



Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Dana Dompet Digital Pada Generasi Z di Kota Pekanbaru

Nurwila*, Syaefulloh

Universitas Islam Riau, Indonesia

Email: Nurwila1711@student.uir.ac.id*, syaefulloh@eco.uir.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan kepercayaan terhadap keputusan penggunaan e-wallet DANA pada Generasi Z di Kota Pekanbaru. Perkembangan teknologi finansial mendorong perubahan perilaku masyarakat dalam bertransaksi secara digital, khususnya di kalangan Generasi Z yang memiliki tingkat adaptasi tinggi terhadap inovasi teknologi. Namun, keputusan penggunaan e-wallet tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, melainkan juga oleh persepsi pengguna terhadap manfaat, kemudahan penggunaan, serta tingkat kepercayaan terhadap sistem yang digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Sampel penelitian berjumlah 100 responden Generasi Z di Kota Pekanbaru yang pernah menggunakan e-wallet DANA, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan analisis regresi linier berganda dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan kepercayaan secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet DANA. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,333 menunjukkan bahwa ketiga variabel independen mampu menjelaskan 33,3% variasi keputusan penggunaan, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Temuan ini menegaskan pentingnya peningkatan nilai manfaat, kemudahan antarmuka, serta keamanan dan keandalan sistem dalam mendorong adopsi e-wallet di kalangan Generasi Z.

Kata kunci: Persepsi Manfaat; Persepsi Kemudahan Dan Kepercayaan; Keputusan Penggunaan

Abstract

This study aims to analyze the influence of benefit perception, convenience perception, and trust on DANA e-wallet usage decisions in Generation Z in Pekanbaru City. The development of financial technology encourages changes in people's behavior in digital transactions, especially among Generation Z who have a high level of adaptation to technological innovation. However, the decision to use e-wallets is not only determined by the availability of technology, but also by users' perception of the benefits, ease of use, and level of trust in the system used. This study uses a quantitative approach with a survey method. The research sample amounted to 100 Generation Z respondents in Pekanbaru City who had used DANA e-wallets, which were selected using the purposive sampling technique. Data was collected through questionnaires and analyzed using multiple linear regression analysis with the help of SPSS software. The results show that the perception of benefits, perception of convenience, and trust partially or simultaneously have a positive and significant effect on the decision to use DANA e-wallet. A determination coefficient value (R^2) of 0.333 indicates that the three independent variables were able to explain 33.3% of the variation in use decisions, while the rest were influenced by other factors outside the study model. These findings underscore the importance of increasing the value of benefits, ease of interface, and system security and reliability in driving e-wallet adoption among Generation Z.

Keywords: Perception of Benefits; perception of ease and trust; Usage Decisions

PENDAHULUAN

Transformasi digital yang melanda berbagai sektor kehidupan telah mengubah cara masyarakat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, termasuk dalam hal bertransaksi secara finansial. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong lahirnya berbagai inovasi di bidang keuangan, salah satunya adalah teknologi finansial (financial technology atau fintech). Fintech membawa perubahan signifikan terhadap sistem pembayaran, yang dulunya

dilakukan secara konvensional, kini beralih ke sistem digital yang lebih praktis, cepat, dan efisien (Purwanto et al., 2022; Putri & Lutfianti, 2024; Rahmah & Fasa, 2024; Sari & Huda, 2025; Syarkani, 2025).

Salah satu bentuk dari fintech yang mengalami perkembangan paling pesat adalah dompet digital (E-wallet). E-wallet merupakan media pembayaran berbasis aplikasi yang memungkinkan Pengguna menyimpan uang secara elektronik dan melakukan berbagai transaksi keuangan hanya melalui perangkat mobile. Dengan E-wallet, masyarakat dapat melakukan pembayaran tagihan, transfer dana, pembelian barang atau jasa, hingga investasi secara daring. Kehadiran E-wallet memudahkan Pengguna untuk mengakses layanan keuangan kapan saja dan di mana saja, sejalan dengan gaya hidup masyarakat modern yang dinamis dan serba cepat (El Hasan, 2025; Fitria, 2023; Ibrahim, 2024; Wulandari et al., 2025; Yessy, 2023).

