand the use of the DANA e-wallet, and intend to use the DANA e-wallet. The approach used in this study is quantitative with descriptive techniques. This study uses a probability sampling method with the method used is purposive sampling based on certain criteria, by distributing questionnaires directly and online using google forms to 130 respondents. This study uses Partial Least Square (PLS) by testing the outer model and inner model coefficients. The results of the study indicate that all hypotheses are accepted, namely the perception of the benefits of use and attitudes towards use have a positive effect on the intention to use and attitudes towards use mediate the relationship between the perception of the benefits of use and the intention to use.*

**Keywords:** *Perception of benefits, attitude, intention to use*

Copyright (c) 2024 Anjhely Mahera Aryan Subing

---

✉ Corresponding author :

Email Address : [anjhelymahera09@gmail.com](mailto:anjhelymahera09@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Teknologi Informasi kini berkembang pesat, terutama dengan munculnya internet yang mempermudah akses informasi, komunikasi, dan transaksi (Mauludin, 2022). Di Indonesia, pengguna internet mencapai 213 juta orang pada Januari 2023, meningkat 5,44% dari tahun sebelumnya (DataBooks, 2023).

Perkembangan teknologi juga memicu perubahan dalam metode pembayaran, dengan masyarakat beralih ke pembayaran non-tunai atau "*cashless society*" (Balakrishnan dan Shuib, 2021). Uang elektronik dan *e-wallet* seperti OVO, Gopay, dan DANA menjadi populer karena kemudahan dan keamanannya (Bank Indonesia, 2024; goodstats.id, 2024).

*E-wallet* kini mendominasi metode pembayaran di Indonesia, dengan Gopay, DANA, dan OVO sebagai yang paling banyak digunakan (Populix, 2022; Maurin, 2021). Fokus penelitian ini adalah DANA, yang menjadi aplikasi keuangan digital terpopuler sejak 2018 (Atikotul, 2023; playstore, 2024).

*E-wallet* DANA menempati peringkat pertama di Bandar Lampung dan di Playstore (2024), tetapi menurut survei Populix, Gopay adalah *e-wallet* yang paling banyak digunakan. Gopay terintegrasi dalam platform Gojek, sementara DANA adalah aplikasi independen (gopay.co.id, 2024). Perbedaan utama terletak pada cara pengguna mengunduh aplikasi—Gopay melalui Gojek, sedangkan DANA melalui Playstore atau App Store.

DANA menawarkan berbagai manfaat, termasuk promosi *cashback* dan pengurangan biaya transaksi (dana.id, 2023). Namun, ada beberapa kekurangan seperti error aplikasi dan masalah keamanan (Naomi, 2020; financer.com, 2024). Beberapa pengguna juga mengeluhkan masalah seperti saldo yang tiba-tiba hilang dan keterlambatan transfer (Pra survei DANA, 2024).

Meskipun ada keluhan, DANA tetap memberikan kemudahan dalam bertransaksi. Persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan menjadi faktor penting dalam adopsi teknologi *e-wallet* seperti DANA (Jogiyanto, 2019; Damayanti, 2019). Komentar pengguna menunjukkan kepuasan terhadap kemudahan transaksi, namun juga menggarisbawahi pentingnya peningkatan keamanan dan keandalan sistem (Punung, Vinus, Kang Fatih, Farhan, playstore 2024; Waginah, media konsumen 2021). Niat pengguna untuk terus menggunakan *e-wallet* didorong oleh manfaat dan kepercayaan pada sistem yang digunakan (Davis, 1989; Suyanto, 2019).

Generasi Z, lahir antara 1997-2012 (BPS, 2020), dikenal sebagai generasi yang akrab dengan teknologi dan aktif di platform digital (Dila, 2022; Widyananda, 2020; Turner, 2015). Gen Z memiliki persentase pengguna DANA tertinggi di Bandar Lampung sebesar 64,1%, dibandingkan dengan Gen Y yang hanya 35,9% (Hanner Rambe, 2023). Penulisan ini didasarkan pada survei Populix (2022) yang menunjukkan DANA sebagai *e-wallet* kedua paling sering digunakan di Indonesia, dengan beberapa keluhan konsumen terkait layanan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan adanya perbedaan temuan terkait pengaruh persepsi manfaat terhadap sikap dan niat penggunaan *e-wallet*. Beberapa studi menemukan pengaruh signifikan (Vimal, 2023; Filona, 2019; Effendy, 2020; Chaveesuk, 2022), sementara yang lain tidak (Saputra, 2023; Sinurat, 2022). Sikap juga menunjukkan hasil beragam dalam memediasi hubungan antara persepsi manfaat dan niat penggunaan (Kadir et al., 2022; Saputra, 2023).

Bandar Lampung, dengan populasi 1 juta jiwa, merupakan kota besar dengan potensi peningkatan transaksi non-tunai. Penggunaan transaksi elektronik di Lampung meningkat 45,61% pada 2023, didorong oleh digitalisasi di sektor pemerintahan dan peningkatan daya beli (ANTARA News Lampung, 2023).

## METODOLOGI

### Sumber dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang bersifat kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018;13) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan

### Data Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ada pengumpulan data melalui pengisian kuesioner yang dilakukan oleh konsumen yang mengetahui dan berniat menggunakan *e-wallet* DANA sebagai alat pembayaran non tunai. Kemudian Data sekunder pada penelitian ini didapatkan dari berbagai sumber seperti artikel, jurnal, tulisan ilmiah, buku, internet, dan lain-lain.

### Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini, populasi adalah individu yang lahir pada tahun 1997-2012 yaitu generasi z (BPS, 2020) yang mengetahui dan berniat menggunakan *e-wallet* DANA sebagai alat transaksi di daerah Bandar Lampung. Dalam penelitian ini, digunakan metode pengambilan sampel *non-probability sampling* yaitu melalui desain sampel *purposive sampling*. Metode tersebut digunakan untuk memilih individu yang memenuhi kriteria penelitian sebagai berikut:

1. Generasi z yang berdomisili di daerah Bandar Lampung dan lahir pada tahun 1997-2012 (BPS, 2020)
2. Minimal berusia 17 tahun, batasan usia dipilih karena usia tersebut dianggap sudah matang, mampu mengambil keputusan secara rasional, dan memahami konteks isi kuesioner
3. Mengetahui dan memahami terkait aplikasi DANA dan penggunaannya
4. Berniat menggunakan aplikasi DANA.

Penentuan jumlah sampel ditentukan berdasarkan jumlah indikator penelitian, sehingga jumlah sampel minimal yang diambil dalam penelitian ini adalah sebesar:

$$13 \times 10 = 130$$

### Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Studi Kepustakaan

Sebagian besar penelitian membutuhkan dan menggunakan studi kepustakaan. Dalam penelitian ini, data studi kepustakaan yang akan diambil berasal dari buku, jurnal, dan penelitian-penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian.

#### 2. Kuesioner

Dalam penelitian ini, pengukuran dilakukan menggunakan *skala likert*. *Skala Likert* adalah metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur tingkat setuju atau ketidaksetujuan responden terhadap pernyataan atau pertanyaan dalam penelitian.

