Kupna Akuntansi: Kumpulan Artikel Akuntansi
e-ISSN: 2775-9822
Vol. 5, No. 1, November 2024, Page 31-40

PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN, DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN *E-WALLET* APLIKASI DANA (STUDI PADA MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN EKONOMI TAHUN 2020-2023)

THE EFFECT OF PERCEIVED BENEFITS, PERCEIVED CONVENIENCE, AND SECURITY ON THE DECISION TO USE THE DANA APPLICATION E-WALLET (A STUDY OF ECONOMIC EDUCATION STUDENTS IN 2020-2023)

Rinawati Tuasamu[1*], Maryoni S Kainama[2], Syahrina Noormala Dewi[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura
Jalan Ir. M. Putuhena, Poka, 97233, Kecamatan Teluk Ambon, Maluku, Indonesia.
*Email: rinawatituasamu@gmail.com

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan kemanan terhadap keputusan menggunanakan e-wallet aplikasi DANA pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi tahun 2020-2023. Metode penelitian ini menggunakan data primer, dengan pengujian yang dilakukan adalah: Analisis Deskriptif, Uji Instrumen (Validitas dan Reliabilitas), Uji Asumsi Klasik (Normalitas, Multikolineritas, Heterokedastisitas dan Autokorelasi), Uji Regresi Linier Berganda, Uji Hipotesis (Uji T dan F), Uji Determinasi Koefisien. Data yang digunakan berasal dari pernyataan responden yang disebar melalui kuesioner gform dengan total 30 responden Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Tahun 2020-2023 dan 25 butir pernyataan. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Keamanan Berpengaruh Terhadap Keputusan Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA.

Kata kunci: Kemudahan, Keamanan, Keputusan Menggunakan E-Wallet

Abstract
The purpose of this study is to know the Influence of Perceived Benefit, Perceived of Convenience and Security on the Decision to use the DANA E-wallets Application among students the Economics Education Study Program in 2020-2023. This research method uses primary data, with the tests carried out being Descriptive Analysis, Instrument Test (Validity and Reliability), Classical Assumption Test (Normality, Multicholineritas, Heterokedasticity, and Autocorrelation), Multiple Linear Regression Test, Hypothesis Test (T Test and F Test), and Coefficient Determination Test. The data used comes from respondents' statements distributed via a gform questionnaire with a total of 30 respondents from the 2020-2023 Economic Education Study Program and 25 statement items. The results of this research show that Perceived Benefit Perceived of Convenience and Security Influence the Decision to Use the DANA Application E-wallets.

Keyword*: Convenience, Security, Decision to Use*

Received : 1 Agustus 2024
Revised : 15 September 2024
Accepted : 6 Oktober 2024
Published : 1 Novemeber 2024

How to cite : Tuasamu, R., Kainama, M, S., & Dewi, S. N. (2024). PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN, DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN E-WALLET APLIKASI DANA. *Kupna Akuntansi: Kumpulan Artikel Akuntansi*, *5*(1), 31-40.
DOI : https://doi.org/10.30598/kupna.v5.i1.p31-40
License : This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
Copyright : ©2025 *Author(s)*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era globalisasi, tren digital semakin berkembang sangat cepat. Proses digitalisasi kini berkembang yaitu sistem pembayaran elektronik. Dengan kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran berperan sebagai uang tunai yang dikenal sebagai salah satu alat pembayaran masyarakat pembayaran non-tunai yang lebih efisien. Perkembangan teknologi di bidang keuangan atau *financial technology* adalah inovasi bidang *financial* yang berfokus pada teknologi modern (Rahmat Dwi P, 2019). Salah satu inovasi yang dilakukan oleh teknologi dibidang keuangan adalah menciptakan aplikasi penunjang keuangan untuk mempermudah transaksi di kalangan masyarakat.

Beberapa *startup* telah mengembangkan *fintech* untuk memudahkan masyarakat dalam membayar produk dan layanan jasa. Hampir seluruh lapisan masyarakat sangat terbantu dengan adanya *financial technology*. Salah satu *financial technology* yang berkembang pesat adalah dompet digital (Agus Kusnawan et al, 2019). Bank Indonesia sebagai pengawas industri sistem pembayaran di Indonesia sudah berupaya gerakan pemerintah dalam menciptakan gerakan masyarakat tanpa tunai atau biasa disebut dengan perusahaan *cashless*. Tentu saja bangkitnya digital di bidang keuangan dan perilaku generasi milenial tetap menginginkan kemudahan dalam berbelanja dimana pembayaran mendorong pertumbuhan transaksi non-moneter.

