

Evaluasi Penerimaan *E-Wallet* Menggunakan UTAUT 2 Di Kabupaten Kotawaringin Timur

Ibnu Tri Saputra^{1*}, Agung Purwanto²

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Darwan Ali, Ketapang, Indonesia

* e-mail *Corresponding Author*: 19ibnutri99@gmail.com

Abstract

This study aims to obtain positive variables for e-wallet acceptance in East Kotawaringin with the UTAUT 2 model and what are the obstacles faced by E-Wallet users in East Kotawaringin. This study used an online quantitative method using a questionnaire technique to collect data from a sample of 100 respondents who were randomly selected. Analysis of demographic data using smartPLS 4.0.8.8 and IBM SPSS 27. The results showed that of the 9 proposed variables, there were 2 variables Effort Expectancy and Habit which could not be continued because they did not meet the criteria in the pilot test so they were deleted. There are 3 variables declared negative because the t-statistic and p values of these hypotheses (facilitating condition, performance expectancy, price value) are less than 1.96 and more than 0.05, while the other 3 hypotheses are declared accepted. The results showed that the Behavioral Intention, Hedonic Motivation and Social Influence factors had a positive effect on the acceptance of using E-Wallet. However, the Facilitating Condition, Performance Expectancy and Price Value factors show a negative influence on the acceptance of using E-Wallet. The factors that hinder the use of E-Wallet in East Kotawaringin are lack of knowledge of technology and limited online payment facilities.

Keywords: *E-Wallet; Acceptance Evaluation; Unified Theory of Acceptance and Use of The Technology; SmartPLS*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan variabel yang positif terhadap penerimaan *e-wallet* di Kotawaringin Timur dengan model UTAUT 2 dan apa hambatan yang dihadapi oleh para pengguna *E-Wallet* di Kotawaringin Timur. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif secara *online* dengan menggunakan teknik kuesioner untuk mengumpulkan data dari sampel sebanyak 100 responden yang dipilih secara acak. Analisis data demografi dengan menggunakan *smartPLS* 4.0.8.8 dan IBM SPSS 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 9 variabel yang diusulkan, ada 2 variabel *Effort Expectancy* dan *Habit* tidak dapat dilanjutkan karena tidak memenuhi kriteria dalam *pilot test* sehingga dihapus. Terdapat 3 variabel dinyatakan negatif karena nilai t-statistik dan *p-values* dari hipotesis tersebut (*facilitating condition*, *performance expectancy*, *price value*) kurang dari 1,96 dan lebih dari 0,05, sedangkan 3 hipotesis lainnya dinyatakan diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor *Behavioral Intention*, *Hedonic Motivation* dan *Social Influence* berpengaruh positif terhadap penerimaan penggunaan *E-Wallet*. Akan tetapi, faktor *Facilitating Condition*, *Performance Expectancy* dan *Price Value* menunjukkan pengaruh negatif terhadap penerimaan penggunaan *E-Wallet*. Adapun faktor yang menghambat penggunaan *E-Wallet* di Kotawaringin Timur yaitu pengetahuan akan teknologi yang kurang dan keterbatasan fasilitas pembayaran *online*.

Kata kunci: *E-Wallet; Evaluasi Penerimaan; Unified Theory of Acceptance and Use of The Technology; SmartPLS*

1. Pendahuluan

Pada era modern saat ini, perkembangan teknologi telah menyebabkan perubahan dibidang ekonomi dengan begitu cepat. Perkembangan teknologi yang mengarah pada inovasi finansial salah satunya adalah alat pembayaran. Karena teknologi informasi yang semakin berkembang, *E-wallet* menawarkan solusi pembayaran elektronik yang praktis, cepat, dan mudah [1].