### Variabel Penelitian

1. Variabel Independen (X)  
Variabel independen dalam studi ini adalah persepsi manfaat.
2. Variabel Dependen (Y)  
Variabel dependen dalam studi ini adalah niat penggunaan.
3. Variabel Mediasi (M)  
Variabel Mediasi dalam penelitian ini adalah sikap pengguna (M).

### Definisi Operasional Variabel

**Tabel 1.** Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala
Persepsi Manfaat (X)	Persepsi manfaat dapat diartikan sebagai sejauh mana internet dan teknologi bermanfaat dalam kegiatan harian.  (Damayanti, 2019)	Penggunaan <i>e-wallet</i> mempercepat proses transaksi Aplikasi <i>e-wallet</i> berguna untuk melakukan transaksi Aplikasi <i>e-wallet</i> memudahkan pembayaran online Penggunaan <i>e-wallet</i> meningkatkan kualitas transaksi online Secara keseluruhan menggunakan <i>e-wallet</i> dapat meningkatkan kinerja  (Chawla dan Joshi, 2019)	<i>Likert</i>
Sikap (M)	Sikap mencakup perasaan positif atau negatif individu terhadap suatu objek tertentu.  (Schiffman, 2013)	Menggunakan <i>e-wallet</i> adalah ide yang bagus Menggunakan <i>e-wallet</i> adalah bijaksana Menggunakan <i>e-wallet</i> bermanfaat Menggunakan <i>e-wallet</i> memang menarik  (Aslam 2017)	<i>Likert</i>
Niat (Y)	Niat penggunaan teknologi adalah keinginan yang kuat untuk terus mengadopsi dan menggunakan teknologi secara berkelanjutan.  (Davis, 1989) dalam (Suyanto, 2019)	Bersedia menggunakan <i>e-wallet</i> untuk transaksi pembelian Meyakini bahwa akan banyak menggunakan <i>e-wallet</i> di masa yang akan datang Lebih memilih menggunakan <i>e-wallet</i> dibandingkan uang tunai Tetap menggunakan <i>e-wallet</i> dimasa yang akan datang  (Maggie & Christina, 2020)	<i>Likert</i>

### Metode Analisis Data

1. Analisis Deskriptif  
Statistik deskriptif merupakan metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan tujuan memberikan gambaran atau deskripsi tentang

data yang telah dikumpulkan, tanpa bermaksud membuat generalisasi atau kesimpulan yang berlaku secara umum (Sugiyono, 2019).

## 2. Analisis Kuantitatif

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan fokus pada data primer yang akan diproses dan dianalisis menggunakan *Partial Least Square (PLS)*.

### *Partial Least Square (PLS)*

*Partial Least Squares (PLS)* adalah salah satu alternatif dalam *Structural Equation Modeling (SEM)* yang mewakili pendekatan yang lebih fleksibel, di mana tidak ada asumsi yang dibuat tentang distribusi data. *Partial Least Squares (PLS)* adalah suatu teknik analisis yang sangat efektif, PLS mampu digunakan untuk mengevaluasi teori-teori yang kurang kuat serta menganalisis data yang memiliki kelemahan, seperti sampel yang terbatas dan isu-isu ketidaknormalan data (Duryadi, 2021:66).

Proses identifikasi menggunakan *SEM-PLS* biasanya terdiri dari dua sub model yaitu (1) model struktural dan (2) model pengukuran. Model struktural merujuk pada suatu model jalur yang menunjukkan korelasi antara variabel independen dan variabel dependen. Di sisi lain, model pengukuran memfasilitasi peneliti untuk memanfaatkan berbagai variabel (indikator) sebagai pengganti tunggal variabel bebas atau terikat (Hair, 2014).

## 1. Model Pengukuran (*Outer Model*)

### a. Uji Validitas

Menurut Hair, dkk. (2014:121) validitas merujuk pada tingkat keakuratan di mana suatu skala atau serangkaian ukuran dapat secara tepat mencerminkan konsep yang ingin diukur. Tujuan dari uji validitas adalah untuk mengevaluasi mutu instrumen yang digunakan, menilai tingkat keabsahan suatu instrumen, dan mengukur seberapa efektif suatu konsep dapat diukur oleh suatu instrumen pengukuran (Hair, 2014). Terdapat dua persyaratan yang perlu dipenuhi sebelumnya dalam proses evaluasi validitas, yaitu melakukan pengujian validitas konvergen dan validitas diskriminan.

**Tabel 2.** Pengukuran Uji Validitas

Uji Validitas	Parameter	Rule
Validitas Convergen	Loading Factor	> 0,7 ( <i>Confirmatory Research</i> )
	Average Variance Extracted (AVE)	> 0,5
Validitas Discriminant	Cross loading	> 0,7 (untuk setiap variabel)
	Akar Kuadrat AVE (Fornell-Lacker Creterium)	Akar kuadrat AVE > dari korelasi antar Konstruk Laten

Sumber : (Hair, 2014:62)

### b. Uji Reliabilitas

Menurut Ghozali (2009) menyatakan bahwa reliabilitas adalah instrumen untuk mengevaluasi suatu kuesioner yang mencerminkan stabilitas atau konsistensi dari suatu variabel atau konstruk. Sebuah kuesioner dianggap memiliki reliabilitas

atau kehandalan yang tinggi apabila tanggapan seseorang terhadap pernyataan-pernyataan tersebut tetap konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Hair dkk (2014) menjelaskan bahwa reliabilitas merupakan indikator yang digunakan untuk menilai seberapa dapat dipercaya atau dapat diandalkan suatu instrumen pengukuran. Suatu variabel dianggap reliabel jika nilai koefisien *Cronbach's Alpha* untuk setiap item berada dalam rentang 0,79 hingga 0,89, melebihi nilai yang direkomendasikan sebesar 0,7, yang menunjukkan adanya konsistensi internal di seluruh item (Hair dkk, 2014). Selain itu, tingkat reliabilitas juga dapat dihitung dengan menggunakan *Composite Reliability* (CR), di mana sebuah struktur diklasifikasikan sebagai dapat diandalkan jika nilai CR-nya melebihi 0,7.

**Tabel 3.** Pengukuran Uji Reliabilitas

	Parameter	Rule
Uji Reliabilitas	<i>Cronbach's Alpha</i>	> 0,7 ( <i>Confirmatory research</i> )
	<i>Composite Reliability</i>	> 0,7 ( <i>Confirmatory research</i> )

Sumber : (Hair, 2014:62)

## 2. Model Struktural (*Inner Model*)

### a. *R-Square* $R^2$

*R-Square* ( $R^2$ ) merupakan alat yang digunakan untuk menilai seberapa besar variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen. Nilai *R-Square* 0.75, 0.50, dan 0.25 menunjukkan bahwa model kuat, moderat, dan lemah (Hair dkk. dalam Ghozali dan Latan, 2015). Nilai koefisien determinasi berkisar antara 0 sampai 1 ( $0 < R^2 < 1$ ). Nilai  $R^2$  yang rendah menunjukkan bahwa kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen sangat terbatas. Sebaliknya, nilai yang mendekati satu menunjukkan bahwa variabel independen memberikan hampir seluruh informasi yang diperlukan untuk memprediksi variasi variabel dependen (Ghozali, 2011).

