

---

## PENGARUH FINANCIAL TECHNOLOGY DAN MINAT TERHADAP PENGUNAAN E-WALLET PADA GENERASI Z DI KABUPATEN GUNUNG KIDUL

Agus Sancoko<sup>1</sup>, Ayu Kenila Sari<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Bhakti Pertiwi Indonesia, Jakarta Selatan

<sup>2</sup>Universitas Pembangunan Nasional Yogyakarta, Yogyakarta

e-mail : sancokoagus@gmail.com; ayukenila2002@gmail.com

**Abstract:** *This study aims to analyze the influence of perceived ease of use, perceived security, perceived usefulness, service innovation, and usage intention on e-wallet usage decisions among Generation Z in Gunung Kidul Regency. The study employed a quantitative approach using explanatory research methods. The population consisted of Generation Z users of e-wallet applications in Gunung Kidul Regency, with a sample of 30 respondents selected through purposive sampling. Data analysis was conducted using multiple linear regression with SPSS 25 software. The results indicate that perceived ease of use, security, usefulness, service innovation, and usage intention significantly influence e-wallet usage decisions. Service innovation emerged as the most dominant factor with a beta coefficient of 0.663. The coefficient of determination ( $R^2$ ) of 0.903 indicates that 90.3% of the variation in e-wallet usage decisions can be explained by the independent variables in the model. This study supports the Extended Technology Acceptance Model for Fintech (ETAMF) and Extended Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (E-UTAUT2F), particularly regarding the importance of service innovation, security, and user intention in increasing digital financial technology adoption in semi-urban areas.*

**Keywords:** *financial technology, e-wallet, generation Z, usage intention, service innovation*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan, persepsi keamanan, persepsi manfaat, inovasi layanan, dan minat penggunaan terhadap keputusan penggunaan e-wallet pada Generasi Z di Kabupaten Gunung Kidul. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode explanatory research. Populasi penelitian adalah Generasi Z pengguna e-wallet di Kabupaten Gunung Kidul dengan jumlah sampel sebanyak 30 responden yang diperoleh melalui teknik purposive sampling. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linear berganda dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan, keamanan, manfaat, inovasi layanan, dan minat penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet. Variabel inovasi layanan memiliki pengaruh paling dominan terhadap keputusan penggunaan e-wallet dengan nilai beta sebesar 0,663. Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,903 menunjukkan bahwa 90,3% variasi keputusan penggunaan e-wallet dapat dijelaskan oleh variabel independen dalam model penelitian. Penelitian ini memperkuat teori Extended Technology Acceptance Model for Fintech (ETAMF) dan Extended Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (E-UTAUT2F), khususnya terkait pentingnya inovasi layanan, keamanan, dan minat pengguna dalam meningkatkan adopsi teknologi keuangan digital di wilayah semi-urban.

**Kata Kunci:** financial technology, e-wallet, generasi Z, minat penggunaan, inovasi layanan

## PENDAHULUAN

Perkembangan ekonomi digital di

Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat signifikan dalam beberapa tahun terakhir (Kominfo), 2025). Transformasi digital telah mendorong perubahan pola transaksi masyarakat dari sistem konvensional menuju transaksi berbasis teknologi digital (Bank Indonesia, 2024). Salah satu bentuk perkembangan tersebut terlihat pada meningkatnya penggunaan financial technology (fintech), khususnya layanan dompet digital atau e-wallet. Menurut (Bank Indonesia, 2024), nilai transaksi e-wallet nasional mencapai Rp495 triliun pada tahun 2024 dan meningkat sebesar 18% dibandingkan tahun sebelumnya.

Peningkatan penggunaan e-wallet tidak terlepas dari tingginya penetrasi internet dan penggunaan smartphone di Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 mencatat bahwa tingkat penetrasi internet nasional telah mencapai 79,5% populasi. Kondisi ini mempercepat perubahan perilaku masyarakat menuju cashless society melalui penggunaan layanan pembayaran digital.

Generasi Z menjadi kelompok masyarakat yang paling dominan dalam penggunaan e-wallet. Generasi ini lahir dan tumbuh dalam lingkungan digital sehingga memiliki tingkat adaptasi teknologi yang lebih tinggi dibandingkan generasi sebelumnya. Survei Katadata Insight Center (2023) menunjukkan bahwa sekitar 86% Generasi Z di Indonesia menggunakan e-wallet sebagai metode pembayaran utama.