Mahasiswa adalah salah satu pengguna dari teknologi yang ditawarkan oleh dompet digital (Rofiah dan Setiyadi, 2020). Mahasiswa dapat membayar makanan, tranportasi, webinar dan lain sebagainya secara mudah. Hanya dengan scan barcode atau transfer maka mahasiswa dapat melakukan pembayaran tersebut dimana saja dan kapanpun (Atriani, 2020).

DANA adalah layanan dompet digital dari startup Indonesia yang bergerak di bidang teknologi finansial yang menyediakan infrastruktur pembayaran yang memungkinkan masyarakat Indonesia melakukan pembayaran dan transaksi tunai dan tanpa kartu.

Berdasarkan data Tempo.com, pada tahun 2017 transaksi menggunakan uang elektronik mencapai Rp 12,4 triliun. Pertumbuhannya terus meningkat seiring berjalannya waktu. Pada tahun 2018 perdagangan uang elekrtonik mencapai Rp 47,5 triliun. Pada tahun 2019, perdagangan uang elekrtonik mencapai Rp 145,2 triliun, sedangkan pada tahun 2020 mencapai Rp 201,0 triliun. Dan menurut perkiraan Bank Indonesia, pada tahun 2021 nilai transaksi kripto mencapai Rp 266 triliun. Pasalnya, pandemi Covid-19 mempercepat perubahan kebiasaan berbelanja masyarakat dari toko fisik ke platform online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan kemanan terhadap keputusan menggunanakan *e- wallet* aplikasi DANA pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi tahun 2020-2023.

2 Landasan Teori dan Pengembangan Hipotesis

2.1 Teori Technology Acceptance Model (TAM)

Teori TAM diperkenalkan oleh Davis et al (1989) memberikan teori sebagai landasan untuk mempelajari dan memahami perilaku pengguna ketika menerima dan menggunakan sistem informasi. *Technology Acceptance Model* (TAM) yang disajikan merupakan penerapan dari *Theory Reasoned Action* (TRA) yang dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen (1975). Penelitian ini hanya mengambil persepsi kemudahan penggunaan sebagai faktor yang mempengaruhi penggunaan DANA. Teori ini digunakan sebagai landasan pembelajaran adopsi teknologi dalam konteks yang berbeda, dimana untuk mempelajari penerimaan dan tujuan penggunaan teknologi baru (Chhonker et al., 2017).

2.2 E-Wallet

Sesuai Peraturan Bank Indonesia No.18/40/PBI/2016, Pasal 1 Ayat 7, “Dompet elektronik atau e-wallet adalah layanan elektronik untuk penyimpanan data alat pembayaran, termasuk instrumen membayar dengan kartu atau uang elektronik juga dapat menyimpan uang dan menghasilkan pembayaran. Perkembangan teknologi yang pesat menciptakan e-wallet,

memperluas layanan pembayaran seperti Go-Pay milik Gojek yang diluncurkan pada tahun 2016. Go-pay sudah bisa digunakan untuk melakukan transaksi di berbagai *merchant* di pusatnya perbelanjaan. Sedangkan OVO telah bermitra dengan Grab dan Tokopedia dan hampir 70% diterima oleh pusat perbelanjaan di Indonesia meliputi kafe, bioskop, penyelenggara parkir dan juga supermarket. Ada juga DANA pendatang baru yang menyediakan fitur pembelian pulsa, tagihan listrik dan telepon, BPJS, pembayaran PDAM, cicilan kartu kredit, serta mentransfer dana ke pengguna lain.

2.3 Pembayaran Elektronik (E-Payment)

Pembayaran elektronik (e-Payment) adalah metode pembayaran yang menggunakan fasilitas internet. Menurut Ming-Yen, Teoh dkk (2013), pembayaran elektronik adalah metode pembayaran yang dapat membuat proses transaksi pembayaran menjadi mudah dan nyaman bagi penggunanya. Pengguna harus melakukan transaksi online hanya melalui internet, tanpa upaya khusus untuk bertemu penjual. Berbeda dengan transaksi tradisional yang masih mengandalkan uang tunai, transaksi dilakukan secara digital dan non-tunai.