E-wallet menyediakan berbagai macam kebutuhan transaksi dan preferensi pengguna, seperti pembayaran makanan, alat transportasi, belanja online maupun di toko ritel, membayar tagihan dll. Beberapa kendala dalam menggunakan layanan *E-wallet* yaitu adanya biaya administrasi dari bank ketika akan melakukan *top-up* saldo *E-wallet*, serta tidak semua pengguna *E-wallet* menggunakan mobile banking sehingga dirasa cukup merepotkan apabila harus secara konvensional dengan pergi ke ATM untuk mengisi saldo [2]. Di sisi lain, Karena *E-wallet* dapat fleksibel dan praktis digunakan dengan hanya menggunakan smartphone dan aplikasinya, hal tersebut tentu mempengaruhi pengguna untuk menggunakannya [3].

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) atau Teori Terpadu Penerimaan dan Penggunaan Teknologi, adalah sebuah kerangka kerja teoritis yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi oleh individu. Kerangka kerja ini digunakan dalam konteks penerimaan teknologi, khususnya dalam studi mengenai penerimaan dan adopsi teknologi informasi dan komunikasi [4]. Kerangka kerja UTAUT (khususnya UTAUT 2) membantu peneliti dan praktisi untuk memahami mengapa orang menerima atau menolak penggunaan teknologi tertentu, serta bagaimana faktor-faktor seperti persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, norma sosial, dan kondisi ketersediaan mempengaruhi keputusan individu dalam mengadopsi teknologi baru [5].

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat penerimaan *E-Wallet* di Kotawaringin Timur dan mencari tahu penyebab dan faktor-faktor yang mendorong atau menghalangi penggunaan *E-Wallet* di kabupaten Kotawaringin Timur. Pada penelitian ini menggunakan metode UTAUT. UTAUT merupakan sebuah model untuk menjelaskan perilaku pengguna terhadap teknologi informasi [6].

2. Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini:

Evaluasi Muhammad Taufik Hidayat, Qurrotul Aini, and Elvi Fetrina pada tahun 2020 yang berfokus untuk mendapatkan variabel yang signifikan terhadap penerimaan pengguna *E-Wallet* berbasis server di Tangerang Selatan. Mereka menggunakan metode UTAUT 2 dengan penambahan dua variabel, yaitu *perceived trust* dan *perceived risk* untuk menyatakan rasa aman ketika melakukan transaksi *online* [7].

Gusi Putu Lestara Permana dan Luh Putu Kristiari Dewi pada tahun 2019 yang berfokus menentukan keberhasilan ovo penerimaan serta penggunaan aplikasi di kota di Denpasar. Mereka menggunakan metode UTAUT untuk mengukur dan menentukan hipotesis pervariabel dalam penerimaan OVO di Denpasar [8].

Erika Melania, Dwi Mustika dan Dwi Januarita pada tahun 2022 yang berfokus menganalisa faktor yang mempengaruhi minat dan perilaku masyarakat Indonesia dalam menggunakan *E-Wallet* Xyz. Mereka menggunakan metode UTAUT 2 untuk mengetahui faktor yang berpengaruh terhadap minat dalam penggunaan Xyz sebagai upaya pengembangan berkelanjutan bagi instansi tersebut [9].

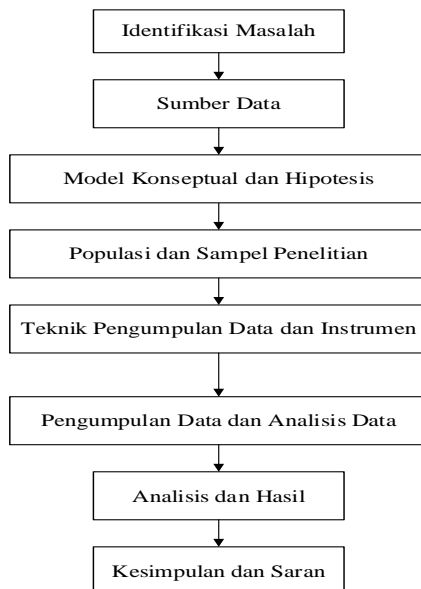
Pada penelitian ini penulis menggunakan model utaut 2 yang terdiri dari 9 variabel yang terdiri dari Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*), Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*), Pengaruh Sosial (*Social Influence*), Kondisi Yang Memfasilitasi (*Facilitating Condition*) Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*), Nilai Harga (*Price Value*), Kebiasaan (*Habit*), Minat penggunaan (*Behavioral Intention*) serta Perilaku Penggunaan (*Use Behavioral*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan adapun variabel pengaruh positif di yaitu *Behavioral Intention*, *Hedonic Motivation* dan *social influence* sedangkan variabel pengaruh negatif adalah *Facilitating Condition*, *Performance Expectancy* dan *Price Value*. Sedangkan 2 variabel lain tidak dilanjutkan karena tidak memenuhi kriteria dalam pilot test. Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang hanya menggunakan model UTAUT lama yang terdiri dari 7 variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Behavioral Intention* dan *Use Behavior* tanpa adanya *habit* dan *hedonic motivation*. Dengan menggunakan UTAUT 2 ini, maka penelitian ini memberi kontribusi baru dalam pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan *E-Wallet*.

