

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 1.1 Gambaran Karakteristik Responden

Gambaran karakteristik responden meliputi jenis kelamin responden, umur responden yang merupakan generasi millennial yang tahun lahirnya berkisaran antara 18 tahun – 38 tahun.

Peneliti telah mendistribusikan kuesioner secara offline sebanyak 174 lembar. Data yang terkumpul tersebut kemudian digunakan sebagai data primer. Namun jumlah kuesioner yang kembali dan dinyatakan lengkap dan sesuai untuk dapat diolah lebih lanjut hanya berjumlah 140 lembar, hal ini dikarenakan 34 lembar yang telah diisi merupakan data yang didapatkan dari responden masih di bawah umur, karena responden dari penelitian ini adalah responden yang berumur 18 tahun – 38 tahun, sehingga data tersebut dapat dikatakan tidak sesuai. Dari kuesioner yang telah terkumpul dapat digambarkan deskripsi responden yang ada sebagai berikut :

Tabel 4. 1

Daftar Kuesioner

Kuesioner	Jumlah
Kuesioner yang didistribusikan	174
Kuesioner yang rusak / cacat	34
Kuesioner yang layak digunakan untuk keperluan input data	140

Sumber: Data yang Diolah, 2020

Tabel 4. 2

## Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin Responden

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Laki – Laki	30	21,43%
2.	Perempuan	110	78,57%
	Jumlah	140	100,0

Sumber: Data yang Diolah, 2020

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa dari 140 responden yang menggunakan *E-Wallet* di Kota Semarang sebagian besar berjenis kelamin perempuan, yaitu sejumlah 110 orang (78,57%) sedangkan yang berjenis kelamin laki-laki sejumlah 30 orang (21,43%).

Tabel 4. 3

## Distribusi Frekuensi Berdasarkan Umur Responden

No	Umur	Frekuensi	Persentase (%)
1.	15 tahun – 19 tahun	8	5,72%
2.	20 tahun – 24 tahun	110	78,57%
3.	25 tahun – 29 tahun	18	12,86%
4.	30 tahun – 34 tahun	3	2,14%
5.	35 tahun – 39 tahun	1	0,71%
	Jumlah	140	100,0

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasi
Umur	140	18	35	23,21	2,605

Sumber: Data yang Diolah, 2020

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa dari 140 responden yang menggunakan *E-Wallet* di Kota Semarang, rata-rata berumur 23,21 tahun, dimana responden paling muda berumur 18 tahun dan paling tua berumur 35 tahun. Usia 15-19 tahun sejumlah 8 orang (5,72%), usia 20-24 tahun berjumlah 110 orang (78,57%), usia 25-29 tahun berjumlah 18 orang (12,86%), usia 30-34 tahun berjumlah 3 orang (2,14%), dan usia 35-39 tahun berjumlah 1 orang (0,71%).

Tabel 4. 4  
Distribusi Frekuensi Berdasarkan Status Responden

No.	Status	Frekuensi	Persentase
1.	Pelajar	6	4,29%
2.	Mahasiswa	52	37,14%
3.	Bekerja	82	58,57%
	Total	140	100,0

Sumber: Data yang Diolah, 2020

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa dari 140 responden yang menggunakan *E-Wallet* di Kota Semarang, sebagian besar merupakan berstatus bekerja yang berjumlah 82 orang (58,57%), responden berstatus mahasiswa berjumlah 52 orang (37,14%) dan berstatus pelajar berjumlah 6 orang (4,29%).

Tabel 4. 5

Distribusi Frekuensi Berdasarkan Layanan *E-Wallet* yang Digunakan Responden

No.	Layanan <i>E-Wallet</i> yang Digunakan Responden	Frekuensi	Persentase
1.	GoPay	43	30,72%
2.	DANA	17	12,14%
3.	LinkAja	3	2,14%
4.	OVO	77	55%
	Total	140	100,0

Sumber: Data yang Diolah, 2020

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa dari 140 responden yang menggunakan *E-Wallet* di Kota Semarang, sebagian besar layanan *E-Wallet* yang digunakan oleh responden adalah OVO yang berjumlah 77 orang (55%), kemudian layanan *E-Wallet* GoPay yang berjumlah 43 orang (30,72%), lalu layanan *E-Wallet* DANA berjumlah 17 orang (12,14%) dan yang terakhir layanan *E-Wallet* LinkAja berjumlah 3 orang (2,14%).

#### 4.1.1 *Crosstabulation* Responden

**Tabel 4.6**

**Hasil Crosstabulation Penggunaan Layanan Ellectronic Wallet dengan Jenis Kelamin Responden**

penggunaan\_layanan\_ewallet\*jenis\_kelamin Crosstabulation

penggunaan_layanan_ewallet		Jenis Kelamin		Total
		Laki-laki	Perempuan	
Membeli Makan	Count	11	44	55
	Expected Count	12,6	42,4	55,0
	% within penggunaan_layanan_ewallet	20,0%	80,0%	100,0%
	% within jenis_kelamin	34,4%	40,7%	39,3%
	% of total	7,9%	31,4%	39,3%
Transportasi	Count	7	22	29
	Expected Count	6,6	22,4	29,0
	% within penggunaan_layanan_ewallet	24,1%	75,9%	100,0%
	% within jenis_kelamin	21,9%	20,4%	20,7%
	% of total	5,0%	15,7%	20,7%
Belanja	Count	9	35	44
	Expected Count	10,1	33,9	44,0

		% within penggunaan_layanan_ewallet	20,5%	79,5%	100,0 %
		% within jenis_kelamin	28,1%	32,4%	31,4%
		% of total	6,4%	25,0%	31,4%
	Sarana Transfer	Count	0	7	7
		Expected Count	1,6	5,4	7,0
		% within penggunaan_layanan_ewallet	0,0%	100,0%	100,0 %
		% within jenis_kelamin	0,0%	6,5%	5,0%
		% of total	0,0%	5,0%	5,0%
	Reksadana	Count	1	0	1
		Expected Count	0,2	0,8	1,0
		% within penggunaan_layanan_ewallet	100,0%	0,0%	100,0 %
		% within jenis_kelamin	3,1%	0,0%	0,7%
		% of total	0,7%	0,0%	0,7%
	Membayar Tagihan	Count	4	0	4
		Expected Count	0,9	3,1	4,0
		% within penggunaan_layanan_ewallet	100,0%	0,0%	100,0 %
		% within jenis_kelamin	12,5%	0,0%	2,9%

		% of total	2,9%	0,0%	2,9%
Total	Count		32	108	140
	Expected Count		32,0	108,0	140,0
	% within penggunaan_layanan_ewallet		22,9%	77,1%	100,0%
	% within jenis_kelamin		100,0%	100,0%	100,0%
	% of total		22,9%	77,1%	100,0%

ber: Data yang Diolah, 2020

Pada tabel 4.6 yang memperlihatkan hasil *Crosstabulation* penggunaan layanan *ellectronic wallet* dengan jenis kelamin telah menunjukkan bahwa jenis kelamin perempuan lebih sering menggunakan layanan *ellectronic wallet* untuk membeli makan, belanja, transportasi, sarana transfer, membayar tagihan hal ini ditunjukkan melalui penggunaan responden yang menggunakan *ellectronic wallet* berjenis kelamin perempuan lebih besar penggunaan persentasenya selalu meningkat sesuai kebutuhannya.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Crosstabulation Penggunaan Layanan Ellectronic Wallet dengan Status Responden**