2.4 Dompet Digital Indonesia (DANA)

DANA merupakan produk fintech yang menyediakan layanan pembayaran dan transaksi online melalui aplikasi. Menyediakan layanan aplikasi DANA dan sistem pembayaran dalam bentuk uang elektronik atau dompet eletronik yang berbasis *mobile phone*. Dompet digital DANA merupakan platform terbuka yang dapat bekerja sama dengan semua pihak dan melakukan pembayaran lebih fleksibel.

2.5 Keputusan Menggunakan E-Wallet Aplikasi Dana

Keputusan menggunakan merupakan proses menentukan dan memilih salah satu diantara alternatif yang tersedia. Kotler dan Keller (2016:240) menafsirkan bahwa dalam tahap evaluasi para konsumen membentuk preferensi atas merek- merek yang ada didalam kumpulan pilihan. Sedangkan Menurut Sciffman dan Kanuk (2011:478) keputusan ialah suatu tindakan dari dua atau lebih pilihan alternatif. Seorang konsumen yang hendak melakukan pilihan maka ia harus memiliki pilihan alternatif, yang berarti bahwa seseorang konsumen dapat membuat keputusan dengan beberapa pilihan alternatif yang tersedia, keputusan pengguna di pengaruhi oleh perilaku konsumen.

2.6 Persepsi Manfaat

Persepsi manfaat adalah cara individu mempersepsi, menafsirkan, dan menarik kesimpulan tentang manfaat yang dialami penggunanya. Penelitian yang dilakukan (Chawla & Joshi, 2019) menunjukkan bahwa persepsi manfaat berperan penting dalam mempengaruhi minat dan penggunaan berulang. Hal ini sejalan dengan Theo Adiyati (2015), berpendapat bahwa kegunaan produk akan mempengaruhi minat pengguna dalam melakukan transaksi dengan uang elektronik, karena produk baru akan sangat berguna dalam penggunaannya, maka banyak pengguna akan semakin tertarik untuk menggunakan produk baru ini, baik yang dikeluarkan oleh bank/non-bank.

2.7 Persepsi Kemudahan

Menurut Jogiyanto (2011:330), kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi dapat membebaskan mereka dari usaha. Hal ini sejalan menurut Amijaya (2020:49), kemudahan tersebut akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin seseorang mempersepsikan kemudahan penggunaan suatu sistem teknologi, maka semakin besar derajat manfaat dari teknologi tersebut.

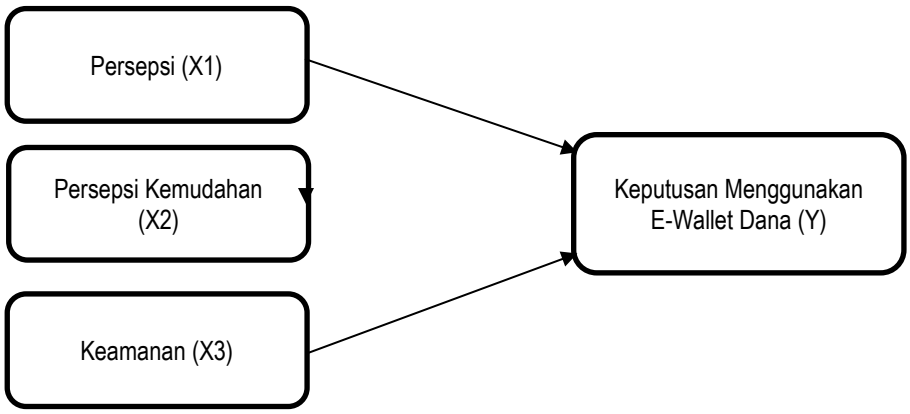
2.8 Keamanan

Keamanan merupakan aspek penting dari sistem informasi. Keamanan pada sistem informasi saat ini dibangun oleh banyak kelompok analis dan pemrogram, namun pada akhirnya ditinggalkan oleh pengguna karena sistem dibangun lebih berorientasi pada pembuatnya, sehingga sistem sulit digunakan atau kurang *user friendly* bagi pengguna sehingga keamanan sistem informasi yang dibangun tidak terjamin.Menurut G.J.Simons (Chazar, 2015) menjelaskan keamanan sistem informasi sebagai cara untuk mencegah atau setidaknya mendeteksi penipuan dalam sistem berbasis informasi dimana informasi itu sendiri tidak memiliki arti fisik.