Di Indonesia, pertumbuhan Penggunaan E-wallet menunjukkan tren yang sangat positif. Berdasarkan data dari Bank Indonesia dan Katadata tahun 2024, nilai transaksi uang elektronik mencapai Rp2.500 triliun dengan pertumbuhan 34,62%, sedangkan perbankan digital mencatat nilai transaksi sebesar Rp87.000 triliun dengan pertumbuhan 50.6%. Data ini memperlihatkan bahwa transaksi keuangan masyarakat telah bergeser secara signifikan ke arah digital. Angka tersebut sekaligus menjadi indikator bahwa masyarakat Indonesia mulai meninggalkan transaksi tunai dan beralih ke sistem pembayaran digital (Baihaqi, n.d.; Desti, 2022; Maulidah et al., 2024; Primadineska, 2020; Tarantang et al., 2019).

Fenomena tersebut sangat relevan khususnya di kalangan generasi Z, yakni generasi yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012. Generasi ini dikenal sangat akrab dengan teknologi, tumbuh bersama internet, dan memiliki kecenderungan tinggi dalam menggunakan layanan digital. Di Kota Pekanbaru, sebagai salah satu pusat pendidikan dan pertumbuhan urban di Provinsi Riau, generasi Z merupakan kelompok masyarakat yang sangat aktif menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam hal transaksi keuangan.

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Fintech Indonesia pada tahun 2023 menunjukkan bahwa 65% mahasiswa di Kota Pekanbaru menggunakan dompet digital untuk berbagai keperluan transaksi, seperti pembayaran makanan, tagihan listrik, biaya transportasi, hingga keperluan akademik seperti pembayaran webinar atau seminar. DANA menjadi salah satu aplikasi yang dominan digunakan, karena dinilai mudah diakses, cepat dalam proses transaksi, dan memiliki sistem keamanan yang cukup baik.

Dalam proses adopsi teknologi baru seperti E-wallet, terdapat beberapa faktor penting yang memengaruhi keputusan seseorang untuk menggunakan aplikasi tertentu. Tiga faktor utama tersebut yaitu Persepsi Manfaat (Perceived Usefulness), keyakinan bahwa Penggunaan aplikasi E-wallet akan memberikan keuntungan nyata seperti efisiensi waktu, kemudahan transaksi, dan penghematan biaya. Persepsi Kemudahan (Perceived Ease of Use), sejauh mana Pengguna merasakan bahwa aplikasi tersebut mudah untuk dipahami dan digunakan tanpa perlu upaya berlebih. Dan Kepercayaan (Trust), keyakinan bahwa sistem aplikasi aman, dapat dipercaya, dan mampu melindungi data pribadi serta dana Pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan kepercayaan terhadap keputusan penggunaan e-wallet DANA pada Generasi Z di Kota Pekanbaru. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, di mana secara teoretis hasil penelitian mampu memperkaya kajian akademik di bidang manajemen pemasaran dan sistem informasi, khususnya terkait adopsi teknologi

finansial dengan mengintegrasikan persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan kepercayaan sebagai determinan keputusan penggunaan e-wallet, serta dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan model penelitian sejenis dengan variabel atau konteks yang berbeda; sementara itu, secara praktis penelitian ini berkontribusi bagi penyedia layanan e-wallet, khususnya DANA, sebagai bahan evaluasi dalam merancang strategi peningkatan kualitas layanan, kemudahan penggunaan aplikasi, serta penguatan aspek keamanan dan kepercayaan pengguna, sekaligus menjadi masukan bagi pemangku kebijakan dan pelaku industri fintech dalam merumuskan kebijakan dan inovasi yang berorientasi pada kebutuhan Generasi Z sebagai segmen utama pengguna layanan pembayaran digital di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu, penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut Penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, serta penampilan dari hasilnya agar lebih akurat untuk menguji suatu hipotesis yang sudah disebutkan sebelumnya. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini berupa angka-angka dan analisis aplikasi SPSS (Statistical Package For Social Sciences). Objek penelitian adalah Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan dan Keputusan Penggunaan.