Penggunaan\_layanan\_ewallet\*status\_responden Crosstabulation

penggunaan_layanan_ewallet		Status responden			Total
		Pelajar	Mahasiswa	bekerja	
Membeli Makanan	Count	4	21	30	55
	Expected Count	2,8	20,0	32,2	55,0
	% within status_responden	7,3%	38,2%	54,5%	100,0%
	% within penggunaan_layanan_ewallet	57,1%	41,2%	36,6%	39,3%
	% of total	2,9%	15,0%	21,4%	39,3%
Transportasi	Count	2	14	13	29
	Expected Count	1,5	10,6	17,0	29,0
	% within status_responden	6,9%	48,3%	44,8%	100,0%
	% within penggunaan_layanan_ewallet	28,6%	27,5%	15,9%	20,7%
	% of total	1,4%	10,0%	9,3%	20,7%
Belanja	Count	1	11	32	44
	Expected Count	2,2	16,0	25,8	44,0
	% within	2,3%	25,0%	72,7%	100,



		status_responden				0%
		% within penggunaan_layanan_ewallet	14,3%	21,6%	39,0%	31,4%
		% of total	0,7%	7,9%	22,9%	31,4%
Sarana Transfer		Count	0	3	4	7
		Expected Count	,4	2,6	4,1	7,0
		% within status_responden	0,0%	42,9%	57,1%	100,0%
		% within penggunaan_layanan_ewallet	0,0%	5,9%	4,9%	5,0%
		% of total	0,0%	2,1%	2,9%	5,0%
Reksadana		Count	0	0	1	1
		Expected Count	,0	,4	,6	1,0
		% within status_responden	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
		% within penggunaan_layanan_ewallet	0,0%	0,0%	1,2%	0,7%
		% of total	0,0%	0,0%	0,7%	0,7%
Membayar Tagihan		Count	0	2	2	4
		Expected Count	,2	1,5	2,3	4,0
		% within status_responden	0,0%	50,0%	50,0%	100,0%
		% within penggunaan_layanan_ewallet	0,0%	3,9%	2,4%	2,9%

		% of total	0,0%	1,4%	1,4%	2,9%
Total	Count	7	51	82	140	
	Expected Count	7,0	51,0	82,0	140,0	
	% within status_responden	5,0%	36,4%	58,6%	100,0%	
	% within penggunaan_layanan_ewallet	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% of total	5,0%	36,4%	58,6%	100,0%	

Sumber: Data yang Diolah, 2020

Pada tabel 4.7 yang memperlihatkan hasil *Crosstabulation* penggunaan layanan *ellectronic wallet* dengan status responden telah menunjukkan bahwa status responden sebagai mahasiswa dan bekerja lebih sering menggunakan layanan *ellectronic wallet* untuk membeli makan, belanja, transportasi, sarana transfer, membayar tagihan hal ini ditunjukkan melalui penggunaan responden yang menggunakan *ellecteonic wallet* berstatus kerja lebih besar penggunaan karena sudah mempunyai penghasilan sendiri sehingga penggunaan persentasenya selalu meningkat.

**Tabel 4.8**

**Hasil Crosstabulation Penggunaan Layanan Ellectronic Wallet dengan Aplikasi Ellectronic Wallet**

**Penggunaan\_layanan\_ewallet\*aplikasi\_ewallet Crosstabulation**

penggunaan_layanan_ewallet			Aplikasi_ewallet				Total
			Gopay	DANA	Link Aja	OVO	
Membeli Makan	Count		15	12	1	27	55
	Expected Count		17,7	7,1	1,2	29,1	55,0
	% within aplikasi_ewallet		27,3%	21,8%	1,8%	49,1%	100,0%
	% penggunaan_layanan_ewallet		33,3%	66,7%	33,3%	36,5%	39,3%
	% of total		10,7%	8,6%	0,7%	19,3%	39,3%
Transpor tasi	Count		9	1	1	18	29
	Expected Count		9,3	3,7	,6	15,3	29,0
	% within aplikasi_ewallet		31,0%	3,4%	3,4%	62,1%	100,0%
	% penggunaan_layanan_ewallet		20,0%	5,6%	33,3%	24,3%	20,7%

		let					
		% of total	6,4%	0,7%	0,7%	12,9%	20,7%
	Belanja	Count	18	3	1	22	44
		Expected Count	14,1	5,7	,9	23,3	44,0
		% within aplikasi_ewal let	40,9%	6,8%	2,3%	50,0%	100,0%
		% penggunaan_layanan_ewal let	40,0%	16,7%	33,3%	29,7%	31,4%
		% of total	12,9%	2,1%	0,7%	15,7%	31,4%
		Sarana Transfer	Count	1	1	0	5
	Expected Count		2,3	,9	,2	3,7	7,0
	% within aplikasi_ewal let		14,3%	14,3%	0,0%	71,4%	100,0%
	% penggunaan_layanan_ewal let		2,2%	5,6%	0,0%	6,8%	5,0%
		% of total	0,7%	0,7%	0,0%	3,6%	5,0%
	Reksadana	Count	0	0	0	1	1
		Expected Count	,3	,1	,0	,5	1,0
		% within aplikasi_ewal	0,0%	0,0%	0,0%	100,0	100,

		let					%	0%
		% penggunaan_layanan_ewallet	0,0%	0,0%	0,0%		1,4%	0,7%
		% of total	0,0%	0,0%	0,0%		0,7%	0,7%
	Membayar Tagihan	Count	2	1	0		1	4
		Expected Count	1,3	,5	,1		2,1	4,0
		% within aplikasi_ewallet	50,0%	25,0%	0,0%		25,0%	100,0%
		% penggunaan_layanan_ewallet	4,4%	5,6%	0,0%		1,4%	2,9%
		% of total	1,4%	0,7%	0,0%		0,7%	2,9%
Total		Count	45	18	3		74	140
		Expected Count	45,0	18,0	3,0		74,0	140,0
		% within aplikasi_ewallet	32,1%	12,9%	2,1%		52,9%	100,0%
		% penggunaan_layanan_ewallet	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%	100,0%
		% of total	32,1%	12,9%	2,1%		52,9%	100,0%

Sumber: Data yang Diolah, 2020

Pada tabel 4.8 yang memperlihatkan hasil *Crosstabulation* penggunaan layanan *ellectronic wallet* dengan aplikasi *ellectronic wallet* telah menunjukkan bahwa aplikasi *ellectronic wallet* yang lebih sering digunakan oleh responden adalah OVO, layanan *ellectronic wallet* tersebut digunakan untuk membeli makan, belanja, transportasi, sarana transfer, membayar tagihan dan reksadana hal ini ditunjukan melalui penggunaan aplikasi *ellectronic wallet* sehingga penggunaan persentasenya selalu meningkat sesuai kebutuhan.



