

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN, FITUR
LAYANAN, DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN
TERHADAP PENGGUNAAN *E-WALLET FINTECH***

SKRIPSI



**Oleh:
Nistri Dayanti Gea
190810170**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2023**

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN, FITUR
LAYANAN, DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN
TERHADAP PENGGUNAAN *E-WALLET FINTECH***

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**



Oleh:

**Nistri Dayanti Gea
190810170**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2023**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini saya:

Nama : Nistri Dayanti Gea
NPM : 190810170
Fakultas : Ilmu Sosial Dan Humaniora
Program Studi : Akuntansi

Menyatakan bahwa “**Skripsi**” yang saya buat dengan judul :
Pengaruh literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan terhadap penggunaan *e-wallet fintech* pada mahasiswa akuntansi di kota Batam

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, di dalam naskah skripsi ini terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar Pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapa pun.

Batam, 20 Desember 2022



Nistri Dayanti Gea
190810170

**PENGARUH LITERASI KEUANGAN, FITUR
LAYANAN, DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN
TERHADAP PENGGUNAAN *E-WALLET FINTECH***

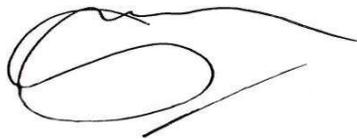
SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Nistri Dayanti Gea
190810170**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 18 Januari 2023



**Dr. Syahril Effendi, S.E., M.Ak., S.H., M.H(c)., CTT
Pembimbing**



ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud buat mengetahui dan mengkaji pengaruh literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan terhadap penggunaan *e-wallet fintech*. Konsep penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan populasi mahasiswa di kota Batam sedangkan metode yang dipakai agar mendapat sampel adalah metode *purposive sampling* sebanyak 100 penjawab melalui google formulir dengan karakteristik aktif Program Studi Akuntansi dan pernah menggunakan *e-wallet*.

Teknik analisis data yang dipakai ialah analisis regresi linear berganda yang telah dilakukan uji statistik deskriptif diteruskan dengan uji validitas dan reliabilitas serta uji asumsi klasik kemudian koefisien determinasi R^2 dengan menggunakan software SPSS 25. Hasil penelitian ini menerangkan literasi keuangan, fitur layanan dan kemudahan penggunaan secara parsial berpengaruh signifikan dan positif terhadap penggunaan *e-wallet fintech*. sekaligus secara simultan menerangkan bahwa literasi keuangan, fitur layanan dan kemudahan penggunaan memiliki pengaruh secara signifikan terhadap penggunaan *e-wallet fintech*.

Kata Kunci: Literasi keuangan, fitur layanan, kemudahan penggunaan, *e-wallet*.

ABSTRACT

This research intends to find out and examine the effect of financial literacy, service features, and ease of use on the use of fintech e-wallets. The concept of this research is quantitative research, with a student population in the city of Batam while the method used to obtain samples is a purposive sampling method of 100 answers via Google form with active characteristics of the Accounting Study Program and using an electronic wallet.

The data analysis technique used is multiple linear regression analysis which has been carried out descriptive statistical tests continued with validity tests, reliability tests, and classical assumption tests then R2 coefficients of determination using SPSS 25 software. The results of this study explain that financial literacy, service efficiency and ease of use partially have a significant and positive effect on the use of fintech e-wallets. At the same time, it simultaneously explained that financial literacy, service fitition and ease of use have a significant influence on the use of fintech e-wallets.

Keywords: Financial literacy, service features, ease of use, e-wallet.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas anugrah Tuhan yang Maha Esa telah melimpahkan segala rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi sastra satu (S1) pada Program Studi Akuntansi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam: Dr.Nur Elfi Husda, S.kom., M.SI.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora: Dr. Michael Jibrael Rorong, S.T., M.I.Kom.
3. Ketua program studi: Argo Putra Prima, S.E., M.Ak.
4. Dr. Syahril Effendi, S.E., M.Ak., S.H., M.H(c)., CTT selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Akuntansi fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora di Universitas Putera Batam.
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam yang telah bersedia mendidik, mengajar, dan memberi dorongan kepada penulis
6. Ayah(-) dan Ibu tercinta yang telah membesarkan, mendidik, dan juga mendoakan perjalanan penulis sampai ke tahap ini, serta memberi kasih sayang sejak dari kecil sehingga penulis tumbuh menjadi pribadi yang lebih mandiri.
7. Abang, kakak, dan adik-adik saya tercinta yang selalu mendukung
8. Teman-teman mahasiswa akuntansi seangkatan 2019

Semoga Tuhan yang maha kuasa yang akan membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Batam, 20 Desember 2022



Nistri Dayanti Gea



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR RUMUS	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	11
1.3. Batasan Masalah	12
1.4. Rumusan Masalah	12
1.5. Tujuan Penelitian.....	13
1.6. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1. Kajian Teori.....	15
2.2. Teori Variabel Y, X.....	16
2.2.1. Penggunaan <i>E-Wallet Fintech</i>	16
2.2.1.1. <i>E-Wallet (Electronic wallet)</i>	16
2.2.1.2. Sikap Penggunaan	18
2.2.1.3. <i>Fintech (Financial Technology)</i>	19
2.2.2. Literasi keuangan.....	20
2.2.2.1. Pengertian Literasi Keuangan.....	20
2.2.2.2. Manfaat Literasi Keuangan	21
2.2.3. Fitur Layanan.....	22
2.2.4. Kemudahan Penggunaan	23
2.3. Penelitian Terdahulu.....	25
2.4. Kerangka Pemikiran	28
2.5. Hipotesis	28
2.5.1. Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Penggunaan <i>E-wallet Fintech</i>	28
2.5.2. Pengaruh Fitur Layanan Terhadap Penggunaan <i>E-wallet Fintech</i>	29

2.5.3.	Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan <i>E-wallet Fintech</i>	30
2.5.3.	Pengaruh Literasi Keuangan, Fitur Layanan, Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan <i>E-wallet Fintech</i>	30
BAB III METODE PENELITIAN		31
3.1.	Desain Penelitian	31
3.2.	Operasional Variabel	32
3.2.1.	Variabel Bebas (Independen)	32
3.2.2.	Variabel Terikat (Dependen)	33
3.3.	Populasi Dan Pengambilan Sampel.....	33
3.4.	Jenis Dan Sumber Data	35
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	35
3.6.	Metode Analisis Data	36
3.6.1.	Analisis Statistik Deskriptif.....	36
3.6.2.	Uji Kualitas Data	36
3.6.2.1	Uji Validitas.....	36
3.6.2.2.	Uji Reliabilitas.....	37
3.6.3.	Uji Asumsi Klasik	37
3.6.3.1.	Uji Normalitas	37
3.6.3.2.	Uji Multikolinearitas	38
3.6.3.3.	Heteroskedastisitas	39
3.6.4.	Analisis Regresi Linear Berganda	39
3.6.5.	Pengujian Hipotesis	40
3.6.5.1.	Uji Parsial (Uji t)	40
3.6.5.2.	Uji F.....	41
3.7.	Lokasi dan Jadwal Penelitian	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		42
4.1.	Hasil Penelitian.....	42
4.1.1.	Analisis Uji Statistik Deskriptif.....	42
4.1.2.	Uji Kualitas Data	43
4.1.2.1.	Uji Validitas.....	43
4.1.2.2.	Uji Reliabilitas	44
4.1.3.	Hasil Uji Asumsi Klasik.....	45
4.1.3.1.	Uji Normalitas	45
4.1.3.2.	Hasil Uji Multikolinearitas	47
4.1.3.3.	Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	48
4.1.4.	Analisis Regresi Linear Berganda	49
4.1.5.	Pengujian Hipotesis	51
4.1.5.1.	Hasil Uji t	51
4.1.5.2.	Hasil Uji F	53
4.1.6.	Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	54
4.2.	Pembahasan	54
4.2.1.	Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Penggunaan <i>E-wallet Fintech</i>	54
4.2.2.	Pengaruh Fitur Layanan Terhadap Penggunaan <i>E-wallet Fintech</i>	55
4.2.3.	Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan <i>E-wallet Fintech</i>	56

4.2.4.	Pengaruh Literasi Keuangan, Fitur Layanan, Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan <i>E-wallet Fintech</i>	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		58
5.1.	Kesimpulan	58
5.2.	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN		
Lampiran 1. Pendukung Penelitian		
Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup		
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian		

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1. Jumlah Uang Elektronik Yang Beredar	4
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	27
Gambar 4.1 <i>Bell Shaped Curve</i>	44
Gambar 4.2 Normal <i>Probability Plot</i>	44
Gambar 4.3 Hasil Grafik <i>Scatterplot</i>	47

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian terdahulu	24
Tabel 3.1 Sarana tes kuesioner penelitian	31
Tabel 3.7 Jadwal penelitian	39
Tabel 4.1 Statistik deskriptif	40
Tabel 4.2 Uji validitas	42
Tabel 4.3 Uji reliabilitas	43
Tabel 4.4 Uji reliabilitas (<i>cronbach alpha</i>)	43
Tabel 4.5 Uji K-S	45
Tabel 4.6 Uji multikolinearitas	46
Tabel 4.7 Hasil regresi linear berganda	48
Tabel 4.8 Uji t	49
Tabel 4.9 Uji F simultan	51
Tabel 4.10 Uji koefisien determinasi	52