3. Metodologi

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif menurut Sugiyono, metode kuantitatif dapat disimpulkan sebagai metode yang menghasilkan sebuah data maupun fakta

yang berbentuk angka-angka ataupun [10]. Penelitian kuantitatif ini melakukan yang analisis datanya menggunakan data statistik Adapun pada penelitian ini bersifat asosiasi yang memiliki tujuan agar dapat mengetahui adanya hubungan antara dua variabel atau lebih [11].

3.1 Tahapan penelitian



Gambar 1. Tahap Penelitian

Untuk mengidentifikasi masalah dalam penelitian, pertama-tama kita harus menyusun rumusan masalah yang terkait dengan penggunaan *E-Wallet* di Kabupaten Kotawaringin Timur, serta melakukan batasan terhadap masalah tersebut. Selanjutnya, tujuan dari penelitian ini harus ditentukan. Setelah itu, melakukan observasi langsung terhadap data yang kita kumpulkan dan penggunaan *E-Wallet* di wilayah tersebut, serta menyebarkan kuesioner kepada populasi yang pernah menggunakan layanan *E-wallet* [12].

3.2 Variabel Penelitian

Tabel Berikut ini adalah variabel penelitian yang digunakan pada penelitian:

Tabel 1. Variabel Dan Indikator

Variabel	Indikator	Definisi
Performance Expectancy	<i>Perceived usefulness</i>	Tingkat dimana orang percaya bahwa menggunakan sistem akan meningkatkan pekerjaannya.
	<i>Extrinsic motivation</i>	Kegiatan untuk mencapai hasil berbeda yang dihargai, seperti peningkatan prestasi kerja, gaji, atau promosi.
	<i>Job-fit</i>	Bagaimana kemampuan dari sistem untuk meningkatkan prestasi kerja bagi individu.
	<i>Relative advantage</i>	Hasil harapan berhubungan dengan konsekuensi perilaku.
Effort Expectancy	<i>Perceived ease of use</i>	Tingkat dimana seorang percaya bahwa menggunakan sistem akan meminimalkan usaha dalam proses mengerjakan pekerjaan
	<i>Complexity</i>	Tingkat dimana sebuah sistem dianggap sebagai relatif sulit untuk memahami dan menggunakan
	<i>Ease of use</i>	Sejauh mana menggunakan teknologi baru dianggap sebagai sulit untuk digunakan
Social Influence	<i>Subjective Norm</i>	Persepsi seseorang bahwa harus atau tidak harus untuk menggunakan sebuah sistem baru