2.9 Hipotesis

- H_1: Persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan e-wallet aplikasi DANA bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi tahun 2020-2023.
- H_2: Terdapat pengaruh signifikan persepsi kemudahan terhadap keputusan menggunakan e-wallet aplikasi DANA bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi tahun 2020 – 2023.
- H_3: Keamanan berpegaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan e-wallet aplikasi DANA bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi tahun 2020 – 2023.

2.10 Model Penelitian



Gambar 1. Model Penelitian

3. Metode Penelitian

3.1 Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan. Sedangkan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, dimana sumber data tersebut berasal dari subyek yang di peroleh dengan melakukan penyebaran kuesioner.

3.2 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2015:217) menyatakan bahwa “populasi adalah suatu bidang umum yang mencakup objek atau subjek yang menunjukkan ciri-ciri dan kualitas tertentu yang diidentifikasi oleh peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulannya”. Subjek yang digunakan dalam penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi tahun 2020 – 2023. Sedangkan Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non-probability sampling*, artinya teknik pengambilan sampel tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiono, 2015:122). Untuk itu sampel yang di ambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili) sampel penelitian ini adalah 30 responden.

3.3 Metode Analisis Data

Metode Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Analisis deskriptif, uji instrumen (validitas dan reliabilitas), uji asumsi klasik (normalitas, multikolineritas, heterokedastisitas dan autokorelasi), regresi linier berganda, uji hipotesis (parsial dan simultan), dan koefisien determinasi (R2).

3.4 Definisi Operasional Variabel dan Pengukuran Variabel

a) Indikator keputusan dalam menggunakan e-wallet aplikasi DANA Menurut Kotler & Keller (2012:121-133) adapun beberapa indikator dalam keputusan dalam menggunakan e-wallet aplikasi DANA, sebagai berikut: Pengenalan masalah, Pencarian informasi, Evaluasi alternative dan Perilaku pasca penggunaan.
b) Indikator persepsi manfaat. Menurut Vankatesh dan Davin dalam Irmadhani dkk (2012) persepsi manfaat dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu Pengguna sistem mampu meningkatkan kinerja individu, Pengguna sistem mampu menambah tingkat produktivitas individu, Pengguna sistem mampu meningkatkan efektivitas kinerja individu, dan Pengguna sistem bermaafaat bagi individu.
c) Indikator persepsi kemudahan. Menurut (Sun dan Zhang, 2011) dalam Wibowo dkk (2007), persepsi kemudahan penggunaan didasarkan pada beberapa sumber indikator yang dapat dijadikan tolak ukur, antara lain: Mudah dipelajari, Mudah dimengerti, Menjadi terampil, dan Mudah digunakan.
d) Indikator keamanan. Ada beberapa indikator untuk mengukur keamanan menurut Ramadhan et al.,(2016), yaitu sebagai berikut: Tidak khawatir memberikan informasi, Kepercayaan bahwa informasi dilindungi, dan Kepercayaan bahwa keamanan uang yang ada di dalam alat elektronik terjamin pada saat transaksi.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil

4.1.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas yaitu untuk melihat kevalidan cara membandingkan r tabel dengan r hitung, adapun jumlah r tabel adalah 30 dengan signifikansi 0.05 maka r tabelnya adalah 0.361 dengan ketentuan jika r tabel (0.361) < r hitung maka dapat dikatakan valid.

Tabel 1. Uji Validitas

No	Variabel	Item	r tabel n = 30	r hitung n = 30	Keterangan
1	Persepsi Manfaat	PA 1	0.361	.754	Valid
		PA 2		.623	Valid
		PA 3		.708	Valid
		PA 4		.788	Valid
2	Persepsi Kemudahan	PK 1	0.361	.704	Valid
		PK 2		.640	Valid
		PK 3		.678	Valid
		PK 4		.789	Valid
		PK 5		.574	Valid
		PK 6		.685	Valid
		PK 7		.680	Valid
3	Keamanan	K 1	0.361	.619	Valid
		K 2		.772	Valid
		K 3		.630	Valid
		K 4		.715	Valid
		K 5		.740	Valid
		K 6		.566	Valid
		K 7		.666	Valid
4	Keputusan Memnggunakan	KM 1		.651	Valid
		KM 2		.631	Valid

No	Variabel	Item	r tabel n = 30	r hitung n = 30	Keterangan
		KM 3	0.361	.774	Valid
		KM 4		.765	Valid
		KM 5		.828	Valid
		KM 6		.593	Valid
		KM 7		.703	Valid

Uji reliabilitas yaitu jika tingkat koefisien Cronbach Alpha > 0,60 maka dapat dikatakan instrumen tersebut sudah reliabel dan dapat diandalkan, sebaliknya jika Cronbach Alpha < 0,60 maka instrumen tersebut tidak bisa diandalkan.