DAFTAR RUMUS

	Halaman
Rumus 3.1 Regresi Linear	37



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dinamika kehidupan sekarang ini, membawa pertumbuhan teknologi digital menjadi sangat dominan sejalan mengikuti transfigurasi kehidupan manusia dimasa digital yang merupakan bagian dari pola kehidupan manusia. Kombinasi teknologi komputer dan komunikasi menciptakan teknologi informasi yang mempunyai berbagai jenis kelebihan dalam penukaran informasi ke berbagai belahan dunia, teknologi ini disebut *internet* dengan jaringan yang mendunia dan akses yang sangat cepat membuat seseorang dapat saling bertukar data dan informasi dengan jangkauan yang tidak terbatas, akses kegiatan dan aktivitas dapat dilakukan secara *online* (Danuri 2019). Apabila dilihat hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), ada 210,03 juta pengguna *internet* di dalam negeri pada periode 2021-2022 selaku subjeknya mengilustrasikan pengguna *internet* di Negara Indonesia termasuk tinggi apabila di bandingkan pada tahun sebelumnya. Dengan perkembangan teknologi dan internet membuat setiap orang bisa mengakses internet kapan saja dan dimana saja, ditambah oleh dukungan *smarphone* yang cukup memberikan berbagai kegiatan bisa dilangsungkan lewat sebuah perangkat yang butuh waktu hanya sebentar. Kuatnya dampak digitalisasi saat ini berdampak pada industri jasa keuangan hampir semua produk keuangan saat ini sebagian besar berbasis teknologi informasi (Rohmawati dan Zulkipli 2021). Salah satu efek dari

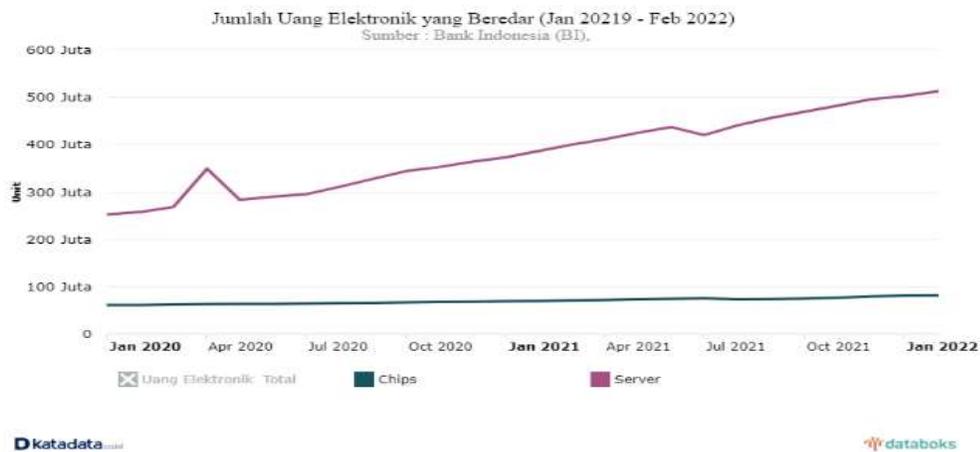
perkembangan ini, mempengaruhi aktivitas bisnis yang kini makin luas dan membuat bisnis jadi perusahaan global, termasuk perbankan. Dari beberapa keunggulan yang disediakan menyebabkan industri perbankan ikut menyediakan inovasi di sistem pembayaran berbasis teknologi. Dengan kecanggihan teknologi memberikan efek peran uang kartal ke bentuk digital yang lebih gampang, praktis, efektif, dan terjamin serta memberikan akselerasi dalam hal layanan keuangan.

Sistem pembayaran di dunia yang terus berkembang dapat dilihat dari inovasi digital *financial technology (fintech)* atau berupa uang elektronik dalam bentuk *e-wallet*. Sepintas, kartu ATM dan *e-wallet* (uang elektronik) jelas berbeda. Kartu ATM/debit/kredit berbentuk kartu, sedangkan uang elektronik (*e-wallet*) terpasang pada *smartphone* berupa data akuntansi dalam sistem komputerisasi atau basisnya *server*. Sarana pembayaran yang diwujudkan di era digital saat ini ialah dompet digital menyesuaikan pada peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009 dan No. 16/8/PBI/2014 tentang pembatasan penggunaan uang tunai yang beredar menjadi bentuk upaya dorongan mengenai program Bank Indonesia. Bank Indonesia mengemukakan tentang uang elektronik adalah sistem transaksi/pembayaran yang sifatnya digital dan tersimpan diperangkat itu juga, untuk dimanfaatkan dalam aktivitas transaksi www.bi.go.id.

Uang elektronik mewujudkan pembayaran alternatif yang melancarkan para pengguna untuk melakukan transaksi dengan cepat bahkan pemerintah pun mulai mendorong transaksi non tunai salah satu bentuknya adalah *e-wallet* karna dinilai sesuatu perkembangan yang positif (Taufik A, & Putra 2022). Perkembangan bisnis *financial technology (fintech)* turut mempengaruhi divisi keuangan digital yang

sudah menciptakan pembayaran secara non tunai yang awalnya tunai/kas. Operasi transaksi wajib dulunya bertatap muka atau dengan mengandalkan uang kas kini menjadi lebih mudah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang jauh lebih simpel efisien, efektif dan praktis. Keadaan tersebut bisa diamati pada beragam bentuk aplikasi yang tersedia di seluler atau ponsel. Adapun survei yang dilakukan oleh Zigi & katadata *insight center* (KIC) mengatakan bahwa generasi Z lebih memilih menggunakan dompet elektronik (*e-wallet*) dibanding ATM Bank, mayoritas Gen Z atau sekitar 68% menggunakan *e-wallet* karena mudah digunakan, faktor keamanan, hemat waktu, ada promo dan pembukaan akun yang mudah dalam (Lavinda 2022). *E-wallet* merupakan suatu aplikasi yang berbasis server pada proses penggunaannya memerlukan sebuah koneksi internet terlebih dulu dengan penerbitnya (Mulyana dan Wijaya 2018). Dengan makna, *e-wallet* pada dasarnya sama dengan pembayaran tunai pada umumnya namun nilai uang diubah/disimpan dalam format elektronik. Pada gambar dibawah ini Bank Indonesia (BI) menampilkan diagram jumlah uang elektronik yang beredar pada basis *server* dan *chip* yang memperlihatkan dari tahun 2020 ke tahun 2022 penggunaan-Nya semakin meningkat, hal ini memperlihatkan bahwa pembayaran secara elektronik basis *server* betul-betul banyak penggunanya, berikut adalah tampilannya pada gambar 1.1.

Gambar 1.1. Jumlah Uang Elektronik Yang Beredar



Sumber: Katadata.co.id 2022

Pemerintah Kota Batam turut mendukung dan mengapresiasi upaya Bank Indonesia untuk meningkatkan transaksi non tunai di tengah masyarakat <https://mediacenter.batam.go.id>. Untuk mendukung Bank Indonesia yang telah meluncurkan Gerakan Indonesia Non Tunai (GINT) di wilayah perbatasan NKRI agar masyarakat Indonesia menjadi *Cashless Society* (CS) yang merupakan *grand* desain upaya peningkatan penggunaan pembayaran non-tunai (Ramadhan 2021). Hal ini dikarenakan penggunaan uang kartal pada masyarakat memiliki kendala dalam hal efisiensi, selain itu sistem pembayaran tunai juga memiliki risiko berupa pencurian dan peredaran uang palsu serta pencucian uang. Demi meminimalkan penggunaan uang tunai dalam transaksi dimasyarakat dan pemerintah, Batam merupakan sasaran tujuan Bank Indonesia karena pertumbuhan ekonomi di daerah Batam termasuk tertinggi di Indonesia dengan nilai transaksi keuangan yang juga tinggi.

E-wallet fintech adalah sebuah fasilitas elektronik yang dipakai dalam penyimpanan data peranti pembayaran dan juga bisa menyimpan sejumlah dana untuk setiap proses pembayaran yang dijalankan secara *online* (Riadi 2022). Dompet digital atau *e-wallet* berwujud dalam operasi/aplikasi elektronik yang memfasilitasi dalam pembayaran-pembayaran secara *online* tanpa kartu atau tanpa dengan uang tunai, keseluruhan penggunaanya bisa diakses melalui telepon genggam. Akan tetapi, *e-wallet* itu sendiri hadir bukan menjadi pengganti dalam melakukan transaksi secara kas, melainkan suatu peran pelengkap dari pembayaran tunai (Herdadi 2022). *E-wallet* merupakan jenis *financial technology* yang memakai media *internet* dan dipakai sebagai suatu alternatif pada sistem pembayaran secara nontunai seperti ovo, go-pay, dana, dan shope-pay. Transaksi yang biasanya dijalankan oleh *e-wallet fintech* ialah mentransfer uang ke orang lain, serta bisa juga membayar tagihan atau barang dan jasa. Teknologi finansial dompet digital (*e-wallet financial technology*) mengenai peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 merupakan penggunaan teknologi sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, efisiensi, kelancaran, keamanan dan keandalan sistem pembayaran dalam (Marzuki dan Nurdin 2020). *E-wallet fintech* atau biasa disebut dompet elektronik merupakan media menyimpan nominal uang sementara atau akun yang terdapat uang di beberapa aplikasi digital dan dimanfaatkan guna mempermudah pelanggan dalam bertransaksi atau melakukan pelunasan berbagai produk secara non-tunai.