Variabel	Indikator	Definisi
	<i>Social Factor</i>	Internalisasi individu dari referensi kelompok budaya subjektif, dan interpersonal bahwa individu telah dibuat orang lain untuk menggunakan teknologi baru
	<i>Image</i>	Sejauh mana penggunaan dianggap meningkatkan citra seseorang atau status dalam satu sosial
	<i>Perceived behavioral control</i>	Mencerminkan persepsi internal dan kendala eksternal pada perilaku yang meliputi memfasilitasi kondisi sumber daya dan memfasilitasi kondisi teknologi
Facilitating Condition	<i>Facilitating conditions</i>	Faktor-faktor objektif dalam lingkungan pengamat yang setuju membuat tindakan yang mudah dilakukan, termasuk ketentuan dukungan komputer
	<i>Compatibility</i>	Tingkat dimana sebuah inovasi dirasakan sebagai konsisten dengan nilai-nilai, kebutuhan yang ada dan pengalaman pengadopsi potensial
	<i>Fun</i>	Tingkat dimana pengguna merasa senang saat menggunakan teknologi uang elektronik
Hedonic Motivation	<i>Entertaint</i>	Tingkat dimana pengguna merasa terhibur saat menggunakan teknologi uang elektronik
	<i>Interest</i>	Tingkat dimana pengguna merasa tertarik menggunakan teknologi uang elektronik
	<i>Quality</i>	Tingkat dimana kualitas teknologi uang elektronik sesuai dengan harga yang ditawarkan
Price Value	<i>Price</i>	Biaya yang dikeluarkan dengan uang elektronik terjangkau
	<i>Value</i>	Teknologi uang elektronik memiliki nilai yang baik
	<i>Prior Use</i>	Tingkat dimana pengguna sudah terbiasa menggunakan teknologi ini
Habit	<i>Addiction</i>	Tingkat dimana pengguna merasa kecanduan menggunakan teknologi ini
	<i>Behavior to be automatic</i>	Jika pengguna ingin melakukan transaksi, maka pengguna akan menggunakan teknologi ini
	<i>Repurchase intentions</i>	Pengguna mempunyai keinginan untuk datang kembali dengan menggunakan teknologi uang elektronik
Behavioral Intention	<i>Positive word-of-mouth communication</i>	Pengguna lain membicarakan hal yang positif mengenai teknologi uang elektronik
	<i>Service quality</i>	Kualitas pelayanan teknologi uang elektronik sudah baik
	<i>Usage time</i>	Tingkat dimana pengguna merasa senang untuk menggunakan teknologi uang elektronik
Use Behavior	<i>Usage frequency</i>	Pengguna sudah menggunakan teknologi uang elektronik berulang kali
	<i>Use variety</i>	Penggunaan teknologi uang elektronik tidak hanya untuk akses keluar masuk

3.3 Metode analisis dan hipotesis

Pada penelitian ini digunakan teknik analisis Acceptance and Use of The Technology (UTAUT) yang dioperasikan pada program SmartPIs. Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengaruh variabel *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*?
- 2) Bagaimana pengaruh variabel *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*?
- 3) Bagaimana pengaruh variabel *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention*?
- 4) Bagaimana pengaruh variabel *Facilitating Condition* terhadap *Behavioral Intention*?
- 5) Bagaimana pengaruh variabel *Facilitating Condition* terhadap *Use Behavioral*?
- 6) Bagaimana pengaruh variabel *Hedonic Motivation* terhadap *Behavioral Intention*?

- 7) Bagaimana pengaruh variabel *Price value* terhadap *Behavioral Intention*?
- 8) Bagaimana pengaruh variabel *Habit* terhadap *Behavioral Intention*?
- 9) Bagaimana pengaruh variabel *Behavioral Intention* terhadap *Use Behaviora*l?
- 10) Bagaimana cara mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong atau menghalangi penggunaan *E-Wallet* di Kotawaringin Timur?