### b. Uji Hipotesis (*Bootstrapping*)

Saat mengolah model struktural, metode bootstrapping digunakan untuk menguji hipotesis. Metode bootstrapping memungkinkan aplikasi data terdistribusi secara bebas, yang berarti tidak memerlukan asumsi distribusi normal dan tidak memerlukan sampel yang besar. Uji statistik yang digunakan adalah uji t atau statistik t. Menurut Ghozali (2011) uji statistika t adalah model yang digunakan untuk mengindikasikan seberapa besar pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Pengujian hipotesis dilakukan dengan memeriksa nilai probabilitas dan statistiknya. Untuk nilai probabilitas, nilai p-value dengan alpha 5% kurang dari 0,05, dan nilai t-tabel adalah 1,96. Oleh karena itu, kriteria penerimaan hipotesis terjadi ketika t-statistik lebih besar dari t-tabel. Untuk nilai probabilitas, apabila nilai p-value dengan alpha 5% kurang dari 0,05 maka  $H_a$  diterima, jika p-value dengan alpha 5% lebih dari 0,05 maka  $H_a$  ditolak. Jika hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen (Ghozali, 2011).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden

**Tabel 4.** Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki - laki	23	18%
Perempuan	107	82%
<b>Total</b>	<b>130</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data primer/Kuesioner

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan total responden yang mengisi kuesioner adalah 130 orang, terdapat 107 orang responden perempuan dengan persentase sebesar 82% dan 23 orang responden laki-laki dengan persentase sebesar 18%. Dapat disimpulkan bahwa jumlah gen z di Bandar Lampung yang berpartisipasi dalam pengisian kuesioner ini didominasi oleh perempuan.

**Tabel 5.** Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
17 - 20	38	29%
21 - 24	90	69%
25 - 27	2	2%
<b>Total</b>	<b>130</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data primer/Kuesioner

Berdasarkan tabel 5 terdapat total responden yang mengisi kuesioner adalah 130 orang, sebanyak 38 orang berusia 17 - 20 tahun dengan persentase 29%, 90 orang berusia 21 - 24 tahun dengan persentase 69%, dan 2 orang berusia 25 - 27 tahun dengan persentase 2 %. Mayoritas responden merupakan Gen Z yang lahir di tahun 1997 - 2012 (BPS) dan berdomisili di Bandar Lampung.

**Tabel 6.** Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Pendidikan Terakhir	Frekuensi	Persentase
SMP	1	1%
SMA	64	49%
Diploma	3	2%
Sarjana	61	47%
Pascasarjana	1	1%
<b>Total</b>	<b>130</b>	<b>100%</b>

Sumber : Data primer/Kuesioner

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan total responden yang mengisi kuesioner adalah 130 orang, terdapat 1 orang responden atau 1% merupakan lulusan SMP, 64 orang responden atau 49% merupakan lulusan SMA, 3 orang responden atau 2% merupakan lulusan Diploma, 61 orang responden atau 47% merupakan lulusan Sarjana, 1 orang responden atau 1% merupakan lulusan pascasarjana.

**Tabel 7.** Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Frekuensi	Persentase
Pelajar / Mahasiswa	116	89%

<b>Wirausaha</b>	3	3%
<b>Karyawan Swasta</b>	5	4%
<b>Wiraswasta</b>	3	2%
<b>Lainnya</b>	3	2%
<b>Total</b>	130	100%

Sumber : Data primer/Kuesioner

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan total responden yang mengisi kuesioner adalah 130 orang, terdapat 116 orang responden atau 89% merupakan pelajar/mahasiswa, 3 orang responden atau 3% merupakan wirausaha, 5 orang responden atau 4% merupakan karyawan swasta, 3 orang responden atau 2% merupakan wiraswasta, dan pekerjaan lainnya terdapat 3 orang responden atau 2% .

**Tabel 8.** Karakteristik Responden Berdasarkan Pengeluaran

<b>Pengeluaran perbulan</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
<b>&lt; Rp. 2.500.000</b>	108	83%
<b>Rp. 2.500.000 - Rp. 5.000.000</b>	19	15%
<b>Rp. 5.000.000 - Rp. 7.500.000</b>	1	1%
<b>Rp. 7.500.000 - Rp. 10.000.000</b>	0	0
<b>&gt; Rp. 10.000.000</b>	2	1%
<b>Total</b>	130	100%

Sumber : Data primer/Kuesioner

Berdasarkan tabel 8 terdapat total responden yang mengisi kuesioner adalah 130 orang, menunjukkan bahwa pengeluaran terbanyak sebesar < Rp. 2.500.000 per bulan dengan persentase 83%, hal ini dikarenakan rata-rata responden yang mengisi kuesioner adalah seorang pelajar.

## Analisis Kuantitatif

### 1. Model Pengukuran (*Outer Model*)

#### a. *Convergent Validity*

**Tabel 9.** *Outer Loading*

<b>Variabel</b>	<b>Kode Item</b>	<b>Persepsi Manfaat Penggunaan</b>	<b>Sikap Penggunaan</b>	<b>Niat Menggunakan</b>	<b>Hasil</b>
<b>Persepsi Manfaat Penggunaan (X)</b>	PM1	0,784			Valid
	PM2	0,715			Valid
	PM3	0,792			Valid
	PM4	0,785			Valid
	PM5	0,791			Valid
<b>Sikap Penggunaan (M)</b>	S1		0,856		Valid
	S2		0,831		Valid
	S3		0,783		Valid
	S4		0,809		Valid
<b>Niat Menggunakan (Y)</b>	N1			0,806	Valid
	N2			0,837	Valid
	N3			0,750	Valid
	N4			0,899	Valid

Sumber : Data primer diolah, SmartPLS (2024)



Berdasarkan tabel 9 terdapat hasil analisis yang menunjukkan bahwa nilai *outer loading* pada setiap item memiliki nilai lebih besar dari 0,70 yang artinya nilai pada seluruh item valid, sehingga *Convergent Validity* bisa dikatakan baik. Nilai *outer loading* terkecil dari setiap indikator berada pada item PM2 sebesar 0,715, dan nilai terbesar berada pada item N4 sebesar 0,899.

**Tabel 10.** *Average Variance Extracted*

Variabel	AVE	Deskripsi
Persepsi Manfaat Penggunaan	0,599	Valid
Sikap Pengguna	0,673	Valid
Niat Menggunakan	0,680	Valid

Sumber : Data primer diolah, SmartPLS (2024)

Berdasarkan tabel 10 terdapat hasil bahwa nilai pada masing-masing konstruk berada di atas 0,5, dengan nilai persepsi manfaat penggunaan sebesar 0,599, sikap penggunaan sebesar 0,673, dan niat menggunakan sebesar 0,680. Hal ini menunjukkan bahwa pada masing-masing variabel memiliki nilai yang valid, sehingga *Convergent Validity* bisa dikatakan baik.