Menurut Sugiyono (2013:117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Generasi Z di Kota Pekanbaru yang menggunakan E-wallet DANA sebagai dompet digital dalam melakukan transaksi keuangan.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil harus benar-benar mewakili populasi (Sugiyono, 2010:116). Menurut Sugiyono (2013:73), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, dan sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif. Ukuran sampel merupakan banyaknya sampel yang akan diambil dari suatu populasi.

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Purposive sampling, yaitu sebagian populasi dijadikan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu. Purposive sampling adalah suatu metode penentuan sampel di mana pengambilan sampel dilakukan dengan menetapkan kriteria tertentu yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, sampel memiliki peranan penting karena akan menjadi gambaran dari populasi yang diteliti. Setelah ditentukan cara pengambilan datanya, kemudian jumlah sampel akan dihitung agar data dalam penelitian semakin valid, karena sampel akan mewakili populasi dengan lebih akurat.

Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah: 1) Generasi Z di Kota Pekanbaru yang pernah menggunakan E-wallet DANA minimal 1 kali dalam melakukan transaksi digital. 2) Berusia 18 - 28 tahun, sehingga dianggap mampu memahami dan mengisi kuesioner dengan baik. Dalam penelitian ini, data yang digunakan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari responden oleh peneliti melalui penyebaran kuesioner.

Menurut Sugiyono (2016:225), data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer diperoleh melalui kegiatan observasi dan penyebaran angket atau kuesioner kepada responden yang sesuai dengan kriteria penelitian. Sementara itu, data sekunder adalah kumpulan informasi yang telah tersedia sebelumnya dan digunakan untuk melengkapi kebutuhan data penelitian. Data sekunder dapat berasal dari buku, jurnal, artikel, dan sumber literatur lainnya yang relevan dengan topik penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner (angket). Menurut Sugiyono (2015), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Peneliti menyebarkan kuesioner kepada Generasi Z di Kota Pekanbaru yang pernah menggunakan *E-wallet* DANA. Penyebaran dilakukan secara online melalui Google Forms yang dibagikan melalui media sosial seperti WhatsApp, Instagram, dan Telegram, serta secara offline dengan mendatangi langsung responden yang sesuai dengan kriteria penelitian di berbagai lokasi di Kota Pekanbaru.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda untuk menentukan secara kuantitatif nilai Variabel independen dan dependen. Sebelum dilakukan pengujian regresi linier berganda, instrumen penelitian ini dilakukan pengujian validitas dan Reliabilitas, serta uji asumsi klasik sebagai prasyarat model meliputi uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis regresi linier berganda meliputi uji signifikansi T dan F, serta uji koefisien determinasi atau R-square.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Identitas Responden

1) Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Diketahui bahwa dari total 100 responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini, terdapat 47 responden (47%) berjenis kelamin laki-laki dan 53 responden (53%) berjenis kelamin perempuan. Hasil ini menunjukkan bahwa responden perempuan sedikit lebih dominan dibandingkan laki-laki. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *E-wallet* DANA tidak hanya terbatas pada satu gender tertentu, melainkan digunakan secara luas oleh berbagai kalangan Generasi Z tanpa perbedaan yang mencolok antara laki-laki dan perempuan.

2) Responden Berdasarkan Usia

Diketahui bahwa responden yang berusia 18–20 tahun berjumlah 29 orang (29%), 21–23 tahun sebanyak 37 orang (37%), 24–25 tahun sebanyak 21 orang (21%), dan 26–28 tahun sebanyak 13 orang (13%). Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelompok usia 21–23 tahun merupakan responden terbanyak, yang umumnya merupakan mahasiswa tingkat akhir atau individu yang baru memasuki dunia kerja. Hal ini mencerminkan karakteristik Generasi Z yang mulai aktif dalam kegiatan ekonomi digital, termasuk dalam penggunaan dompet digital seperti DANA untuk mendukung kebutuhan sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan bahwa pengguna *E-wallet* DANA di Pekanbaru didominasi oleh Generasi Z muda, khususnya usia 18–23 tahun, yang merupakan

kelompok paling adaptif terhadap inovasi digital.