Tabel 2. Uji reliabilitas

Variabel	Jumlah Item Instrumen	Cronbach Alpha	R Standart	Keterangan
Persepsi manfaat (X1)	4	.663	0,60	Reliabel
Persepsi kemudahan (X2)	7	.779	0,60	Reliabel
Keamanan (X3)	7	.780	0,60	Reliabel
Keputusan menggunakan (Y)	7	.787	0,60	Reliabel

4.1.2 Uji Normalitas

Uji ini dilakukan dengan menggunakan rumus *test normality kolmogrov-smirnov*, dengan hasilnya dapat dilihat dari tabel *one sampel kolmogrov smirnov test* dengan dasar pengambilan keputusan melalui *asymp.sig*. Adapun ketentuan pengambilan keputusan tersebut adalah apabila *probability* > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa model regresi terdistribusi secara normal.

Tabel 3. uji Normalitas

*Asymp.*Sig (2-tailed)	Keterangan
0,200	Normal

4.1.3 Uji Multikolonieritas

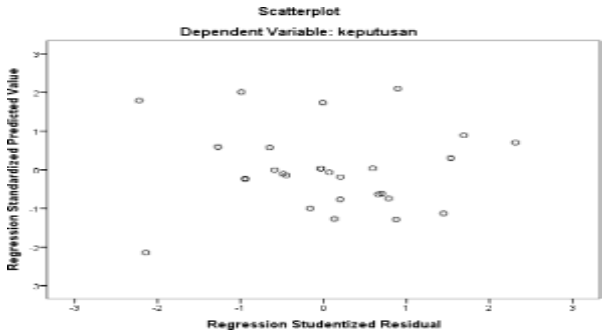
Uji multikolinearitas dapat diukur dengan VIF dari masing- masing variabel dengan nilai toleransi > 0,10 atau juga VIF < 10 maka variabel tersebut tidak terjadi multikolinearitas.

Table 4. Uji Multikolinearitas

Model	Collinearity Statistics Tolerance	VIF
Manfaat (X1)	.746	1.340
Kemudahan (X2)	.506	1.976
Keamanan (X3)	.564	1.772

4.1.4 Uji Heterokedastisitas

Dikatakan tidak heterokedastisitas apabila titik-titik pada grafik menyebar secara acak dan tersebar baik diatas maupun dibawah pada angka 0 (nol) pada sumbu Y.



Gambar 2. Hasil Uji Heteorkedastisitas

4.1.5 Uji Autokorelasi

Metode yang digunakan untuk mengukur uji autokoresi adalah dengan metode uji koefisien Durbin-Watson dengan signifikan 5% dan dikatakan bebas autokorelasi jika nilai Durbin-Watson > nilai dU.

Tabel 5. Uji Autokorelasi

Durbin-Watson
1.974

4.1.6 Uji Regresi Berganda

Uji regresi linear berganda dilakukan untuk mengetahui arah dan seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, disebut regresi linear berganda karena terdapat lebih dari satu variabel bebas atau terikatAnalisis regresi linier berganda menggunakan persamaan regresi berganda (Sugiyono, 2014) yaitu, sebagai berikut:

$$\gamma = \alpha + \beta 1\chi 1 + \beta 2\chi 2 + \beta 3\chi 3 + \varepsilon$$

Tabel 6. Uji Regresi Linear Berganda

Variabel *(constant)*	Koefisien	Sig
	12,049	
Persepsi manfaat (X1)	0,127	.000
Persepsi kemudahan (X2)	0,334	.000
Keamanan (X3)	0,270	.001

4.1.7 Uji Hipotesis

Uji F: Uji simultan adalah uji yang digunakan dengan tujuan untuk menilai dan melihat ada tidaknya pengaruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen dengan cara membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan tingkat signifikan 0,05 dengan ketentuan jika f_{hitung} < 0,05, maka dapat dikatakan simultan.