#### b. *Discriminant Validity*

**Tabel 11.** *Fornell-Larcker criterion*

Variabel	Persepsi Manfaat Penggunaan	Sikap Penggunaan	Niat Menggunakan
Persepsi Manfaat Penggunaan	0,820		
Sikap Penggunaan	0,801	0,774	
Niat Menggunakan	0,826	0,736	0,825

Sumber : Data primer diolah, SmartPLS (2024)

Berdasarkan tabel 11 menunjukkan hasil bahwa besaran nilai *Fornell-Larcker* dari variabel persepsi manfaat adalah 0,820 lebih besar dari nilai variabel persepsi manfaat terhadap variabel sikap penggunaan dengan nilai 0,801 yang artinya valid, namun variabel persepsi manfaat tidak valid terhadap variabel niat menggunakan karena memiliki nilai lebih besar yaitu 0,826. Lalu untuk besaran nilai *Fornell-Larcker* dari sikap penggunaan adalah 0,774 lebih besar dari nilai variabel sikap penggunaan terhadap niat yaitu 0,736 yang artinya valid, namun antara variabel sikap penggunaan terhadap persepsi manfaat memiliki nilai lebih besar yaitu 0,801 sehingga bisa dikatakan tidak valid. Untuk besaran nilai *Fornell-Larcker* dari niat menggunakan adalah 0,825 lebih besar dari nilai variabel niat menggunakan terhadap sikap penggunaan dengan nilai 0,736 yang artinya valid, namun antara variabel niat menggunakan terhadap persepsi manfaat penggunaan memiliki nilai lebih besar yaitu 0,826 sehingga bisa dikatakan tidak valid. Dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi manfaat terhadap sikap penggunaan valid tapi tidak valid terhadap niat, variabel sikap penggunaan terhadap niat menggunakan valid tapi tidak valid terhadap persepsi manfaat, variabel niat menggunakan terhadap sikap penggunaan valid, tapi tidak valid terhadap persepsi manfaat. Hal ini bisa terjadi karena jawaban pada setiap item memiliki kemiripan dan tidak unik.

Tabel 12. Cross Loading

Variabel	Kode Item	Persepsi Manfaat	Sikap Penggunaan	Niat Menggunakan
Persepsi Manfaat Penggunaan (X)	PM1	<b>0,784</b>	0,603	0,544
	PM2	<b>0,715</b>	0,531	0,524
	PM3	<b>0,792</b>	0,585	0,497
	PM4	<b>0,785</b>	0,637	0,598
	PM5	<b>0,791</b>	0,717	0,662
Sikap Penggunaan (M)	S1	0,703	<b>0,856</b>	0,700
	S2	0,673	<b>0,831</b>	0,724
	S3	0,595	<b>0,783</b>	0,622
	S4	0,651	<b>0,809</b>	0,660
Niat Menggunakan (Y)	N1	0,660	0,688	<b>0,806</b>
	N2	0,570	0,659	<b>0,837</b>
	N3	0,502	0,609	<b>0,750</b>
	N4	0,680	0,759	<b>0,899</b>

Sumber : Data primer diolah, SmartPLS (2024)

Berdasarkan tabel 12 menunjukkan hasil bahwa nilai cross loading > 0,7 dan nilai pada masing-masing konstruk lebih tinggi dibandingkan indikator lainnya. Oleh karena itu, indikator yang digunakan dalam penelitian ini bisa dikatakan memiliki *Discriminant Validity* yang baik.

Tabel 13. Heterotrait-Monotrait Ratio (HTMT)

Variabel	Persepsi Manfaat Penggunaan	Sikap Penggunaan	Niat Menggunakan
Persepsi Manfaat Penggunaan			
Sikap Penggunaan	0,949		
Niat Menggunakan	0,980	0,867	

Sumber : Data primer diolah, SmartPLS (2024)

Berdasarkan tabel 13 menunjukkan bahwa nilai *Heterotrait-Monotrait Ratio* (HTMT) pada setiap konstruk tidak ada yang lebih dari 1 sehingga dapat dikatakan bahwa *discriminant validity* valid.

Berdasarkan beberapa uji yang telah dilakukan terdapat hasil bahwa pada uji *Fornell-Larcker criterion* masing-masing variabel masih banyak yang tidak reliabel, namun berdasarkan uji *Cross Loading* dan *HTMT* setiap variabel dikatakan reliabel. Dapat disimpulkan bahwa *discriminant validity* cukup baik dan bisa digunakan.

### c. Reliability Test and Cronbach's Alpha

Tabel 14. Composite Reliability and Cronbach Alpha

Variabel	Cronbach Alpha	Composite Reliability	Hasil
Persepsi Manfaat Penggunaan	0,833	0,882	Reliabel
Sikap Pengguna	0,838	0,892	Reliabel
Niat Penggunaan	0,842	0,894	Reliabel

Sumber : Data primer diolah, SmartPLS (2024)

Berdasarkan tabel 14 menunjukkan hasil bahwa pada masing-masing konstruk memiliki nilai cronbach's alpha dan composite reliability > 0,7. Hal ini menunjukkan bahwa konsistensi interval pada variabel persepsi manfaat, sikap, dan niat memiliki reliabilitas yang baik.

## 2. Model Struktural (Inner Model)

### a. R-square Value (R<sup>2</sup>)

Tabel 15. R-Square

Variabel	R Square
Sikap Penggunaan	0,641
Niat Menggunakan	0,698

Sumber : Data primer diolah, SmartPLS (2024)

Berdasarkan tabel 15 menunjukkan bahwa nilai R-Square pengaruh pada variable persepsi manfaat terhadap variable sikap penggunaan adalah sebesar 0,641, dapat dijelaskan bahwa persepsi manfaat mempengaruhi variabel sikap pengguna sebesar 64% sisanya 36% dipengaruhi oleh variabel lain diluar cakupan penelitian. Pada variabel persepsi manfaat terhadap variabel niat menggunakan adalah sebesar 0,698, dapat dijelaskan bahwa variabel persepsi manfaat mempengaruhi variabel sikap pengguna sebesar 70% sisanya 30% dipengaruhi oleh variabel lain diluar cakupan penelitian.