3) Responden Berdasarkan Pekerjaan

Responden dengan pekerjaan sebagai pelajar/mahasiswa berjumlah 52 orang (52%), pegawai swasta sebanyak 19 orang (19%), wiraswasta sebanyak 18 orang (18%), dan pegawai negeri sipil (PNS) sebanyak 11 orang (11%). Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *E-wallet* DANA mencakup berbagai latar belakang pekerjaan, tetapi dominan pada kalangan pelajar/mahasiswa yang aktif secara digital dan cenderung responsif terhadap perkembangan teknologi keuangan.

4) Responden Berdasarkan Pendapatan Bulanan

Responden dengan pendapatan di bawah Rp 1jt sebanyak 18 orang (18%), pendapatan Rp 1jt - Rp 3jt sebanyak 43 orang (43%), pendapatan Rp 3jt - Rp 5jt sebanyak 26 orang (26%), pendapatan Rp 5jt - Rp 10jt sebanyak 9 orang (9%), dan pendapatan di atas Rp 10jt sebanyak 4 orang (4%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memiliki daya beli menengah ke bawah, yang menjadikan promo, diskon, dan kemudahan transaksi sebagai faktor penting dalam keputusan penggunaan *E-wallet* DANA.

5) Responden Berdasarkan Sumber Informasi

Informasi mengenai DANA yang paling banyak diperoleh responden adalah dari media sosial sebanyak 59 orang (59%), diikuti oleh teman atau keluarga sebanyak 28 orang (28%), iklan (TV/Online/Offline) sebanyak 9 orang (9%), serta merchant atau promosi langsung sebanyak 4 orang (4%). Secara keseluruhan, hasil ini menegaskan bahwa media sosial merupakan kanal utama penyebaran informasi dan promosi yang efektif bagi *E-wallet* DANA, terutama untuk menarik perhatian Generasi Z yang sangat aktif di dunia digital.

4.1 Analisis Data

Uji Validitas

Dilihat keseluruhan Variabel Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan dan Keputusan Penggunaan yang terdiri dari pertanyaan untuk masing-masing Variabel dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari pada r tabel 0.1966.

Uji Reliabilitas

Dilihat keseluruhan Variabel Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Keputusan Penggunaan memiliki nilai Cronbach's Alpha > 0.60 . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa semua Variabel dalam penelitian ini berstatus reliabel.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut, karena nilai Asymp. Sig (2- Tailed) sebesar $0.200 > 0.05$ maka dapat dinyatakan bahwa data-data penelitian telah memenuhi distribusi normal.

Uji Multikolinearitas

Terlihat bahwa nilai VIF < 10 selain itu nilai tolerance > 0.10 . Jadi dapat disimpulkan bahwa antara Variabel bebas tidak terjadi multikolinearitas antar Variabel bebas.

Uji Heterokedastisitas

Terlihat bahwa nilai signifikan > 0.05 . Jadi dapat disimpulkan bahwa antara Variabel bebas tidak terjadi heterokedastisitas antar pada model regresi dalam penelitian ini.

Uji Hipotesis

Uji Parsial (Uji t)

Dari hasil pengujian yang sudah dilakukan diperoleh nilai sebagai berikut :

1. Persepsi Manfaat terhadap Keputusan Penggunaan

Diperoleh nilai t hitung sebesar 3.601 dengan signifikansi 0,001. Dengan demikian maka diketahui t hitung (3.601) > t tabel (1.985) atau signifikansi (0,001) < 0,05. Artinya, Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan. Sehingga Hipotesis Diterima.

2. Persepsi Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan

Diperoleh nilai t hitung sebesar 4.550 dengan signifikansi 0,000. Dengan demikian maka diketahui t hitung (4.550) > t tabel (1.985) atau signifikansi (0,000) < 0,05. Artinya, Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan. Sehingga Hipotesis Diterima.

3. Kepercayaan terhadap Keputusan Penggunaan

Diperoleh nilai t hitung sebesar 3.291 dengan signifikansi 0,001. Dengan demikian maka diketahui t hitung (3.291) > t tabel (1.985) atau signifikansi (0,001) < 0,05. Artinya, Kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan. Sehingga Hipotesis Diterima.

