

ANALISIS PENERIMAAN APLIKASI DANA MENGGUNAKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) (STUDI KASUS: UNIVERSITAS UPN "VETERAN" JAWA TIMUR)

Hil Dina Mulya Dewi¹⁾, Bagaskara Antaris²⁾, Rifat Hafiz Aditya³⁾, Dimas Dicky Saputra⁴⁾
E-mail : ¹⁾hildina.mulyaai@gmail.com, ²⁾antaris50@gmail.com, ³⁾rifathafizaditya@gmail.com,
⁴⁾dickyp634@gmail.com

^{1,2,3,4} Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Abstrak

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, pemerintahan. Aplikasi yang digunakan salah satunya ialah DANA yang diterapkan oleh mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur ketika bertransaksi di kantin kampus. Target dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur yang terdapat 7 fakultas. Melalui kuesioner online, peneliti mengumpulkan 142 data penelitian dari pengguna dompet digital DANA. Penelitian ini menggunakan 26 pertanyaan dan 5 variabel angka. Berdasarkan data populasi mahasiswa aktif yang diperoleh dari Kantor Sistem Informasi (KSI) UPN “Veteran” Jawa Timur, terdapat 11631 mahasiswa yang aktif dalam perkuliahan semester genap periode 2019/2020. Pengambilan sampel populasi menggunakan teknik simple random sampling. Sampel acak sederhana (simple random sampling) merupakan cara pengambilan sampel dengan memilih langsung dari populasi dan besar peluang setiap anggota populasi untuk menjadi sampel sangat besar. Dari semua hipotesis yang diajukan kepada para mahasiswa, terdapat 1 hipotesis yang ditolak yaitu hipotesis kelima, yang dapat diartikan bahwa meskipun para pengguna mengerti dampak dan manfaat yang diberikan oleh sistem layanan dompet digital, hal itu tidak dapat mempengaruhi minat para pengguna untuk menggunakan secara terus menerus. Dikarenakan sifat pembayarannya masih terlalu modern dan sistem alat transaksi menggunakan uang lebih bisa digunakan diberbagai tempat ataupun di semua tempat, maka dari itu yang menyebabkan para mahasiswa cenderung tidak memiliki minat menggunakan sistem pembayaran digital secara terus menerus.

Kata kunci: DANA, teknologi, informasi, data

Abstract

Information Technology is a technology used to process data, including processing, obtaining, compiling, storing, manipulating data in various ways to produce quality information, namely information that is relevant, accurate and timely, which is used for personal, business, government purposes. One of the applications used is DANA, which is applied by UPN "Veteran" East Java students when transacting in the campus canteen. The target in this research is all students of UPN "Veteran" East Java, which has 7 faculties. Through an online questionnaire, researchers collected 142 research data from DANA digital wallet users. This study uses 26 questions and 5 numerical variables. Based on active student population data obtained from the Information System Office (KSI) of UPN "Veteran" East Java, there are 11631 students who are active in even semester lectures for the 2019/2020 period. Sampling of the population using simple random sampling technique. Simple random sampling is a sampling method by selecting directly from the population and the probability of each member of the population being a sample is very large. Of all the hypotheses submitted to students, there is 1 hypothesis that was rejected, namely the fifth hypothesis, which means that even though users understand the impact and

benefits provided by the digital wallet service system, it cannot affect users' interest in using it continuously. Due to the nature of the payment is still too modern and the transaction tool system using more money can be used in various places or in all places, therefore that causes students to tend to have no interest in using digital payment systems continuously.

Keywords: DANA, technology, information, data

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi merupakan sebuah proses mengolah maupun memproses data seperti, menyusun, mengambil, memanipulasi, dan menyimpan nya untuk menciptakan sebuah informasi yang akurat, relevan, dan tepat waktu yang dibutuhkan maupun diperlukan untuk kepentingan pribadi, bisnis, maupun publik. Merupakan sebuah informasi strategis untuk pengambilan keputusan [1]. Ada berbagai jenis perkembangan teknologi, salah satunya adalah dalam bidang ekonomi. Contoh perkembangan ekonomi adalah munculnya inovasi sistem pembayaran, perkembangan teknologi informasi ini memiliki kemudahan yaitu transaksi cashless. Meskipun begitu jenis-jenis transaksi saat ini tidak lagi atau tidak selalu memakai atau menggunakan uang fisik untuk membeli ataupun menjual, teknologi baru ini dengan cara menggunakan smartphone untuk melakukan penjualan menggunakan aplikasi tersebut sangat mudah instalasinya yaitu diinstal pada masing-masing smartphone pribadi. Salah satu aplikasi yang digunakan dan cukup sering terdengar adalah aplikasi DANA. DANA merupakan sebuah aplikasi dompet e-commerce digital yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran nontunai saat berbelanja atau membeli sebuah barang di supermarket, restoran, ataupun di tempat pembayaran lainnya. Penggunaan aplikasi DANA ini juga digunakan oleh para mahasiswa UPN “VETERAN” di Jawa Timur dalam bertransaksi untuk membeli makanan di kantin kampus. Pada kenyataan dan realitanya, metode cashless ini lebih transparan dan mudah dikarenakan transaksi cashless lebih efektif dan aman, dan transaksi yang dilakukan tanpa uang tunai akan secara otomatis dicatat oleh sistem dan akan sangat mudah atau dapat terdeteksi aliran keluar masuk uang.