**Tabel 4.9**

**Hasil Crosstabulation Umur Responden dengan Penggunaan Layanan  
Electronic Wallet**

**Umur\_responden\*penggunaan\_layanan\_ewallet Crosstabulation**

Umur Responden		Penggunaan_layanan_ewallet						
		Membeli makan	Transportasi	Belanja	Sarana Transfer	Reksadana	Membayar Tagihan	Total
18 th	Count	3	2	0	0	0	0	5
	Expected Count	2,0	1,0	1,6	0,3	0,0	0,1	5,0
	% within umur_responden	60,0 %	40,0 %	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0 %
	% within penggunaan_layanan_ewallet	5,5%	6,9%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	3,6%
	% of total	2,1%	1,4%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	3,6%
19 th	Count	1	1	1	0	0	0	3
	Expected Count	1,2	0,6	0,9	0,2	0,0	0,1	3,0
	% within umur_responden	33,3%	33,3%	33,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0 %
	% within penggun	1,8%	3,4%	2,3%	0,0%	0,0%	0,0%	2,1%

	aan_layanan_ewallet							
	% of total	0,7%	0,7%	0,7%	0,0%	0,0%	0,0%	2,1%
20 th	Count	0	2	2	0	0	0	4
	Expected Count	1,6	0,8	1,3	0,2	0,0	0,1	4,0
	% within umur_responden	0,0%	50,0%	50,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	% within penggunaan_layanan_ewallet	0,0%	6,9%	4,5%	0,0%	0,0%	0,0%	2,9%
	% of total	0,0%	1,4%	1,4%	0,0%	0,0%	0,0%	2,9%
21 th	Count	3	3	6	0	0	0	12
	Expected Count	4,7	2,5	3,8	0,6	0,1	0,3	12,0
	% within umur_responden	25,0%	25,0%	50,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	% within penggunaan_layanan_e	5,5%	10,3%	13,6%	0,0%	0,0%	0,0%	8,6%



	wallet							
	% of total	2,1%	2,1%	4,3%	0,0%	0,0%	0,0%	8,6%
22 th	Count	12	3	6	2	0	0	23
	Expected Count	9,0	4,8	7,2	1,2	0,2	0,7	23,0
	% within umur_responden	52,2%	13,0%	26,1%	8,7%	0,0%	0,0%	100,0%
	% within penggunaan_layanan_wallet	21,8%	10,3%	13,6%	28,6%	0,0%	0,0%	16,4%
	% of total	8,6%	2,1%	4,3%	1,4%	0,0%	0,0%	16,4%
23 th	Count	19	8	16	4	1	2	50
	Expected Count	19,6	10,4	15,7	2,5	0,4	1,4	50,0
	% within umur_responden	38,0%	16,0%	32,0%	8,0%	2,0%	4,0%	100,0%
	% within pengg	34,5%	27,6%	36,4%	57,1%	100,0%	50,0%	35,7%

		unaan _laya nan_e wallet							
		% of total	13,6%	5,7%	11,4%	2,9%	0,7%	1,4%	35,7%
	24 th	Count	7	6	6	1	0	1	21
		Expec ted Count	8,3	4,4	6,6	1,1	0,2	0,6	21,0
		% within umur_ respo nden	33,3%	28,6%	28,6%	4,8%	0,0%	4,8%	100,0 %
		% within pengg unaan _laya nan_e wallet	12,7%	20,7%	13,6%	14,3%	0,0%	25,0%	15,0%
		% of total	5,0%	4,3%	4,3%	0,7%	0,0%	0,7%	15,0%
	25 th	Count	2	0	2	0	0	0	4
		Expec ted Count	1,6	0,8	1,3	0,2	0,0	0,1	4,0
		% within umur_ respo nden	50,0%	0,0%	50,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0 %

	% within penggunaan_layanan_e_wallet	3,6%	0,0%	4,5%	0,0%	0,0%	0,0%	2,9%
	% of total	1,4%	0,0%	1,4%	0,0%	0,0%	0,0%	2,9%
26 th	Count	3	1	2	0	0	0	6
	Expected count	2,4	1,2	1,9	0,3	0,0	0,2	6,0
	% within umur_responden	50,0%	16,7%	33,3%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	% within penggunaan_layanan_e_wallet	5,5%	3,4%	4,5%	0,0%	0,0%	0,0%	4,3%
	% of total	2,1%	0,7%	1,4%	0,0%	0,0%	0,0%	4,3%
27 th	Count	3	0	0	0	0	0	3
	Expected Count	1,2	0,6	0,9	0,2	0,0	1	3,0
	% within umur_	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0

	respon nden							
	% within pengg unaan _laya nan_e wallet	5,5%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	2,1%
	% of total	2,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	2,1%
28 th	Count	1	0	0	0	0	1	2
	Expec ted Count	0,8	0,4	0,6	0,1	0,0	0,1	2,0
	% within umur_ respo nden	50,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	50,0%	100,0 %
	% within pengg unaan _laya nan_e wallet	0,0%	3,4%	2,3%	0,0%	0,0%	0,0%	1,4%
	% of total	0,0%	0,7%	0,7%	0,0%	0,0%	0,0%	1,4%
29 th	Count	0	1	2	0	0	0	3
	Expec ted Count	1,2	0,6	0,9	0,2	0,0	0,1	3,0

	% within umur_responden	0,0%	33,3%	66,7%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	% within penggunaan_layanan_wallet	0,0%	3,4%	4,5%	0,0%	0,0%	0,0%	2,1%
	% of total	0,0%	0,7%	1,4%	0,0%	0,0%	0,0%	2,1%
31 th	Count	0	1	1	0	0	0	2
	Expected Count	0,8	0,4	0,6	0,1	0,0	0,1	2,0
	% within umur_responden	0,0%	50,0%	50,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	% within penggunaan_layanan_wallet	0,0%	3,4%	2,3%	0,0%	0,0%	0,0%	1,4%
	% of total	0,0%	0,7%	0,7%	0,0%	0,0%	0,0%	1,4%
33 th	Count	1	0	0	0	0	0	1

		Expected Count	0,4	0,2	0,3	0,0	0,0	0,0	1,0
		% within umur_responden	0,0%	50,0%	50,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
		% within penggunaan_layanan_wallet	0,0%	3,4%	2,3%	0,0%	0,0%	0,0%	0,7%
		% of total	0,0%	0,7%	0,7%	0,0%	0,0%	0,0%	0,7%
	35 th	Count	0	1	0	0	0	0	1
		Expected Count	0,4	0,2	0,3	0,0	0,0	0,0	1,0
		% within umur_responden	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
		% within penggunaan_layanan_wallet	0,0%	3,4%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,7%
		% of total	0,0%	0,7%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,7%

	total							
Total	Count	55	29	44	7	1	4	140
	Expected Count	55,0	29,0	44,0	7,0	1,0	4,0	140,0
	% within umur_responden	39,3%	20,7%	31,4%				100,0%
	% within penggunaan_layanan_e-wallet	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% of total	39,3%	20,7%	31,4%	5,0%	0,7%	2,9%	100,0%

Sumber: Data yang Diolah, 2020

Pada tabel 4.9 yang memperlihatkan hasil *Crosstabulation* penggunaan layanan *ellectronic wallet* dengan umur responden telah menunjukkan bahwa umur responden yang lebih sering menggunakan layanan *ellectronic wallet* adalah umur 23 tahun, layanan *ellectronic wallet* tersebut digunakan untuk membeli makan, belanja, transportasi, sarana transfer, membayar tagihan dan reksadana hal ini ditunjukan melalui penggunaan aplikasi *ellectronic wallet* sehingga penggunaan persentasenya selalu meningkat.