Uji Simultan (Uji F)

Nilai F hitung sebesar 16.011 dengan signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian maka diperoleh hasil F hitung (16.011) > F tabel (2.699) atau signifikansi (0,000) < 0,05. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Kepercayaan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Penggunaan. Sehingga Hipotesis Diterima.

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Nilai R Square sebesar 0.333 atau 33,3%. Hal ini berarti Variabel independent (Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Kepercayaan) secara bersama-sama mempengaruhi Variabel dependent (Keputusan Penggunaan) sebesar 33,3% dan sisanya dipengaruhi oleh Variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 1. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
1 (Constant)	5.018	4.395		1.142	.256
PERSEPSI MANFAAT	.372	.103	.301	3.601	.001
PERSEPSI KEMUDAHAN	.368	.081	.380	4.550	.000
KEPERCAYAAN	.389	.118	.274	3.291	.001

a. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN

Sumber: Data diolah dengan SPSS 26, 2025

Dari hasil analisis program SPSS maka dapat diketahui persamaan regresi yang terbentuk. Adapun persamaan regresi linier yang terbentuk adalah sebagai berikut:

$$Y = 5.018 + 0.372 X_1 + 0.368 X_2 + 0.389 X_3$$

1. Konstanta (a) = 5.018

Hal ini berarti jika semua Variabel independent (Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Kepercayaan) tidak bertambah atau bernilai nol

(0) maka nilai Variabel dependent (Keputusan Penggunaan) sebesar 5.018.

2. Persepsi Manfaat = 0.372

Nilai koefisien Variabel Persepsi Manfaat bertanda positif terhadap Keputusan Penggunaan dengan nilai koefisien regresi sebesar 0.372. Hal ini menunjukkan bahwa setiap nilai Variabel Persepsi Manfaat dinaikkan 1 point atau satuan sementara, maka Variabel Keputusan Penggunaan (Y) akan meningkat sebesar 0.372.

3. Persepsi Kemudahan = 0.368

Nilai koefisien Variabel Persepsi Kemudahan bertanda positif terhadap Keputusan Penggunaan dengan nilai koefisien regresi sebesar 0.368. Hal ini menunjukkan bahwa setiap nilai Variabel Persepsi Kemudahan dinaikkan 1 point atau satuan sementara, maka Variabel Keputusan Penggunaan (Y) akan meningkat sebesar 0.368.

4. Kepercayaan = 0.389

Nilai koefisien Variabel Kepercayaan bertanda positif terhadap Keputusan Penggunaan dengan nilai koefisien regresi sebesar 0.389. Hal ini menunjukkan bahwa setiap nilai Variabel Kepercayaan dinaikkan 1 point atau satuan sementara, maka Variabel Keputusan Penggunaan (Y) akan meningkat sebesar 0.389.

Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan E- wallet Dana Dompot Digital Pada Generasi Z Di Kota Pekanbaru

Berdasarkan hasil hipotesis menyatakan bahwa Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Dana Dompot Digital Pada Generasi Z Di Kota Pekanbaru dimana hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi persepsi manfaat yang dirasakan oleh pengguna, maka semakin besar pula kecenderungan Generasi Z untuk menggunakan *E-wallet* DANA. Pengguna merasa bahwa DANA memberikan kemudahan, efisiensi, serta manfaat nyata dalam menunjang aktivitas transaksi keuangan mereka secara cepat dan praktis.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Rismalia & Sugiyanto (2022) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Pada Pengguna DANA Di Universitas Esa Unggul Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Ardana & Setyawan (2023). dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* DANA Dompot Digital Oleh Generasi Y Dan Generasi Z.

Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan E- wallet Dana Dompot Digital Pada Generasi Z Di Kota Pekanbaru

Berdasarkan hasil hipotesis menyatakan bahwa Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Dana Dompot Digital Pada Generasi Z Di Kota Pekanbaru dimana hal ini menunjukkan bahwa semakin mudah aplikasi DANA digunakan, maka semakin tinggi pula keputusan Generasi Z untuk menggunakannya. Hal ini berarti kemudahan dalam memahami sistem, mengoperasikan fitur, dan melakukan transaksi menjadi faktor penting dalam mendorong pengguna untuk memilih dan tetap menggunakan DANA sebagai dompet digital utama.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Arriza et al., (2022) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan *E-wallet* DANA. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Mustofan & Kurniawati (2024) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* Pada Aplikasi DANA.