Namun demikian, tingkat penggunaan e-wallet di wilayah semi-urban seperti Kabupaten Gunung Kidul masih relatif lebih rendah dibandingkan wilayah perkotaan di Daerah Istimewa Yogyakarta (OJK Regional III DIY, 2024). Berdasarkan data OJK Regional III DIY (2024), tingkat penggunaan e-wallet di Gunung Kidul hanya mencapai 58%, lebih rendah dibanding Kota Yogyakarta yang mencapai 82%. Rendahnya tingkat adopsi tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti literasi keuangan digital, persepsi keamanan, manfaat teknologi, serta inovasi layanan.

Dalam perspektif teori perilaku adopsi teknologi, keputusan penggunaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, keamanan, manfaat, serta minat perilaku. Teori Extended Technology Acceptance Model for Fintech (ETAMF) dan Extended Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (E-UTAUT2F) menjelaskan bahwa faktor trust, security, dan innovation menjadi determinan penting dalam penggunaan layanan fintech.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan, persepsi keamanan, persepsi manfaat, inovasi layanan, dan minat penggunaan terhadap keputusan penggunaan e-wallet pada Generasi Z di Kabupaten Gunung Kidul.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Financial Technology (Fintech)

Financial Technology atau fintech merupakan inovasi layanan keuangan berbasis teknologi yang bertujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kemudahan transaksi keuangan. Menurut (Otorisasi Jasa Keuangan, 2023), fintech mencakup berbagai layanan seperti pembayaran digital, peer-to-peer lending, digital banking, dan wealth management.

Fintech berperan penting dalam memperluas inklusi keuangan dan mempercepat transformasi ekonomi digital di Indonesia (Otorisasi Jasa Keuangan, 2023). Salah satu layanan fintech yang paling berkembang adalah e-wallet atau dompet digital.

### E-Wallet

E-wallet merupakan aplikasi pembayaran digital yang memungkinkan pengguna melakukan transaksi non-tunai secara elektronik melalui smartphone. Menurut (Bank Indonesia, 2024), e-wallet memberikan kemudahan transaksi, efisiensi waktu, serta integrasi pembayaran lintas platform melalui sistem QRIS.

Beberapa e-wallet yang populer di Indonesia antara lain GoPay, DANA, OVO, ShopeePay, dan LinkAja (Bank Indonesia, 2024). Persaingan antar penyedia layanan mendorong peningkatan inovasi fitur seperti cashback, pembayaran otomatis, dan integrasi multi-platform.

### Extended Technology Acceptance Model for Fintech (ETAMF)

Model ETAMF merupakan pengembangan dari Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan (Davis, 1989). (Persadha et al., 2024) mengembangkan model ini dengan menambahkan variabel trust, security, dan perceived risk untuk menjelaskan perilaku penggunaan fintech.

Model ini menjelaskan bahwa persepsi kemudahan dan manfaat teknologi memengaruhi minat penggunaan serta keputusan aktual pengguna (Persadha et al., 2024).

### Extended Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (E-UTAUT2F)

Teori E-UTAUT2F merupakan pengembangan dari UTAUT2 yang memasukkan faktor trust dan security sebagai variabel tambahan dalam konteks fintech.

Menurut (Kurucz, 2025), penggunaan teknologi finansial dipengaruhi oleh performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, trust, dan security.

### Hipotesis Penelitian

H1: Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan e-wallet.

H2: Persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan e-wallet.

H3: Persepsi manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan e-wallet.

H4: Inovasi layanan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan e-wallet.

H5: Minat penggunaan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan e-wallet.

### METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode explanatory research. Lokasi penelitian dilakukan di Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Populasi penelitian adalah Generasi Z pengguna e-wallet yang berdomisili di Kabupaten Gunung Kidul. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan kriteria responden berusia 17–28 tahun dan pernah menggunakan e-wallet minimal dalam tiga bulan terakhir.

Jumlah sampel penelitian sebanyak 30 responden. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner berbasis skala Likert 1–5.