Kesuksesan atau keberhasilan yang didapatkan dalam penerimaan teknologi ini yang digunakan oleh masyarakat umum terkait dengan penggunaan sistem transaksi non tunai dapat diukur dan dinilai dengan pengembangan Technology Acceptance Model (TAM). Ini adalah sebuah teori dimana sistem informasi yang mencakup dan meliputi proses pengambilan keputusan mengenai, apakah suatu teknik tersebut akan dapat diterima atau ditolak. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah Technology acceptance model atau yang biasa disebut TAM. Technology acceptance model (TAM) merupakan sebuah aplikasi dari Reasoned Action Theory atau yang biasa disebut TRA, yang memiliki maksud dan tujuan untuk memodelkan atau membentuk penerimaan teknologi oleh para pengguna [2]. TAM menyatakan dan menuturkan bahwa niat untuk memakai maupun menggunakan ditentukan oleh beberapa faktor yaitu. Faktor pertama ialah merupakan kegunaan yang dapat dirasakan, yang diartikan sejauh mana seseorang tersebut percaya bahwa memakai atau menggunakan sistem tersebut dapat meningkatkan kinerja. Faktor berikutnya adalah persepsi kemudahan atau mudahnya penggunaan diartikan sebagai sejauh mana seseorang tersebut mempercayai sistem tersebut dapat akan memudahkan dalam penggunaannya atau bisa disebut simple. TAM juga menuturkan bahwa pengaruh atau dampak variabel eksternal seperti (pelatihan, proses pengembangan, karakteristik sistem) pada penggunaan yang dimaksudkan adalah sebuah mediasi oleh kegunaan yang dapat dinikmati dan kemudahan penggunaan yang dapat dinikmati juga. Konsep TAM ini juga menjelaskan bahwa efek atau manfaat yang dirasakan dapat disebabkan atau dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan yang dapat dinikmati [3].

Penelitian ini memiliki tujuan dan maksud untuk mengembangkan, menguji, dan mengevaluasi sebuah model konseptual mengenai tingkatan penerimaan ataupun minat pada mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur dalam penggunaan cashless payment systems dengan menjadikan pengguna dompet digital DANA tersebut sebagai bahan dasar objek penelitian. Penelitian ini

menggunakan atau mengangkat judul “Analisa Minat Mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur Dalam Melakukan Pembayaran Online Menggunakan Dompot Digital (DANA) Berdasarkan Tam (Technology Acceptance Model)”.

2. METODOLOGI

Target dilakukannya penelitian ini seluruh mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur yang terdapat di 7 fakultas. Penelitian ini dijalankan dengan sebuah proses melalui kuesioner online, peneliti menghimpun sebanyak 142 data penelitian dari para pengguna dompet digital DANA. Penelitian ini menggunakan cara memberikan 26 pertanyaan dengan 5 variabel angka terhadap para mahasiswa UPN “VETERAN” Jawa Timur. Berdasarkan data populasi mahasiswa yang masuk atau aktif yang diperoleh atau didapatkan yang diberikan oleh Kantor Sistem Informasi (KSI) Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, didapatkan data bahwa ada 11631 mahasiswa yang masuk dalam proses pembelajaran perkuliahan semester genap periode 2019/2020. Sampel populasi didapatkan melalui sebuah proses yaitu teknik dengan metode simple random sampling. Metode Random sampling adalah sebuah metode pengambilan sampel dengan melewati beberapa proses yaitu memilih langsung dari populasi, dan peluang dari setiap anggota populasi akan berdampak menjadi sampel yang sangat besar [4]. Teknik metode pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini memakai atau melalui hitungan rumus Slovin dalam Umar (2002:136)