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 karakteristik responden

Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 100 responden dan dibagi berdasarkan pada tabel berikut

Tabel 2. Karakteristik Responden

No	Jenis karakteristik	Presentase %
1	Jenis kelamin	
	- Laki-laki	71,2%
	- Perempuan	28,8%
2	Usia	
	- 16 Tahun	1%
	- 17 Tahun	1%
	- 18 Tahun	2,9%
	- 19 Tahun	4,9%
	- 20 Tahun	10,7%
	- 21 Tahun	4,9%
	- 22 Tahun	10,7%
	- 23 Tahun	11,7%
	- 24 Tahun	10,7%
	- 25 Tahun	8,7%
	- 26 Tahun	5,8%
	- 27 Tahun	5,8%
	- 28 Tahun	5,8%
	- 29 Tahun	4,9%
	- 30 Tahun	2,9%
	- 31 Tahun	3,9%
	- 32 Tahun	1%
	- 34 Tahun	1%
	- 35 Tahun	1%
	- 40 Tahun	1%
3	Pengguna dompet digital	
	- Gopay	10,7%
	- DANA	47,6%
	- OVO	18,4%
	- LINKAJA	8,7%
	- Dan lain lain	1%

4.2 Pilot Test Kuesioner

Pada pilot test ini dilakukan untuk mengetahui kuesioner mendapatkan kesalahan dapat diketahui dan diperbaiki sebelum melakukan survei kuesioner secara penuh. Pilot test kuesioner juga membantu para peneliti untuk menguji konsistensi dan tingkat validitas dari kuesioner, sehingga hasil survei kuesioner dapat dipercaya. Pilot test kuesioner umumnya melibatkan pengumpulan data dari sejumlah kecil responden, atau bahkan satu orang saja, dan responden ini biasanya diambil dari kelompok sasaran yang akan diteliti. Pilot test kuesioner juga dapat membantu para peneliti untuk menentukan waktu yang tepat untuk melakukan survei kuesioner, karena pilot test kuesioner dapat membantu para peneliti untuk menentukan waktu yang paling tepat untuk mengirimkan kuesioner [13].

Tabel 3 Hasil Pilot Test Koesioner

Variabel	Indikator	Uji Validitas (Pearson)			Uji Reliabilitas		
		Koefisien	Kriteria	Keterangan	Koefisien	Kriteria	Keterangan
PERFORMANCE EXPECTANCY	FE1	0,485	0,444	Valid	0,734	0,444	Reliabel
	FE2	0,297	0,444	Tidak Valid			
	FE3	0,291	0,444	Tidak Valid			
	FE4	1	0,444	Valid			
EFFORT EXPENTANCY	EE1	-0,092	0,444	Tidak Valid	-0,347	0,444	Tidak Reliabel
	EE2	-0,316	0,444	Tidak Valid			
	EE3	1	0,444	Valid			
SOSIAL INFLUENCE	SI.1	0,329	0,444	Tidak Valid	0,754	0,444	Reliabel
	SI.2	0,668	0,444	Valid			
	SI.3	1	0,444	Valid			
FACILITATING CONDITION	FC.1	0,531	0,444	Valid	0,849	0,444	Reliabel
	FC.2	0,613	0,444	Valid			
	FC.3	1	0,444	Valid			
HEDONIC MOTIVATION	HM.1	0,654	0,444	Valid	0,615	0,444	Reliabel
	HM.2	0,145	0,444	Tidak Valid			
	HMs.3	1	0,444	Valid			
PRICE VALUE	PV.1	0,274	0,444	Tidak Valid	0,738	0,444	Reliabel
	PV.2	0,732	0,444	Valid			
	PV.3	1	0,444	Valid			
HABIT	HT.1	0,177	0,444	Tidak Valid	0,283	0,444	Tidak Reliabel
	HT.2	0,331	0,444	Tidak Valid			
	HT.3	1	0,444	Valid			
BEHAVIORAL INTENTION	BI.1	0,537	0,444	Valid	0,797	0,444	Reliabel
	BI.2	0,571	0,444	Valid			
	BI.3	1	0,444	Valid			
USE BEHAVIOR	UB.1	0,228	0,444	Tidak Valid	0,611	0,444	Reliabel
	UB.2	0,512	0,444	Valid			
	UB.3	1	0,444	Valid			

Dari pilot test yang dilakukan maka ada beberapa variabel yang dieliminasi karena tidak memenuhi kriteria. Adapun variabel yang dieliminasi adalah *EFFORT EXPENTANCY* dan *HABIT*

4.3 Convergent Validity

Nilai outer loading harus lebih dari 0,5 namun jika nilai outer loading kurang dari 0,5 maka harus dihapus atau dieliminasi [14].