#### 4.1.2 Uji Kualitas Data

Kuesioner memungkinkan penelitian di bidang ilmu sosial untuk mengamati indikator yang mencerminkan variabel-variabel yang tidak dapat diukur secara langsung. Oleh karena itu ketepatan dan keandalan kuesioner menjadi hal yang penting dalam penelitian. Idealnya pengujian validitas dan reliabilitas dilakukan pertama kali, sebelum data yang berasal dari kuesioner tersebut diolah peneliti dalam bentuk yang lain supaya peneliti dapat memilah data mana yang bisa digunakan dan data mana yang harus dibuang (Kartaningtyas, 2017 dalam Murniati dkk.,2013:19).

#### 4.1.3 Uji Validitas

Santoso, 2004:270 dalam Murniati et al., 2016 uji validitas digunakan untuk mengukur apakah pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Sebuah item dalam kuesioner dikatakan valid jika diperoleh nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel dengan tingkat signifikansi 0,10. Nilai  $r$  tabel untuk jumlah sampel 140 responden adalah 0,1396. Jadi, item dikatakan valid jika  $r$  hitung  $>$  0,1396. Hasil uji validitas untuk kuesioner Minat Penggunaan (MP), Ekspektansi Kinerja (EK), Ekspektansi Usaha (EU), Pengaruh Sosial (PS), dan Kondisi Fasilitas (KF) disajikan sebagai berikut:

##### 4.1.3.1 Uji Validitas Kuesioner Minat Penggunaan (MP)

Tabel 4. 10

#### Uji Validitas Kuesioner Minat Penggunaan (MP)

No.	Kode Pertanyaan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	MP1	0,610	0,1396	Valid
2	MP2	0,605	0,1396	Valid



3	MP3	0,628	0,1396	Valid
4	MP4	0,627	0,1396	Valid

Hasil uji validitas yang disajikan pada tabel 4.10 dapat diketahui bahwa dari 4 item pertanyaan pada kuesioner Minat Penggunaan (MP) diperoleh semua nilai r hitung  $>$  r tabel 0,1396. Ini menunjukkan bahwa semua item-item pernyataan kuesioner Minat Penggunaan (MP) dapat dinyatakan valid.

#### 4.1.3.2 Uji Validitas Kuesioner Ekpektansi Kinerja (EK)

Tabel 4. 11

Uji Validitas Kuesioner Ekpektansi Kinerja (EK)

No.	Kode Pertanyaan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	EK1	0,621	0,1396	Valid
2	EK2	0,651	0,1396	Valid
3	EK3	0,526	0,1396	Valid
4	EK4	0,482	0,1396	Valid

Hasil uji validitas yang disajikan pada tabel 4.11 dapat diketahui bahwa dari 4 item pertanyaan pada kuesioner Ekspektansi Kinerja (EK) diperoleh semua nilai r hitung  $>$  r tabel 0,1396. Ini menunjukkan bahwa semua item-item pernyataan kuesioner Ekspektansi Kinerja (EK) dapat dinyatakan valid.

#### 4.1.3.3 Uji Validitas Kuesioner Ekpektansi Kinerja (EU)

Tabel 4. 12

## Uji Validitas Kuesioner Ekpektansi Usaha (EU)

No.	Kode Pertanyaan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	EU1	0,660	0,1396	Valid
2	EU2	0,444	0,1396	Valid
3	EU3	0,767	0,1396	Valid
4	EU4	0,654	0,1396	Valid

Hasil uji validitas yang disajikan pada tabel 4.12 dapat diketahui bahwa dari 4 item pertanyaan pada kuesioner Ekspektansi Usaha (EU) diperoleh semua nilai r hitung  $>$  r tabel 0,1396. Ini menunjukkan bahwa semua item-item pernyataan kuesioner Ekspektansi Usaha (EU) dapat dinyatakan valid.

## 4.1.3.4 Uji Validitas Kuesioner Pengaruh Sosial (PS)

Tabel 4. 13

## Uji Validitas Pengaruh Sosial (PS)

No.	Kode Pertanyaan	R Hitung	RR Tabel	Keterangan
1	PS1	0,607	0,1396	Valid
2	PS2	0,646	0,1396	Valid
3	PS3	0,516	0,1396	Valid
4	PS4	0,528	0,1396	Valid

Hasil uji validitas yang disajikan pada tabel 4.13 dapat diketahui bahwa dari 4 item pertanyaan pada kuesioner Pengaruh Sosial (PS) diperoleh semua nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel 0,1396. Ini menunjukkan bahwa semua item-item pernyataan kuesioner Pengaruh Sosial (PS) dapat dinyatakan valid.

#### 4.1.3.5 Uji Validitas Kuesioner Kondisi Fasilitas (KF)

Tabel 4. 14

Uji Validitas Kuesioner Kondisi Fasilitas (KF)

No.	Kode Pertanyaan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	KF1	0,406	0,1396	Valid
2	KF2	0,577	0,1396	Valid
3	KF3	0,651	0,1396	Valid
4	KF4	0,491	0,1396	Valid

Hasil uji validitas yang disajikan pada tabel 4.14 dapat diketahui bahwa dari 4 item pertanyaan pada kuesioner Kondisi Fasilitas (KF) diperoleh semua nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel 0,1396. Ini menunjukkan bahwa semua item-item pernyataan kuesioner Kondisi Fasilitas (KF) dapat dinyatakan valid.

#### 4.1.4 Uji Reliabilitas

Menurut Ghozali (2016), reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan

adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Kuesioner atau instrumen dinyatakan reliabel jika diperoleh nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 15  
Hasil Uji Reliabilitas

No.	Kuesioner	<i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
1.	Minat Penggunaan (MP)	0,799	Reliabel
2.	Ekspektansi Kinerja (EK)	0,767	Reliabel
3.	Ekpektansi Usaha (EU)	0,806	Reliabel
4.	Pengaruh Sosial (PS)	0,771	Reliabel
5.	Kondisi Fasilitas (KF)	0,733	Reliabel

Hasil uji reliabilitas menggunakan uji koefisien Cronbach Alpha yang disajikan pada tabel 4.15 diketahui bahwa nilai *Cronbach Alpha* untuk kuesioner Minat Penggunaan (MP), Ekpektansi Kinerja (EK), Ekspektansi Usaha (EU), Pengaruh Sosial (PS), Kondisi Fasilitas (KF) masing-masing adalah 0,799 ; 0,767 ; 0,806 ; 0,771 dan 0,733 > 0,60. Oleh karena semua nilai *Cronbach Alpha* tersebut masing-masing hasilnya lebih besar dari 0,60, artinya masing-masing variabel pada penelitian ini dapat dikatakan bahwa data kuesioner reliabel.

#### 4.1.5 Statistik Deskriptif

Menurut Murniati et al., 2013 Statistik deskriptif merupakan alat yang digunakan untuk memberi gambaran dari data penelitian. Dengan mengetahui data tersebut peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai data penelitian atau pun sampel penelitian tersebut.