yaitu: $N =$

$$\frac{N}{1 + Ne^2}$$

Pengumpulan data ini dilakukan dan dilalui dengan cara menggunakan angket tertutup yang diisi oleh siswa yang menggunakan atau memakai aplikasi DANA Merupakan skala yang biasa digunakan atau dipakai untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi atau pandangan seseorang terhadap fenomena sosial, digunakan dan bertujuan untuk menentukan skala ukuran jawaban suatu kuesioner disebut sebagai Skala Likert [5]. Skala Likert ini menghitung dan mengukur persetujuan dan ketidaksetujuan seorang dengan tujuan atau suatu target objek dalam gradien dalam tingkatan positif hingga negatif (sangat setuju, setuju, normal, tidak setuju, dan sangat tidak setuju). Variabel yang dipakai dalam penelitian yang kami lakukan ini terdiri dari beberapa variabel ekstrinsik dan intrinsik. Variabel persepsi kemudahan penggunaan merupakan sebuah variabel penelitian ekstrinsik yang terdapat beberapa indikator yaitu: fleksibilitas, kemudahan belajar dan pemahaman, dan kemudahan penggunaan. Variabel-variabel yang ada dalam variabel intrinsik penelitian yang kami lakukan adalah persepsi kegunaan dari indikator-indikator yang membuat ataupun menciptakan pekerjaan menjadi lebih efisien dan efektif, dan meningkatkan kinerja itu sendiri. Variabel intrinsik berikutnya merupakan behavioral intent, yang meliputi dari beberapa komponen tambahan dan masukan lainnya dari e-learning lain, motivasi untuk meneruskan penggunaan, dan motivasi dari para pengguna lain. Sikap terhadap pemakaian mewujudkan variabel intrinsik yang terdiri dari berbagai indikator keuntungan yang diterima, perasaan menggunakan sistem informasi, dan perasaan penolakan. Penggunaan sistem aktual meliputi dari beberapa indikator yaitu penggunaan aktual dan jumlah penggunaan. Variabel indikator kuesioner dapat dilihat pada **Tabel 1**.

Skala	Variabel Indikator
Skala 1	Sangat Setuju
Skala 2	Setuju
Skala 3	Netral
Skala 4	Tidak Setuju
Skala 5	Sangat Tidak Setuju

Tabel 1. Variabel Indikator Kuesioner

Survei ini menggunakan dan melalui cara atau metode survei deskriptif. Metode ini digunakan dan dipakai dikarenakan memiliki tujuan untuk memperoleh gambaran atau gambaran keadaan secara objektif berdasarkan evaluasi numerik. Uji signifikansi adalah salah satu tahapan atau proses yang mesti dilalui dalam penelitian yang memiliki faktor sangat penting, terutama penelitian yang menggunakan metodologi kuantitatif [6]. Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan dan menghitung antara nilai r hitung dengan r -tabel dengan derajat kebebasan (df) = $n-2$. Dalam penelitian ini, n adalah jumlah atau total sampel, untuk menguji dan mengevaluasi validitas ini dengan menggunakan masing-masing indikator, Anda dapat melihat dan mencermati pada tampilan luaran alpha Cronbach pada kolom tabel Total Correlation of Correlated Items. Jika pada perhitungan nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel dan nilainya positif, maka item, pertanyaan, atau indikator tersebut dinyatakan sesuai syarat dan valid. Seluruh proses penelitian ini menggunakan SPSS untuk perangkat lunak Windows.

Uji validasi dilaksanakan atau dilakukan dengan tujuan atau kegunaan untuk menguji validitas sebuah kuesioner. Azwar (1987) menyatakan bahwa validitas berasal dari kata validitas.

Ketepatan alat ukur (pengujian) dalam memenuhi fungsi ukur. Tes dikatakan memiliki validitas tinggi apabila alat yang digunakan tersebut melakukan fungsi pengukuran dengan baik dan benar atau didapatkan hasil pengukuran yang sesuai dengan tujuan dan harapan pengukuran. Yang berarti bahwa hasil yang diukur dari pengukuran tersebut merupakan sebuah pencerminan secara fakta, gamblang, tepat atau keadaan sesungguhnya dan sebenar-benarnya dari apa yang diukur [5].