Pengaruh Kepercayaan Terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Dana Dompot Digital Pada Generasi Z Di Kota Pekanbaru

Berdasarkan hasil hipotesis menyatakan bahwa Kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Dana Dompot Digital Pada Generasi Z Di Kota Pekanbaru dimana hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kepercayaan pengguna terhadap keamanan, keandalan, dan kredibilitas DANA, maka semakin kuat pula keputusan mereka untuk menggunakan aplikasi tersebut. Kepercayaan ini timbul karena pengguna merasa data pribadi dan transaksi mereka terlindungi dengan baik serta layanan DANA dinilai aman dan transparan.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Widiastuti et al., (2024) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa Kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Loyalitas Pelanggan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Pengguna Aplikasi *E-wallet* DANA). Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Rismalia & Sugiyanto (2022) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa Kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Pada Pengguna DANA Di Universitas Esa Unggul.

Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Dana Dompot Digital Pada Generasi Z Di Kota Pekanbaru

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Dana Dompot Digital Pada Generasi Z Di Kota Pekanbaru. Berdasarkan pengujian dari nilai *R-Square* adalah *R-Square Adjusted Model* = 0.333. Artinya kemampuan Variabel X1 (Persepsi Manfaat), Variabel X2 (Persepsi Kemudahan) dan Variabel X3 (Kepercayaan) dalam menjelaskan Variabel Y (Keputusan Penggunaan) adalah sebesar 33.3% dengan demikian model ini tergolong rendah.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Rismalia & Sugiyanto (2022) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Kepercayaan secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Pada Pengguna DANA Di Universitas Esa Unggul.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Persepsi Manfaat secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Dana Dompot Digital Pada Generasi Z Di Kota Pekanbaru. Artinya, semakin tinggi persepsi manfaat yang dirasakan oleh pengguna terhadap *e-wallet* DANA, seperti kemudahan transaksi, efisiensi waktu, serta manfaat praktis dalam kegiatan sehari-hari, maka semakin tinggi pula keputusan Generasi Z untuk menggunakan *e-wallet* DANA sebagai alat transaksi digital.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Persepsi Kemudahan secara

parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Dana Dompot Digital Pada Generasi Z Di Kota Pekanbaru. Artinya, semakin mudah aplikasi DANA digunakan, baik dari segi tampilan, fitur, maupun proses transaksi yang sederhana dan cepat, maka semakin besar kecenderungan Generasi Z untuk memutuskan menggunakan *e-wallet* DANA dalam aktivitas keuangan mereka.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Kepercayaan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Dana Dompot Digital Pada Generasi Z Di Kota Pekanbaru. Artinya, semakin tinggi tingkat kepercayaan pengguna terhadap keamanan data, keandalan sistem, serta reputasi DANA sebagai penyedia layanan keuangan digital, maka semakin kuat pula keputusan Generasi Z untuk menggunakan *e-wallet* tersebut secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Kepercayaan secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *E-wallet* Dana Dompot Digital Pada Generasi Z Di Kota Pekanbaru. Artinya, kombinasi antara manfaat yang dirasakan, kemudahan penggunaan, serta tingkat kepercayaan yang tinggi secara bersama-sama mendorong keputusan Generasi Z di Kota Pekanbaru untuk memilih dan terus menggunakan *e-wallet* DANA sebagai sarana transaksi digital utama mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardana, H. T., & Setyawan, D. (2023). Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan e-wallet DANA oleh Generasi Y dan Generasi Z. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 76–93.
- Arriza, U., Sunaryo, H., & Rahman, F. (2022). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, serta kepercayaan terhadap minat penggunaan e-wallet DANA. *E-JRM: Elektronik Jurnal Riset Manajemen*.
- Baihaqi, R. (n.d.). *Analisis pengaruh transaksi pembayaran non tunai dan konsumsi terhadap inflasi di Indonesia (periode tahun 2018–2023)*. Fakultas Ekonomi dan Bisnis UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Desti, W. (2022). *Efektivitas dan efisiensi sistem pembayaran non tunai Quick Response Indonesian Standard (QRIS) dalam mempengaruhi inklusi keuangan menurut perspektif ekonomi Islam (Studi pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)*. UIN Raden Intan Lampung.
- El Hasan, S. S. (2025). Inovasi pembayaran digital yang meningkatkan efisiensi dan kemudahan bertransaksi di masyarakat. *Persya: Jurnal Perbankan Syariah*, 3(2), 44–48.
- Fitria, N. (2023). *Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi risiko, dan literasi keuangan terhadap minat menggunakan e-wallet dalam perspektif bisnis Islam (Studi pada pengguna OVO di Bandar Lampung)*. UIN Raden Intan Lampung.
- Ibrahim, M. F. (2024). *Analisis pengaruh financial technology dan minat terhadap penggunaan e-wallet pada Generasi Z di Kabupaten Kuningan, Jawa Barat*. Universitas Islam Indonesia.
- Maulidah, A. R., Astuti, R. P., Nisa, K., Erlangga, W., & Hambarwati, E. (2024). Perkembangan sistem pembayaran digital pada era Revolusi Industri 4.0 di Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital*, 1(4), 798–803.
- Mustofan, F. J., & Kurniawati, L. (2024). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi

- keamanan, persepsi risiko, dan fitur layanan terhadap minat menggunakan e-wallet pada aplikasi DANA. *YUME: Journal of Management*, 856–868.
- Primadineska, R. W. (2020). Pengaruh penggunaan sistem pembayaran digital terhadap perilaku beralih di era pandemi COVID-19. *Telaah Bisnis*, 21(2), 89–98.
- Purwanto, H., Yandri, D., & Yoga, M. P. (2022). Perkembangan dan dampak financial technology (fintech) terhadap perilaku manajemen keuangan di masyarakat. *Kompleksitas: Jurnal Ilmiah Manajemen, Organisasi dan Bisnis*, 11(1), 80–91.
- Putri, D. C. P., & Lutfianti, A. (2024). Peran teknologi finansial (fintech) dalam mengubah layanan perbankan tradisional. *Media Hukum Indonesia (MHI)*, 2(4).
- Rahmah, A. T., & Fasa, M. I. (2024). Pengaruh transformasi digital dan pengembangan financial technology (fintech) terhadap inovasi layanan perbankan syariah. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(10).
- Rismalia, & Sugiyanto. (2022). Pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan kepercayaan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik dengan sikap sebagai variabel intervening pada pengguna DANA di Universitas Esa Unggul. *SINOMIKA Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Ekonomi dan Akuntansi*, 561–588.
- Sari, Z. P., & Huda, N. (2025). Analisis peran fintech dalam mendorong inovasi keuangan modern: Studi kasus pada OVO di Indonesia tahun 2024. *Jurnal Bisnis Mahasiswa*, 5(1), 449–456.
- Syarkani, Y. (2025). *E-commerce & fintech: Membangun bisnis digital di era ekonomi cerdas*. PT Kimhsafi Alung Cipta.
- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan sistem pembayaran digital pada era Revolusi Industri 4.0 di Indonesia. *Jurnal Al-Qardh*, 4(1), 60–75.
- Widiastuti, T. M., Adiba, F., & Anwariyah, L. R. (2024). Pengaruh persepsi keamanan dan kepercayaan terhadap loyalitas pelanggan uang elektronik (Studi kasus pada pengguna aplikasi e-wallet DANA). *Journal Akses STIA Malang*, 22–32.
- Wulandari, S., Andini, P. Y., Afrizal, Y. A., Does, E., & Djuandika, R. (2025). Penggunaan e-wallet dan dampaknya terhadap kepuasan transaksi digital pada mahasiswa di Kota Binjai. *An-Najah: Journal of Islamic Economics*, 1(1).
- Yessy, F. N. (2023). *Pengaruh fitur layanan, keamanan, dan kemudahan penggunaan e-wallet terhadap transaksi mahasiswa menggunakan e-wallet aplikasi DANA (Studi pada mahasiswa UIN Raden Intan Lampung Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam)*. UIN Raden Intan Lampung.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License