### b. Uji Hipotesis (Bootstrapping)

Tabel 16. Hasil Pengujian Hipotesis

Path Coefficients	Original Sample (O)	T-Statistic	P-Value	Hasil
Persepsi Manfaat → Sikap Pengguna	0.801	23.436	0.000	Signifikan
Persepsi Manfaat → Niat Menggunakan	0.208	2.023	0.044	Signifikan
Sikap Pengguna → Niat Menggunakan	0.660	7.402	0.000	Signifikan
Persepsi Manfaat → Sikap Pengguna → Niat Menggunakan	0.528	7.100	0.000	Signifikan

Sumber : Data primer diolah, SmartPLS (2024)

Berdasarkan tabel 16, dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### Persepsi Manfaat Penggunaan terhadap Sikap Penggunaan

Hipotesis 1 menyatakan bahwa persepsi manfaat penggunaan berpengaruh terhadap sikap penggunaan. Hipotesis 1 diterima karena nilai P-Value adalah 0,000 kurang dari < 0,05 dan nilai T-Statistic adalah 23,436 lebih besar dari > 1,96, artinya persepsi manfaat secara langsung berpengaruh signifikan dalam mempengaruhi sikap penggunaan (Hair, 2016). Jika dilihat dari path coefficient-nya, hipotesis ini menunjukkan nilai sebesar 0,801 yang artinya jika persepsi manfaat meningkat satu unit maka sikap penggunaan dapat meningkat sebesar 80.1%.

### Persepsi Manfaat Penggunaan terhadap Niat Menggunakan

Hipotesis 2 menyatakan bahwa persepsi manfaat penggunaan berpengaruh terhadap niat menggunakan. Hipotesis 2 diterima karena nilai *P-Value* adalah 0,044 kurang dari  $< 0,05$  dan nilai *T-Statistic* adalah 2,023 lebih besar dari  $> 1,96$ , artinya persepsi manfaat secara langsung berpengaruh signifikan dalam mempengaruhi niat menggunakan. Jika dilihat dari *path coefficient*-nya, hipotesis ini menunjukkan nilai sebesar 0.208 yang artinya jika persepsi manfaat meningkat satu unit maka niat menggunakan dapat meningkat sebesar 20.8%.

### Sikap Penggunaan terhadap Niat Menggunakan

Hipotesis 3 menyatakan bahwa sikap penggunaan berpengaruh terhadap niat menggunakan. Hipotesis 3 diterima karena nilai *P-Value* adalah 0,000 kurang dari  $< 0,05$  dan nilai *T-Statistic* adalah 7,402 lebih besar dari  $> 1,96$ , artinya sikap penggunaan secara langsung berpengaruh signifikan dalam mempengaruhi niat menggunakan. Jika dilihat dari *path coefficient*-nya, hipotesis ini menunjukkan nilai sebesar 0,660 yang artinya jika sikap penggunaan meningkat satu unit maka niat menggunakan dapat meningkat sebesar 66%.

### Persepsi Manfaat Penggunaan terhadap Niat Menggunakan yang di Mediasi oleh Sikap Penggunaan

Hipotesis 4 menyatakan sikap penggunaan berpengaruh dalam memediasi persepsi manfaat terhadap niat menggunakan. Hipotesis 4 diterima karena nilai *P-Value* adalah 0,000 kurang dari  $< 0,05$  dan nilai *T-Statistic* adalah 7,100 lebih besar dari  $> 1,96$ , artinya sikap penggunaan secara tidak langsung berpengaruh signifikan dalam memediasi persepsi manfaat terhadap niat menggunakan.

## Pembahasan

### 1. Pengaruh Persepsi Manfaat Penggunaan terhadap Sikap Penggunaan E-Wallet DANA pada Generasi Z di Bandar Lampung

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan terdapat hasil bahwa persepsi manfaat penggunaan berpengaruh signifikan terhadap sikap penggunaan. Hal ini bisa disimpulkan bahwa persepsi manfaat penggunaan dapat mempengaruhi sikap seorang dalam menggunakan *e-wallet* DANA. Menurut Chawla dan Joshi (2019) *e-wallet* DANA bermanfaat bagi pengguna, *e-wallet* DANA dapat mempercepat proses transaksi karena pengguna tidak perlu usaha yang sulit untuk membuka aplikasi sehingga dapat menghemat waktu, berguna untuk melakukan transaksi karena menyediakan berbagai layanan transaksi apapun sesuai kebutuhan, memudahkan pembayaran online, meningkatkan kualitas transaksi online dan mempermudah proses transaksi, dapat meningkatkan kinerja karena mempermudah pekerjaan dan memudahkan transaksi akan kebutuhan harian seperti pembelian pulsa, transfer, dll sehingga bisa mempercepat proses transaksi keuangan *online*. Manfaat yang dirasakan pengguna sebelumnya akan berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-wallet*. DANA telah menyediakan berbagai layanan yang tertera pada gambar 1.2 di halaman 7 seperti fitur transfer uang, fitur pembayaran dan lainnya yang dapat memberikan manfaat dan kemudahan kepada pengguna. Hasil rata-rata jawaban responden pada tabel 4.7 dan 4.8 juga menunjukkan bahwa pada setiap

pernyataan mengenai persepsi manfaat memiliki skor 4,24 dan sikap penggunaan 4,05 atau tinggi yang berarti baik, artinya *e-wallet* DANA menurut responden memiliki manfaat dalam melakukan transaksi yang akan berdampak baik terhadap sikap penggunaan. Fitur dan layanan pada *e-wallet* DANA berguna untuk melakukan transaksi apapun sesuai kebutuhan penggunaannya seperti pembelian pulsa, top up uang, dll.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Vimal (2023) yang mengungkapkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap sikap penggunaan non tunai. Berdasarkan penelitian Filona (2019) terdapat hasil bahwa persepsi manfaat berpengaruh secara signifikan terhadap sikap penggunaan uang elektronik. Dalam bertransaksi menggunakan *e-wallet* persepsi manfaat merujuk kepada seberapa efektif keyakinan individu dalam mengembangkan sikap positif dalam menggunakan transaksi non tunai (Flavein, 2020) (Ahassany, 2018). Dapat disimpulkan bahwa sikap pengguna akan dipengaruhi oleh manfaat yang dirasakan.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian Saputra (2023) yang terdapat hasil bahwa persepsi manfaat tidak memiliki pengaruh terhadap sikap hal ini karena objek penelitian yang diteliti berbeda, pada penelitian Saputra (2020) meneliti mengenai penggunaan *shopeepay* sedangkan penelitian ini meneliti mengenai penggunaan *e-wallet* DANA jadi manfaat yang dirasakan tentunya berbeda sesuai dengan masing-masing aplikasi.

