

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENERIMAAN E-WALLET
MENGUNAKAN METODE UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE
AND USE OF TECHNOLOGY 2 (UTAUT 2)**

(Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya Pengguna ShopeePay)

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi Reguler

Jenjang Strata-1



Oleh

Aurel Adelia
(09031181924015)

JURUSAN SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

MEI 2023

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENERIMAAN E-WALLET
MENGUNAKAN METODE UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE
AND USE OF TECHNOLOGY 2 (UTAUT 2)**

(Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya Pengguna ShopeePay)

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi
di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh :

Aurel Adelia

09031181924015

Palembang, Mei 2023

Pembimbing

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi**



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP 197811172006042001


Dwi Rosa Indah, M.T.
NIP 198201132015042001

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Tang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Aurel Adelia

NIM : 09031181924015

Program Studi : Sistem Informasi Reguler

Judul Skripsi : Analisis Faktor-Faktor Penerimaan *E-wallet*
Menggunakan *Unified Theory Of Acceptance And Use Of
Technology 2 (UTAUT 2)* (Studi Kasus Pada Mahasiswa
Universitas Sriwijaya Pengguna ShopeePay)

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin : 10%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, Mei 2023



HALAMAN PERSETUJUAN

Terkini accepted jurnal di Jurnal Jupiter (Sinta 4) pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 09 Maret 2023

Nama : Aurel Adelia

NIDN : 09031181924015

Judul Jurnal : Analisis Faktor-Faktor Penerimaan *E-wallet* Menggunakan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2)* (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya Pengguna ShopeePay)

Tan Pembimbing :

1. Pembimbing : Dwi Rosa Indah, M.T



**Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi**



Endang Lestari Ruskan, M.T.
NIP 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

“Kaya bermanfaat miskin bermartabat”

“Realisasikan dulu mimpimu apapun wujudnya, jangan pernah berkecil hati walaupun yang mendukungmu hanya tuhan”

(Tino)

Sebuah persembahan yang ditujukan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan kemudahan yang diberikan kepada orang tuaku, saudara-saudaraku, sahabatku serta semua yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini. Terima Kasih atas segala semangat, dukungan dan doa yang kalian panjatkan untukku. Semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan kalian dengan keberkahan dan limpahan pahala yang tiada hentinya.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Analisis Faktor-Faktor Penerimaan *E-wallet* Menggunakan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2) Studi Kasus : Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya Pengguna ShopeePay dengan baik. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sistem Informasi, Program Studi Sisten Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, sangatlah sulit bagi saya menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua saya tercinta yang selalu mendoakan dan selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
2. Saudara-saudara saya yang selalu mendoakan yang terbaik untuk saya dan selalu mendukung dalam keadaan apapun baik moril maupun materil selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Jaidan Jauhari, M.T., selaku Dekan Fakutas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya yang selalu berusaha memberikan fasilitas terbaik untuk seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

4. Ibu Endang Lestari Ruskan, M,T selaku ketua jurusan Sistem Informasi yang selalu mengingatkan dan memberikan dukungan kepada seluruh mahasiswa tingkat akhir terkait Tugas Akhir.
5. Ibu Dwi Rosa Indah, M.T., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia membantu memberikan bimbingan serta pengarahan kepada saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Kak Angga selaku admin Program Studi Sistem Informasi yang selalu memberikan kemudahan dan membantu dalam segala urusan administrasi.
7. Aulia Syahrani yang selalu ada untuk penulis dari awal bangku perkuliahan sampai saat ini, terima kasih atas *support*, semangat dan bantuan dalam kondisi apapun. *Thank you for being such good friend.*
8. Cici Elna Sari selaku teman seperjuangan penulis terima kasih telah kebersamai dan memberikan banyak pelajaran kepada penulis selama perkuliahan.
9. Ifan terima kasih sudah beranjak dewasa bersama dengan saling mengingatkan dan selalu mendukung tujuan hidup masing-masing. terima kasih atas waktu, *support* dan semangat selama ini. *Thank you for the life lessons you give.*
10. Anisa Putri Ruscilia yang telah menjadi penyemangat sekaligus tempat berkeluh kesah penulis.
11. Teman-teman seperjuangan bimbingan Aulia, Ifan, Salman dan Rian yang *always solid* sampai akhir.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu penulis membuka kesempatan atas kritik dan saran yang diberikan. Sehingga dari upaya yang dicurahkan dalam penyelesaian tugas akhir ini, penulis memiliki harapan agar tulisan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan kedepannya.