Munculnya *e-wallet fintech* bisa dipakai di semua lapisan masyarakat seperti salah satunya mahasiswa. Penggunaan *e-wallet* di Indonesia kebanyakan digunakan oleh kalangan generasi millennial karena *e-wallet* itu sendiri merupakan finansial teknologi terbaru yang menawarkan sistem pembayaran instan yang hadir di tengah masyarakat (Nawawi 2020). Adapun layanan *e-wallet* yang sering digunakan oleh mahasiswa antara lain go-pay, i-saku, shopepay, grab-pay, dana, ovo, BCA flazz, BNI mobile banking, mandiri *online*, BRI mobile dan *linkaja*.

Sebab banyaknya layanan instan yang disediakan tersebut mahasiswa terkesan sangat konsumtif dalam penggunaan *e-wallet* untuk berbelanja ataupun bertransaksi karena terkesan memudahkan, cepat dan efisien, di karenakan mahasiswa cenderung menyukai hal-hal yang bersifat instan. Seperti hasil observasi (Fatimah 2018) kebanyakan mahasiswa masih belum bisa mengelola keuangan pribadinya dengan baik, kebanyakan perilaku keuangan yang ditunjukkan yaitu perilaku konsumtif yang tinggi. Perilaku konsumtif merupakan perilaku atau gaya hidup yang gemar membelanjakan duitnya tanpa pertimbangan yang matang ataupun membeli sesuatu secara tidak terencana di luar kebutuhannya (Priyono dan Rohmah 2022). Perilaku konsumtif yang tinggi merefleksikan perilaku yang negatif artinya konsumsi yang lewat batas wajar dan menggambarkan mahasiswa ataupun seseorang cenderung menjadi individu yang konsumtif sebab melakukan tindakan konsumsi di luar keperluan hidupnya (Sari 2020). Keadaan yang kerap kali dilakukan oleh mahasiswa adalah kecenderungan dalam berbelanja apalagi dengan barang mewah dan primer serta tingginya permintaan tidak diimbangi dengan kenaikan jumlah barang/jasa yang diproduksi dan situasi itu memicu

tingginya harga perekonomian serta menurunnya kesejahteraan dan menimbulkan kesenjangan sosial serta terjadilah permasalahan keuangan.

Sebagai mahasiswa yang menjadi peran konsumen hendaklah benar-benar bisa mencerminkan perilaku yang positif ketimbang perilaku negatif. Perilaku pengguna yang positif adalah tindakan konsumsi yang berada dalam lingkup di batas wajar, dengan maksud kegiatan konsumsi sungguh betul-betul untuk memenuhi keperluan hidup. Aspek tersebut dinilai sebab mahasiswa yang jumlahnya tidak sedikit memberikan pengaruh besar dalam perekonomian dikarenakan kelak selesai dari perguruan tinggi akan dihadapkan pada dunia kerja yang menuntut supaya mandiri dan bertanggungjawab dalam pengelolaan keuangannya. Perilaku pengelolaan keuangan yang baik diantaranya adalah mampu membelanjakan uang seperlunya, dan bisa merencanakan penggunaan keuangan untuk keperluan di masa mendatang, menabung, dan menyisihkan dana untuk diri sendiri maupun keluarga (Amanita 2017).

Supaya masyarakat maupun mahasiswa mendukung dorongan pemerintah menjadi *cashless society* dan tetap antusias menggunakan *e-wallet fintech* tanpa perlu menjadi perilaku konsumen yang negatif maka berasaskan dari sebab akibat diatas, adapun yang menjadi faktor yang memengaruhi seseorang untuk menggunakan *e-wallet fintech* menurut (Humaidah 2022) dan (Prameswari et al. 2021) antara lain: literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan.

Faktor pertama, Literasi keuangan merupakan suatu keharusan bagi setiap individu untuk menghindari masalah keuangan karena individu sering dihadapkan pada *trade off* yaitu situasi ketika seseorang harus mengorbankan satu kepentingan

demikian pentingnya yang lain (Alawi 2020). Otoritas Jasa Keuangan (OJK) juga menyebutkan bahwa literasi keuangan adalah pengetahuan, keterampilan, dan keyakinan yang memengaruhi sikap dan perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan dalam rangka mencapai kesejahteraan (Otoritas Jasa Keuangan 2017). Pentingnya memiliki pengetahuan tentang keuangan serta mempunyai perencanaan keuangan yang baik di masa mendatang agar terbentuknya personalitas finansial yang lebih sehat dengan cara bisa memonitor penggunaan *e-wallet fintech*. Untuk itu, meski seseorang ingin tetap menggunakan *e-wallet* namun individu wajib memahami dan mengerti cara mengelola keuangan dengan baik supaya dapat terhindar dari sikap skeptisme dan sikap konsumtif terhadap layanan keuangan. Dari definisi tersebut, dinantikan klien produk dan jasa keuangan dapat mengubah atau memperbaiki perilaku masyarakat dalam mengelolanya. Bila masyarakat mengetahui pentingnya literasi keuangan, maka dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Literasi yang menurun dapat memberikan efek penipuan yang tidak sehat di pasar keuangan yang pada akhirnya akan menjadi penghambat bagi intermediasi keuangan yang efektif. Ditinjau dari hasil penelitian (Roska 2021) menyebutkan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet* bila individu mempunyai pengetahuan dan pengelolaan tentang keuangan pribadinya dengan baik. Akan tetapi berbeda dengan (Seputri dan Yafiz 2022) menghasilkan penelitian bahwa literasi keuangan mempunyai pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap keputusan generasi z menggunakan QRIS disebabkan oleh minimnya pengetahuan literasi keuangan membuat individu tak ingin menggunakannya. Karena keputusan

pengambilan keuangan tergantung oleh hubungan kesadaran, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang keseluruhan merupakan komponen literasi keuangan.

Faktor berikutnya yaitu Fitur layanan merupakan karakteristik yang menaikkan nilai manfaat dan fungsi fitur keberagaman yang didapatkan seperti pembayaran BPJS, tagihan telepon, pembayaran token listrik, pembelian pulsa dan adanya layanan belanja online maupun pembelian makan secara *online* (Nirwana 2021). Fitur layanan menjadi pendorong dalam menumbuhkan kepercayaan pada mahasiswa disaat mengambil keputusan untuk menjadi pengguna *e-wallet fintech*. Fitur layanan ditandai dari faktor kepercayaan dalam *e-wallet* adalah perkiraan subjektif yang mana mahasiswa percaya bisa melakukan transaksi online secara konsisten dan lebih lengkap sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Konsep kepercayaan disini yaitu kepercayaan pada penyelenggara transaksi *online* di program aplikasi yang di sediakan pada kelengkapan fitur layanan yang terdapat di dalam aplikasi *e-wallet fintech* tersebut. Tidak lepas dari itu, Masyarakat harus paham betul bagaimana menjaga keamanan data pribadi di dunia digital supaya dapat menciptakan keamanan dalam bertransaksi terutama yang berpengaruh dengan keuangan untuk itu penting bagi setiap orang untuk paham dalam mengaplikasikannya. Fitur layanan tersebut diharapkan memberikan fitur mudah dalam transaksi jual beli sebab jika fitur yang tersedia pada sistem pembayaran menjadi lebih efektif, efisien dan ekonomis maka penggunaan akan semakin meningkat. Peraturan Bank Indonesia No.20/6/PBI/2018 tentang uang elektronik pasal 17 ayat 1 menyatakan bahwa persetujuan untuk pengembangan produk dan aktivitas uang elektronik sebagaimana dimaksud dalam pasal 16 meliputi

pengembangan fitur, jenis, layanan atau fasilitas uang elektronik yang terus berjalan (Indonesia 2018). Fitur layanan adalah sesuatu yang penting sebagai fasilitas integrasi sistem yang menghasilkan keserasian fungsi. Hasil penelitian (Abrilia dan Tri 2020) menyebutkan bahwa fitur layanan memberi pengaruh yang signifikan dan positif terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Namun berbeda dengan hasil penelitian (Umaningsih dan Wardani 2020) menunjukkan bahwa fitur layanan tidak mempengaruhi niat menggunakan e-money.

Faktor berikutnya yaitu Kemudahan penggunaan juga akan jadi faktor pemicu keinginan agar mahasiswa dengan mudah mengakses dan mengikuti perubahan digital tersebut (Darma 2022). Kemudahan penggunaan dalam hal ini adalah pemahaman pada sistem informasi yang mudah dipahami, mudah di pelajari, simpel, dan mudah dalam pengoperasian (Pratiwi 2019). Hasil tinjauan yang dilakukan masih banyak individu masih bingung cara menggunakannya dikarenakan langkah-langkah dalam pendaftaran membutuhkan data pribadi sehingga dianggap rumit, karena semua data yang diminta tidak bisa terpenuhi sedangkan untuk menggunakan *e-wallet* harus memenuhi ketentuan dan persyaratan tersebut akibatnya tidak niat untuk menggunakan *e-wallet*. Kemudahan penggunaan tersebut sebagai suatu pendukung aktivitas termasuk dalam melakukan transaksi, berbelanja ataupun melakukan pembayaran. Hasil penelitian (Darma 2022) menyatakan bahwa bila kemudahan yang dirasakan masyarakat semakin tinggi maka masyarakat semakin berminat menggunakan *e-wallet* sehingga penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Namun hasil penelitian tersebut

bertolak belakang dengan penelitian (Cahyati 2022) menyatakan persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

Hadirnya *e-wallet fintech* sangat membantu seseorang dalam mengakses sistem proses keuangan serta mempermudah melakukan transaksi keuangan dengan sentuhan teknologi genggam sehingga dapat melakukan transaksi tanpa harus berkunjung ke perusahaan finansial atau mengantri dengan berbagai prosedur. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan tema: **Pengaruh Literasi Keuangan, Fitur Layanan, Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan *E-wallet Fintech*.**

1.2. Identifikasi Masalah

Berlandaskan dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas. Maka dengan itu, identifikasi masalah yang didapat adalah:

1. Literasi keuangan dapat mempengaruhi pengguna dalam menggunakan *E-wallet fintech*.
2. Fitur layanan dapat mempengaruhi pengguna dalam menggunakan *E-wallet fintech*.
3. Kemudahan penggunaan dapat mempengaruhi pengguna dalam menggunakan *E-wallet fintech*.
4. Literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan secara bersama-sama dapat mempengaruhi pengguna dalam menggunakan *E-wallet fintech*.