Selanjutnya uji yang dilakukan adalah uji reabilitas instrument. Sugiarto dan Situnjuk (2006) menyatakan bahwa reabilitas ini menunjuk dan menghadap pada suatu penelitian untuk mendapatkan sebuah informasi yang akan dipakai dan digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan sebuah informasi yang dapat dipertanggungjawabkan informasinya sebuah mediasi pengumpulan data dan dianggap mampu atau dapat mengungkap informasi yang sebenarnya terjadi dilapangan. Nilai Reliabilitas berbanding terbalik dengan validitas. Yang memiliki definisi pengukuran yang dapat dijadikan patokan untuk mengukur dan menguji secara konsisten, namun tidak menutup kemungkinan adanya kesalahan mengukur apa yang seharusnya diukur. Anda juga dapat menggunakan uji lainnya yaitu uji normalitas untuk menguji dan mengevaluasi apakah itu ada dalam model Regresi, baik variabel dependen maupun variabel independen memiliki distribusi normal atau abnormal. Model regresi yang baik dan benar adalah sebuah proses distribusi data yang berjalan normal atau Hampir biasa [7]. Uji normalitas memberikan perbedaan yang signifikan (p). Untuk memahami nilai p , yang pertama dan yang paling awal dilakukan adalah kita perlu mengetahui hipotesis nol. Dalam pengujian ini, hipotesis nol yang dipakai atau yang digunakan merupakan sebuah kumpulan data yang diambil dan diperoleh dari sampel yang distribusinya mengikuti atau melalui alur distribusi Gaussian. H. Antara distribusi data dan distribusi normal tidak terdapat atau indikasi perbedaan.

Proses selanjutnya adalah menemukan atau mencari berbagai outlier. Outliers adalah sebuah situasi dan kondisi dimana adanya karakteristik yang unik dan memiliki perbedaan yang signifikan di dalam sebuah kasus maupun data, dengan observasi lainnya dan dengan bentuk penyajian adalah bentuk yang ekstrim baik variabel tunggal maupun kombinasi [8]. Tes outlier dilakukan dengan kriteria jarak Mahalanobis dihidupkan. $p < 0,001$ tingkat. Jarak Mahalanobis ini (jarak Mahalanobis) dievaluasi. Menggunakan X^2 dengan level derajat kebebasan yang memiliki nilai yang sama dengan jumlah variabel indikator yang digunakan ataupun yang di pakai dalam pengujian atau penelitian. Dalam pengujian ini jumlah atau total indikator yang digunakan adalah 24, sehingga nilai X^2 pada tingkat $p < 0,001$ adalah 280,3424. Sehingga apabila nilai daro Mahalanobis Distance tertinggi nya lebih rendah dari 280,3424 yang didapatkan kesimpulan bahwa tidak adanya data outlier dari data tersebut.

Berikutnya, pengujian atau uji hipotesis pada penelitian yang kami lakukan memakai pendekatan secara Structural equation modelling atau biasa disebut “SEM”. SEM ini melibatkan antara lain, representasi informatif, konstruksi sebuah model dari beberapa fenomena yang bisa diamati atau teoritis. Dalam model ini, aspek aspek yang memiliki perbedaan dari suatu fenomena diteorikan untuk dihubungkan satu sama lain dengan suatu struktur. Struktur ini merupakan sistem persamaan, namun dirancang dan dibangun di atas kertas atau menggunakan komputer dengan panah dan symbol. Untuk menjalankan uji SEM, diawali dengan dijalankannya uji kesesuaian model. Hal ini memiliki maksud dan tujuan untuk mengevaluasi sebuah tingkatan kesesuaian model dengan menggunakan data yang dipakai dalam penelitian.

- Uji Chi-Square: mempunyai kegunaan dan fungsi untuk menguji atau mengkaji hubungan atau pengaruh dari dua buah variabel nominal dan mengukur seberapa kuatnya hubungan antara variabel yang satu dengan variabel nominal lainnya atau bisa disebut $C = \text{Coefisien of contingency}$ [9]. Akan ada situasi dan kondisi dimana keadaan dimana nilai Chi-Square memiliki dan mempunyai nilai yang akan tetap positif, terdapat beberapa keluarga distribusi Chi-Square, yaitu distribusi Chi-Square dengan $DK=1, 2, 3$ dan selanjutnya.
- Goodness of Fit Index: terdapat fungsi maupun kegunaan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan tingkat dengan kesesuaian model secara keseluruhan yang dihitung dan dinilai dari residual kuadrat dari model yang telah melalui prediksi dan perbandingan data yang sesungguhnya dan sebenar-benarnya. Nilai $GFI > 0,90$ memberikan gambaran dan isyarat yaitu gambaran model yang diuji dan dinilai memiliki kesesuaian dan ketepatan yang baik.
- The minimum sample discrepancy Function – $CMIN/DF$ adalah sebuah indeks atau pernyataan kesesuaian parsimonius yang mengukur atau suatu proses perhitungan antara hubungan goodness of fit model dan jumlah koefisien-koefisien yang diestimasikan atau diprediksikan dengan harapan dan prediksi yang dapat mencapai tingkat kesesuaian [10].
- Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA), merupakan sebuah alat ukur ketidakcocokan/kecocokan yang paling sering dan banyak digunakan dalam aplikasi pemodelan persamaan struktural. Ketika nilai RMSEA naik, demikian interval juga akan berbanding lurus [11].