Palembang, Mei 2023

Penulis

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENERIMAAN E-WALLET
MENGUNAKAN METODE *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND
USE OF TECHNOLOGY 2 (UTAUT 2)***

**(STUDI KASUS PADA MAHASISWA UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PENGUNA SHOPEEPAY)**

Oleh

Aurel Adelia

09031181924015

ABSTRAK

Teknologi saat ini berkembang sangat cepat salah satunya adalah sistem transaksi pembayaran. Layanan transaksi yang digunakan masyarakat untuk melakukan pembayaran adalah ShopeePay. Berdasarkan hasil survei dari InsightAsia yang bertajuk *Consistency That Leads : E-wallet Industri Outlook 2023* dalam riset tersebut menunjukkan hasil bahwa ShopeePay berada pada urutan keempat untuk aplikasi *e-wallet* yang banyak digunakan di Indonesia yaitu sebanyak 51% pengguna. Hal ini membuktikan bahwa ShopeePay masih kurang diminati masyarakat. Menurut penelitian dari *Director Customer Experience Ipsos Indonesia* pemakai ShopeePay merupakan kalangan anak muda karena tingkat produktivitasnya lebih aktif dibandingkan kalangan lain. Berdasarkan hasil sensus penduduk pada tahun 2020 juga mencatat mayoritas penduduk Indonesia adalah generasi Z, yaitu sebanyak 27% dari total 270,2 juta populasi negeri ini. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi niat penggunaan ShopeePay pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode UTAUT 2 dengan menambahkan variabel *perceived trust* dan *perceived risk*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan jika penambahan variabel *perceived trust* dan *perceived risk* berpengaruh secara signifikan terhadap *behavioral intention*. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa variabel *price value* dan *habit* juga berpengaruh secara signifikan terhadap *behavioral intention*. Disisi lain *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition* dan *hedonic motivation* tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention*.

Kata Kunci : UTAUT 2, ShopeePay, Generasi Z

**ANALYSIS OF E-WALLET ACCEPTANCE FACTORS USING THE
UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY 2
(UTAUT 2) METHOD
(CASE STUDY ON SRIWIJAYA UNIVERSITY STUDENTS WHO USE
SHOPEEPAY)**

By

Aurel Adelia

09031181924015

ABSTRACT

Technology is currently developing very quickly, one of which is the payment transaction system. The transaction service that people use to make payments is ShopeePay. Based on the results of a survey from InsightAsia entitled Consistency That Leads: E-wallet Industry Outlook 2023, the research shows the results that ShopeePay is in fourth place for e-wallet applications that are widely used in Indonesia, namely 51% of users. This proves that ShopeePay is still less attractive to the public. According to research from the Director of Customer Experience at Ipsos Indonesia, ShopeePay users are young people because their productivity level is higher than that of other groups. Based on the results of the population census in 2020, it was also noted that the majority of Indonesia's population is from generation Z, which is 27% of the total 270.2 million population of this country. This study aims to determine what factors influence the intention to use ShopeePay for Sriwijaya University students. This research was conducted using the UTAUT 2 method by adding the variables perceived trust and perceived risk. The results of this study indicate that the addition of perceived trust and perceived risk variables has a significant effect on behavioral intention. The results also show that the price, value, and habit variables also have a significant effect on behavioral intention. On the other hand, performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, and hedonic motivation have no effect on behavioral intention.