1.3. Batasan Masalah

Didasari oleh identifikasi masalah, maka batasan atau fokus kajian dalam penelitian ini adalah untuk menemukan penjabaran mengenai:

1. Pengaruh literasi keuangan terhadap penggunaan *e-wallet fintech* pada mahasiswa di kota Batam.
2. Fitur layanan terhadap penggunaan *e-wallet fintech* pada mahasiswa di kota Batam.
3. Kemudahan penggunaan terhadap penggunaan *e-wallet fintech* pada mahasiswa di kota Batam
4. Literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan secara bersama-sama terhadap penggunaan *e-wallet fintech* pada mahasiswa di kota Batam.

1.4. Rumusan Masalah

1. Apa pengaruh literasi keuangan terhadap penggunaan *e-wallet fintech* pada mahasiswa di kota Batam?
2. Apa pengaruh fitur layanan terhadap penggunaan *e-wallet fintech* pada mahasiswa di kota Batam?
3. Apa pengaruh kemudahan penggunaan terhadap penggunaan *e-wallet fintech* pada mahasiswa di kota Batam?
4. Apa pengaruh literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan secara bersama-sama terhadap penggunaan *e-wallet fintech* pada mahasiswa di kota Batam?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh literasi keuangan terhadap penggunaan *e-wallet fintech* pada mahasiswa di kota Batam?
2. Untuk mengetahui pengaruh fitur layanan terhadap penggunaan *e-wallet fintech* pada mahasiswa di kota Batam?
3. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan terhadap penggunaan *e-wallet fintech* pada mahasiswa di kota Batam?
4. Untuk mengetahui pengaruh literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan secara bersama-sama terhadap penggunaan *e-wallet fintech* pada mahasiswa di kota Batam?

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian yang baik dan benar ialah penelitian yang memberikan manfaat yang berarti bagi objek yang diteliti maupun bagi pembaca. Pada penelitian ini adapun manfaat yang diharapkan antara lain:

a) **Manfaat Teoritis**

Bagi peneliti, lewat penelitian ini kiranya bisa memperluas wawasan dan pengetahuan peneliti tentang literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan terhadap penggunaan *e-wallet fintech*

Bagi masyarakat, hasil penelitian ini diinginkan bisa membuahkan sumbangan pemikiran dan wawasan pada pihak-pihak yang terkait.

Bagi akademisi, diinginkan penelitian ini menjadi sebuah referensi dalam penyempurnaan penelitian berikutnya yang serupa.

b) Manfaat Praktis

1. Untuk pembaca, penelitian ini menambah wawasan dan ilmu tentang dampak literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan terhadap penggunaan *e-wallet fintech*
2. Dapat menjadi masukan bagi penyedia jasa layanan *e-wallet* untuk menjaga dan mengembangkan layanan dompet digital secara kreatif, efektif, dan efisien guna merangsang minat konsumen untuk bertransaksi non tunai melalui *e-wallet* di era saat ini
3. Bagi peneliti selanjutnya, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai bukti empiris dan juga ilmu serta informasi tambahan yang dapat dijadikan referensi bagi peneliti lebih lanjut yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori TAM

Teori dasar tentang *Technology Acceptance Model* (TAM) menjelaskan tentang perilaku komputer yang berlandaskan pada kepercayaan, sikap dalam penggunaan sistem informasi, keinginan, dan hubungan perilaku pengguna. Melalui TAM (*Technology Acceptance Model*) yang dikembangkan oleh Davis (1989) yang dikutip dalam (Diniyah 2021) model ini suatu penjelasan yang kuat dan sederhana tentang penerimaan teknologi dan perilaku para penggunanya, model ini menjelaskan hubungan sebab akibat antara keyakinan dan perilaku pengguna terhadap teknologi informasi penerimaan sistem informasi komputer yang berlandaskan pada kepercayaan, sikap dalam penggunaan sistem informasi, keinginan, dan hubungan perilaku pengguna dengan tujuan agar membantu pengguna dalam memahami akan kehadiran teknologi baru.

Adapun komponen penting pada *technology acceptance model* yang amat memengaruhi pengguna teknologi adalah *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*. Pengertian dari *perceived ease of use* lebih terarah pada seberapa jauh seseorang percaya pada kemudahan yang didapatkan atas penggunaan sistem. Lebih lanjut yang dimaksud *perceived usefulness* mengarah pada seberapa jauh seseorang yakin akan penggunaan sistem yang bisa membantu kinerja (Sari *et al.* 2020). Jika individu percaya untuk melakukan pembayaran secara nontunai dan menerima kehadiran teknologi sebagai bagian dari ke efektifan, ke efisiensi

pembayaran dan tidak ragu untuk menggunakan *e-wallet* tersebut maka akan meningkatkan penggunaan *e-wallet* di tengah masyarakat.

2.2. Teori Variabel Y, X

2.2.1. Penggunaan *E-Wallet Fintech*

2.2.1.1. *E-Walet (Electronic Wallet)*

Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 menginterpretasikan dompet elektronik atau *e-wallet (electronic wallet)* yaitu layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu atau *server*, yang bisa menampung dana untuk melakukan pembayaran (Peraturan Bank Indonesia 2016). Selanjutnya (Nawawi 2020) menjelaskan bahwa *e-wallet* merupakan sebuah perangkat elektronik, layanan jasa, atau bahkan program perangkat lunak aplikasi yang memungkinkan para penggunanya untuk melakukan transaksi secara *online* dengan pengguna lainnya untuk membeli atau membayar barang dan jasa. Sehubungan dengan hal itu, *e-wallet* sebagai bagian dari aktivitas transaksi yang bersifat prabayar yang memiliki sistem keamanan baik dengan bentuk identitas pengguna (*user id*) maupun *password* dalam penggunaannya, secara umum *e-wallet* sesuai dengan namanya digunakan dalam transaksi yang bersifat elektronik (Andriyaningtyas 2022). Demikian pula, (Yesica 2021) menyebutkan bahwa *e-wallet* adalah semacam akun prabayar yang dilindungi dengan kata sandi sehingga pengguna bisa menyimpan uang untuk setiap transaksi *online (the economic times)*. Di sisi lain, (Widiyanti 2020) menyebutkan bahwa *e-wallet* adalah salah satu tipe dari pembayaran elektronik atau terkoneksi dengan internet yang menyimpan nominal uang

elektronik, yang dapat digunakan untuk transaksi secara *online* melalui komputer atau *smartphone*. Transaksi *online* artinya suatu transaksi yang dilakukan oleh produsen atau penjual dan pembeli melalui alat elektronik secara digital seperti website, email dan sosial media tanpa ada perjumpaan langsung antara pembeli dan penjual (Artono and Bhakti 2021).

Dapat disimpulkan *e-wallet* atau teknologi keuangan dompet digital merupakan layanan uang elektronik yang bisa disimpan dalam bentuk digital yang di akses dari aplikasi/ponsel yang kemudian di manfaatkan untuk berbagai transaksi seperti melakukan perbelanjaan, pembayaran dan aktivitas lainnya yang biasanya dilakukan secara *online*.

Di Indonesia terdapat 37 jenis *e-wallet* dan lima peringkat pertama yang dikenal dengan luas dan digunakan oleh masyarakat pada umumnya yaitu dana, ovo, go-pay, *linkaja* dan mandiri *e-cash* (Utami 2019). Beberapa *e-wallet* lainnya yang saat ini ada di pasar yaitu t-cash telkomsel, rekening ponsel CIMB niaga, BBM money permata bank, doku, dan lain sebagainya. Selain itu, mendaftar pada *e-wallet* cukup mudah cukup mencantumkan data pribadi meski begitu *e-wallet* dinilai memberikan keamanan dan kenyamanan yang cukup karena menggunakan data akuntansi pada sitem komputerisasi. Sederhananya, keuntungan yang diperoleh memakai sistem komputerisasi akuntansi yaitu kecepatan, akurasi, jumlah volume hasil, pencegahan kecacauan atau kesalahan, posting otomatis, penyusunan laporan secara otomatis dan pencetakan dokumen dengan otomatis. Dalam artian memberikan kemudahan dalam memproses data menjadi informasi akuntansi didalam *e-wallet* tersebut. *E-wallet* juga bisa disebut sebagai perangkat

dalam membayar tanpa harus mengandalkan uang tunai atau uang, cukup dengan memakai *barcode* yang dikenal sebagai QR dan memasang aplikasi tersebut di ponsel seluler (Fristyaningrum et al. 2021).