Peneliti akan membaginya ke dalam tiga kategori (rendah, sedang dan tinggi). Untuk menentukan rentang dari masing-masing kategori, dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rentang} = (\text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}) / (\text{jumlah kategori})$$

$$\text{Rentang} = (5-1)/3$$

$$\text{Rentang} = 1.33$$

Jadi, rentang atau range dari masing-masing kategori adalah 1.33.

Selengkapnya dapat dilihat dari tabel yang disajikan berikut ini:

Kategori	Mean
Rendah	1.00-2.33
Sedang	2.34-3.67
Tinggi	3.68-5.00

Kemudian, berdasarkan kategori ini, diperoleh hasil distribusi frekuensi untuk setiap variabel penelitian yang disajikan berikut ini.

Statistik deskriptif

Tabel 4. 16

Statistik Deskriptif Variabel Minat Perilaku Penggunaan

Kode Pertanyaan	Keterangan	Kisaran teoritis	Mean	Rentang skala			Kategori
				Rendah	Sedang	Tinggi	
MP_1	Saya berminat menggunakan <i>E-Wallet</i> untuk melakukan pembayaran secara rutin.	1-5	3,61	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Sedang
MP_2	Sebisa mungkin saya akan menggunakan aplikasi <i>E-Wallet</i> saat berbelanja	1-5	3,57	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Sedang
MP_3	Saya akan menggunakan <i>E-Wallet</i> seterusnya sebagai pengganti tunai	1-5	3,26	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Sedang
MP_4	Saya lebih suka menggunakan <i>E-Wallet</i> dalam kehidupan sehari-hari.	1-5	3,45	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Sedang
Mean Minat Penggunaan		1-5	3,47	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	<b>Sedang</b>

Sumber data yang diolah, 2020

Berdasarkan tabel 4.16. Skor rata – rata jawaban responden dari indikator MP\_1 sebesar 3.61 dan termasuk dalam kategori sedang, artinya bahwa responden memiliki minat yang sedang untuk menggunakan *Ellectronic Wallet* secara rutin. Skor rata – rata MP\_2 sebesar 3.57 dan termasuk kategori sedang, artinya bahwa responden cukup dapat memprediksikan bahwa mereka akan menggunakan *Ellectronic Wallet* secara rutin dikemudian hari. Skor rata – rata MP\_3 sebesar 3.26 dan termasuk kategori sedang, artinya bahwa responden berencana menggunakan *Ellectronic Wallet* secara rutin. Skor rata-rata MP\_4 sebesar 3,45 termasuk kategori sedang, artinya bahwa responden lumayan suka menggunakan *Electronic Wallet* dalam kehidupan sehari-hari. Skor rata – rata jawaban responden untuk variabel Minat Perilaku Penggunaan (MP) adalah sebesar 3.47 dan termasuk kategori sedang.

Hasil penelitian ini menunjukkan meskipun responden mayoritas adalah generasi Z, yaitu generasi yang paling muda yang baru memasuki angkatan kerja. Generasi ini biasanya disebut dengan generasi internet atau *Igeneration*. Generasi Z lebih banyak berhubungan sosial lewat dunia maya. Sejak kecil, generasi ini sudah banyak dikenalkan oleh teknologi dan sangat akrab dengan *smartphone* dan dikategorikan sebagai generasi yang kreatif namun minat untuk menggunakan e-wallet sedang saja, tidak tinggi. Kemungkinan hal ini disebabkan oleh aplikasi e-wallet tidak menarik seperti dahulu, dilihat dari sisi top up yang dikenakan biaya admin, transfer dikenakan biaya admin, diskon yang sangat sedikit, sistem yang sering eror maka minat menggunakan e-wallet hanya sedang.

Tabel 4.17

## Statistik Deskriptif Variabel Ekspektansi Kinerja

Kode Pertanyaan	Keterangan	Kisaran teoritis	Mean	Rentang skala			Kategori
				Rendah	Sedang	Tinggi	
EK_1	<i>E-Wallet</i> berguna dalam kehidupan saya.	1-5	4,035	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Tinggi
EK_2	Menggunakan <i>E-Wallet</i> membuat saya menyelesaikan pembelian lebih cepat dan mudah	1-5	4,1	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Tinggi
EK_3	Menggunakan <i>E-Wallet</i> meningkatkan produktivitas saya.	1-5	3,6	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Sedang
EK_4	Menggunakan <i>E-Wallet</i>	1-5	4,29	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Tinggi



	meningkatkan Kesempatan saya mendapat harga terjangkau.						
Mean Ekspektansi Kinerja		1-5	4,00625	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	<b>Tinggi</b>

Sumber data yang diolah, 2020

Dari tabel 4.17 Skor rata – rata jawaban responden dari indikator Ekspektansi Kinerja \_1 sebesar 4.035 dan termasuk dalam kategori tinggi, artinya bahwa *Ellectronic Wallet* berguna dalam kehidupan responden sehingga membantunya untuk meningkatkan kinerja mereka. Skor rata – rata Ekspektansi Kinerja \_2 sebesar 4,1 dan termasuk kategori tinggi, artinya dengan menggunakan *Ellectronic Wallet* responden merasa cepat dan mudah dalam menyelesaikan pembelian. Skor rata – rata Ekspektansi Kinerja 3 sebesar 3.6 termasuk kategori sedang, artinya bahwa *Ellectronic Wallet* bagi responden cukup efisien. Skor rata-rata Ekspektansi Kinerja \_4 adalah 4,29 termasuk kategori tinggi, artinya bahwa dengan menggunakan *Ellectronic Wallet* dapat meningkatkan kesempatan responden untuk mendapatkan harga yang lebih terjangkau. Skor rata – rata jawaban responden untuk variabel Ekspektansi Kinerja (EK) adalah sebesar 4,0062 dan termasuk kategori tinggi. Artinya responden cenderung setuju bahwa dengan minat penggunaan *Ellectronic Wallet* akan membantu meningkatkan kinerja mereka

Tabel 4.18

## Statistik Deskriptif Variabel Ekspektansi Usaha

Kode Pertanyaan	Keterangan	Kisaran teoritis	Mean	Rentang skala			Kategori
				Rendah	Sedang	Tinggi	
EU_1	<i>E-Wallet</i> sangat jelas dan dapat dipahami.	1-5	4,09	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Tinggi
EU_2	Akan mudah bagi saya untuk menjadi ahli menggunakan <i>E-Wallet</i> .	1-5	3,58	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Sedang
EU_3	Menurut saya <i>E-Wallet</i> mudah digunakan	1-5	4,20	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Tinggi
EU_4	Belajar untuk mengoperasikan <i>E-Wallet</i> mudah bagi saya.	1-5	4,17	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Tinggi
Mean Ekspektansi Usaha		1-5	4,01	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	<b>Tinggi</b>