2.1. Hipotesis

Hipotesis yang dilalui dengan pengujian dan pengevaluasian yang dilakukan oleh kami dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1: Persepsi Kemudahan Penggunaan atau Perceived Ease of Use terdapat pengaruh atau dampak yang baik terhadap Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness) pada penggunaan atau pemakaian dompet digital DANA oleh para mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur.

H2: Persepsi Kegunaan atau Perceived Usefulness berpengaruh dan memiliki dampak baik atau positif atas Sikap Perilaku (Attitude Towards Using) penggunaan dompet digital DANA oleh para mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur.

H3: Persepsi Kemudahan Penggunaan atau Perceived Ease of Use terdapat pengaruh atas Sikap Perilaku (Attitude Towards Using) pada penggunaan dan pemakaian dompet digital DANA oleh para mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur.

H4: Sikap terhadap Perilaku atau Attitude Towards Using memiliki pengaruh positif atau pengaruh yang baik terhadap Niat Perilaku (Behavioral Intention) pada pemakaian dompet digital DANA oleh mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur.

H5: Persepsi Kegunaan atau Perceived Usefulness, terdapat beberapa pengaruh yang baik terhadap Niat Perilaku (Behavioral Intention) pemakaian dompet digital DANA oleh mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur.

H6: Niat Perilaku atau Behavioral Intention, memiliki pengaruh signifikan terhadap Pemakaian Nyata Sistem atau Actual System Usage dompet digital DANA oleh para mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

141 kuesioner ini dikumpulkan dari 141 data yang diperoleh dari beberapa mahasiswa, adapun rincian mahasiswa adalah; Fakultas Teknik berjumlah 12,7%, Fakultas Ekonomi berjumlah 26,35%, Fakultas Ilmu Sosial Politik berjumlah 15,6%, Fakultas Hukum berjumlah 9,2%, dan Fakultas Pertanian berjumlah (9,2%). Berdasarkan pengelompokan jenis kelamin, terdapat 66 koresponden laki-laki atau pria atau sebesar 46,8% koresponden, dan terdapat 75 koresponden wanita atau sebesar 53,2%.

Uji Validitas

Validasi data merupakan sebuah uji yang dilakukan untuk menguji keakuratan dan kevalidan data yang dibagikan kepada koresponden. Dalam penelitian yang kami lakukan semua variabel indikator ini dibandingkan dengan nilai R tabel pada nilai signifikan yaitu senilai 5% (0,05), adapun jumlah koresponden yang sebanyak 141 orang atau $N2 = 139 (0,165)$. Dengan meninjau hasil diatas, semua konfigurasi diverifikasikan lebih besar dari 0,165.

Analisis Structural Equation Model “SEM”

Uji Asumsi Kecukupan Sampel

Uji asumsi kecukupan sampel dilakukan dengan menggunakan indikator yaitu koresponden harus minimal atau paling sedikit lima kali jumlah variabel indikator. Terdapat 24 indikator dalam survei ini, maka data survey yang harus diperoleh minimal $24 \times 5 = 120$ orang. Dikarenakan data yang didapatkan berjumlah 141 sampel data, maka diasumsikan sampel dianggap cukup.

Evaluasi Outlier Model

Dalam penelitian ini, evaluasi outlier dilakukan dengan menggunakan nilai Mahalanobis dengan himpunan variabel pada taraf $p < 0,05$. Menurut hasil perhitungan tersebut, beberapa data terdapat outlier yang kurang dari 0,05, hal tersebut mempengaruhi distribusi data berikut, maka data dengan kandungan outlier harus dihapus

Uji Normalitas

Rata-rata	100.55
Simpangan Baku	8.473
D	0,7551
K	0,009645

Tabel 2.

Diketahui bahwa nilai D lebih besar dari nilai K maka sebab itu, H_0 ditolak dan H_a diterima, dan dapat disimpulkan bahwa data yang beredar berdistribusi secara tidak normal.

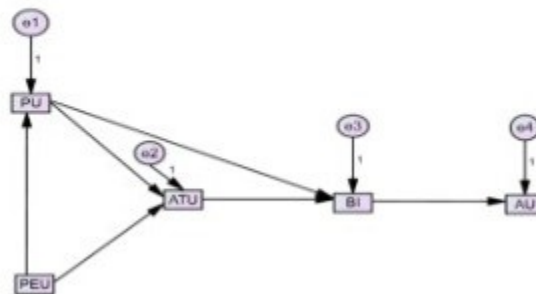
Analisa Kesesuaian Model “Goodnes-of-Fit”

Analisa kesesuaian model ini memiliki kegunaan atau fungsi untuk mengevaluasi ataupun menguji tingkat godness of fit dari model penelitian yang telah kami laksanakan.