Melalui pendekatan TAM, Indikator untuk mengukur variabel niat dalam penggunaan *e-wallet* menurut Jogiyanto (2007:77) terdiri dari keinginan untuk menggunakan, selalu mencoba menggunakannya di masa depan, dan tetap menggunakannya di masa depan dalam (Ariningsih, Wijayanti, and Prasaja 2022).

2.2.1.2. Sikap Penggunaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI n.d.), penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu atau arti lainnya dari penggunaan adalah pemakaian. Dalam artian Penggunaan adalah sikap yang merupakan perbuatan berdasarkan kepercayaan serta pendirian dari diri seseorang pada keinginan untuk niat bereaksi memakai *e-wallet*. Individu akan melakukan suatu perilaku bila memiliki keinginan atau niat untuk melakukannya (Sutanto 2018).

Berikutnya, Davis (1989) mengemukakan bahwa adanya manfaat yang di rasakan oleh pemakai sitem informasi akan meningkatkan niat mereka untuk menggunakan sistem informasi dalam dalam (Putri and Suardikha 2020). Dapat disimpulkan penggunaan *e-wallet* merupakan keputusan dari diri individu untuk percaya menggunakan sistem *e-wallet* tersebut. Penggunaan *e-wallet* yang dilaksanakan oleh setiap kalangan termasuk kalangan seperti mahasiswa, tidak lepas pada kepercayaan pembelian pada konsumen. Kepercayaan pembelian adalah poin penting yang bisa mempengaruhi penggunaan pembayaran digital. Situasi itu sama dengan penelitian (Wijyanthi 2019) yang mengungkapkan bahwa faktor

kepercayaan dan manfaat yang didapat mempengaruhi sikap terhadap penggunaan yang selanjutnya mengarah pada niat perilaku seseorang untuk dapat menggunakan *e-wallet*.

2.2.1.3. *Fintech (Financial Technology)*

Fintech (financial technology) merupakan kombinasi antara teknologi dan fitur keuangan yang bisa juga diartikan inovasi pada sektor finansial dengan sentuhan teknologi modern (Shafira and Amsari 2022). Umumnya, *financial technology* dimaksud menjadi sesuatu inovasi teknologi pada fasilitas transaksi keuangan. Sesuai pendapat dari (Peraturan Bank Indonesia 2017) Nomor 19/12/PBI/2017 mengenai penyelenggaraan teknologi keuangan dengan maksud teknologi keuangan adalah penggunaan teknologi pada bentuk keuangan yang menciptakan produk, layanan, teknologi, dan/atau bentuk bisnis terbaru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas praktik keuangan, dan daya guna, kecekatan, keamanan, serta kehandalan operasi pembayaran. Lebih lanjut menurut (Peraturan Bank Indonesia 2017) Nomor 19/12/PBI/2017 mengenai penyelenggaraan teknologi keuangan, dijalankan dengan tujuan untuk mendukung perubahan di bidang keuangan dengan cara menerapkan perlindungan konsumen juga manajemen risiko dan kesiapsiagaan guna tetap menjaga stabilitas moneter, stabilitas praktik keuangan, dan operasi pembayaran yang efisien, cepat, terlindungi, dan handal. Ruang lingkup pada teknologi keuangan yang harus diikuti oleh elemen bisnis adalah mulai dari registrasi, perizinan dan pengesahan, hingga pemeriksaan dan pengawasan.

Dapat di simpulkan bahwa finansial teknologi adalah segala bentuk teknologi baru yang bertujuan untuk meningkatkan dan melakukan automasi terhadap penggunaan layanan finansial keuangan dengan tujuan memanfaatkan perangkat lunak dan teknologi modern untuk kepraktisan salah satu bentuknya adalah *e-wallet*.

2.2.2. Literasi keuangan

2.2.2.1. Pengertian Literasi Keuangan

Menurut Otoritas Jasa Keuangan yang dikutip dalam (Humaidah 2022) Literasi keuangan adalah bentuk tingkat pengetahuan, ketrampilan, dan keyakinan serta produk dan jasanya yang dituangkan dalam parameter atau ukuran literasi. Pengungkapan indeks literasi ini sangat penting dalam melihat peta sesungguhnya mengenai tingkat pengetahuan masyarakat tentang fitur, manfaat, risiko, hak dan kewajiban mereka sebagai pengguna produk dan jasa keuangan.

Menurut Manurung & Riski (2019) yang dikutip dalam (Anisah dan Crisnata 2021) Pengetahuan mengenai pengelolaan keuangan yang baik akan memberikan manfaat positif bagi penggunaannya dalam pertimbangan pengambilan keputusan produk-produk keuangan. Literasi keuangan dipengaruhi lantaran sosial ekonomi yang dapat memengaruhi sikap seseorang dalam perbelanjaan (Setiawan 2022). Literasi keuangan adalah suatu pandangan serta ketrampilan yang memungkinkan seorang dalam mengambil keputusan yang efektif dengan sumber daya finansial yang dimiliki.

Literasi keuangan adalah pemahaman kognitif tentang komponen dan keterampilan keuangan seperti penganggaran dan manajemen keuangan pribadi.

Tidak adanya keterampilan tersebut disebut sebagai buta huruf secara finansial, kemampuan untuk membuat keputusan keuangan yang lebih baik akan menghasilkan berbagai manfaat yang dapat meningkatkan standar hidup individu melalui peningkatan stabilitas keuangan serta komponen penting yang dapat memastikan soliditas finansial, mengurangi kecemasan, dan merangsang pencapaian tujuan finansial dalam pembuatan anggaran terstruktur yang efektif terhadap perilaku penggunaannya dalam memutuskan untuk menjadi pengguna *e-wallet*. Ketika individu mempunyai literasi keuangan yang baik (*well literate*), maka individu itu akan mampu melihat uang pada sudut pandang yang beda dan dapat mengendalikan kondisi keuangannya dalam menggunakan *e-wallet* (Herdinata dan Kohardinata 2019).

Penelitian Amanita (2017) literasi keuangan dapat diukur menggunakan empat indikator yakni pengetahuan dasar tentang keuangan pribadi, pengetahuan seseorang mengenai tabungan dan pinjaman, pengetahuan seseorang mengenai asuransi, serta pengetahuan seseorang mengenai investasi.

2.2.2.2. Manfaat Literasi Keuangan

Beberapa kemudahan yang diperoleh ketika menggunakan uang elektronik antara lain adalah kemudahan dalam prosedur pendaftaran, pengisian saldo, mempelajari cara mengoperasikan dan penggunaan layanan dalam aplikasi (Prasetya dan Putra 2020)

Menurut Apriliana (2020) ada banyak sekali manfaat literasi keuangan baik itu bagi individu, lembaga maupun negara pertama bagi individu manfaat literasi keuangan antara lain bisa memberikan pemahaman, keterampilan, dan keyakinan

individu yang mempengaruhi perilaku atau tindakan dalam meningkatkan kualitas pengambilan keputusan pada penggunaan produk dan layanan keuangan. Adanya literasi keuangan yang bagus akan membuat masyarakat mengetahui mengenai faedah, risiko, dan biaya atas produk dan layanan jasa keuangan yang dipunyainya serta hak dan kewajiban sebagai klien sehingga mempunyai daya saing yang amat tinggi. Literasi keuangan juga memiliki peran utama sekali dalam mempersiapkan individu menghadapi masa depan sebagaimana kesanggupan membaca dan menulis. Oleh karena itu konsep literasi keuangan harus diterapkan sejak dini. Sedangkan untuk lembaga keuangan, literasi keuangan memberikan nilai manfaat untuk industri keuangan karena makin tinggi literasi masyarakat maka dapat semakin naik pemanfaatan produk dan jasa keuangan sehingga potensi keuangan yang didapat lembaga keuangan makin besar. Literasi yang bagus akan membuat masyarakat mendukung potensi keuangan untuk terus berinovasi mengembangkan dan menciptakan produk. Bagi Negara, literasi keuangan ini sebagai peningkatan ekonomi negara, karena mengurangi tingkat kemiskinan, mengurangi ketimpangan pendapatan dan mendukung pencapaian stabilitas praktik keuangan.

2.1.3. Fitur Layanan

Fitur layanan merupakan sesuatu bentuk dari faktor minat bagi klien dalam menggunakan *e-wallet fintech*. Fitur layanan adalah suatu pembeda dari pemasar lainnya sehingga fitur layanan merupakan sebuah strategi perusahaan untuk membantu pengguna membuktikan suatu kepercayaan bagi konsumen dalam melakukan transaksi secara *online* maupun *offline* (Abrilia dan Tri 2020). Fitur layanan merupakan strategi perusahaan untuk membantu pengguna dengan

membuktikan kepercayaan konsumen dalam memutuskan melakukan transaksi baik secara *online* maupun *offline*. Fitur layanan yang harus disediakan adalah fitur yang lengkap seperti tersedianya fitur pembayaran BPJS, token listrik dan lain sebagainya supaya kebutuhan dari pengguna terpenuhi dan mempunyai keamanan yang cukup tinggi saat menggunakan *e-wallet*. Apabila fitur yang disediakan benar sesuai dengan data akuntansi dalam sistem komputerisasi maka akan meyakinkan kepercayaan klien dalam bentuk keamananan data serta menumbuhkan kepercayaan bagi klien untuk memutuskan menggunakan transaksi secara *online*. Jika ada banyak risiko seperti pencurian data atau fitur tidak berjalan semestinya dalam fitur layanan yang disediakan kemungkinan besar klien akan tidak minat dalam menggunakan *e-wallet fintech* untuk itu perlu adanya fitur yang menjamin bahwa data klien akan tetap aman. Fitur layanan dibutuhkan fitur yang lengkap, supaya kebutuhan dari pengguna dapat terpenuhi dan memiliki keamanan yang tinggi saat menggunakan aplikasi *e-wallet fintech*.