## **2. Pengaruh Persepsi Manfaat Penggunaan terhadap Niat Menggunakan E-Wallet DANA pada Generasi Z di Bandar Lampung**

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan terdapat hasil bahwa persepsi manfaat penggunaan berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan. Hal ini bisa disimpulkan bahwa persepsi manfaat penggunaan dapat mempengaruhi niat seseorang dalam menggunakan *e-wallet* DANA. Menurut Chawla dan Joshi (2019) *e-wallet* DANA bermanfaat bagi pengguna, konsumen merasa dengan menggunakan *e-wallet* DANA dapat menguntungkan karena menggunakan *e-wallet* DANA mempercepat proses transaksi, DANA juga menyediakan berbagai layanan untuk melakukan transaksi apapun sesuai kebutuhan, memudahkan pembayaran online karena hanya dengan membuka aplikasi DANA pada *smartphone* sudah bisa melakukan transaksi tanpa membawa uang tunai, mempermudah pekerjaan dalam membeli kebutuhan harian seperti pembelian pulsa, transfer, dll. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa manfaat yang dirasakan pengguna sebelumnya akan berpengaruh terhadap niat menggunakan *e-wallet* DANA. Hasil rata-rata jawaban responden pada tabel 4.7 dan 4.8 juga menunjukkan bahwa pada setiap pernyataan mengenai persepsi manfaat memiliki skor 4,24 dan niat menggunakan 3,95 atau tinggi yang berarti baik, artinya *e-wallet* DANA menurut responden memiliki manfaat dalam melakukan transaksi yang akan berdampak baik terhadap niat menggunakan. *E-wallet* DANA dapat mempermudah transaksi secara online karena menyediakan berbagai layanan transaksi seperti transfer bank, pembelian pulsa, pembayaran tagihan listrik, dll. Hal ini sesuai dengan tanggapan responden yang ada pada tabel 1.6 di halaman 12 yang menjelaskan bahwa aplikasi DANA mudah digunakan untuk melakukan transaksi pembelian kebutuhan sehari-hari seperti pembayaran listrik, pembelian pulsa, dll yang dapat memudahkan pembayaran online dan transaksi pembelian.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Effendy (2020) yang menjelaskan bahwa persepsi manfaat menunjukkan pengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan *e-wallet*. Chaveesuk (2022) terdapat hasil bahwa secara signifikan persepsi manfaat mempengaruhi niat untuk menggunakan pembayaran digital. Hal ini menunjukkan bahwa fitur dan layanan yang diberikan harus memiliki manfaat bagi pengguna, dengan demikian calon pengguna *e-wallet* dapat meningkatkan niat untuk menggunakan *e-wallet*. Sehingga dapat dikatakan bahwa persepsi manfaat menjadi salah satu faktor penting yang menentukan niat penggunaan.

Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh Sinurat (2022) yang menunjukkan bahwa persepsi manfaat tidak memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan *e-wallet*. Hal ini karena lokasi penelitian yang diteliti berbeda, pada penelitian Sinurat (2022) meneliti mengenai pengguna *mobile wallet* (DANA, OVO, Gopay, dll) yang ada di daerah Jakarta sedangkan penelitian ini berfokus kepada Generasi Z di Bandar Lampung yang tertarik untuk menggunakan *e-wallet* DANA.

### **3. Pengaruh Sikap Penggunaan Terhadap Niat Menggunakan E-Wallet DANA pada Generasi Z di Bandar Lampung**

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa sikap penggunaan berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan. Menurut Ariffin (2019) sikap merupakan salah satu variabel yang memiliki korelasi tinggi terhadap niat yang mengarah pada tindakan terbuka, sikap juga merupakan salah satu faktor penentu niat seseorang untuk menggunakan pembayaran digital. Menurut Aslam (2017) ada beberapa sikap penggunaan yang mempengaruhi niat untuk menggunakan *e-wallet* seperti pengguna menganggap bahwa menggunakan *e-wallet* adalah ide yang bagus dan keputusan yang tepat karena fitur dan layanan yang disediakan bermanfaat. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa sikap pengguna sebelumnya akan berpengaruh terhadap niat menggunakan *e-wallet* DANA. Hasil rata-rata jawaban responden pada tabel 4.8 dan 4.9 juga menunjukkan bahwa pada setiap pernyataan mengenai sikap penggunaan memiliki skor 4,05 dan niat menggunakan 3,95 atau tinggi yang berarti baik, artinya semua responden setuju bahwa sikap pengguna memiliki pengaruh yang akan berdampak baik terhadap niat menggunakan. Sikap dapat mempengaruhi niat seseorang dalam menggunakan *e-wallet* DANA karena manfaat yang dirasakan oleh penggunanya seperti mengurangi kebutuhan akan penggunaan uang tunai, banyak promo dan cashback yang ditawarkan, DANA juga menyediakan berbagai fitur dan layanan transaksi seperti transfer uang yang sangat bermanfaat bagi penggunanya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Chaveesuk (2021) yang mengungkapkan bahwa sikap berpengaruh secara signifikan terhadap niat penggunaan. Berdasarkan penelitian Kamalul (2020) juga terdapat hasil penelitian bahwa sikap berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan pembayaran digital. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu mengenai niat, menunjukkan bahwa sikap merupakan faktor penting untuk diteliti dan menghasilkan respon yang positif. Hal ini bisa disimpulkan bahwa sikap penggunaan dan respon positif dari pengguna dapat mempengaruhi niat seorang dalam menggunakan *e-wallet*.

Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian Nugroho (2018) yang menunjukkan hasil bahwa sikap penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat

menggunakan uang elektronik. Hal ini karena objek penelitian yang diteliti berbeda, penelitian Nugroho (2018) meneliti mengenai minat menggunakan uang elektronik (*e-wallet*, *Brizzi*, *Flazz*, dll) pada mahasiswa IPB sedangkan penelitian ini berfokus kepada Generasi Z di Bandar Lampung yang tertarik untuk menggunakan *e-wallet* DANA.

#### **4. Sikap Penggunaan dalam Memediasi Persepsi Manfaat Penggunaan terhadap Niat Menggunakan *E-wallet* DANA pada Generasi Z di Bandar Lampung**

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa persepsi manfaat penggunaan berpengaruh terhadap niat menggunakan yang dimediasi oleh sikap penggunaan. Menurut Sinurat (2022) persepsi manfaat memiliki efek yang sangat kuat baik pada sikap (secara langsung) maupun niat (secara tidak langsung). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sinurat (2022) yang mengungkapkan bahwa sikap penggunaan memediasi persepsi manfaat terhadap niat penggunaan secara tidak langsung. Sehingga dapat dikatakan bahwa sikap penggunaan memberikan peran penting untuk menentukan niat seseorang dalam menggunakan *e-wallet*, sikap dan respon atas manfaat penggunaan dari pengguna sebelumnya akan memberikan dampak positif atau negatif kepada calon pengguna dalam menentukan niat menggunakan. Semakin banyak manfaat yang dirasakan oleh konsumen maka semakin tinggi juga kemungkinan niat untuk menggunakan *e-wallet* DANA. Meningkatkan kemungkinan niat menggunakan juga akan berdampak pada sikap positif penggunaan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Kadir (2022) yang menunjukkan hasil bahwa sikap penggunaan secara parsial memediasi hubungan untuk menggunakan *e-wallet*. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan oleh pengguna akan mempengaruhi sikap yang akan berpengaruh terhadap niat seseorang untuk menggunakan atau tidak. Jika pengguna merasa manfaat yang diberikan baik sesuai dengan kebutuhan maka akan mempengaruhi sikap positif dari pengguna yang akan berpengaruh terhadap perasaan pengguna yang berniat atau tidak menggunakan *e-wallet* DANA.