Goodness of index	Kriteria	Cut of value	keterangan
Chi- square	< DF (123,342)	2,561732	Baik
RMSE	≤0,08	0,02352	Baik
GFI	≥0,80	0,68633	Kurang Baik
AGFI	≥0,80	0,66811	Kurang baik
CMIN/DF	≤2,00	0,85466	Kurang baik

Tabel 3.
 Goodness of Fit Index

Hasil pengujian terdapat beberapa kriteria yang diketahui ada beberapa di tingkat baik namun ada juga beberapa kriteria yang belum atau tidak memenuhi syarat dan kriteria Goodness of Fit atau dalam kondisi tidak baik seperti yang dijelaskan pada tabel diatas, maka dari itu digunakanlah pengujian dengan menggunakan Variabel komposit seperti gambar berikut.



Gambar 1

Model komposit memiliki cara yaitu menyatukan variabel manifest dengan variabel laten yang akan terkena dampak, dengan metode tersebut model dengan sebuah variabel composite akan menjadi lebih akurat, simple, dan efisien.

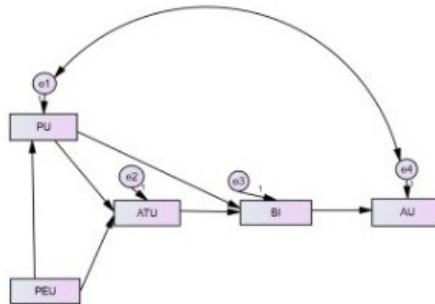
Goodness of index	Kriteria	Cut of value	keterangan
Chi- square	< DF (123,342)	14,081153	Baik
Prob	.> 0,05	0,000	Tidak baik
RMSE	≤0,08	0,03188	Baik
GFI	≥0,80	0,68633	Kurang Baik
AGFI	≥0,80	0,60643	Kurang baik
CMIN/DF	≤2,00	0,97920	Kurang baik

Tabel 4.

Analisis Koefision Jalur Path Analysis Structural Equation Modeling Atau “SEM”

Pengevaluasian model adalah proses analisis model persamaan struktural yang dilaksanakan dengan dengan melalui dan mengikuti alur dua uji atau dua proses, uji kesesuaian model dan uji signifikansi merupakan hubungan sebab akibat dengan uji koefisien regresi. Hasil SEM pada

dasarnya adalah sebuah hasil dari lulus uji Indikator Modifikasi. Uji indeks modifikasi ini dijalankan dan akan dilakukan jika hasil goodness-of-fit tidak memenuhi persyaratan.



Gambar 2

Pada gambar diatas terdapat atau adanya modifikasi yang dilakukan yaitu diberikannya alternatif perubahan yaitu pada e4 dengan e-1, dengan dilakukannya ini, nilai chi akan mengalami penurunan hingga pada tingkat 11,5075

Goodness of index	Kriteria	Cut of value	keterangan
Chi- square	< DF (123,342)	2,543565	Baik
Prob	.> 0,05	0,20721	Baik
RMSE	≤0,08	0,02356	Baik
GFI	≥0,80	0,98821	Baik
AGFI	≥0,80	0,8681	baik
CMIN/DF	≤2,00	0,85455	baik

Tabel 5.

Menurut penjelasan pada tabel diatas, keseluruhan model telah fit dan telah sesuai. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan melalui cara atau proses metode Tabel Regression weight Analisis. Yang dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

Hubungan Variabel	Estimate	Square Error	Critical Ratio	Probability
Perceived Ease of Use > Perceived Usefulness	0,21	0,0623	2,375	***
Perceived Usefulness > Attitude Toward Using	0,126	0,0217	4,1034	***
Perceived Ease of Use > Attitude Toward Using	0,0707	0,0287	1,985	0,009

Attitude Toward Using > Behaviora l Intention	0,3052	0,0685	3,122	***
Perceived Usefulness > Behaviora l Intention	0,0567	0,0322	1,229	0,553
Perceived Usefulness > Behaviora l Intention	0,0658	0,0245	2,8865	0,059

Tabel 6

H1 – Persepsi Kemudahan atau “perceived ease of use” memiliki pengaruh yang baik terhadap Persepsi Manfaat atau “perceived usefulness”