Keywords : UTAUT 2, ShopeePay, Generasi Z

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	1
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Batasan Masalah.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 <i>Unified Theory Of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2)</i>	9
2.1.2 <i>Performance Expectancy</i>	10
2.1.3 <i>Effort Expectancy</i>	11
2.1.4 <i>Social Influence</i>	11
2.1.5 <i>Facilitating Condition</i>	11
2.1.6 <i>Hedonic Motivation</i>	11
2.1.7 <i>Price Value</i>	12
2.1.8 <i>Habbit</i>	12
2.1.9 <i>Behavioral Intention</i>	12
2.1.10 <i>Perceived Trust</i>	13
2.1.11 <i>Perceived Risk</i>	13
2.1.12 <i>ShopeePay</i>	13
2.2 Hipotesis	14
2.3 Penelitian Terdahulu.....	14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Langkah – Langkah Penelitian	20
3.2 Objek Penelitian	21
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	21
3.4 Metode Penelitian	21
3.5 Populasi dan Sampel Penelitian	22
3.5.1 Populasi.....	22
3.5.2 Sampel.....	22
3.6 Jenis Data	23
3.6.1 Data Kualitatif	23
3.6.2 Data Kuantitatif	23
3.7 Sumber Data.....	24
3.7.1 Data Primer	24
3.7.2 Data Sekunder	24
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.9 Hipotesis Penelitian	25
3.10 Instrumen Pertanyaan Kuesioner.....	27
3.11 <i>Skala Likert</i>	33
3.12 <i>Content Validity</i>	34
3.13 Teknik Analisis Data	42
3.13.1 <i>Pilot Test</i>	42
3.14 Analisis Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Pelaksanaan Penelitian.....	44
4.2 Analisis Masalah	45
4.3 Studi Literatur	45
4.4 Penyusunan Hipotesis	45
4.5 Penyusunan Kuesioner.....	45
4.6 Pengujian Kuesioner (<i>Content Validity</i>).....	46
4.7 Penyebaran Pra Kuesioner	46
4.8 Pengujian Validitas dan Reliabilitas (<i>Pilot Test</i>)	46
4.9 Hasil Pengumpulan Data.....	51
4.10 Distribusi Frekuensi Responden.....	51
4.10.1 Jenis Kelamin	51

4.10.2 Tahun Angkatan	51
4.10.3 Fakultas	52
4.11 Analisis Data	53
4.11.1 Pengujian <i>Outer Model</i>	53
4.11.2 Pengujian <i>Inner Model</i>	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Aplikasi e-wallet yang paling banyak digunakan tahun 2022.....	2
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Instrumen Pertanyaan Kuesioner.....	27
Tabel 3.2 <i>Skala Likert</i>	33
Tabel 3.3 Konten Validitas <i>Performance Expectancy</i>	34
Tabel 3.4 Konten Validitas <i>Effort Expectancy</i>	35
Tabel 3.5 Konten Validitas <i>Social Influence</i>	36
Tabel 3.6 <i>Facilitating Condition</i>	37
Tabel 3.7 <i>Hedonic Motivation</i>	39
Tabel 3.8 <i>Price Value</i>	39
Tabel 3.9 <i>Habbit</i>	40
Tabel 3.10 <i>Behavioral Intention</i>	41
Tabel 4.1 Hasil <i>Convergency Validity Pilot Test</i>	48
Tabel 4.2 Hasil <i>Discriminant Validity Pilot Test</i>	49
Tabel 4.3 Hasil Reliabilitas <i>Pilot Test</i>	50
Tabel 4.4 Nilai <i>Outer Loading</i>	54
Tabel 4.5 Keterangan Dari Pengujian <i>Outer Model</i>	55
Tabel 4.7 Hasil <i>Composite Reliability</i>	58
Tabel 4.8 Nilai <i>R-square</i>	59
Tabel 4.9 Hasil <i>Path Coefficient</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Penduduk Menurut Generasi	3
Gambar 2.1 <i>Unified Theory Of Acceptance and Use of Technology</i> (UTAUT)..	10
Gambar 2.2 <i>Website Ecommerce</i> Terpopuler Di Asia Tenggara	14
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian.....	20
Gambar 3.2 Hipotesis Penelitian.....	25
Gambar 4.1 Hasil <i>Pilot Test</i>	47
Gambar 4.2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin	51
Gambar 4.3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Tahun Angkatan	52
Gambar 4.4 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Fakultas	52
Gambar 4.5 Hasil Uji <i>Outer Model</i> Menggunakan SmartPLS	53
Gambar 4.6 Hasil <i>Path Coefficient</i>	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 <i>Latter of Acceptance (LoA)</i>	A
Lampiran 1. 2 Hasil Pengecekan <i>Software Ithenticate</i> /Turnitin.....	C
Lampiran 1. 3 Kuesioner Penelitian.....	E
Lampiran 1. 4 <i>Content Validity</i>	L