Sumber data yang diolah, 2020

Berdasarkan tabel 4.18 Skor rata – rata jawaban responden dari indikator EU\_1 sebesar 4.09 dan termasuk dalam kategori tinggi, artinya bahwa responden merasa *Ellectronic Wallet* sangat jelas dan dapat dipahami untuk penggunaannya. Skor rata – rata EU\_2 sebesar 3,58 dan termasuk kategori sedang, artinya responden merasa cukup ahli saat berbelanja dengan menggunakan *Ellectronic Wallet*. Skor rata – rata EU\_3 sebesar 4,20 termasuk kategori tinggi, artinya bahwa dengan menggunakan

*Ellectronic Wallet* bagi responden hal yang sangat mudah dan membantunya lebih cepat. Skor rata-rata EU\_4 adalah 4,17 termasuk kategori tinggi, artinya bahwa mengoperasikan *Ellectronic Wallet* sangat mudah bagi responden. Skor rata – rata jawaban responden untuk variabel Ekspektansi Usaha (EU) adalah sebesar 4,01 dan termasuk kategori tinggi. Dari tabel 4.14 dapat dilihat bahwa pernyataan nomor 1, 3, dan 4 variabel ekspektansi usaha secara rata-rata  $> 4$ , artinya jawaban responden menyatakan adanya kemudahan dalam menggunakan *Ellectronic Wallet* sehingga akan memanfaatkan *Ellectronic Wallet* secara terus-menerus.

Tabel 4.19  
Statistik Deskriptif Variabel Pengaruh Sosial

Kode Pertanyaan	Keterangan	Kisaran teoritis	Mean	Rentang skala			Kategori
				Rendah	Sedang	Tinggi	
PS_1	Orang-orang berpengaruh pada tingkah laku saya berpikir bahwa saya seharusnya menggunakan <i>E-Wallet</i>	1-5	3,42	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Sedang
PS_2	Orang-orang penting bagi saya berpikir bahwa saya seharusnya	1-5	3,47	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Sedang

	menggunakan <i>E-Wallet</i>						
PS_3	Teman dekat saya sangat membantu dalam penggunaan <i>E-Wallet</i>	1-5	3,69	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Tinggi
PS_4	Secara umum, keluarga telah mendukung penggunaan <i>E-Wallet</i> .	1-5	3,48	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Sedang
Mean Pengaruh Sosial		1-5	3,515	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	<b>Sedang</b>

Sumber data yang diolah, 2020

Dari tabel 4.19 Skor rata – rata jawaban responden dari indikator PS\_1 sebesar 3,42 dan termasuk dalam kategori sedang, artinya bahwa lingkungan responden memiliki pengaruh sosial hanya sedang pada tingkah laku responden dan memberi saran kepada responden untuk menggunakan *Ellectronic Wallet*. Skor rata – rata PS\_2 sebesar 3,47 dan termasuk kategori sedang, artinya lingkungan responden khususnya orang-orang penting cukup berppengaruh memberi saran bahwa seharusnya responden diminta untuk menggunakan *Ellectronic Wallet*. Skor rata – rata PS\_3 sebesar 3,69 termasuk kategori tinggi, artinya teman dekat responden mempunyai pengaruh yang

tinggi sehingga dapat membantunya dalam menggunakan *Ellectronic Wallet*. Skor rata-rata PS\_4 adalah 3,48 termasuk kategori sedang, artinya bahwa keluarga responden sangat mendukung untuk menggunakan *Ellectronic Wallet* dalam kesehariannya. Skor rata – rata jawaban responden untuk variabel Pengaruh Sosial (PS) adalah sebesar 3,515 dan termasuk kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa responden cukup sering mendapatkan dukungan atau pengaruh dari lingkungan sosialnya sehubungan dengan *Ellectronic Wallet* oleh perusahaan, teman, keluarga, rekan kerja.

Tabel 4.20  
Statistik Deskriptif Variabel Kondisi Fasilitas

Kode Pertanyaan	Keterangan	Kisaran teoritis	Mean	Rentang skala			Kategori
				Rendah	Sedang	Tinggi	
KF_1	Saya memiliki sumber daya yang dibutuhkan untuk penggunaan <i>E-Wallet</i>	1-5	3,70	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Tinggi
KF_2	<i>E-Wallet</i> banyak bekerja sama dengan <i>merchant</i>	1-5	4,28	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Tinggi

	lain.						
KF_3	<i>E-Wallet</i> kompatibel dengan sistem lain yang saya gunakan.	1-5	3,97	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Tinggi
KF_4	Ada bagian <i>customer service</i> untuk membantu kesulitan penggunaan <i>E-Wallet</i>	1-5	3,86	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	Tinggi
Mean Kondisi Fasilitas		1-5	3,95	1-2.33	2.34-3.66	3.67-5	<b>Tinggi</b>

Sumber data yang diolah, 2020

Berdasarkan tabel 4.20 Skor rata – rata jawaban responden dari indikator KF\_1 sebesar 3,70 dan termasuk dalam kategori tinggi, artinya bahwa responden mempunyai taraf kepercayaan yang sangat tinggi untuk individu dan infrastruktur yang dimiliki *Ellectronic Wallet* ada dapat membantunya dalam mengoperasikan akan diberi penghargaan. Skor rata – rata KF\_2 sebesar 4,28 dan termasuk kategori tinggi, artinya bahwa responden merasa puas dengan menggunakan *Ellectronic Wallet* sangatlah menguntungkan karena *Ellectronic Wallet* bekerjasama dengan banyak merchant. Skor rata – rata KF\_3 sebesar 3,97 termasuk kategori tinggi, artinya *Ellectronic Wallet* mampu bekerjasama dengan kesesuaian fasilitas dengan sistem lain

yang digunakan juga oleh responden maka responden merasa puas atau setuju. Skor rata-rata KF\_4 sebesar 3,86 termasuk kategori tinggi, artinya saat responden puas dengan fasilitas yang ada di *Ellectronic Wallet* jika responden merasa kesulitan menggunakan *Ellectronic Wallet* di situ ada bagian customer service yang membantunya dalam penggunaan *Ellectronic Wallet* Skor rata – rata jawaban responden untuk variabel Kondisi Fasilitas 3,95 termasuk katogori tinggi artinya responden sangat memanfaatkan fasilitas yang tersedia di dalam *Ellectronic Wallet*.

#### **4.1.6 Pengujian Hipotesis**

##### **4.1.6.1 Uji Asumsi Klasik**

Menurut Ghozali (2009), uji asumsi klasik digunakan untuk memberikan kepastian bahwa persamaan regresi yang didapatkan memiliki ketepatan dalam estimasi, tidak bias dan konsisten. Penggunaan analisis regresi linier berganda harus memenuhi asumsi-asumsi klasik, diantaranya yaitu asumsi normalitas, tidak terjadi multikolinieritas, dan tidak terjadi heteroskedastisitas. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 3 uji asumsi klasik yaitu uji normalitas, uji heteroskedasitas dan uji multikolinearitas. Jenis data yang digunakan adalah data primer karena peneliti mengambil data dari sebuah penelitian dengan menggunakan instrumen yang dilakukan pada saat tertentu dan hasilnya pun tidak dapat digeneralisasikan hanya dapat menggambarkan pada saat itu seperti kuesioner.

Menurut Indriantoro dan Supomo (2009), data primer adalah data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara) yang secara khusus dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab masalah penelitian.