Hasil penelitian bertolak belakang dengan penelitian Saputra (2020) yang menunjukkan hasil bahwa sikap tidak memiliki pengaruh dalam memediasi hubungan antara persepsi manfaat terhadap niat menggunakan. Hal ini karena perbedaan jumlah sampel yang digunakan lebih banyak, lokasi penelitian yang diteliti berbeda pada penelitian Sinurat (2022) meneliti mengenai pengguna *mobile wallet* (DANA, OVO, Gopay, dll) yang ada di daerah Jakarta sedangkan penelitian ini berfokus kepada Generasi Z di Bandar Lampung yang tertarik untuk menggunakan *e-wallet* DANA.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh persepsi manfaat penggunaan terhadap niat menggunakan *e-wallet* DANA dengan sikap penggunaan sebagai variabel mediasi pada Generasi Z di Bandar Lampung, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Persepsi manfaat penggunaan berpengaruh positif terhadap sikap penggunaan *e-wallet* DANA pada Generasi Z di Bandar Lampung. Terkait persepsi manfaat penggunaan terhadap sikap penggunaan terdapat rata-rata item yang tinggi dengan pernyataan “menurut saya menggunakan *e-wallet* DANA bermanfaat”. Hal ini menunjukkan semakin banyak manfaat (mempercepat proses transaksi, memudahkan pembayaran online,dll) yang diterima oleh pengguna maka akan berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-wallet*. Sedangkan indikator dengan nilai rata-rata yang rendah berada pada item pernyataan “menurut saya menggunakan *e-wallet* DANA adalah bijaksana”, artinya calon pengguna *e-wallet* DANA belum merasa bahwa menggunakan *e-wallet* DANA adalah keputusan yang tepat sehingga perusahaan harus memberikan manfaat yang lebih untuk meyakinkan bahwa menggunakan *e-wallet* DANA adalah keputusan yang tepat.
2. Persepsi manfaat penggunaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan *e-wallet* DANA pada Generasi Z di Bandar Lampung. Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak manfaat yang dirasakan oleh pengguna maka akan meningkatkan niat penggunaan *e-wallet*. Terkait persepsi manfaat penggunaan terhadap niat menggunakan terdapat rata-rata item yang tinggi dengan pernyataan “saya rasa aplikasi *e-wallet* DANA memudahkan pembayaran online” dan “saya rasa *e-wallet* DANA dapat mempercepat proses transaksi”. Hal ini menunjukkan semakin banyak manfaat dan keuntungan yang dirasakan oleh pengguna maka akan meningkatkan pengaruh terhadap niat menggunakan. Sedangkan indikator dengan nilai rata-rata yang rendah berada pada item pernyataan “secara keseluruhan menggunakan *e-wallet* DANA dapat meningkatkan kinerja (memudahkan transaksi sehari-hari)”, artinya *e-wallet* DANA harus memberikan manfaat yang dapat memudahkan transaksi harian untuk meningkatkan kinerja pengguna.
3. Sikap penggunaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan *e-wallet* DANA pada Generasi Z di Bandar Lampung. Hal ini menunjukkan bahwa sikap dan respon positif dari pengguna dapat mempengaruhi niat seorang dalam menggunakan *e-wallet*. Terkait sikap penggunaan terhadap niat menggunakan terdapat rata-rata item yang tinggi dengan pernyataan “saya bersedia menggunakan *e-wallet* DANA untuk transaksi pembelian”, hal ini menunjukkan bahwa jika sikap penggunaan positif maka akan berpengaruh baik terhadap niat menggunakan *e-wallet* untuk transaksi pembelian. Sedangkan indikator dengan nilai rata-rata yang rendah berada pada item pernyataan “saya lebih memilih menggunakan *e-wallet* DANA dibandingkan uang tunai”, calon pengguna belum sepenuhnya ingin menggunakan *e-wallet* DANA karena banyak jenis *e-wallet* lainnya dan sebagian orang masih menyukai pembayaran menggunakan uang tunai yang dirasa aman.
4. Sikap penggunaan berpengaruh positif dan signifikan dalam memediasi persepsi manfaat penggunaan terhadap niat menggunakan *e-wallet* DANA pada Generasi Z di Bandar Lampung. Hal ini menunjukkan secara tidak langsung sikap penggunaan dapat mempengaruhi persepsi manfaat penggunaan terhadap niat menggunakan *e-wallet*. Artinya niat menggunakan dapat terbentuk dari manfaat yang dirasakan melalui sikap dan respon positif dari pengguna.



## Referensi :

- Antara News Lampung. (2023). Pengguna transaksi elektronik di Lampung tumbuh 45.61 persen. (diakses, 14 Mei 2024). <https://lampung.antaranews.com/berita/693837/pengguna-transaksielektronik-di-lampung-tumbuh-4561-persen>
- Ariffin, S.K., Abd Rahman, M.F.R., Muhammad, A.M. and Zhang, Q. (2021), "Understanding the consumer's intention to use the e-wallet services", *Spanish Journal of Marketing- ESIC*, Vol. 25 No. 3, pp. 446-461. <https://doi.org/10.1108/SJME-07-2021-0138>
- Ariffin, S.K. and Lim, K.T. (2020), May), "Investigating factors affecting intention to use mobile payment among young professionals in Malaysia", Paper presented at the First ASEAN Business, Environment, and Technology Symposium (ABEATS 2019), 1st-4th December 2019, Atlantis Press.
- Arivin, Alfin. (2024). Memahami Perbedaan Antara GoPay dan DANA: Platform Dompet Digital Mana yang Cocok untuk Anda?, (diakses Juni 2024). <https://portalpekalongan.pikiran-rakyat.com/teknopr-1917927109/memahami-perbedaan-antara-gopay-dan-dana-platform-dompet-digital-mana-yang-cocok-untuk-anda?page=all>
- Aslam, W., Ham, M., & Arif, I. (2017). Consumer Behavioral Intentions towards Mobile Payment Services: An Empirical Analysis in Pakistan. *Market-Tržište*, 29(2), 161–176. doi:10.22598/mt/2017.29.2.161
- Atriani, D., Eliyah, A. M., Sampetoding., Sunani, A., Sabrina W. J. H., & Arini, A. P. 2021. "Analysis of the Generation z's Perception About E-wallet in Indonesia's New Capital Area". The 4th International Seminar on Business, Economics, Social Science, and Technology (ISBEST).
- Bagla, R. K., & Sancheti, V. (2018). Gaps in customer satisfaction with digital wallets: challenge for sustainability. *Journal of Management Development*, 37(6), 442-451. <https://doi.org/10.1108/JMD-04-2017-0144>
- Balakrishnan, V., & Shuib, N. L. M. (2021). Drivers and inhibitors for digital payment adoption using the cashless society readiness-adoption model in Malaysia. *Technology in Society*, 65.
- Bank Indonesia. (2023). "Atas Kontribusinya Akselerasi Digitalisasi di Masyarakat, QRIS Raih Penghargaan Internasional". [https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/sp\\_2521123.aspx](https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/sp_2521123.aspx)
- Bank Indonesia. (2020). Elektronifikasi. <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/elektronifikasi/default.aspx>
- Bank Indonesia. (2020). QRIS. <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>
- Bank Indonesia. Statistik Sistem Pembayaran (SSP). <https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomi-keuangan/ssp/uang-elektronik-jumlah.aspx> diakses pada tanggal 25 Januari 2024
- Banuwa, Laili Fadhilah. (2023). Niat Menggunakan E-wallet Pada Masyarakat Indonesia di Era Digital. (Tesis)
- Bashir, I., & Madhavaiah, C. (2015). Consumer attitude and behavioural intention towards Internet banking adoption in India". *Journal of Indian Business Research*, 7(1), 67–102. doi:10.1108/jibr-02-2014-0013
- Bencsik, A., Juhász, T., & Horváth-Csikós, G. (2016). Y and Z generations at workplaces. *Journal of Competitiveness*, 6(3), 90–106. <https://doi.org/10.7441/joc.2016.03.06>
- Chin, W. W. (1998). The Partial Least Squares Approach to Structural Equation Modeling. *Modern Methods for Business Research*, 295, 336