Tabel 4. *Outer Loading*

Kode	Outer loading
BI.1	0.790
BI.2	0.833
BI.3	0.707
FC.2	0.781
FC.3	0.770
FE.1	0.904
FE.2	0.721
HM.1	0.715
HM.3	0.812
PV.1	0.841
PV.2	0.852
SI.1	0.828
SI.2	0.757
UB.1	0.719
UB.2	0.783
UB.3	0.732

4.4 Discriminant Validity

Apabila nilai AVE lebih besar dibandingkan nilai korelasi di antara variabel laten, maka validitas diskriminan dapat dianggap terpenuhi. Validitas diskriminan dapat dikatakan tercapai apabila nilai AVE lebih besar dari 0,5 [15].

Tabel 5. *Foennell-Lacker Criterion*

Variabel	BI	FC	HM	FC	PV	SI	UB
Behavioral Intention	0.779						
Facilitating Condition	0.345	0.776					
Hedonic Motivation	0.583	0.391	0.765				
Performance Expectancy	0.396	0.381	0.372	0.818			
Price Value	0.389	0.307	0.324	0.367	0.847		
Social Influence	0.573	0.300	0.375	0.336	0.314	0.794	
Use Behavioral	0.561	0.338	0.531	0.402	0.356	0.481	0.745

4.4 Collinearity

Kolinearitas adalah hubungan yang kuat antar variabel laten dalam suatu model, sehingga menyebabkan nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) menjadi tinggi. Oleh karena itu, apabila VIF > 5, maka dapat dipastikan bahwa terdapat kolinearitas yang berlangsung. Namun, jika VIF < 5 maka tidak ada tanda-tanda kolinearitas terjadi [16].

Tabel 6. *Collinearity Statistics* (VIF)

Kode	VIF
BI.1	1.224
BI.2	1.586
BI.3	1.422

Kode	VIF
FC.2	1.043
FC.3	1.043
FE.1	1.145
FE.2	1.145
HM.1	1.030
HM.3	1.030
PV.1	1.231
PV.2	1.231
SI.1	1.073
SI.2	1.073
UB.1	1.188
UB.2	1.268
UB.3	1.175

4.5 Uji Hipotesis

Pengujian Hipotesis dilakukan berdasarkan hasil pengujian Inner Model (model struktural) yang meliputi P values dan t-statistik. Rules of thumb yang digunakan pada penelitian ini adalah t-statistik >1,96 dengan tingkat *p-value* <0,05 (5%) dan bernilai positif [17]. Nilai pengujian hipotesis penelitian ini dapat ditunjukkan pada Tabel berikut:

Tabel 7. Hasil *Patch Coefficients*

Variabel	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
Behavioral Intention -> Use Behavioral	0.505	0.520	0.104	4.876	0.000
Facilitating Condition -> Behavioral Intention	0.024	0.024	0.099	0.241	0.810
Facilitating Condition -> Use Behavioral	0.164	0.164	0.125	1.310	0.190
Hedonic Motivation -> Behavioral Intention	0.368	0.373	0.084	4.365	0.000
Performance Expectancy -> Behavioral Intention	0.085	0.088	0.090	0.946	0.344
Price Value -> Behavioral Intention	0.117	0.129	0.076	1.536	0.125
Social Influence -> Behavioral Intention	0.363	0.359	0.087	4.174	0.000