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi pada era sekarang ini berkembang sangat cepat, salah satunya yang terkena dampak adalah sistem transaksi pembayaran. Dengan adanya transaksi digital ini dapat meningkatkan efisiensi ekonomi negara karena transaksi digital tidak memerlukan biaya yang banyak sehingga hal tersebut dapat menghemat biaya percetakan uang tunai (Tee, 2017). Dalam kehidupan sehari-hari tentunya memerlukan transaksi, pada era penggunaan uang kertas dan logam jika ingin melakukan transaksi dalam jumlah yang besar tentunya memerlukan wadah yang besar pula begitu juga sebaliknya. Namun adanya perkembangan teknologi saat ini metode pembayaran sudah sangat mudah dan efisien, dimana cukup dengan menggunakan ponsel saja transaksi berjalan dengan baik, baik dalam jumlah banyak maupun sedikit.

Kemajuan teknologi pada global komunikasi nirkabel sudah meningkatkan jumlah pengguna perangkat *mobile*, hal ini pula sudah mempercepat pertumbuhan e-wallet. Saat ini aplikasi *e-wallet* sangat mendunia, salah satunya di Indonesia banyak berbagai aplikasi *e-wallet* yang digunakan masyarakat untuk melakukan transaksi pembayaran. Salah satunya adalah ShopeePay yang digunakan oleh layanan *e-commerce* Shopee. Shopee adalah *aplikasi e-commerce* yang dirancang untuk membuat belanja dan transaksi online lebih mudah, aman, cepat dan *fleksibel*. Pengguna Shopee bisa melakukan pembayaran salah satunya melalui ShopeePay.

ShopeePay adalah salah satu layanan elektronik yang menyediakan fitur metode transaksi pembayaran *online* pada aplikasi shopee dan juga sebagai alat transaksi di *merchant* ShopeePay (ShopeePay.co.id 2022). ShopeePay juga banyak fitur yang menarik seperti gratis biaya transfer bank, limit saldo ShopeePay lebih besar dan bisa tarik saldo ke rekening bank. ShopeePay termasuk dompet digital yang luas karena bekerja sama dengan beberapa *merchant* besar yang tersebar di Indonesia (Tri Cahyo, et al 2022)

ShopeePay juga salah satu *fintech* (*Finance Technology*) yang memakai media internet dan dipakai sebagai pilihan lain dalam metode transaksi. ShopeePay ada dan menyediakan banyak kemudahan dengan teknologi terbaru sehingga bisa diakses semua kalangan.

Tabel 1. 1 Aplikasi *E-wallet* Yang Paling Banyak Digunakan Tahun 2022

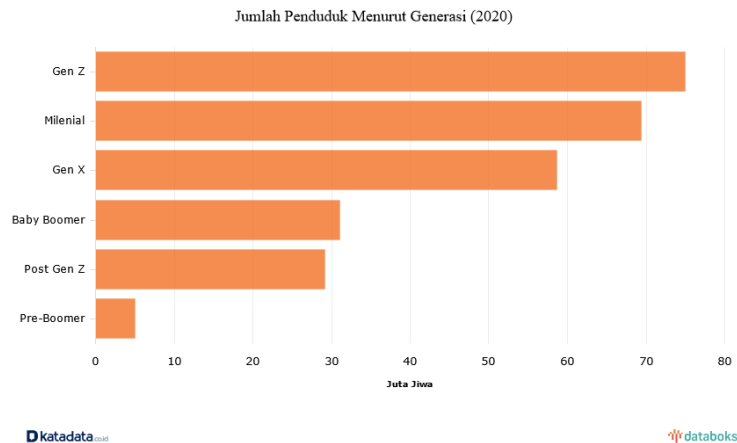
No	Nama Aplikasi	Jumlah Pengguna
1.	GoPay	71%
2.	Ovo	70%
3.	Dana	61%
4.	ShopeePay	51%

Sumber : *kompas.com*

Berdasarkan hasil survei dari InsightAsia yang bertajuk *Consistency That Leads: E-wallet Industry Outlook 2023* pada tanggal 28 November 2022 dalam riset tersebut seperti pada tabel 1.1 diatas menunjukkan hasil bahwa ShopeePay berada pada urutan keempat untuk aplikasi *e-wallet* yang banyak digunakan di

Indonesia. Hal ini membuktikan bahwa ShopeePay masih kurang diminati masyarakat, terutama di Indonesia.

