

Analisis Penerimaan Minat Terhadap Penggunaan Aplikasi Dompot Digital (DANA) di Kota Palembang dengan Metode *Technology Acceptance Model* (TAM)

Irmawati Handayani Saputri^{1*}, Kiky Rizky Nova Wardani²
 Sistem Informasi, Universitas Bina Darma, Palembang, Indonesia
 *e-mail *Corresponding Author*: irmawhs1499@gmail.com

Abstract

This research aims to determine user interest in the DANA digital wallet application in the city of Palembang using the Technology Acceptance Model (TAM). The method used is a quantitative approach with data collection techniques using a questionnaire with a total sample of 100 respondents who were processed using the SmartPLS version 4 application. Of the six hypotheses proposed, 4 hypotheses were accepted and 2 hypotheses were rejected, namely Perceived Ease to Use did not have a significant effect on Behavioral Intention to Use, Attitude Toward Using does not have a significant effect on Behavioral Intention to Use, Perceived Usefulness has a significant effect on Attitude Toward Using, Perceived Usefulness has a significant effect on Behavioral Intention to Use, Perceived Ease to Use has a significant effect on Attitude Toward Using, and Behavioral Intention to Use significant effect on Actual Use. Research findings show that interest in using the DANA application can influence continued use in the long term.

Keywords: *Digital Wallet; User Acceptance; Technology Acceptance Model*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat pengguna terhadap aplikasi dompet digital DANA di kota Palembang dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan jumlah sampel sebanyak 100 responden yang diolah menggunakan aplikasi *SmartPLS* versi 4. Dari enam hipotesis yang diajukan, 4 hipotesis diterima dan 2 hipotesis ditolak yaitu *Perceived Ease to Use* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use*, *Attitude Toward Using* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use*, *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using*, *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use*, *Perceived Ease to Use* berpengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using*, dan *Behavioral Intention to Use* berpengaruh signifikan terhadap *Actual Use*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa minat penggunaan aplikasi DANA dapat mempengaruhi penggunaan berkelanjutan dalam jangka panjang.

Kata Kunci: *Dompot Digital; Penerimaan Pengguna; Technology Acceptance Model*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bergerak dengan sangat pesat dan canggih, tentunya berdampak pada kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mampu mengubah manusia dan tatanan ekonomi dunia. Salah satu perkembangan teknologi yang banyak digunakan saat ini adalah sistem pembayaran. Saat ini sistem pembayaran yang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari banyak menggunakan ponsel yang mempermudah dan mempercepat pengaksesannya [1].

Pembayaran merupakan bagian dari kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Proses pembayaran awalnya dilakukan secara tatap muka, tetapi sekarang dapat dilakukan dari jarak jauh. Dengan pembayaran berbasis teknologi dapat mendukung Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). GNNT merupakan program yang digagas oleh Bank Indonesia bekerja sama dengan pemerintah dengan tujuan untuk menekan transaksi tunai sehingga ke depannya masyarakat Indonesia akan mulai memilih untuk menggunakan instrumen

non- tunai dalam kegiatan bertransaksi[2].Salah satu dampak dari berkembangnya teknologi yaitu munculnya aplikasi dompet digital atau e-wallet yang memberikan kemudahan dalam bertransaksi.

Aplikasi DANA sebagai salah satu dari e- wallet diketahui memiliki banyak peminat[3]. Dengan demikian, perusahaan DANA perlu memahami keinginan dan kebutuhan konsumen dalam meningkatkan kualitas layanan sebagai dasar strategi untuk mempertahankan pengguna yang sudah ada, menarik pengguna baru dan memenangkan persaingan antar perusahaan. Oleh karena itu, maka penyedia layanan perlu mengetahui apakah aplikasi DANA diterima dengan baik oleh penggunanya.

Penerimaan pengguna merupakan kemauan dari pengguna untuk menerapkan atau menggunakan sistem teknologi informasi dalam melakukan suatu pekerjaan[4].Penerimaan teknologi oleh pengguna sangat dipengaruhi oleh keinginan untuk menggunakan lebih lanjut. Keberhasilan atau kegagalan suatu produk memiliki dampak besar, yang ditentukan oleh kemauan pengguna untuk menerima teknologi tersebut. Pengguna umumnya mempertimbangkan faktor kegunaan dan kemudahan saat menggunakan teknologi itu sendiri. Jadi dapat disimpulkan berhasil atau tidaknya sebuah teknologi salah satunya aplikasi DANA tergantung pada tingkat penerimaan masing-masing individu.

Dari penjelasan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui tingkat penerimaan terhadap pengguna aplikasi DANA, peneliti menggunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM)*. Alasan peneliti menggunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM)* sebagai metode yang sering digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan individu akan suatu teknologi tertentu [5]. Metode *Technology Acceptance Model (TAM)* dipilih karena metode ini telah terbukti efektif dalam menjelaskan penerimaan pengguna terhadap teknologi. Metode TAM menggambarkan bagaimana faktor-faktor seperti persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, dan sikap individu mempengaruhi niat untuk menggunakan suatu teknologi [6].