4.6 Pembahasan

Hasil temuan dalam Penelitian ini adalah untuk mengevaluasi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan *E-Wallet* di kalangan masyarakat menggunakan model UTAUT 2. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, kegunaan, dan nilai mempengaruhi secara positif dalam minat penggunaan *E-Wallet*. Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang relevan. Misalnya, penelitian [18] menunjukkan bahwa pengaruh sosial dan motivasi hedonis adalah faktor utama yang mempengaruhi niat penggunaan teknologi baru, termasuk *E-Wallet*. Demikian juga, penelitian [19] menemukan bahwa minat penggunaan (*Behavioral Intention*) mempengaruhi minat penggunaan *E-Wallet*. Namun, ada beberapa penelitian yang menunjukkan hasil yang sedikit berbeda, yaitu penelitian [20] menemukan bahwa Dirasakan keamanan (*Perceived Security*) terhadap vendor juga mempengaruhi niat penggunaan *E-Wallet*.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung hasil temuan pada penelitian terdahulu yang relevan, meskipun terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan hasil yang sedikit berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan *E-Wallet* yang bervariasi tergantung pada konteks dan model yang digunakan. Sebagai tindak lanjut dari hasil temuan, diperlukan perhatian khusus dari perusahaan *E-Wallet* terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap teknologi *E-Wallet*. Hal ini terutama terkait dengan persepsi pengguna mengenai kualitas layanan dan kemudahan

penggunaan. Selain itu, penting bagi perusahaan untuk membangun citra yang kuat dan kepercayaan pada teknologi sebagai faktor penentu dalam penerimaan *E-Wallet*.

Sebagai rekomendasi tambahan, perusahaan dapat mempertimbangkan untuk melibatkan pengguna secara aktif dalam pengembangan *E-Wallet*, seperti melalui riset pasar atau pengujian produk. Hal ini dapat membantu perusahaan dalam memahami kebutuhan dan preferensi pengguna, serta meningkatkan kepuasan pengguna dan penerimaan terhadap produk. Perusahaan juga dapat mempertimbangkan untuk melakukan kampanye pemasaran yang tepat untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman pengguna tentang teknologi *E-Wallet* dan manfaatnya.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil analisa statistik menggunakan model UTAUT2 yang dilakukan menggunakan *software* SmartPLS 4.0.8.8 terhadap penerimaan *E-Wallet* di Kabupaten Kotawaringin Timur, maka dapat ditarik kesimpulan adapun variabel yang berpengaruh positif yaitu variabel *Behavioral Intention* terhadap *Use Behavioral*, variabel *Hedonic Motivation* terhadap *Behavioral Intention*, variabel *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention* akan tetapi adapun variabel yang berpengaruh negatif yaitu variabel *Facilitating Condition* terhadap *Behavioral Intention*, variabel *Facilitating Condition* terhadap *Use Behavioral*, variabel *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*, variabel *Price Value* terhadap *Behavioral Intention*.

faktor-faktor yang mendorong penggunaan *E-Wallet* di Kotawaringin Timur adalah Kemudahan Akses, Biaya Rendah Keamanan adapun factor yang menghalangi adalah Pengetahuan Teknologi yang Kurang, Keterbatasan Layanan dan Peraturan dan Regulasi.