Tabel 7. Uji F

Model	F	Sig
1	9.930	.000

Uji T: uji yang dilakukan untuk menilai seberapa jauh pengaruh variabel independen (persepsi manfaat, kemudahan dan keamanan) secara parsial atau individual dalam menjelaskan variabel dependen (keputusan mahasiswa program studi pendidikan ekonomi tahun 2020-2023 dalam menggunakan aplikasi DANA).

Tabel 8. Uji T

Variabel	T_{hitung}	Sig.
Persepsi manfaat	4.502	. 000
Persepsi kemudahan	4.427	.000
Keamanan	9.620	.001

4.1.8 Uji Koefisien Determinan (R2)

Uji ini dilakukan untuk mengukur presentase sejauh mana pengaruh variabel independen yang terdiri dari persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan keamanan terhadap variabel dependen yaitu keputusan menggunakan *e-wallet* aplikasi DANA pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Berdasarkan hasil uji determinasi R *square* dengan nilai sebesar 0.534 atau jika dipersenkan menjadi 53.4%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan keamanan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* aplikasi DANA pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi adalah sebesar 53.4%.

Tabel 9. Koefisien Determinasi (R2)

Model	R Square
1	0.534

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Keputusan Menggunakan E-Wallet Aplikasi Dana

Persepsi manfaat sebagai suatu kepercayaan bahwa dengan menggunakan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja individu sehingga mempengaruhi proses pengambilan keputusan dalam menggunakan teknologi tersebut. Artinya, jika pengguna merasa bahwa menggunakan e-wallet aplikasi DANA akan membawa manfaat maka hal tersebut akan menyebabkan keputusan menggunakan e-wallet aplikasi DANA tersebut semakin besar, begitu pua sebaliknya. Pengaruh persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan e-wallet aplikasi DANA.

Hasil penelitian ini sejaln dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Rodiah dan Inaya Sari Melati (2020) yang menunjukan bahwa aspek manfaat berpengaruh positif terhadap keputusan meggunakan keputusan menggunakan e-wallet aplikasi DANA. Hasil penelitian dari peneliti juga sejalan dengan teori TAM yang menyebutkan bahwa manfaat merupakan faktor penentu dasar seseorang menggunakan aplikasi ini.

4.2.2 Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Menggunakan E-Wallet Aplikasi Dana

Persepsi kemudahan penggunaan sebagai keyakinan akan kemudahan, yaitu tingkat dimana seseorang percaya bahwa teknologi tersebut dapat digunakan dengan mudah. Persepsi kemudahan penggunaan menunjukkan seseorang dalam menggunakan DANA berpandangan bahwa aplikasi tersebut tidak akan memerlukan upaya yang rumit. Menurut Jogiyanto (2007), *perceived ease of use* yaitu sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi tertentu akan bebas dari suatu usaha. Selain itu, persepsi kemudahan juga dapat menunjukkan seberapa besar keyakinan seseorang bahwa dalam menggunakan teknologi tersebut tidak memerlukan usaha yang besar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh secara positif dan signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan yang

meningkat akan mempengaruhi peningkatan keputusan dalam menggunakan e-wallet pada aplikasi DANA. Dalam kasus dompet digital, persepsi kemudahan sangat penting untuk kenyamanan yang diukur dengan keyakinan konsumen bahwa layanan yang diberikan mudah dipelajari dan digunakan saat berinteraksi dengan aplikasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chusnah dan Khairunnisa (2020), yang menyatakan bahwa variabel persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan konsumen *fintech* aplikasi DANA.

4.2.3 Pengaruh Keamanan Terhadap Keputusan Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA

Keamanan sebagai faktor pendorong pelanggan untuk mempertimbangkan kemungkinan penipuan saat bertransaksi secara online. Persepsi keamanan sebagai tingkatan dimana seseorang percaya dalam mengirimkan informasi pada sistem teknologi akan aman dan tidak ada kendala. Keamanan menjadi salah satu dimensi yang harus dilakukan oleh perusahaan yang menyediakan e- wallet untuk menciptakan nilai positif diantara konsumen. Keamanan informasi adalah perlindungan informasi dan berbagai ancaman untuk memastikan kelangsungan bisnis, meminimalisir resiko bisnis, dan memaksimalkan laba atas investasi peluang bisnis (Irawan & Affan, 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan e-wallet pada aplikasi DANA. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi keamanan yang meningkat akan mempengaruhi peningkatan minat dalam menggunakan e-wallet pada aplikasi DANA. Hasil penelitian didukung oleh (Khoiriyah et al., 2023) menyatakan bahwa persepsi keamanan berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet pada aplikasi DANA. Pernyataan ini didukung oleh (Rahmawati et al., 2020) menunjukkan bahwa persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan penggunaan e-wallet.