Pada Penelitian [7].yang berjudul Pengaruh *Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness* dan *Attitude Towards Using* terhadap *Behavioural Intention of Use* Pada Aplikasi Ovo dengan menggunakan variabel indikator yaitu *Perceived Usefulness* , *Perceived Ease of Use* , *Attitude Towards Using*, *Behavioral Intention of Use* mendapatkan hasil yaitu *Perceived usefulness* dan *Perceived ease of use* berpengaruh positif signifikan *Attitude towards using*. *Perceived usefulness* berpengaruh positif signifikan *behavioral intention of use* dan *attitude towards using* berpengaruh positif signifikan *behavioral intention of use*.

Adapun juga penelitian [8].yang berjudul Minat Penggunaan *E-Filing* Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* yakni dimana pada penelitian ini menggunakan 5 variabel indikator yaitu *Perceived Usefulness, Perceived Ease of use, Attitude Towards Using, Behavioral Intention to use, Actual use* yang dimana pada penelitian ini mendapatkan hasil *Perceived ease of use* dan *perceived usefulness* berpengaruh positif signifikan terhadap *Attitude Towards Using, Variabel Attitude Towards Using* berpengaruh positif signifikan terhadap *Behavioral Intention to use* dan variabel *Behavioral Intention to use* berpengaruh positif signifikan terhadap *Actual Use*.

Penelitian yang dilakukan oleh Watmah, [9].dkk dengan judul penelitian "Identifikasi Faktor Pengaruh Penggunaan Dompet Digital Menggunakan Metode TAM dan UTAUT2" [9].menunjukkan hasil penelitian berupa penggunaan dompet digital dan sikap pengguna dompet digital berpengaruh terhadap kepuasan penggunanya. Dari kepuasan penggunaan tersebut secara signifikan berpengaruh terhadap pengguna untuk merekomendasikan layanan dompet digital kepada orang-orang terdekatnya seperti keluarga atau teman. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini seperti manfaat dompet digital menunjukkan pengaruh yang positif terhadap niat untuk menggunakan dompet digital karena dompet digital tergolong sederhana dan memiliki banyak keuntungan seperti cashback atau diskon. Selain variabel manfaat, faktor sosial, inovasi, kepuasan pengguna, serta rekomendasi dari penggunaan dompet digital dapat mempengaruhi niat seseorang dalam menggunakan layanan dompet digital.

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Wiradmaja dan Rikumahu dengan judul "*The Effect of Risk Factors and Trust Factors on Adoption of Electronic*

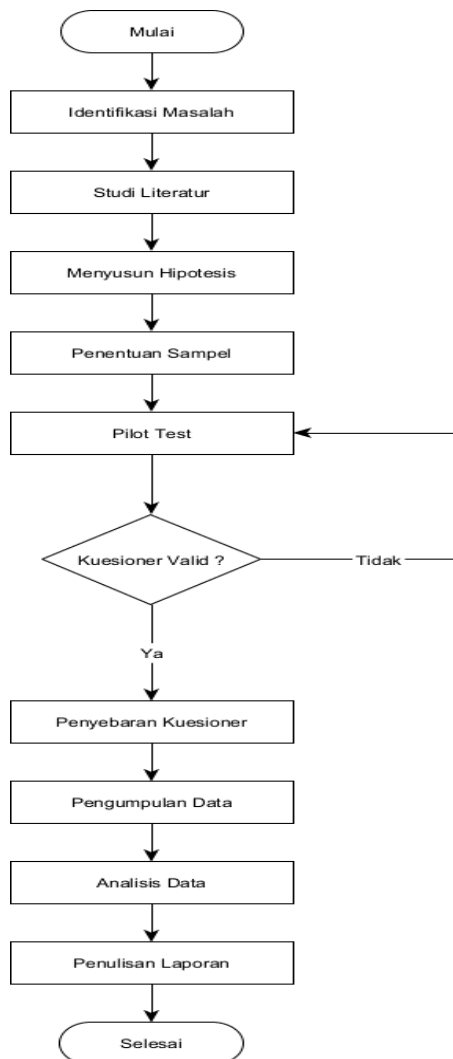
Wallet Using TAM Models (Case Study: E-wallet OVO in Bandung) [10].menunjukkan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi risiko, dan kepercayaan berpengaruh positif signifikan terhadap niat bertransaksi online. Artinya semakin tinggi manfaat, kemudahan, dan kepercayaan serta semakin kecil risiko yang dirasakan maka niat untuk bertransaksi online menggunakan e-wallet juga semakin meningkat.

Penelitian ini difokuskan atau bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat penerimaan terhadap penggunaan aplikasi Dompot Digital Indonesia (DANA) di Kota Palembang berdasarkan variabel pada metode *Technology Acceptance Model* (TAM). Selain itu, juga sudah terdapat banyak *merchant* di Kota Palembang yang telah bekerja sama dengan DANA sebagai sistem pembayaran salah satunya yaitu *Le Garden* di Palembang Indah Mall (PIM). Para pengguna di Kota Palembang tentunya mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam menggunakan DANA dalam membantu kegiatan sehari-hari.