Dengan melihat penghitungan data tabel diatas, dicermati bahwa nilai atau tingkatan CR 2,375 dan nilai P memiliki tingkatan sebesar 0,0, syaratnya adalah nilai CR tersebut wajib diatas 1,96 dan P wajib ada dibawah 0,05, maka dari itu dapat disimpulkan, terdapat pengaruh persepsi kemudahan terhadap persepsi manfaat, dan hasil hipotesis **1 diterima dan memenuhi syarat.**

H2 – Persepsi manfaat atau “perceived usefulness” memiliki pengaruh baik terhadap sebuah sikap penggunaan atau “attitude toward using”

Berdasarkan pengolahan dan penghtungan data pada tabel atas bahwa nilai CR dan P sesuai dengan syarat yang ditentukan, yaitu nilai CR 4,1034 dan P 0,00, maka dari itu hasil hipotesis 2 **diterima dan memenuhi syarat.**

H3 – Persepsi kemudahan atau yang biasa disebut “perceviend ease of use” memiliki pengaruh atau dampak yang baik terhadap sikap penggunaan atau “attitude toward using”

Berdasarkan pengitungan data pada tabel bahwa Nilai CR harus sebesar 1,985 dan nilai P -0,013 yang berarti bahwa memenuhi syarat, maka dari itu hasil hipotesis 3 **diterima dan memenuhi syarat.**

H4 – Sikap penggunaan atau “attitude toward using” memiliki efek yang baik terhadap minat berperilaku atau “behavioral intention”

Dengan melihat penghitungan pada tabel diatas yaitu nilai CR 3,122 dan nilai P 0,00, maka nilai tersebut memenuhi syarat, dan dapat diartikan bahwa hasil hipotesis 4 **diterima dan memenuhi syarat.**

H5 – Persepsi manfaat atau “perceived usefulness” memiliki efek terhadap minat berperilaku atau “behavioral intention”

Dengan melihat penghitungan data pada tabel diatas, dijelaskan bahwa nilai CR 1,229 dan nilai P 0,553, dengan nilai seperti itu syarat tidak terpenuhi, maka dapat diartikan bahwa hasil yang didapatkan dalam hipotesis 5 **ditolak dan tidak memenuhi syarat.**

H6 – Minat berperilaku atau “behavioral intention” memiliki pengaruh atau efek terhadap penggunaan nyata atau “actual usage”

Dengan melihat penghitungan data pada tabel diatas, dijelaskan bahwa nilai CR 2,8865 dan nilai P 0,059, karena terdapat nilai yang tidak bisa memenuhi syarat yang sudah ditentukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil hipotesis 6 **diterima dan memenuhi syarat**.

Hubungan variabel	Keterangan
H1 - Perceived Ease of Use berpengaruh terhadap Perceived Usefulnes	Diterima
H2 - Perceived Usefulnes berpengaruh terhadap Attitude Toward Using	Diterima
H3 - Perceived Ease of Use berpengaruh terhadap Attitude Toward Using	Diterima
H4 - Attitude Toward Using berpengaruh terhadap Behavioral Intention	Diterima
H5 - Perceived Usefulnes berpengaruh terhadap Behavioral Intention	Ditolak
H6 – Minat berperilaku (behavioral intention) memiliki pengaruh terhadap penggunaan nyata (actual usage)	Diterima

Tabel 7

Hipotesis pertama menyimpulkan dan menjelaskan bahwa adanya pengaruh antara persepsi kenyamanan dan manfaat yang dirasakan. Kemudahan pemrosesan pembayaran digital melalui dompet online dikarenakan mahasiswa UPN “VETERAN” Jawa Timur merusak kemudahan dan efektifitas membawa uang tanpa harus ke ATM untuk mengambil uang dan membawa dompet.

Hipotesis kedua memberikan dan memunculkan bukti bahwa ada dampak antara utilitas yang dirasakan dan sikap konsumen. Manfaat yang ditawarkan, atau kemudahan pembayaran, dan memudahkan mahasiswa UPN “VETERAN” Jawa Timur yang menggunakan dompet digital untuk membawa uang digital sebagai metode pembayaran.

Hipotesis ketiga memberikan dan memunculkan bukti bahwa persepsi kemudahan penggunaan akan memiliki dampak dan pengaruh terhadap preferensi penggunaan. Penelitian dengan target objek mahasiswa UPN “VETERAN” di Jawa Timur, menemukan bahwa penggunaan sistem dompet digital sebagai alat transaksi pembayaran memiliki manfaat yaitu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan keamanan membawa uang sebagai alat transaksi.