Penelitian ini menggunakan data primer berupa data jawaban responden atas kuesioner penelitian

#### 4.1.6.2 Uji Normalitas

Menurut Dajan, 1986 dalam Murniati dkk, distribusi normal teoritis dari variabel random yang kontinyu. Uji normalitas dilakukan dengan uji Kolmogorov Smirnov dimana uji normalitas disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4. 21**

Hasil Uji Normalitas

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Standardized Residual	
N	136	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,98507379
Most Extreme Differences	Absolute	,102
	Positive	,045
	Negative	-,102
Test Statistic	,102	
Asymp. Sig. (2-tailed)	,002 <sup>c</sup>	

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.



Tabel 4. 22

## Hasil Pengobatan Uji Normalitas

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		121
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,000000
	Std. Deviation	1,94134495
Most Extreme Differences	Absolute	,078
	Positive	,054
	Negative	-,078
Test Statistic		,078
Asymp. Sig. (2-tailed)		,069 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2020

Hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov pada Tabel 4.22 diperoleh nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,069. Nilai signifikansi  $0,069 > \alpha (0,05)$ , dapat disimpulkan bahwa data residual terdistribusi normal.

**4.1.6.3 Uji Heteroskedastisitas**

Menurut (Murniati dkk., 2013:65) pada analisis regresi, heteroskedastisitas berarti memiliki varian yang sama situasi dimana keragaman variable independen bervariasi pada data yang kita miliki. Salah satu asumsi kunci pada metode regresi biasa adalah bahwa error memiliki keragaman yang sama pada tiap-tiap sampelnya. Data dikatakan bebas heteroskedastisitas jika  $\text{sig.} > 0,05$ .

Tabel 4. 23

Hasil Uji Heteroskedasitas

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,325	,707		1,873	,063
	EK	,030	,060	,066	,495	,621
	EU	,121	,065	,253	1,862	,065
	PS	-,118	,044	-,288	-	,008
	KF	-,029	,063	-,061	2,706	,651

a. Dependent Variable: ABS\_RES

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,353	,773		1,750	,083
	EK	,016	,063	,034	,246	,806
	EU	,101	,069	,207	1,462	,146
	PS	-,101	,052	-,236	-1,960	,052
	KF	-,014	,075	-,028	-1,180	,858

a. Dependent Variable: ABS\_RES5

Sumber: Data yang Diolah, 2020

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa variabel Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Kondisi Fasilitas dikatakan bebas dari heteroskedasitas karena hasilnya lebih dari 0,05

#### 4.1.6.4 Uji Multikolinearitas

Menurut (Murniati dkk., 2013:65) Multikolinearitas berkenaan dengan terdapatnya lebih dari satu hubungan linear pasti. Multikolinearitas menyebabkan regresi tidak efisien atau penyimpangannya besar (Gujurati, 2012 dalam Muniarti dkk., 2013). Multikolinearitas dilihat dari nilai *tolerance* dan *variance inflation factor* (VIF). Suatu model regresi dikatakan bebas dari multikolinearitas jika nilai *tolerance* > 0,1 dan  $VIF \leq 10$ .

Tabel 4. 24  
Hasil Uji Multikolinearitas

Model		Coefficients <sup>a</sup>				Collinearity Statistics		
		Unstandardized Coefficients B	Standardized Coefficients Beta	Standard Error Std. Error	T	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	-,922		1,320		-,698	,486	
	EK	,430	,362	,108	3,990	,000	,439	2,278
	EU	,084	,067	,118	,713	,477	,410	2,439
	PS	,557	,505	,088	6,320	,000	,568	1,762
	KF	-,091	-,074	,128	-,705	,482	,331	3,017

a. Dependent Variable: MP

Sumber: Data yang Diolah, 2020

Dapat disimpulkan bahwa uji multikolinearitas menunjukkan bahwa nilai *tolerance* masing-masing variabel dalam penelitian ini tidak kurang dari 0,1 dan nilai VIF juga tidak lebih dari 10 artinya data terbebas dari multikolinearitas.

#### 4.1.7 Pembahasan Hipotesis

Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier berganda yang digunakan untuk menguji adanya pengaruh antara variabel bebas: Ekspektansi Kinerja (EK), Ekspektansi Usaha (EU), Pengaruh Sosial (PS), dan Kondisi Fasilitas (KF) terhadap variabel terikat Minat Penggunaan (MP), untuk mengetahui hubungan faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *E-Wallet* dengan model *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT) di Kota Semarang. Hasilnya disajikan berikut ini:

Tabel 4. 25  
Persamaan Regresi Linear Berganda

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-,922	1,320		-,698	,486
	EK	,430	,108	,362	3,990	,000
	EU	,084	,118	,067	,713	,477
	PS	,557	,088	,505	6,320	,000
	KF	-,091	,128	-,074	-,705	,482

a. Dependent Variable: MP

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2020

Berdasarkan hasil di atas, maka dapat disusun diperoleh nilai konstanta -0,922, koefisien regresi  $b_1$  sebesar 0,430,  $b_2$  sebesar 0,084,  $b_3$  sebesar 0,557,  $b_4$  sebesar -0,091 sehingga persamaan regresi berganda yang didapatkan adalah:

$$MP = \alpha + b_1EK + b_2EU + b_3PS + b_4KF$$

$$MP = -0,922 + 0,430 EK + 0,082 EU + 0,557 PS + (0,091) KF + e$$

Keterangan:

MP = Minat penggunaan *E-Wallet*

EK = Ekspektasi kinerja

EU = Ekspektasi usaha

PS = Pengaruh sosial

KF = Kondisi fasilitas

e = Error

#### **4.1.7.1 Uji Hipotesis 1 (Ekspektasi Kinerja Terhadap Minat Perilaku Penggunaan *Electronic Wallet*)**

Menurut (Venkatesh *et al.*, 2003) Ekspektasi kinerja merupakan tingkat kepercayaan individu bahwa melalui penggunaan sistem dapat membantu dirinya guna memperoleh keuntungan kinerja dalam aktivitasnya. Untuk mengetahui pengaruh Ekspektansi Kinerja (EK) terhadap Minat Perilaku (MP) pada penggunaan *E-Wallet* di Kota Semarang dengan menggunakan uji hipotesis. Hasilnya sebagaimana disajikan pada tabel Persamaan Regresi Linear Berganda (tabel 4.21).

Hasil uji sebagaimana disajikan pada Tabel 4.21, menunjukkan bahwa nilai sig variabel Ekspektansi Kinerja (EK) diperoleh sebesar  $0,000 < 0,05$ . Artinya Ekspektansi Kinerja terdapat pengaruh positif, semakin tinggi Ekspektansi Kinerja maka akan semakin tinggi pula minat untuk menggunakan *Electronic Wallet*. Dapat disimpulkan bahwa pernyataan hipotesis 1 (**Ekspektansi Kinerja berpengaruh terhadap Minat Perilaku Penggunaan *Electronic Wallet*.**) diterima.