2. Metodologi

2.1 Kerangka Penelitian

Berikut ini kerangka penelitian yang menunjukkan alur kerja dari penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Dimulai dengan tahap mengidentifikasi masalah, melakukan studi literatur, menyusun hipotesis, penentuan sampel, melakukan pilot test pada kuesioner, melakukan pengumpulan data, melakukan analisis data dan tahap akhir dilakukan pembuatan laporan.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

2.2 Penentuan Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat kota Palembang yang menggunakan aplikasi DANA yang dimana sudah memiliki atau menggunakan akun DANA (PREMIUM) atau akun yang sudah terverifikasi dan masyarakat yang pernah melakukan transaksi DANA sebanyak 2x.

Pada penelitian ini jenis *non-probability* sampling yang menggunakan teknik purposive sampling. Dalam teknik pengambilan sampel ini penulis menggunakan Rumus Lemeshow untuk menghitungnya karena data pengguna aplikasi DANA di kota Palembang yang tidak diketahui secara pasti [11]. Untuk menghitung sampel yang dibutuhkan adapun rumusnya sebagai berikut:

$$n = \frac{Z^2 \times P (1-P)}{d^2} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

Z = Skor Z pada kepercayaan 95% = 1,96

P = Maksimal estimasi = 0,5

d = Alpha (0,10) atau sampling error 10%

$$n = \frac{Z^2 \times P (1 - P)}{d^2}$$

$$n = \frac{(1,96)^2 \times 0,5 (1 - 0,5)}{(0,1)^2}$$

$$n = \frac{(3,8416) \times (0,25)}{(0,01)}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,01}$$

$$n = 96,04 \quad \text{Dibulatkan menjadi 100 orang/responden}$$

Sehingga berdasarkan Rumus Lemeshow maka dalam penelitian ini peneliti harus mengambil data dengan sampel minimal 100 orang/responden.

2.3 Pengembangan Instrumen Pengukuran

Pada penelitian ini, skala likert digunakan dengan rentang nilai dari 1 hingga 5, seperti tabel berikut.

Tabel 1. Skala Likert dan Bobot Nilai Jawaban

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Selanjutnya pada tabel 2. definisi item pengukuran dan variabel penelitian yang telah melewati proses uji coba validitas dan reliabilitas untuk menghasilkan alat yang layak untuk digunakan. Terdapat 5 variabel yang digunakan yaitu *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan), *Perceived Ease to Use* (persepsi kemudahan), *Attitude Toward Using* (sikap terhadap penggunaan), *Behavioral Intention to Use* (minat penggunaan), *Actual Use* (penggunaan actual)

Tabel 2. Konstruk (Variabel) dan Item Pengukuran

Variabel	Indikator Variabel	Kode	Penyataan
<i>Perceived Usefulness (PU)</i>	Lebih cepat	PU1	Penggunaan aplikasi DANA dapat menjadikan kegiatan transaksi lebih cepat dan mudah
	Kelengkapan Fitur	PU2	Menurut saya aplikasi DANA memiliki fitur-fitur yang lengkap untuk mendukung proses bertransaksi
	Meningkatkan Kinerja	PU3	Menggunakan aplikasi DANA dapat meningkatkan kinerja sehari-hari
	Menjawab kebutuhan Informasi	PU4	Aplikasi DANA memberikan suatu kemudahan dalam mencari informasi yang kita inginkan
	Bermanfaat	PU5	Menggunakan aplikasi DANA bisbermanfaat dalam membantu aktivitas sehari-hari saya dalam bertransaksi
<i>Perceived Ease to Use (PEU)</i>	Mudah dipelajari	PEU1	Menurut saya aplikasi DANA sangatlah mudah untuk dipelajari
	Kemudahan Registrasi	PEU2	Menurut saya melakukan registrasi aplikasi DANA menjadi DANA premium sangat mudah dilakukan
	Mudah Dikendalikan	PEU3	Pada tampilan awal dan berbagai macam fitur yang tersedia pada aplikasi DANA tidaklah asing saat dicoba pertama kali
	Kemudahan mencapai tujuan	PEU4	Menurut saya setiap fitur yang ada pada aplikasi DANA dapat dijalankan sesuai dengan fungsinya
	Mudah Digunakan	PEU5	Saya jarang mengalami kesulitan pada saat menggunakan aplikasi DANA
	Mudah diingat	PEU6	Langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi DANA mudah diingat dan dipahami
	Mudah sehingga Mahir	PEU7	Menggunakan aplikasi DANA mudah bagi saya sehingga saya mahir dalam Menggunakanmya
<i>Attitude Toward Using (ATU)</i>	Rasa senang	ATU1	Saya merasa senang pada saat menggunakan aplikasi DANA
	Menikmati	ATU2	Menurut saya sangat merasa nyaman dan menikmati saat menggunakan aplikasi DANA
	Rasa bosan	ATU3	Menurut saya fitur yang digunakan pada aplikasi DANA tidak membosankan
<i>Behavioral Intention to Use (BIU)</i>	Menggunakan kapan saja	BIU1	Menurut saya menggunakan aplikasi DANA dalam bertransaksi telah menjadi kebiasaan bagi saya
	Keinginan menggunakan secara sering	BIU2	Saya berkeinginan untuk sering menggunakan aplikasi DANA dalam setiap melakukan transaksi