Hasil sensus penduduk tahun 2020 mencatat mayoritas penduduk Indonesia adalah Generasi Z, yaitu sebanyak 27% dari total 270,2 juta populasi negeri ini.



Sumber : *Katadata.co.id*

Gambar 1. 1 Jumlah Penduduk Menurut Generasi

Pengguna ShopeePay di Indonesia, di dominasi oleh Generasi Z. Menurut penelitian dari *Director Customer Experience Ipsos Indonesia* 68% pemakai ShopeePay merupakan kalangan muda karena tingkat produktivitasnya lebih aktif dibandingkan kalangan lain (Nadhilah et al, 2021). Mahasiswa merupakan bagian dari Generasi Z, mahasiswa sekarang selalu ingin berpenampilan mengikuti perkembangan zaman sehingga mereka dapat dikatakan sebagai konsumen yang banyak melakukan aktivitas jual beli (Hizbul, 2020)

Penggunaan teknologi ShopeePay akan di uji menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2). UTAUT 2 merupakan model yang digunakan untuk mengukur penerimaan pengguna yang

banyak digunakan untuk melakukan penelitian penerimaan suatu teknologi. Menurut Venkatesh et al (2012), *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT) niat dan penggunaan sebuah teknologi berfokus pada faktor perilaku konsumen serta penggunaan teknologi yang dinilai terhadap niat dan perilaku yang lebih baik.

Model UTAUT 2 berawal dari model UTAUT yang terdiri dari empat variabel penentu yaitu, *Performance Expectancy* (Harapan Kinerja), *Effort Expectancy* (Harapan Usaha), *Social Influence* (Pengaruh Sosial) dan *Facilitating Condition* (Kondisi yang mendukung). Kemudian UTAUT dikembangkan menjadi UTAUT 2 oleh Venkatesh et al, (2012) yang bertujuan untuk mempelajari penerimaan dan penggunaan suatu teknologi dengan menambahkan tiga variabel yaitu *Hedonic Motivation* (Motivasi Hedonic), *Price Value* (Harga) dan *Habit* (Kebiasaan). Pada model UTAUT 2 terdapat tujuh variabel faktor penentu terhadap *Behavioral Intention* (Niat Perilaku) dan *Use Behavior* (Perilaku Pengguna) yaitu, *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Hedonic Motivation*, *Price Value*, dan *Habit*. Tetapi pada penelitian ini variabel *Use Behavioral* (Perilaku Pengguna) dihilangkan karena *Behavioral Intention* (Niat Perilaku) juga merupakan variabel yang digunakan untuk memprediksi nilai dari variabel *Use Behavior* (Sanctis, 1982 ; Hill, et al 1987). Serta telah dibuktikan dengan penelitian sebelumnya, yaitu pada penelitian Martins, et al 2014; Bhatiasevi, 2015; Alwan, et al, 2017) penelitian ini juga menghapus variabel moderator yang ada pada UTAUT 2 yaitu *age*, *gender*, *experience* karena fokus pada penelitian ini adalah mengevaluasi penerimaan ShopeePay dikalangan mahasiswa tanpa adanya melihat dari *age*,

gender dan *experience*. Pada studi ini dilaksanakan dengan menambahkan model UTAUT 2 dengan variabel *Perceived Trust* dan *Perceived Risk* yang sesuai dengan objek penelitian. Penambahan variabel *Perceived Trust* menurut Ariani et al, (2018) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa *Perceived Trust* adalah faktor yang paling utama dalam mengembangkan sebuah layanan transaksi digital. Adapun penambahan variabel *Perceived Risk* karena merupakan faktor paling penting dalam mengetahui persepsi pengguna terhadap konsekuensi yang dapat terjadi dalam transaksi digital (Muhammad Taufik Hidayat et al., 2020)