- DANA. (2023). "Inilah Alasan Kenapa DANA #BukanDompotBiasa". <https://www.dana.id/corporate/newsroom/inilah-alasan-kenapa-dana-bukan-dompot-biasa>
- Dasangga, Dian Ghani Reza. (2022). "QRIS: Benefit dan Risikonya". Geotimes. <https://geotimes.id/opini/qris-benefit-dan-risikonya/>
- Duy Phuong, N. N., Luan, L. T., Van Dong, V., & Le Nhat Khanh, N. (2020). Examining customers' continuance intentions towards e-wallet usage: The emergence of mobile payment acceptance in Vietnam. *Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 7(9), 505–516. <https://doi.org/10.13106/JAFEB.2020.Vol7.No9.505>
- Financer. (2023). Review DANA 2024 – Apakah Aplikasi DANA Aman?. (diakses Juni 2024). <https://financer.com/id/perusahaan/dana/>
- Foster, B.; Hurriyati, R.; Johansyah, M.D. (2022). "The Effect of Product Knowledge, Perceived Benefits, and Perceptions of Risk on Indonesian Student Decisions to Use E-Wallets for Warunk Upnormal". *Sustainability*, 14, 6475. <https://doi.org/10.3390/su14116475>
- Ghozali, Imam. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang.
- Ghozali, I. (2016) *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2014). *Multivariate data analysis (Seventh Ed)*. Pearson Education Limited.
- Humbani, M., & Wiese, M. (2019). An integrated framework for the adoption and continuance intention to use mobile payment apps. *International Journal of Bank Marketing*. doi:10.1108/ijbm-03-2018-007210.1108/ijbm-03-
- Hendarsyah, Decky. (2016). Penggunaan Uang Elektronik dan Uang Virtual Sebagai Pengganti Uang Tunai di Indonesia. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*. 5(1), 1-15. <https://doi.org/10.46367/iqtishaduna.v5i1.74>
- Indriyani, Dila., & Sri Hardianti. (2022). Persepsi Generasi Z pada Penggunaan E-wallet selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Sekretari dan Manajemen*, 6 (2).
- Katadata. (2022). Profil DANA, Dompot Digital Bagian Grup Emtek dan Sinarmas. <https://katadata.co.id/intannirmala/ekonopedia/623835fd7de77/profil-dana-dompot-digital-bagian-grup-emtek-dan-sinarmas>. diakses 23 Januari 2024
- Kotler & Keller. (2016). *Marketing Management (15th ed.)*. Pearson Education Limited.
- Maggie Setiawan & Christina Yanita Setyawati. (2020). The Influence of Perceived Ease of Use on the Intention to Use Mobile Payment. *Journal of Accounting and Strategic Finance*, 3(1), 18–32. <https://doi.org/10.33005/jasf.v3i1.67>
- Mahwadha, Wijyanthi Isnawatie. (2019). Behavioral Intention of Young Consumers Towards E-wallet Adoption an Empirical Study Among Indonesian User RJOAS, 1 (85).
- Mansya R. T. et al. (2019). "Pengaruh Trust, Perceived Risk, Perceived Usefulness, Dan Perceived Ease Of Use Terhadap Intention To Use Pada Aplikasi Mobile Ttiket.com". *e-Proceeding of Management*. Vol. 6, No. 2.
- Maulinda, G. D. (2016). "Analisis Trust Dalam Penggunaan E-Money Sebagai Teknologi Konsumsi : Studi Mengenai Penggunaan E-Money Kelas Menengah Atas dan Menengah-Bawah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia". *Indonesian Journal of Sociology and Education Policy*, 1(1), 61–79.
- Naomi, F. P., and Priyanto, I. M. D. (2020). "Perlindungan Hukum Pengguna E-Wallet DANA Ditinjau Dari Undang-Undang Perlindungan Konsumen". *Jurnal Kertha Semaya*, Vol. 9 No. 1. 24-33. <https://doi.org/10.24843/KS.2020.v09.i01.p03>
- Nugroho, Agung P. & Fauzi. (2022). Preferensi Produk E-Wallet di Indonesia (Studi pada Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja). *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9 (5) : 1571-1579.
- Prayudi, I. G., Sukaatmadja, I. P. G., Yasa, N. N. K., & Giantari. I. G. A. K. 2022. "The Role of Trust in Mediation the Effect of Perception of Ease of Use and Perception of

- Usefulness on Intention to Re-Using the Mobile Banking Service". *International Research Journal of Management, IT & Social Sciences*, Vol. 9 No. 4. <https://doi.org/10.21744/irjmis.v9n4.2102>
- Priya, R., Gandhi, A.V. and Shaikh, A. (2018). "Mobile banking adoption in an emerging economy". *Benchmarking: An International Journal*, Vol. 25 No. 2, pp. 743-762, doi: 10.1108/BIJ-01-2016-0009.
- Rahmiati & Yuannita, I. L. (2019). "The influence of trust, perceived usefulness, perceived ease of use, and attitude on purchase intention". *Jurnal Kajian Manajemen Bisnis*, 8(1), 27-34.
- Raj L., V., Amilan, S. and Aparna, K. (2023). "Factors influencing the adoption of cashless transactions: toward a unified view", *South Asian Journal of Marketing*. Vol. 4 No.2, <https://doi.org/10.1108/SAJM-11-2022-0071>
- Tan, G. W. H., Ooi, K. B., Chong, S. C., & Hew, T. S. 2014. "NFC mobile credit card: The next frontier of mobile payment?". *Telematics and Informatics*. 31(2), 292–307. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2013.06.002>
- Turner, A. (2015). *Generation Z: Technology and Social Interest*. *The Journal of Individual Psychology*., 71(2), 103–113.
- Wardana, A. A., Saputro1, E, P., Wahyuddin, P., Abas, N. I. 2022. "The Effect of Convenience, Perceived Ease of Use, and Perceived Usefulness on Intention to Use E-Wallet (Empirical Study on Generation Z in Surakarta)", *Advances in Economics, Business and Management Research*, Vol. 218