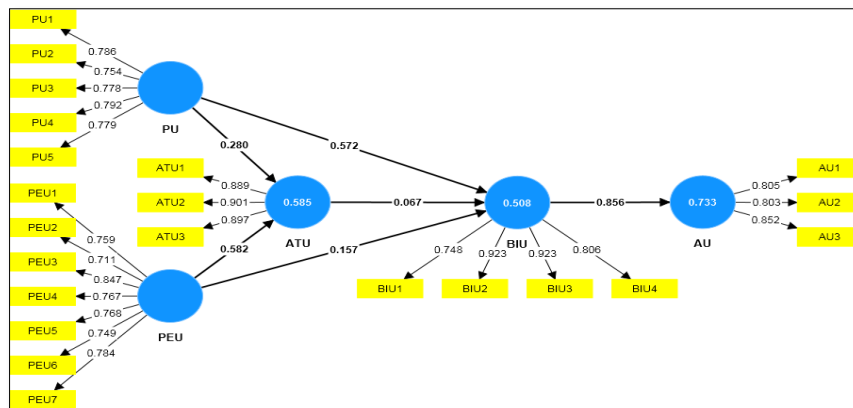
Variabel	Indikator Variabel	Kode	Penyataan
<i>Actual Use (AU)</i>	Rencana untuk tetap menggunakan dimasa datang	BIU3	Saya ingin untuk terus menggunakan aplikasi DANA dimasa yang akan datang
	Memotivasi ke pengguna lain	BIU4	Saya berniat akan merekomendasikan aplikasi DANA kepada orang lain
	Frekuensi Penggunaan	AU1	Minimal saya menggunakan aplikasi DANA sekali dalam satu minggu
	Durasi Pengguna	AU2	Saya mengakses aplikasi DANA kurang lebih minimal selama 1-5 menit
	Penggunaan Sesungguhnya	AU3	Menurut saya dalam menggunakan aplikasi DANA lebih dari 3 kali bertransaksi dapat dikatakan bahwa aplikasi DANA dapat memenuhi kebutuhan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

1) Hasil Uji Model Pengukuran (*Outer Model*)

Evaluasi model pengukuran (*outer model*) dalam SEM-PLS dilakukan untuk menguji validitas dan reliabilitas data penelitian. *Outer model* pun memiliki indikator reflektif dievaluasi melalui *validitas convergent* dan *discriminant* dari indikator pembentuk konstruk laten dan *composite reliability* serta *cronbach alpha* untuk blok indikatornya[12].



Gambar 2. Hasil Uji *Outer Model* Penelitian

a) Convergent Validity

Validitas Konvergen yaitu menggambarkan bahwa suatu indikator mewakili dan mendasari variabel tersebut. Indikator-indikator suatu variabel harus memiliki korelasi tinggi, pengukuran dapat dikategorikan memenuhi validitas konvergen Dapat dilihat dari nilai loading factor untuk tiap indikator. Dimana tiap indikator dianggap valid apabila nilai loading factor > 0,70 dan nilai *Average Variance Extracted (AVE)* harus > 0,5 [13].

Table 3. Convergent Validity

Variabel	Indikator	Loading Factor	Keterangan	AVE
<i>Perceived Usefulness (PU)</i>	PU1	0.786	Valid	0.605
	PU2	0.754	Valid	
	PU3	0.778	Valid	
	PU4	0.792	Valid	

Variabel	Indikator	Loading Factor	Keterangan	AVE
	PU5	0.779	Valid	
<i>Perceived Ease Of Use (PEU)</i>	PEU1	0.759	Valid	
	PEU2	0.711	Valid	
	PEU3	0.847	Valid	
	PEU4	0.767	Valid	0.593
	PEU5	0.768	Valid	
	PEU6	0.749	Valid	
	PEU7	0.784	Valid	
<i>Attitude Toward Using (ATU)</i>	ATU1	0.889	Valid	
	ATU2	0.901	Valid	0.802
	ATU3	0.897	Valid	
<i>Behavioral Intention to Use (BIU)</i>	BIU1	0.748	Valid	
	BIU2	0.923	Valid	
	BIU3	0.923	Valid	0.728
	BIU4	0.806	Valid	
<i>Actual Use (AU)</i>	AU1	0.805	Valid	
	AU2	0.803	Valid	0.673
	AU3	0.852	Valid	

b) Discriminat Validity

Validitas Diskriminan merupakan ukuran sejauh mana suatu variabel berbeda dari variabel lain di dalam model. Validitas Diskriminan ditentukan melalui nilai *cross loading* ke variabel yang diukur lebih besar daripada *loading factor* ke variabel lain. Untuk membuktikan apakah pada suatu konstruk (angka cetak tebal) mempunyai nilai lebih besar pada konstruk yang dibentuknya daripada nilai dengan konstruk yang lain, dimana nilai *cross loading* harus > 0,7

Table 4. Discriminant Validity

Kode	<i>Attitude Toward Using</i>	<i>Actual Use</i>	<i>Behavioral Intention to Use</i>	<i>Perceived Ease of Use</i>	<i>Perceived Usefulness</i>
ATU1	0.889	0.336	0.503	0.591	0.547
ATU2	0.901	0.395	0.451	0.647	0.488
ATU3	0.897	0.343	0.423	0.711	0.521
AU1	0.315	0.805	0.551	0.401	0.348
AU2	0.379	0.803	0.514	0.517	0.337
AU3	0.311	0.852	0.911	0.370	0.589
BIU1	0.572	0.571	0.748	0.435	0.575
BIU2	0.493	0.798	0.923	0.513	0.604
BIU3	0.326	0.840	0.923	0.395	0.606
BIU4	0.384	0.689	0.806	0.365	0.580
PEU1	0.453	0.345	0.368	0.759	0.381
PEU2	0.897	0.343	0.423	0.711	0.521
PEU3	0.530	0.328	0.299	0.847	0.282
PEU4	0.454	0.325	0.278	0.767	0.297
PEU5	0.370	0.390	0.310	0.768	0.306
PEU6	0.489	0.623	0.620	0.749	0.482
PEU7	0.402	0.277	0.226	0.784	0.338