Menurut Wurmser (2021), generasi muda merupakan pengguna paling banyak yang menggunakan teknologi baru. Karena hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengukur niat penggunaan mahasiswa terhadap ShopeePay sebagai media pembayaran non tunai dengan pendekatan *Unified Theory Of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT 2) alasan menggunakan model ini karena UTAUT 2 merupakan model penerimaan suatu teknologi dan juga banyak digunakan untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi. Penelitian dan studi sebelumnya juga menunjukkan bahwa model UTAUT 2 terbukti dapat menjelaskan penerimaan teknologi, seperti pada penelitian Qoriyani dan Febriayanti (2020), bahwa UTAUT 2 mampu menganalisis faktor-faktor penerimaan teknologi pada mahasiswa dalam memahami istilah kamus akuntansi pada smartphone (Widayati & Panjaitan, 2020). Serta pada penelitian Teguh Hilmawan (2020) bahwa variabel pada UTAUT 2 dapat mempengaruhi niat dan minat masyarakat kota Malang dalam menggunakan uang elektronik berpengaruh secara positif dan signifikan (Hilmawan 2020) . Pada penelitian ini penulis mencoba menganalisis faktor-

faktor apa saja yang mempengaruhi niat penggunaan dalam menggunakan ShopeePay sebagai media transaksi digital.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Faktor-Faktor Penerimaan *E-wallet* Menggunakan Metode *Unified Theory Of Acceptanc and Use of Technology (UTAUT 2)*”.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis buat sebelumnya, sehingga ditemukan rumusan masalah yaitu untuk mengetahui pengaruh dari faktor-faktor *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Hedonic Motivation*, *Price Value*, *Habbit Perceived Trust*, dan *Perceived Risk* terhadap *Behavioral Intention* pada ShopeePay.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, sehingga ditemukan tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh *Performance Expectancy* terhadap minat Generasi Z dalam penggunaan ShopeePay.
2. Untuk mengetahui pengaruh *Effort Expectancy* terhadap minat Generasi Z dalam penggunaan ShopeePay.
3. Untuk mengetahui pengaruh *Social Influence* terhadap minat Generasi Z dalam penggunaan ShopeePay.
4. Untuk mengetahui pengaruh *Facilitating Condition* terhadap minat Generasi Z dalam penggunaan ShopeePay.

5. Untuk mengetahui pengaruh *Hedonic Motivation* terhadap minat Generasi Z dalam penggunaan ShopeePay.
6. Untuk mengetahui pengaruh *Price Value* terhadap minat Generasi Z dalam penggunaan ShopeePay.
7. Untuk mengetahui pengaruh *Habbit* terhadap minat Generasi Z dalam penggunaan ShopeePay.
8. Untuk mengetahui pengaruh *Perceived Trust* terhadap minat Generasi Z dalam penggunaan ShopeePay.
9. Untuk mengetahui pengaruh *Perceived Risk* terhadap minat generasi Z dalam penggunaan ShopeePay.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat dan peneliti.
2. Penelitian ini bisa dijadikan sebagai tumpuan untuk melakukan penelitian terkait niat penggunaan terhadap penggunaan ShopeePay.
3. Penelitian ini diharapkan bisa memperbanyak referensi teori tentang minat terhadap penggunaan ShopeePay.

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik, berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini hanya ShopeePay saja.

2. Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang ditujukan kepada Mahasiswa Universitas Sriwijaya.
3. Penelitian ini hanya dilakukan terhadap mahasiswa yang menggunakan layanan ShopeePay saja.
4. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini *Behavioral Intention*, *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Hedonic Motivation*, *Price Value*, *Habbit*, *Perceived Trust* dan *Perceived Risk*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashghar, S. A., & Nurlatifah, H. (2020). Analisis Pengaruh Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, dan Perceived Risk terhadap Keinginan Membeli Kembali melalui e-Trust dan s-Satisfaction (Studi Kasus Pengguna Gopay pada Transaksi UMKM). *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(1), 40. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i1.459>
- Candradewi, S. F., Saputri, G. Z., & Adnan, A. (2020). Validasi Kuesioner Pengetahuan Anemia dan Suplemen Zat Besi Pada Ibu Hamil. *Jurnal Pharmascience*, 7(1), 18. <https://doi.org/10.20527/jps.v7i1.8069>
- Hermawan, V. K., & Paramita, E. L. (2020). *Trust dan Perceived Usefulness dan Pengaruhnya Terhadap Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan E-wallet*. 10, 223–236.
- Melania, E., Mustika, D., & Januarita, D. (2022). *Analisis Minat Dan Perilakumasyarakat Dalam Penggunaan E-Wallet Xyz Dengan UTAUT2*. 9(4), 1136–1144. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4701>
- Muhammad Taufik Hidayat, Qurrotul Aini, & Elvi Fetrina. (2020). Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus). *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi*, 9(3), 239–247. <https://doi.org/10.22146/.v9i3.227>