#### 4.1.7.2 Uji Hipotesis 2 (Ekspektasi Usaha Terhadap Minat Perilaku Penggunaan *Electronic Wallet*)

Menurut (Venkatesh et al., 2003) Ekspektasi usaha didefinisikan sebagai kemudahan penggunaan suatu sistem dapat mengurangi upaya berupa tenaga dan waktu seseorang dalam beraktivitas. (Venkateshet al., 2003) Konstruk ekspektasi usaha dalam percobaan pertama memberikan pengaruh signifikan dan menjadi tidak signifikan dalam percobaan kedua dan seterusnya. Untuk mengetahui pengaruh Ekspektasi Usaha (EU) terhadap Minat Perilaku (MP) pada penggunaan *E-Wallet* di Kota Semarang dengan menggunakan uji hipotesis.

Hasilnya sebagaimana disajikan pada tabel Persamaan Regresi Linear Berganda (tabel 4.21), menunjukkan bahwa nilai sig variabel Ekspektasi Usaha (EU) diperoleh sebesar  $0,477 < 0,05$ . Berarti bahwa Ekspektasi Usaha (EU) tidak berpengaruh terhadap Minat Perilaku (MP) pada penggunaan *E-Wallet* di Kota Semarang. Dapat disimpulkan bahwa pernyataan hipotesis 2 (**Ekspektasi Usaha berpengaruh terhadap Minat Perilaku Penggunaan *Electronic Wallet*.**) **ditolak**.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel Ekspektasi Usaha tidak mempengaruhi masyarakat Kota Semarang dalam penggunaan *Electronic Wallet* artinya bahwa minat masyarakat menggunakan *Electronic Wallet* itu tidak didasarkan pada ekspektasi usaha atau mudah tidaknya penggunaan *Electronic Wallet*. Hal ini dilihat dari tabel 4.14 rata-rata skor ekstektasi usaha berada pada *range* tinggi. Artinya masyarakat menilai bahwa *Electronic Wallet* mudah digunakan. Tapi faktor kemudahan ini tidak mempengaruhi minat mereka untuk menggunakan e-wallet.

Masyarakat juga beranggapan bahwa *E-Wallet* sama dengan kartu jenis lain seperti kartu debit atau kredit, padahal hal tersebut jelas berbeda, uang elektronik dapat digunakan tanpa menggunakan PIN atau identifikasi pribadi lainnya. Masyarakat pada umumnya lebih memilih bertransaksi secara manual karena beranggapan akan mengurangi risiko. Dilihat dari jawaban responden yang berumur 30-39 tahun bahwa responden merasa mudah menggunakan *E-Wallet* untuk kebutuhan sehari-hari, disamping itu kurangnya pengetahuan membuat responden belum merasakan manfaat yang di dapat dalam menggunakan *E-Wallet*.

Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Oktafani & Sisilia, 2020) yang mengatakan *effort expectancy* tidak berpengaruh signifikan terhadap *behavior intention* pada generasi Z yang ada di daerah Dayeuh kolot Bandung yaitu karena masyarakat yang sebagai pengguna dompet digital OVO di Dayeuh kolot Bandung masih belum merasakan dan menemukan kemudahan ketika bertransaksi dengan menggunakan metode pembayaran digital dari OVO.

#### **4.1.7.3 Uji Hipotesis 3 (Pengaruh Sosial Terhadap Minat Perilaku Penggunaan *Electronic Wallet*)**

Menurut Venkantesh *et al.* (2003) pengaruh sosial berpengaruh terhadap perilaku seseorang dalam tiga cara yaitu kepatuhan, internalisasi dan identifikasi. Internalisasi dan identifikasi berhubungan dengan kepercayaan seseorang dan menyebabkan seseorang bereaksi pada kualitas status sosial yang diciptakan. Mekanisme kepatuhan menyebabkan seseorang cenderung untuk langsung mengubah minatnya sebagai respon terhadap tekanan sosial. Penelitian menunjukkan bahwa



seseorang cenderung peduli terhadap penilaian orang lain sebagaimana mereka memberi penghargaan untuk yang berprestasi dan memberi hukuman untuk yang tidak bermoral. Untuk mengetahui Pengaruh Sosial (PS) terhadap Minat Perilaku (MP) pada penggunaan *E-Wallet* di Kota Semarang dengan menggunakan uji hipotesis.

Hasilnya sebagaimana disajikan pada tabel Persamaan Regresi Linear Berganda (tabel 4.21), menunjukkan bahwa nilai sig variabel Pengaruh Sosial (PS) diperoleh sebesar  $0,000 < 0,05$ . Berarti Pengaruh Sosial memiliki pengaruh positif artinya semakin tinggi Pengaruh Sosial maka akan semakin tinggi pula minat untuk menggunakan *Electronic Wallet*. Dapat disimpulkan bahwa pernyataan hipotesis 3 (**Pengaruh Sosial berpengaruh terhadap Minat Perilaku Penggunaan *Electronic Wallet*.**) diterima.

#### 4.1.7.4 Uji Hipotesis 4 (Kondisi Fasilitas Terhadap Minat Perilaku Penggunaan *Electronic Wallet*)

Kondisi fasilitas, menurut hasil penelitian Venkatesh et al. (2003), dipahami sebagai taraf kepercayaan seorang individu jika organisasi dan infrastruktur teknis yang ada dapat membantu penggunaan suatu sistem. Motivasi hedonis didefinisikan sebagai hal menyenangkan atau kesenangan yang berasal dari penggunaan teknologi, serta terbukti berperan penting guna menentukan pengadopsian dan penggunaan teknologi (Brown & Venkatesh, 2005). Untuk mengetahui Kondisi Fasilitas (KF) terhadap Minat Perilaku (MP) pada penggunaan *E-Wallet* di Kota Semarang dengan menggunakan uji hipotesis.



Hasilnya sebagaimana disajikan pada tabel Persamaan Regresi Linear Berganda (tabel 4.21), menunjukkan bahwa nilai sig variabel Kondisi Fasilitas (KF) diperoleh sebesar  $0,482 < 0,05$  dengan  $\beta$  sebesar  $-0,091$ . Berarti bahwa variabel Kondisi Fasilitas tidak berpengaruh terhadap minat perilaku penggunaan *Electronic Wallet*. Dapat disimpulkan bahwa pernyataan hipotesis 4 yang menyatakan bahwa **Kondisi Fasilitas berpengaruh terhadap Minat Perilaku Penggunaan *Electronic Wallet* ditolak.** Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Meiranto, 2012) Kondisi fasilitas dan minat menggunakan *Electronic Wallet* tidak mempunyai pengaruh terhadap minat perilaku untuk menggunakan *Electronic Wallet*. Jika dilihat dari tabel 4.16 rata-rata skor kondisi yang memfasilitasi berada pada range tinggi, artinya masyarakat menilai bahwa kondisi yang memfasilitasi penggunaan *E-Wallet* tinggi tapi kondisi fasilitas yang tinggi ini tidak mendorong minat menggunakan *E-Wallet* menjadi tinggi pula. Hal ini dikarenakan kurangnya tenaga ahli atau instruktur khusus yang membantu masalah-masalah dalam menggunakan sistem yang ada pada *E-Wallet*.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel Kondisi fasilitas tidak mempengaruhi masyarakat Kota Semarang dalam penggunaan *Electronic Wallet*, kondisi fasilitas menggambarkan ketersediaan dan keberadaan sumber daya untuk menggunakan teknologi seperti komputer dan jaringan.