Kode	Attitude Toward Using	Actual Use	Behavioral Intention to Use	Perceived Ease of Use	Perceived Usefulness
PU1	0.436	0.239	0.459	0.311	0.786
PU2	0.430	0.368	0.451	0.499	0.754
PU3	0.434	0.412	0.461	0.386	0.778
PU4	0.300	0.531	0.647	0.324	0.792
PU5	0.608	0.546	0.627	0.468	0.779

c) Uji Reliabilitas

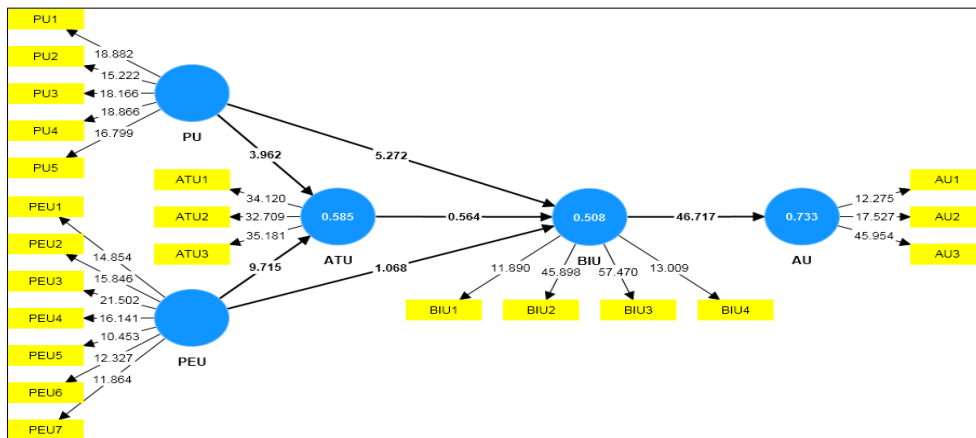
Uji Reliabilitas adalah pengujian yang kedua dari kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Uji reliabilitas pun digunakan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan reliabel. Dilakukan dengan cara melihat nilai dari *composite reliability* dikatakan reliabel apabila nilai *composite reliability* > 0,70.

Table 5. Uji Reliabilitas

Variabel	Composite Reliability	Keterangan
<i>Perceived Usefulness</i> (PU)	0.877	Reliabel
<i>Perceived Ease Of Use</i> (PEU)	0.842	Reliabel
<i>Attitude Toward Using</i> (ATU)	0.885	Reliabel
<i>Behavioral Intention to Use</i> (BIU)	0.911	Reliabel
<i>Actual Use</i> (AU)	0.848	Reliabel

2) Hasil Uji Model Struktural (Inner Model)

Setelah melakukan uji outer model dan telah diperoleh hasil baik, tahap selanjutnya pada penelitian ini yaitu dalam mengevaluasi hasil adalah dengan menilai model struktural (inner model) Inner model merupakan model struktural untuk memprediksi hubungan kausalitas antar variabel laten. Pada tahapan ini dilakukan dengan pengujian *Koefisien Determinan (R-Square dan Uji Path Coefficients)*.



Gambar 3. Hasil Pengujian Inner Model (*Boostraping*)

a) Uji R-Square

Uji R-Square dilakukan untuk melihat seberapa besar tingkat pengaruh variabel *independen* terhadap variabel *dependen* yang berkontribusi kepadanya. Nilai R-Square dikategorikan kuat jika lebih dari 0,75, moderat (sedang) jika lebih dari 0,50 tetapi lebih rendah dari 0,75 dan bernilai lemah jika lebih dari 0,25 tetapi lebih rendah dari 0,50 [14].

Table 6. Hasil Uji R-Square

Variabel	R-Square	Keterangan
<i>Attitude Toward Using</i> (ATU)	0.585	Sedang
<i>Behavioral Intention to Use</i> (BIU)	0.733	Kuat
<i>Actual Use</i> (AU)	0.508	Sedang

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel dapat dilihat hasil uji R-Square, dimana R-Square dari *Attitude Toward Using* memiliki nilai 0, 585 maka dapat diartikan bahwa variabel *Attitude Toward Using* dapat dijelaskan oleh variabel *Perceived Usefulness* dan Variabel *Perceived Ease of Use* sebesar 58,5% dapat disimpulkan bahwa model struktural variabel *Attitude Toward Using* masuk kategori model “sedang” dan sisanya 41,5% dipengaruhi faktor lain yang tidak terdapat dalam model. Variabel *Behavioral Intention to Use* dapat dijelaskan oleh variabel *Perceived Usefulness* dan Variabel *Perceived Ease of Use* sebesar 73,3% dapat disimpulkan bahwa model struktural variabel *Attitude Toward Using* masuk kategori model “Kuat” dan sisanya 26,7% dipengaruhi faktor lain yang tidak terdapat dalam model. Begitu juga Variabel *Actual Use* dapat dijelaskan oleh variabel *Perceived Usefulness* dan Variabel *Perceived Ease of Use* sebesar 50,8 % dapat disimpulkan bahwa model struktural variabel *Attitude Toward Using* masuk kategori model “Sedang” dan sisanya 49,2% dipengaruhi faktor lain yang tidak terdapat dalam model.