Daftar Referensi

- [1] A. Rumondang, A. Sudirman, F. Effendy, J. Simarmata, and T. Agustin, *Fintech: Inovasi Sistem Keuangan di Era Digital*. 2019.
- [2] D. Febianty, "Faktor yang Mempengaruhi Preferensi Konsumen dan E-Loyalty terhadap E-Wallet OVO," *Skripsi*, Universitas Atma Jaya, 2020.
- [3] H. Sukmawati, I. Wisandani, and M. R. Kurniaputri, "Penerimaan dan Penggunaan Muzakki dalam Membayar Zakat Non-Tunai di Jawa Barat: Ekstensi Teori Technology of Acceptance Model," *J. Ekon. Syariah Teor. dan Terap.*, vol. 9, no. 4, pp. 439-452, 2022, doi: 10.20473/vol9iss20224.
- [4] W. Bharata, & P.W. Widyaningrum, "Analisis Penerimaan Teknologi Mobile Banking Terhadap Use Behavior Melalui Pendekatan Model Utaut 2 (Studi Pada Nasabah KCU BCA Malang)". *CAPITAL: Jurnal Ekonomi dan Manajemen*, vol. 3, no. 2, pp. 139-159, 2020.
- [5] C. Risanti, T.L.M. Suryanto, & A. Pratama, "Analisis Faktor Keputusan Berlangganan pada Subscription Video on Demand Menggunakan Metode UTAUT2". *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 11, no. 3, pp. 525-536, 2022.
- [6] F. Andini and I. Hariyanti, "Penerapan Model Utaut 2 Untuk Memahami Perilaku Penggunaan Oasis Di Sekolah Tinggi Teknologi Bandung," *Naratif J. Nas. Ris. Apl. dan Tek. Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 1-10, 2021, doi: 10.53580/naratif.v3i02.127.
- [7] M.T. Hidayat, Q. Aini, & E. Fetrina, "Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus)," *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 3, pp. 239-247, 2020, doi: 10.22146/v9i3.227.
- [8] G. P. Lestara Permana and L. P. K. Dewi, "Analisis Penerimaan Dan Penggunaan Aplikasi Ovo Dengan Menggunakan Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT) Di Kota Denpasar," *J. Ilm. Akunt. dan Bisnis*, vol. 4, no. 2, pp. 186-203, 2020, doi: 10.38043/jiab.v4i2.2331.
- [9] E. Melania, D. M. Kusumawardani, and D. J. Kusuma, "Analisis Minat Dan Perilaku masyarakat Dalam Penggunaan E-Wallet Xyz Dengan UTAUT2," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 4, pp. 1136-1144, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4701.
- [10] A.Z. Fitri and N. Haryanti, "Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development," *Madani media*, 2020.
- [11] A. Veronica *et al.*, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. 2022.
- [12] H. A. Acelian, Restu Muhammad; Basri, "Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Risiko, Kepercayaan Dan Efisien Terhadap Minat E-Wallet Saat Covid-19," *J. Ilmu Dan Ris. Akunt.*, vol. 11, no. 9, pp. 1-12, 2021.
- [13] I. Bastian, R. D. Winardi, and D. Fatmawati, *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis*

- Data. 2018.
- [14] T. F. C. W. Sutrisno, D. Hutapea, and D. Osiyo, "Analisis Product Differentiation, Price Decisions, Product Quality Terhadap Kuatnya Motif Repeat Purchase (Studi Kasus Pada Bisnis Ayam Geprek Silemu)," *JBMI (Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Inform.)*, vol. 17, no. 2, pp. 209-221, 2020, doi: 10.26487/jbmi.v17i2.10087.
- [15] M. Anwar, E. Purwanto, and Z. Fitriyah, "Model Kemitraan Bisnis Antar Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah (UMKM)," *Public Adm. J. Res.*, vol. 8, no 1, pp. 13-22, 2020, doi: 10.33005/paj.v2i2.46.
- [16] S. Q. Vashty, R. H. Permana, J. R. Suminar3\, and H. S. Arifin, "Pengaruh Penggunaan Media Lms Live Unpad Terhadap Penerimaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19," *J. Teknol. Inf. Komun. DALAM Pendidik.*, vol. 9, no. 1, pp. 26-34, 2022, doi: 10.24114/jtikp.v9i1.30905.
- [17] A. Umar and S. Norawati, "Pengaruh Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Komitmen Organisasi Sebagai Variabel Intervening Pada Upt Sungai Duku Pekanbaru," *Jesya (Jurnal Ekon. Ekon. Syariah)*, vol. 5, no. 1, pp. 835-853, 2022, doi: 10.36778/jesya.v5i1.656.
- [18] H. Linuwih, *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Paylater*, Tugas Akhir, Universitas Islam Indonesia, 2022.
- [19] G.P.L. Permana, & L.P.K. Dewi, "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. 186-203, 2019.
- [20] J.A. Charisma, *Analisis minat dan perilaku pengguna e-Wallet: Perluasan UTAUT 2 dengan budaya sebagai moderasi: Studi pada Mahasiswa di Kota Malang*, Tugas Akhir, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2020.