Indikator pengukuran variabel fitur layanan mengacu pada pendapat Poon (2015) menerangkan tentang indikator dari fitur layanan yakni kemudahan akses informasi terkait jasa dan produk, keberagaman fitur layanan dan inovasi produk, serta keberagaman layanan transaksi keuangan dalam (Abrilia and Tri 2020).

2.1.4. Kemudahan Penggunaan

Menurut Davis (1989) mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan sebagai keyakinan akan kemudahan, yaitu tingkatan di mana pengguna percaya bahwa teknologi atau sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah dalam (Rodiah dan Melati 2020). Kemudahan penggunaan

didefinisikan semakin banyak kemudahan yang dapat dirasakan dari penggunaan teknologi atau system maka dapat mempengaruhi ketertarikan penggunanya, semakin banyak kegunaan yang didapatkan oleh pengguna dalam menggunakan teknologi maka efektivitas penggunaannya dapat tercapai (Marisa 2020).

Kemudahan adalah hal yang dapat meringankan atau mempercepat suatu kegiatan dan penggunaan adalah cara, prosedur atau sikap dalam keinginan untuk melakukan ataupun menggunakan sesuatu (Utami dan Purba 2021). Kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai suatu sistem yang bebas dari cara yang berbelit-belit karena hadirnya teknologi maka akan memberikan efek yang secara instan dan mempunyai persepsi secara spesifik.

Menurut Sun dan Zhang (2015) indikator kemudahan penggunaan terdiri dari *ease to learn, ease to use, clear and understandable, serta become skillfull* dalam (Darma 2022).

2.3. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

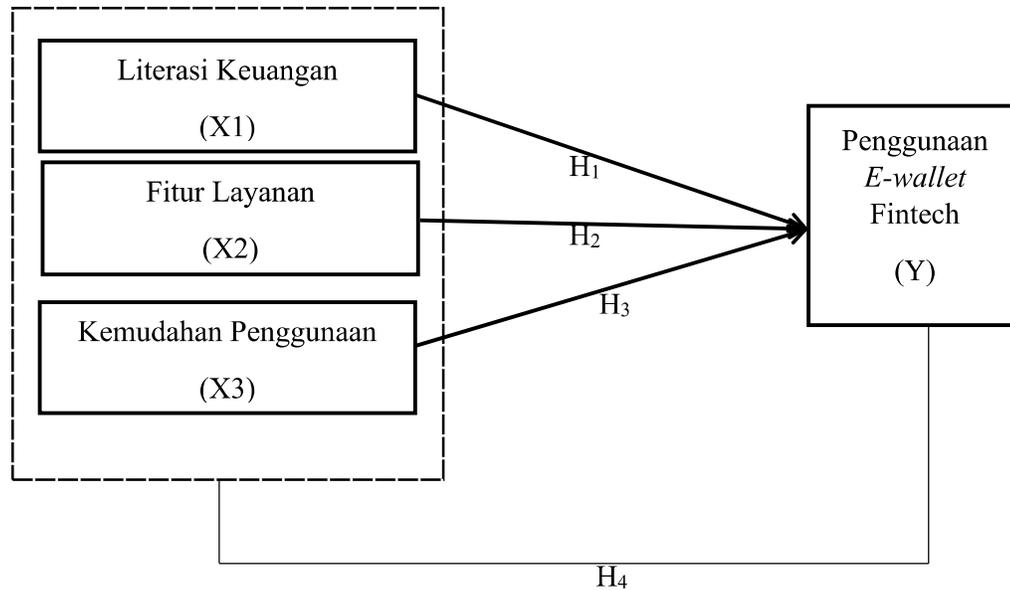
No.	Nama Peneliti/Tahun	Peneliti	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
1	(Roska 2021)	Pengaruh literasi keuangan, persepsi kemudahan penggunaan, dan pengalaman menggunakan teknologi terhadap minat penggunaan <i>e-wallet</i>	Independent: literasi keuangan, persepsi kemudahan penggunaan, dan pengalaman menggunakan teknologi Dependen: minat penggunaan <i>e-wallet</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi keuangan, persepsi kemudahan penggunaan, dan pengalaman menggunakan teknologi secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-wallet</i>
2	(Abrilia and Tri 2020)	Pengaruh persepsi kemudahan dan fitur layanan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> pada aplikasi dana di Surabaya	Independent: persepsi kemudahan dan fitur layanan Dependen: minat menggunakan <i>e-wallet</i> pada aplikasi dana di Surabaya	Hasil yang diperoleh bahwa kemudahan (X1) memberi pengaruh yang signifikan dan positif terhadap minat menggunakan (Y), fitur layanan (X2) memberi pengaruh yang signifikan dan positif terhadap minat menggunakan (Y), sedangkan secara simultan (X1) dan Fitur layanan (X2) mempunyai pengaruh terhadap Minat menggunakan (Y)
3	(Fristyaningrum et al. 2021) e-ISSN: 2621-0584	<i>The effect of literature, sharia financial inclusion, and fintech development on the use of e-</i>	Independent: <i>literature, sharia financial inclusion, and fintech</i>	Literasi keuangan syariah, inklusi keuangan syariah, pemahaman finansial teknologi berpengaruh signifikan terhadap

		<i>wallet applications (Study On University Of Muhammadiyah Surakarta Students)</i>	<i>development</i> Dependen: <i>e-wallet applications</i>	penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i>
4	(Yesica et al. 2021) Vol 9, No 4	Pengaruh <i>performance expectancy, social influence, literasi keuangan digital dan computer self efficacy</i> terhadap penggunaan <i>e-wallet</i> pada mahasiswa akuntansi UNY	Independen: <i>performance expectancy, social influence, literasi keuangan digital dan computer self efficacy</i> Dependen: penggunaan <i>e-wallet</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>performance expectancy, social influence, literasi keuangan digital dan computer self efficacy</i> berpengaruh positif terhadap penggunaan <i>e-wallet</i> .
5	(Mia 2020) Vol.18 No.2 ISSN 1412-2774	Analisa pengaruh daya tarik promosi, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi keamanan terhadap minat penggunaan <i>e-wallet</i>	Independen: Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Persepsi Keamanan Dependen: penggunaan <i>e-wallet</i>	Hasil uji regresi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa variabel daya tarik promosi berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan <i>e-wallet</i> , variabel persepsi persepsi kemudahan tidak berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan <i>e-wallet</i> , variabel persepsi manfaat berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan <i>e-wallet</i> , variabel persepsi keamanan berpengaruh secara parsial terhadap

				minat penggunaan <i>e-wallet</i> . Secara simultan variabel daya tarik promosi, persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan persepsi keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-wallet</i>
6	(Darma 2022)	Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan norma subjektif terhadap minat penggunaan <i>e-wallet</i> di masa new normal	Independen: persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan norma subjektif Dependen: Penggunaan <i>e-wallet</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan norma subjektif berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-wallet</i> di masa new normal
7	(Aprilia and Susanti 2022)	Pengaruh kemudahan, fitur layanan, dan promosi terhadap keputusan penggunaan <i>e-wallet</i> dana di kabupaten Kebumen	Independen: kemudahan, fitur layanan, dan promosi Dependen: Penggunaan <i>e-wallet</i>	Hasil penelitian dapat diketahui bahwa kemudahan, fitur layanan dan promosi berpengaruh terhadap keputusan penggunaan, Berdasarkan hasil uji t kemudahan tidak memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan, sedangkan fitur layanan dan promosi masing masing memiliki pengaruh yang positif terhadap keputusan penggunaan.

2.4. Kerangka Pemikiran

Berlandaskan dari teori, skema kerangka pemikiran dirangkai dengan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

2.5. Hipotesis

Hipotesis merupakan tanggapan sementara untuk rumusan permasalahan penelitian yang mana formasi masalah penelitian sesudah di nyatakan ke dalam sistem wacana permasalahan.