b) Uji Path Coefficient

Pengujian *Path Coefficients* dilakukan untuk mengetahui hasil pengaruh dari suatu hipotesis apakah bernilai positif atau negatif serta untuk mengetahui penerimaan atau penolakan dari hipotesis. Nilai t-statistic yang didapatkan >1.96 artinya signifikan dan nilai P-Value <0,5 artinya berpengaruh jika P-Value >0,5 artinya tidak berpengaruh (Mirantika, 2022).

Table 7. Hasil Uji Path Coefficient

Hipotesis	T-Tabel	T-Statistik	P-Value	Path Coefficient	Keterangan
H1 :PU->ATU	1,96	3.962	0.000	0.280	Diterima
H2: PU->BIU	1,96	5.272	0.000	0.572	Diterima
H3:PEU->ATU	1,96	9.715	0.000	0.582	Diterima
H4: PEU->BIU	1,96	1.068	0.286	0.157	Ditolak
H5: ATU->BIU	1,96	0.564	0.573	0.067	Ditolak
H6: BIU->AU	1,96	46.717	0.000	0.856	Diterima

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian dan analisis data yang telah dilakukan pada penelitian ini. Didapatkan 4 hipotesis yang diterima dan 2 hipotesis yang ditolak, maka daripada itu dapat disimpulkan bahwa:

H1 : Perceived Usefulness (PU) berpengaruh signifikan terhadap Attitude Toward Using (ATU)

Setelah dilakukan analisis data penelitian yang ditunjukkan pada tabel yang menjelaskan bahwa hipotesis pertama **diterima** sehingga dapat diartikan bahwa *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (sikap penggunaan). Selain itu didukung dengan hasil dari T-Statistik sebesar 3,962 dan P-Value sebesar 0,000. *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan) pada penelitian ini berhubungan dengan manfaat dalam penggunaan aplikasi DANA. Hal ini sesuai dengan hasil pengolahan data dengan skor tertinggi pada pernyataan indikator pertama (PU1) yaitu pengguna DANA di Kota Palembang menyebutkan bahwa aplikasi DANA sangat berguna dalam membantu aktivitas transaksi lebih cepat, meskipun terdapat beberapa pengguna yang baru menggunakan aplikasi DANA selama 1-3 bulan namun hal tersebut tetap dapat membuat pengguna menikmati saat menggunakan aplikasi DANA.

H2 : Perceived Usefulness (PU) berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention to Use (BIU)

Setelah dilakukan analisis data penelitian yang ditunjukkan pada tabel yang menjelaskan bahwa hipotesis kedua **diterima** sehingga dapat diartikan bahwa *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to use* (minat penggunaan). Selain itu didukung dengan hasil dari T-Statistik sebesar 5,272 dan P-Value sebesar 0,000. Hal ini sesuai dengan hasil pengolahan data dengan skor tertinggi pada pernyataan indikator pertama (PU1) yaitu pengguna DANA di Kota Palembang menyebutkan bahwa aplikasi DANA sangat berguna dalam membantu aktivitas transaksi sehari-hari menjadi cepat. *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan) pada penelitian ini berhubungan dengan manfaat dalam penggunaan aplikasi DANA. Kegunaan yang ditawarkan seperti transfer dengan bebas biaya admin dapat mempengaruhi minat pengguna untuk menggunakan aplikasi DANA secara signifikan.

H3 : Perceived Ease to Use (PEU) berpengaruh signifikan terhadap Attitude Toward Using (ATU)

Setelah dilakukan analisis data penelitian yang ditunjukkan pada tabel yang menjelaskan bahwa hipotesis ketiga **diterima** sehingga dapat diartikan bahwa *Perceived Ease to Use* (persepsi kemudahan) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (sikap penggunaan). Selain itu didukung dengan hasil dari T-Statistik sebesar 9,715 dan P-Value sebesar $0,000 < 0,05$ maka hal tersebut menunjukkan hasil yang signifikan atau hipotesis diterima. *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan) pada penelitian ini berhubungan dengan manfaat dalam penggunaan aplikasi DANA. Hal ini sesuai dengan hasil pengolahan data didapatkan skor tertinggi pada pernyataan indikator pertama (PEU1) sebesar 73% yaitu aplikasi DANA mudah untuk dipelajari. Hal ini dapat diartikan bahwa pengguna mengalami tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi DANA. Kemudahan mempengaruhi pengguna merasa nyaman dan menikmati saat menggunakan aplikasi DANA secara signifikan.