5. Kesimpulan

Dari hasil penulisan yang dilakukan dalam penelitian ini mengenai Pengaruh Keamanan, Kemudahan, dan Manfaat Terhadap terhadap Keputusan Menggunakan *E-Wallet* Aplikasi DANA (Studi Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi 2020-2023) maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Variable persepsi manfaat terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* aplikasi DANA, apabila persepsi manfaat tinggi maka keputusan DANA pada mahasiswa akan meningkat.
2. Variable persepsi kemudahan terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* aplikasi DANA, apabila persepsi kemudahan tinggi maka keputusan DANA pada mahasiswa akan meningkat.
3. Variable keamanan terhadap keputusan menggunakan *e-wallet* aplikasi DANA, apabila keamanan tinggi maka keputusan DANA pada mahasiswa akan meningkat.

6. Daftar Pustaka

Ahmad, & Pambudi, B. S. (2013). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan Dan Ketersediaan Fitur Terhadap minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi Pada Program Layanan Internet Banking Bri). Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1689–1699.* https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004

Amaroso, D.L.(2011). *Building A Research Model For Mobile Wallet Consumer Adoption. Jurnal Of Theoretical And Applied Electronic Commerce Research, 7 (1),94-11.*

Eka, R. (2017). *Tren Penggunaan Platform Pembayaran Digital di Kalangan Millennial. Di akses pada tanggal 13 februari 2021 pukul 20:00 fromhttps://dailysocial.id/post/tren-penggunaan-platformpembayaran- digital-di- kalangan-millennial.*

Fullah, L dan Chandra, S. 2012. *Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Resiko, aan Terhadap Minat Nasabah dalam Menggunakan Internet Banking BRI (Studi Kasus: Seluruh Nasabah Bank BRI Jakarta). School & Business Management. Universitas Bina Nusantara.*

Irmadhani, Mahendra Adhi Nugroho .2012*. Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Computer Self Efficacy, Terhadap Penggunaan Online Banking Pada Mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.*

Jogiyanto Hartono. 2011. *Teori Portofolio dan Analisis Investasi. Edisi Ketujuh. Yogyakarta: BPFE.*

Kusnawan, Agus, et al. "*Pengaruh Diskon pada Aplikasi e-Wallet terhadap Pertumbuhan Minat Pembelian Impulsif Konsumen Milenial di Wilayah Tangerang." Sains Manajemen: Jurnal Manajemen Unsera 5.2 (2019).*

Kotler, dan Keller. (2012). *Manajemen Pemasaran. Edisi 12. Jakarta: Erlangga.*

Kotler, dan Keller. (2016). *Manajemen Pemasaran. Jakarta: Erlangga*.

Olsen, Wyckoff. (2011). *A Study of Satisfaction, Loyalty, and Market Share in Kuwait Banks. Proceedings of the Academy for Studies in International Business, Vol. 10. pp. 2-7.*

Ramadhan, A. F., Prasetyo, A. B., dan Irviana, L. (2016). *Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan E-money. Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis, 13, 1– 15.*

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.*

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.*

Sun Zhang, 2011, *Optimal VAr planning in area power system. International Conference on Power System Technology.*

Supranto. Limakrisna, Nandan, 2011, *Perilaku Konsumen dan Strategi Pemasaran. Mitra Wacana Media: Jakarta.*

Teoh, Wendy Ming-Yen et el,. (2013), *Faktor affacting consummers" perception of elektronic payment, internet resesetch, vol. 23 iss 4 pp.465-48.*

Wibowo, M. A., & Suryoko, S. (2017). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Tarif, dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Menggunakan Produk E-Money (Studi Kaus Pada Pengguna Layanan Go-Pay Di Kota Jakarta). 1–10.*

Wiwik Widiyanti (2020). *Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-wallet OVO di Depok. Jurnal Akuntansi dan Keuangan Volume 7 No. 1. P-ISSN 2355-2700 E-ISSN 2550-0139.*

Yogananda, Andrean Septa. & Dirgantara, I Made Bayu. (2017). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik. Diponegoro Journal Of Management Vol. 6, (ISSN (Online): 2337-3792).*