2.5.1. Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Penggunaan *E-wallet Fintech*

Literasi keuangan wajib dipunyai seseorang dikarenakan jika seseorang mempunyai pengetahuan terpaut cara mengelola keuangan dengan sangat baik, maka akan terwujudnya tujuan keuangan di masa yang akan datang. Jika individu dapat mengatur keuangannya tentu akan bebas pada masalah keuangan. Masalah

keuangan diantaranya tagihan utang membanyak, tidak bisa membedakan keperluan dan kemauan, dan tidak adanya simpanan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Yesica *et al.* 2021) bahwa literasi keuangan digital berpengaruh positif terhadap pengguna *e-wallet*. Keterangan itu menjadi landasan untuk hipotesis yakni:

H₁ : Literasi keuangan memiliki pengaruh terhadap penggunaan *e-wallet fintech*

2.5.2. Pengaruh Fitur Layanan Terhadap Penggunaan *E-wallet Fintech*

Fitur layanan pada suatu produk *e-wallet* merupakan suatu faktor yang jadi pertimbangan bagi seseorang untuk memakai produk atau tidaknya. Apabila fitur dan akses informasi yang disediakan beraneka ragam seperti tersedianya pembayar BPJS, token listrik dan lain sebagainya tentu dapat menambah nilai fungsi dan nilai manfaat produk sehingga penggunaan *e-wallet* meningkat. Fitur layanan yang diharapkan untuk disediakan yaitu dapat memenuhi keinginan konsumen dalam penggunaannya. Seperti hasil penelitian (Abrilia and Tri 2020) menyebutkan fitur Layanan mempunyai pengaruh yang signifikan dan positif dalam minat menggunakan *e-wallet*. Diperkuat oleh penelitian (Aprilia and Susanti 2022) bahwa fitur layanan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan. Fitur layanan merupakan strategi perusahaan untuk membantu pengguna dengan membuktikan kepercayaan konsumen dalam dalam mengambil keputusan untuk menjalankan pembayaran baik secara *online* maupun *offline*. Keterangan itu menjadi landasan untuk hipotesis yakni:

H₂ : Fitur layanan memiliki pengaruh terhadap penggunaan *e-wallet fintech*

2.5.3. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan *E-wallet Fintech*

Kemudahan penggunaan adalah prospek utama yang bisa memengaruhi seseorang dalam menggunakan *e-wallet*. Apabila kemudahan penggunaan yang dirasakan pada *e-wallet* dapat menumbuhkan kualitas kinerja dan terbebas dari risiko yang mungkin terjadi maka keadaan tersebut mendorong seseorang ingin menggunakan *e-wallet*, selain itu jika dinilai mudah dalam penggunaannya. Penelitian (Marisa 2020) menghasilkan penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan persepsi kemudahan terhadap penggunaan *financial technology*. Tidak hanya itu, penelitian ini ditegaskan oleh (Roska 2021) menuliskan persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*, apabila individu merasa kemudahan pada *e-wallet* tersebut.

H₃ : Kemudahan penggunaan memiliki pengaruh terhadap penggunaan *e-wallet fintech*

2.5.4. Pengaruh Literasi Keuangan, Fitur Layanan, Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan *E-wallet Fintech*

Literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan merupakan faktor-faktor penting yang memengaruhi penggunaan *e-wallet*, yang mana jika seseorang mempunyai pengetahuan tentang keuangan yang cukup tentu dapat menggunakan *e-wallet* dengan cepat dan mudah dan digunakan sesuai fitur layanan yang disediakan oleh penerbit. Jadi hipotesis berikutnya secara bersamaan yakni:

H₄: Literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap penggunaan *e-wallet fintech*.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berbentuk asosiatif karena bersifat menghubungkan antara dua variabel atau lebih. Dikatakan kuantitatif karena data yang digunakan memiliki satuan yang bisa diukur.

Sebagaimana berpedoman pada Creswell (2017) yang mengatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Pada umumnya, variabel tersebut dapat diukur dengan instrumen penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka sehingga bisa dianalisis berdasarkan prosedur data statistik.

Selanjutnya juga ada Sugiyono (2018) menuliskan bahwa data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistik (data yang bersifat tetap atau konkrit) artinya data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji perhitungan, yang berkaitan dengan masalah untuk menghasilkan suatu kesimpulan penelitian.

Penelitian kuantitatif memiliki tahapan-tahapan berupa identifikasi permasalahan, studi literatur, pengembangan kerangka konsep, identifikasi dan definisi variabel, hipotesis, dan pertanyaan penelitian, pengembangan desain

penelitian, teknik sampling, pengumpulan dan kuantifikasi data, dan yang terakhir adalah analisis data.

3.2. Operasional Variabel

Operasional variabel adalah prosedur yang menguraikan variabel penelitian ke dalam sub variabel, pengukuran dan indikator. Berikut pada tabel 3.1 yakni:

Tabel 3.1 Sarana Tes Kuesioner Penelitian

No	Operasional	Indikator	No.Soa
1	Penggunaan E-Wallet <i>Fintech</i> (Y) (Ariningsih et al. 2022)	Keinginan untuk menggunakan	1-3
		Selalu mencoba menggunakannya di masa depan	4-6
		Tetap menggunakannya di masa depan	7-9
2	Literasi Keuangan (X1) (Amanita 2017)	Pengetahuan seseorang mengenai keuangan pribadi	10-21
		Pengetahuan seseorang mengenai tabungan dan pinjaman	22
		Pengetahuan seseorang mengenai asuransi	23 - 24
		Pengetahuan seseorang mengenai investasi	25
3	Fitur Layanan (X2) (Abrilia and Tri 2020)	Kemudahan akses informasi terkait jasa dan produk	26 - 27
		Keberagaman fitur layanan dan inovasi produk	28
		Keberagaman layanan transaksi keuangan	29
		Inovasi produk	30
4	Kemudahan Penggunaan (X3) (Darma 2022)	Ease to learn	31 - 32
		Ease to use	33 - 37
		Clear and understandable	38 - 39
		Become skillfull	40

3.2.1. Variabel Bebas (Independen)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi faktor-faktor yang dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara fenomena yang di observasi atau diamati.

Variable ini sering dikatakan sebagai variable prediksi, variable pengaruh, atau yang menjadi isu terjadinya perubahan timbulnya variabel terikat (dependen). Variabel independen dalam penelitian ini ada tiga yaitu literasi keuangan menggunakan empat indikator yakni pengetahuan dasar tentang keuangan pribadi, pengetahuan seseorang mengenai tabungan dan pinjaman, pengetahuan seseorang mengenai asuransi, serta pengetahuan seseorang mengenai investasi. Fitur layanan menggunakan indikator pengukuran yakni kemudahan akses informasi terkait jasa dan produk, keberagaman fitur layanan dan inovasi produk, serta keberagaman layanan transaksi keuangan. Seterusnya kemudahan penggunaan menggunakan indikator yang terdiri dari *ease to learn, ease to use, clear and understandable*, serta *become skillfull*.

3.2.2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel ini sering di katakan sebagai variabel konsekuensi, variabel pengaruh, dan variabel output. Alasan variabel dependen di katakan terikat karena setiap perubahan nilai variabel independent akan mempengaruhi variabel terikat atau dependen. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah pengguna *e-wallet fintech* untuk mengukur variabel niat dalam penggunaan *e-wallet* menurut Jogiyanto (2007:77) terdiri dari keinginan untuk menggunakan, selalu mencoba menggunakannya di masa depan, dan tetap menggunakannya di masa depan.

3.3. Populasi Dan Pengambilan Sampel

Populasi adalah himpunan dari komponen yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu dengan jelas dan lengkap yang dapat digunakan untuk menarik kesimpulan dari objek/subjek yang terlibat (Arifin n.d.). Sesuai penelitian

diatas, populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Prodi pendidikan Akuntansi di Kota Batam.

Data Ganjil 2019	
Universitas	Sampel
Universitas Riau Kepulauan (UNRIKA)	545
STIE Galileo	103
Universitas Internasional Batam (UIB)	787
Universitas Ibnu Sina (UIS)	67
Jumlah Populasi	1502

Sumber: Data PDDikti

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono 2014). Sampel pada penelitian ini yaitu mahasiswa aktif di Kota Batam dengan Program Studi akuntansi dan memiliki *e-wallet* atau pernah menggunakan serta bertransaksi melalui *e-wallet*. Jadi, Metode penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *purposive sampling* menggunakan rumus slovin yakni $n=N/(1 + Ne^2)$ dengan tujuan dapat memecahkan permasalahan penelitian serta memberikan nilai yang lebih representatif sesuai dengan kriteria yang ditentukan dalam penelitian ini. Batas kesalahan yang digunakan 10% karena jumlah populasi yang relatif besar. Berikut perhitungan jumlah sampel yang diambil.

$$N = 1.502 / (1+(1.502 \times 10\%^2))$$

$$N = 1.502 / 1+ 15,02$$

$$N = 1.502/ 16,02$$

$$N = 93,75$$

Dari perhitungan sampel diatas terdapat 93,75 sampel, namun pada penelitian ini sampel dibulatkan 100 orang sebaga sampel karena jika salah satu

kuesioner terdapat data yang kurang valid maka bisa menggunakan isian kuesioner yang lebih tersebut.

3.4. Jenis Dan Sumber Data

Ditinjau dari pengumpulan data maka jenis data yang digunakan adalah data primer. Data primer merupakan data asli yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari responden atau pihak utama untuk menjawab fenomena penelitiannya.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah menggunakan observasi nonpartisipan dalam bentuk kuesioner selanjutnya melalui studi kepustakaan. Observasi nonpartisipan adalah observasi yang dilaksanakan tanpa melibatkan diri dan hanya menjadi pengamat independen. Pada penelitian ini, data dikumpul dengan cara membagikan kuesioner (angket) berupa pertanyaan tertulis yang mana pertanyaan tersebut pertanyaan tertutup berdasarkan skala *likert* yang dibagikan kepada responden untuk dijawab (Rukajat 2018). Skala *likert* terdiri dari poin 1 sangat tidak setuju (STS), poin 2 tidak setuju (TS), poin 3 netral (N), poin 4 setuju (S), dan poin 5 sangat setuju (ST). Pengumpulan data dibagikan ke responden dalam bentuk *google form* yang disebarakan lewat internet atau pada media sosial sejenisnya seperti whatsapp dan telegram.