H4 : Perceived Ease to Use (PEU) berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention to Use (BIU)

Setelah dilakukan analisis data penelitian yang ditunjukkan pada tabel yang menjelaskan bahwa hipotesis keempat **ditolak** sehingga dapat diartikan bahwa *Perceived Ease to Use* (persepsi kemudahan) tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to use* (minat penggunaan). Selain itu didukung dengan hasil dari T-Statistik sebesar 1,068 dan P-Value sebesar 0,286. *Perceived Ease to Use* (persepsi kemudahan) pada penelitian ini berhubungan dengan kemudahan yang dirasakan pengguna dalam menggunakan aplikasi DANA. Hal ini sesuai dengan hasil pengolahan data dengan skor terendah pada pernyataan indikator kedua (PEU2) sebesar 47% yaitu pendaftaran akun premium awal dan fitur yang tersedia pada DANA asing saat mencoba pertama kali, dapat dijelaskan bahwa kemudahan dalam menggunakan DANA mempengaruhi minat secara signifikan dalam menggunakan aplikasi DANA. Hal tersebut dikarenakan pengguna DANA di Kota Palembang belum begitu memahami cara daftar akun verifikasi atau akun premium pada aplikasi DANA, ketidakpahaman pengguna terutama pengguna yang masih awam mempengaruhi minat pengguna dalam penggunaan secara signifikan. Meskipun hal tersebut tidak mempengaruhi minat mereka untuk menggunakan aplikasi DANA secara signifikan akan tetapi pengguna lebih memperhatikan manfaat dari aplikasi DANA dengan kesenangan yang didapat, pengguna aplikasi DANA akan tetap menggunakannya, hal ini dikarenakan DANA sangat bermanfaat dalam bertransaksi. Untuk meningkatkan signifikansi pengaruh *Perceived Ease to Use* terhadap *Behavioral Intention to Use* sebaiknya tampilan proses daftar akun lebih perlu disederhanakan agar lebih mudah digunakan dan pengguna lebih memahami terutama pengguna baru yang menggunakan aplikasi DANA.

H5 : Attitude Toward Using (ATU) berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention to Use (BIU)

Setelah dilakukan analisis data penelitian yang ditunjukkan pada tabel yang menjelaskan bahwa hipotesis kelima **ditolak** sehingga dapat diartikan bahwa *Attitude Toward Using* (sikap penggunaan) tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to use* (minat penggunaan). Selain itu didukung dengan hasil dari T-Statistik sebesar 0,564 dan P-Value sebesar 0,573. *Attitude Toward Using* (sikap penggunaan) pada penelitian ini berhubungan dengan ketertarikan dalam penggunaan aplikasi DANA. Hal ini sesuai dengan hasil pengolahan data dengan skor terendah 47% pada pernyataan indikator ketiga (ATU3) yaitu pengguna merasa nyaman dan menikmati saat menggunakan aplikasi DANA, dapat diartikan semakin tinggi rasa percaya dari pengguna maka semakin tinggi juga minat menggunakan.. Untuk meningkatkan signifikansi pengaruh *Attitude Toward Using* terhadap *Behavioral Intention to Use* sebaiknya tampilan *user interface* perlu disederhanakan agar lebih mudah digunakan dan pengguna lebih memahami terutama pengguna baru yang menggunakan aplikasi DANA. *User Interface* (UI) lebih dari sekedar tombol dan menu, tetapi bagaimana interaksi antara pengguna dan aplikasi. *User interface* bukan hanya tentang penampilan produk, tetapi pemahaman lebih lanjut tentang cara kerja produk, seperti memikirkan lebih lanjut tentang caranya merancang elemen sehingga mereka dapat bekerja sesuai fungsinya bukan hanya kaitannya dengan pilih warna atau bentuk saja tanpa argumen manfaat yang jelas (Rochmawati, 2019).

H6 : Behavioral Intention to Use (BIU) berpengaruh signifikan terhadap Actual Use (AU)

Setelah dilakukan analisis data penelitian yang ditunjukkan pada tabel yang menjelaskan bahwa hipotesis keenam **diterima** sehingga dapat diartikan bahwa *Behavioral Intention to use* (minat penggunaan) memiliki pengaruh signifikan terhadap *Actual Use* (penggunaan aktual). Selain itu didukung dengan hasil dari T-Statistik sebesar 46,717 dan P-Value sebesar 0,000. *Behavioral Intention to use* (minat penggunaan) pada penelitian ini berhubungan dengan penggunaan sesungguhnya. Hal ini sesuai dengan hasil pengolahan data dengan skor tertinggi pada pernyataan indikator ketiga sebesar 62% yaitu pengguna berniat untuk terus menggunakan aplikasi DANA dimasa yang akan datang, dapat diartikan bahwa pengguna DANA di Kota Palembang yang mempunyai keinginan untuk terus menggunakan aplikasi DANA dikarenakan DANA memberikan kemudahan dan kegunaan yang sudah dirasakan pengguna dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Minat penggunaan terhadap penggunaan sesungguhnya yaitu dijelaskan bahwa pengguna merasakan kepuasan terhadap aplikasi DANA dan membuat pengguna ingin terus menggunakan aplikasi DANA.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa empat hipotesis diterima sementara dua hipotesis ditolak. Pertama, *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan) secara positif dan signifikan memengaruhi *Attitude Toward Using* (sikap penggunaan). Ini berarti bahwa pengguna aplikasi DANA yang merasa manfaat dari kecepatan dan kelengkapan fitur aplikasi cenderung memiliki sikap yang positif dan menikmati penggunaan aplikasi. *Perceived Usefulness* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use* (minat penggunaan). Hal ini mengindikasikan bahwa persepsi kegunaan yang berkaitan dengan kualitas informasi dalam aplikasi DANA dapat mempengaruhi minat pengguna untuk terus menggunakannya. Namun, hipotesis yang berhubungan dengan *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan) tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use*, dan sikap penggunaan (*Attitude Toward Using*) tidak mempengaruhi minat penggunaan (*Behavioral Intention to Use*). Kemudian *Behavioral Intention to Use* (minat penggunaan) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Actual Use* (penggunaan aktual). Ini berarti bahwa minat pengguna untuk menggunakan aplikasi DANA secara efektif mempengaruhi sejauh mana aplikasi ini digunakan dalam aktivitas sehari-