Hipotesis keempat menunjukkan dan menuturkan bahwa sikap terhadap penggunaan alat atau sistem menentukan perilaku pengguna di masa depan, apakah sifat positif atau negatif yang akan diciptakan.

Hipotesis kelima yang hasilnya ditolak dan tidak memenuhi syarat adalah pengakuan minat akan mempengaruhi minat perilaku, meskipun mahasiswa UPN “VETERAN” Jawa Timur merasakan manfaat dan dampak positif dari dompet digital ini, mereka tidak serta merta dalam situasi berikut atau sedang berlangsung: Saya telah membuktikan bahwa Saya tidak selalu menggunakan sistem dompet digital lagi.

Hipotesis keenam menjelaskan bahwa minat perilaku memiliki dampak positif terhadap penggunaan aktual, karena sikap dan perilaku pengguna memiliki dampak dan efek yang kuat

pada penggunaan aktual dan hal tersebut tercermin dalam frekuensi penggunaan sistem pembayaran digital. Survei di atas menuturkan dan menjelaskan bahwa jika pelajar atau pengguna dompet digital ingin terus menggunakan sistem pembayaran digitalnya, dan dampaknya frekuensi penggunaannya akan meningkat dengan cepat dengan pesat.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari semua hipotesis yang diajukan kepada para mahasiswa, terdapat 1 hipotesis yang ditolak yaitu hipotesis kelima, yang dapat diartikan bahwa meskipun para pengguna mengerti dampak dan manfaat yang diberikan oleh sistem layanan dompet digital, hal itu tidak dapat mempengaruhi minat para pengguna untuk menggunakan secara terus menerus. Dikarenakan sifat pembayarannya masih terlalu modern dan sistem alat transaksi menggunakan uang lebih bisa digunakan diberbagai tempat ataupun di semua tempat, maka dari itu yang menyebabkan para mahasiswa cenderung tidak memiliki minat menggunakan sistem pembayaran digital secara terus menerus.

Dalam penelitian juga menyimpulkan bahwa kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif terhadap persepsi manfaat dan sikap penggunaan. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa apabila pengguna dompet digital lebih dipermudah maka mahasiswa akan mendapatkan manfaat dan dapat berpengaruh terhadap penerimaan sistem pembayaran dompet digital. Hasil penelitian selanjutnya ialah bahwa niat berperilaku berpengaruh positif terhadap penggunaan nyata.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Wawan Wardiana, 2022. *Perkembangan Teknik Informasi di Indonesia*. Bandung, Jawa Barat 9 Juli 2002. Teknik Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM): Indonesia.
- [2] Davis, Fred d., 1989. *MIS Quarterly. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*, Vol. 13, No. 3 (Sep., 1989), pp. 319-340 (22 pages).
- [3] Sayekti, F dan P. Putarta., 2016. *Jurnal Manajemen dan Teori Terapan. Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Pengujian Model Penerimaan Sistem Informasi Keuangan Daerah*, 9 (3), pp. 198-209 (11 pages).
- [4] Ruqo'iyah. 2012. *Pengaruh Motivasi Intrinsik Terhadap Kinerja Karyawan (Study kasus PT. Bank Tabungan Negara (persero) Tbk. Kantor Cabang Syariah Malang)*. Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- [5] Sugiyono., 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- [6] Matondang, Zulkifli., 2009. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED. Validitas Dan Realibilitas Suatu Instrumen Penelitian*, 6 (1), pp. 89-97 (8 pages).
- [7] Sumitro, D. Sari., 2017. *Jurnal Sistem Informasi. Uji signifikansi*, 3 (2), pp. 1-16 (15 pages).
- [8] Ghozali, 2014. *Aplikasi analisis Multivariate dengan Program SPSS*. S. T. Semarang: Universitas Diponegoro.
- [9] Prabowo, Agung, 2018. *Penggunaan Uji Chi-Square Untuk Mengetahui Pengaruh Tingkat Pendidikan dan Umur Terhadap Pengetahuan Penasun Mengenai HIV-Aids di Provinsi Dki Jakarta*. Purwokerto, Jawa Tengah 15 September 2018. Universitas Jenderal Soedirman: Indonesia.
- [10] Pramadani, Fariza A., 2020. *Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi keterlibatan pemasok dan pelanggan dan pengaruhnya terhadap kinerja produk baru (Studi Kasus pada UKM Perak di Yogyakarta)*. Indonesia: Universitas Islam Indonesia.

[11] Nevitt, J and Hancock, G. R., 2000. The Journal of Experimental Education. *Improving the Root Mean Square Error of Approximation for Nonnormal Conditions in Structural Equation Modeling*, 68 (3), pp.251-268.