Studi kepustakaan ialah cara awal dalam mempersiapkan segala kerangka atau ajuan untuk proposal pada penelitian yang berguna untuk mendapatkan info dalam memperbanyak sajian teori atau memperbanyak pengetahuan tujuan

penelitian ini. Setelah data terkumpul peneliti akan mencatat, mengamati, mengolah serta menganalisis.

3.6. Metode Analisis Data

Analisa data ialah kegiatan mengerjakan data setelah semua data sudah diperoleh dari responde/penjawab. Kegiatan ini menggabungkan sesuai variasi penjawab kemudian disusun dalam tabulasi dan dipaparkan tiap variabel yang akan dicermat, selanjutnya mengoperasikan uji-uji yang telah dikajikan untuk menjawab rumusan masalah atau operasi hipotesa yang telah diajukan.

3.6.1. Analisis Statistik Deskriptif

Pada desain penelitian kuantitatif deskriptif ini data dapat di analisis dengan analisis statistik deskriptif, yang akan menjelaskan tentang bagaimana karakteristik sampel penelitian dengan menggunakan rerata, standar defiasi, maksimum, dan minimum. Analisis statistik deskriptif bersifat menjelaskan fenomena yang dihubungkan dengan teori yang mendasari penelitian yang dilakukan. Analisis deskriptif yang digunakan pada penelitian ini ialah *Statiscitic Package for the Social Sciences* (SPSS 25). Uji ini terdiri dari uji validitas dan uji reabilitas data yang mana uji validitas itu sendiri untuk menguji apakah butir-butir pertanyaan yang disusun dalam bentuk kuesioner betul-betul mengukur variabel yang seharusnya diukur (Chandrarin 2017).

3.6.2. Uji Kualitas Data

3.6.2.1. Uji Validitas Data

Uji validitas data dipakai untuk mengenal seberapa teliti suatu item dalam megukur apa yang harap diukur pada kuesioner tersebut (Priyatno 2017). Item dibilang valid jika ada korelasi yang signifikan dan skor totalnya, keadaan ini

menampilkan adanya dorongan item untuk mengkaji sesuatu yang harap disajikan pada kuesioner tersebut. Item ini serupa pernyataan dan pertanyaan yang diajukan untuk responden/penjawab dalam mengungkap sesuatu. Teknik ini untuk menyajikan apakah item valid atau tidak adalah dengan cara membandingkan r hitung dengan r tabel. Apabila nilai r hitung positif lebih besar dari r tabel maka item dikatakan valid dan begitu juga sebaliknya atau bisa diposisikan dengan r hitung $>$ r tabel maka item valid.

3.6.2.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dipakai untuk mengkaji konsistensi alat ukur pada kuesioner, artinya benarkah sarana ukur tersebut memperoleh pengukuran yang tetap konsisten bila pengukuran terulang kembali (Priyatno 2017). Ini bisa dilihat dari *cronbach alpha*, instrumen reliabel atau tidak ditinjau dari batasan menurut (Sekaran 1992) reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik sehingga ditarik disimpulkan bahwa nilai lebih dari 0,6 maka item kuesioner dinyatakan reliabel.

3.6.3. Uji Asumsi Klasik

Uji Asumsi klasik ini dilaksanakan supaya menilai apakah di dalam sebuah model regresi linear terdapat isu-isu asumsi klasik (Priyatno 2017). Uji ini terdiri dari uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas.

3.6.3.1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilaksanakan untuk diketahui apakah distribusi suatu data mengikuti atau mendekati distribusi normal (Priyatno 2017). Langkah dalam

pendektesian apakah data berdistribusi normal atau tidak ialah dengan pendekatan grafik dan pendekatan Kolmogrov-Smirnov (K-S).

1. Pendekatan Grafik

Langkah untuk melihat normalitas lewat pendekatan grafik adalah dengan mengamati grafik histogram dan grafik normal plot yang mengiaskan diantara dua observasi pada distribusi yang mendekati distribusi normal.

2. Pendekatan Kolmogrov-Smirnov

Uji normalitas dengan grafik dapat saja berdistribusi normal, padahal secara statistik tidak berdistribusi normal. Supaya itu, dilaksanakan pengujian normalitas Kolmogrov- Smirnov (K-S) dalam memastikan benarkah data berdistribusi normal berasaskan lewat uji statistik non-parametrik, nilai dari Kolmogrov- Smirnov (K-S) harus memiliki nilai *assymp 2-tailed* lebih besar dari 0,05 agar uji tersebut terdistribusi normal

3.6.3.2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas merupakan situasi yang menguji adanya korelasi atau kaitan kuat antara dua variabel bebas atau lebih pada sebuah model regresi linear berganda (Ghozali 2018). Uji multikolinearitas dimaksud antara variabel independen yang ada pada model regresi mempunyai kesamaan linear yang sempurna atau mendekati sempurna koefisien korelasinya meningkat atau 1 (Priyatno 2017). Model regresi yang bagus sebaiknya tidak terjadi korelasi sempurna. Untuk mengetahui ada tidaknya gejala multikolinearitas dengan melihat *Variance Inflation Factor* (VIP) dan *tolerance*, jika VIP kurang dari 10 dan

tolerance lebih dari 0,1 maka dinyatakan tidak terjadi multikolinearitas (Priyatno 2017).

3.6.3.3. Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilaksanakan dengan tujuan untuk mengkaji suatu model regresi mempunyai perbedaan varians antara residual atas sebuah pengamatan ke pengamatan yang lain. Apabila varians pada residual pada sebuah pengamatan ke pengamatan lainnya sama, maka disebut homoskedastisitas, namun bila varians berbeda, maka disebut heteroskedastisitas (Priyatno 2017). Sedangkan model regresi yang bagus adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas. Dalam hal pendektasian adakah gejala heteroskedastisitas adalah dengan memerhatikan pola-pola yang tertera di grafik *scatterplot* di sekitar nilai X dan Y. Apabila ada pola tersebut, disebut adanya heteroskedastisitas.

3.6.4. Analisis Regresi Linear Berganda

Penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linier berganda untuk pengolahan dengan bantuan program SPSS. Teknik ini digunakan untuk mengetahui pengaruh antara empat variabel dalam penelitian, yaitu Literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan terhadap pengguna *e-wallet fintech*. Analisis regresi linear ini dilaksanakan dengan alat bantu statistik yaitu program IBM SPSS yang digunakan untuk menguji hipotesis sebagai berikut:

$$Y = \beta_0 + \beta_1X_1 + \beta_2X_2 + \beta_3X_3 + \epsilon \quad \text{Rumus 3.1 Regresi Linear}$$

Keterangan:

β_0 : Konstanta

$\beta_1, \beta_2, \beta_3$ = Koefisien regresi

ε = Standar error

Y = Pengguna *e-wallet fintech*

X1 = Literasi keuangan

X2 = Fitur layanan

X3 = Kemudahan penggunaan

3.6.5. Pengujian Hipotesis

3.6.5.1. Uji Parsial (Uji t)

Uji statistik t merupakan uji yang dilihat dari signifikannya. Uji signifikansi koefisien regresi parsial adalah sebuah uji yang mengkaji benarkah nilai pada koefisien regresi parsial secara individu bernilai nol atau tidak. Rumus t hitung pada analisis regresi (Priyatno 2017) menguraikan rumus hipotesis yakni:

Ho : Variabel literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *e-wallet fintech*

Ha : Variabel literasi keuangan, fitur layanan, dan kemudahan penggunaan secara parsial berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *e-wallet fintech*.

Kriteria pengujian dilakukan apabila signifikansi kurang 0,05, maka Ha diterima, yang artinya variabel literasi keuangan, fitur layanan dan kemudahan penggunaan secara parsial berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *e-wallet fintech*. Namun, bila signifikansi kurang 0,05, maka Ho diterima, dan Ha ditolak, yang artinya variabel literasi keuangan, fitur layanan dan kemudahan penggunaan secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *e-wallet fintech*.

3.6.5.2. Uji F

Uji parsial F dipakai dalam menguji variabel bebas secara simultan, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui semua variabel independen (x_1, x_2, x_3) yang dimasukkan dalam model memiliki pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen (Efriyenty 2020).

Kriteria pengujiannya (Chandrarin 2017) yakni menunjukkan besaran nilai F dan nilai signifikan. Apabila hasil analisis menunjukkan nilai $P \leq 0,05$, maka model persamaan regresinya signifikan pada level alfa sebesar 5% sehingga dapat disimpulkan model yang dirumuskan pada regresi sederhana sudah tepat, dan begitu sebaliknya. Jadi bisa disimpulkan apabila nilai F hitung lebih besar dari F tabel maka diterima.

3.7. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Lokasi penelitian merupakan wilayah yang dipakai penulis dalam keperluan untuk meneliti dan mengambil data jadi penelitian ini dilakukan di Batam. Sedangkan untuk jadwal penelitian dapat ditampilkan pada tabel 3.2. berikut ini.

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2022 s/d 2023					
		Sep 22	Okt 22	Nov 22	Des 22	Jan 23	Feb 23
1	Studi Pustaka	■					
2	Perumusan Judul	■					
3	Pengajuan Proposal Skripsi	■					
4	Pengambilan Data		■	■			
5	Pengolahan Data			■	■		
6	Penyusunan Laporan Skripsi				■	■	
7	Penerbitan Jurnal					■	
8	Pengujian Laporan Skripsi						■
9	Penyerahan Skripsi						
10	Penyelesaian Skripsi						