hari mereka. Kesimpulan ini memberikan wawasan penting bagi penyedia layanan seperti DANA untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi DANA.

Daftar Referensi

- [1] Ardianto, K., and Azizah, N, "Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya," *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, vol. 1, no. 1, pp. 13, 2021, doi: <https://doi.org/10.33370/jpw.v23i1.511>
- [2] Permana, G. P. L., and Dewi, L. P. K, "Analisis Penerimaan Dan Penggunaan Aplikasi Ovo Dengan Menggunakan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (Utaut) Di Kota Denpasar," *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*, vol. 4, no. 2, pp. 186, 2020, doi:<https://doi.org/10.38043/jiab.v4i2.2331>
- [3] Databoks. *Dompot Digital Paling Populer di Indonesia*, 2020, doi: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/28/gopay-jadi-dompot-digital-paling-populer-di-indonesia>
- [4] Permana, G. P. L., and Dewi, L. P. K, "Analisis Penerimaan Dan Penggunaan Aplikasi Ovo Dengan Menggunakan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (Utaut) Di Kota Denpasar," *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*, vol. 4, no. 2, pp. 186, 2020, doi:<https://doi.org/10.38043/jiab.v4i2.2331>
- [5] Ardianto, K., and Azizah, N, "Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya," *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, vol. 1, no. 1, pp. 13, 2021, doi: <https://doi.org/10.33370/jpw.v23i1.511>
- [6] Pamuji, A, "Pengembangan Model Penerimaan Teknologi Termodifikasi Pada Persepsi Jarak Sosial, dan Persepsi Jarak fisik," *Jurnal Sistem Cerdas*, vol. 03, no. 02, pp. 165–175, 2020, doi: <https://old.apic.id/jurnal-sistem-cerdas/>
- [7] Aprilia, A. R., and Santoso, T, "*Pengaruh Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness Dan Attitude Towards Using Terhadap Behavioural Intention To Use Pada Aplikasi Ovo. Agora*, vol. 8, no. 1, pp 1–6, 2020.
- [8] Ramadhani, M. F., and Hermanto, S. B, "Minat Penggunaan E-Filing Pendekatan *Technology Acceptance Model* (Tam)." *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi*, vol. 08, no.08, pp. 17-18, 2019, doi:<http://jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id/index.php/jira/article/view/2450>
- [9] Sri Watmah, dkk, "Identifikasi Faktor Penggunaan Dompot Digital Menggunakan Metode TAM dan UTAUT2," *Indonesia Journal on Software Engineering (IJSE)*, vol. 6, no. 2, pp 268, Desember 2020, doi: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/ijse/article/view/8833/4507>
- [10] Muhammad Fakhriyad Wiradmaja and Brady Rikumahu, "*The Effect of Risk Factors and Trust Factors on Adoption of Electronic Wallet Using TAM Models (Case Study: E-wallet OVO in Bandung)*," *Journal e-Proceeding of Management*, vol. 6, no. 2, pp 2457, Agustus_2019, doi:<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/9825/9686>
- [11] Tanujaya, A, "Pengaruh *Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, dan Trust terhadap Intention To Use Aplikasi M-TIX Di Surabaya*," vol. 8, no. 2, 2020.
- [12] Sugihartono, T., and Rendy, P, "Analisis Kepuasan Pengguna Menggunakan *Technology Acceptance Model* pada Sistem Pelayanan Publik," *Jurnal SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, vol. 06, no. 2 , pp 96–105, Desember 2020, doi:10.33372/stn.v6i2.651
- [13] Sumsel, R. V, "Perkenalkan diBajolbae Aplikasi Belanja Online Karya Anak Muda Palembang, 2021, doi:<https://www.viralsumsel.com/perkenalkan-dibajolbae-aplikasi-belanja-online-karya-anak-muda-palembang/>.
- [14] Nurjanah, N, "Analisis kepuasan pengguna aplikasi payo kepasar dalam proses pembelian online di kota jambi dengan menggunakan metode EUCS", 2021, doi: <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/25651>
- [15] Mirantika, N., Yusuf, F., and Syamfithriani, T. S, "Analisis Penerimaan Teknologi M-Commerce Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model* (TAM) Pada Penjualan Retail di Kabupaten Kuningan" *Nuansa Informatika Techonology and Information Journal*, vol. 06, no. 1, pp 161– 171, 2022. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.5236>