**Tabel 1 Jumlah Sampel Penelitian**

| Karakteristik       | Kategori Dominan  | Jumlah | %     |
|---------------------|-------------------|--------|-------|
| Jenis Kelamin       | Perempuan         | 26     | 86,7% |
| Usia                | 21–23 tahun       | 13     | 43,3% |
| Pendidikan          | SMA/SMK           | 13     | 43,3% |
| Pekerjaan           | Pelajar/Mahasiswa | 12     | 40,0% |
| E-Wallet            | DANA              | 15     | 50,0% |
| Lama Penggunaan     | > 2 tahun         | 11     | 36,7% |
| Frekuensi Transaksi | 1–2 kali/minggu   | 17     | 56,7% |

Variabel penelitian terdiri dari:

1. Persepsi Kemudahan (X1)
2. Persepsi Keamanan (X2)
3. Persepsi Manfaat (X3)
4. Inovasi Layanan (X4)
5. Minat Penggunaan (X5)
6. Keputusan Penggunaan E-wallet (Y)

| Variabel                                   | Rata-rata   |
|--------------------------------------------|-------------|
| Persepsi Kemudahan (X <sub>1</sub> )       | <b>3,91</b> |
| Persepsi Keamanan (X <sub>2</sub> )        | <b>3,48</b> |
| Persepsi Manfaat (X <sub>3</sub> )         | <b>3,93</b> |
| Persepsi Inovasi Layanan (X <sub>4</sub> ) | <b>3,85</b> |
| Minat Penggunaan (X <sub>5</sub> )         | <b>3,54</b> |
| Keputusan Penggunaan (Y)                   | <b>3,77</b> |

Analisis data dilakukan menggunakan:

1. Uji validitas
2. Uji reliabilitas
3. Analisis regresi linear berganda
4. Uji F
5. Uji t
6. Koefisien determinasi ( $R^2$ )

Pengolahan data dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 87%, sedangkan laki-laki sebesar 13%. Berdasarkan usia, responden terbanyak berada pada rentang usia 21–23 tahun sebesar 43%.

Dilihat dari pendidikan terakhir, mayoritas responden merupakan lulusan SMA/SMK sebesar 43%, sedangkan berdasarkan pekerjaan sebagian besar merupakan pelajar atau mahasiswa sebesar 40%.

Jenis e-wallet yang paling banyak digunakan adalah DANA sebesar 50%, diikuti ShopeePay sebesar 27%, GoPay sebesar 20%, dan LinkAja sebesar 3%.

### Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa seluruh variabel penelitian memiliki nilai rata-rata yang cukup tinggi. Variabel manfaat memiliki nilai mean tertinggi sebesar 19,63, sedangkan variabel keamanan memiliki nilai mean terendah sebesar 17,37.

### Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil uji validitas menunjukkan seluruh indikator memiliki nilai r-hitung lebih besar dibandingkan r-tabel sebesar 0,361 sehingga seluruh item pernyataan dinyatakan valid.

Hasil uji reliabilitas menunjukkan seluruh variabel memiliki nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0,60 sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel.

### Uji Simultan (Uji F)

Hasil uji F menunjukkan nilai F-hitung sebesar 44,474 dengan tingkat signifikansi 0,000. Nilai tersebut lebih besar dibandingkan F-tabel sebesar 2,69 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan, keamanan, manfaat, inovasi layanan, dan minat penggunaan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet.

### Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Hasil analisis menunjukkan nilai R-Square sebesar 0,903 atau 90,3%. Hal ini berarti bahwa keputusan penggunaan e-wallet dapat dijelaskan sebesar 90,3% oleh variabel persepsi kemudahan, keamanan, manfaat, inovasi layanan, dan minat penggunaan.

### Uji Hipotesis

1. Pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan Persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet dengan nilai signifikansi sebesar 0,046 dan koefisien beta sebesar 0,075. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin mudah aplikasi digunakan, maka semakin tinggi keputusan penggunaan e-wallet.
2. Pengaruh Persepsi Keamanan terhadap Keputusan Penggunaan Persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet dengan nilai signifikansi sebesar 0,015 dan beta sebesar 0,241. Keamanan menjadi faktor penting dalam meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap transaksi digital.
3. Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Keputusan Penggunaan Persepsi manfaat berpengaruh signifikan namun memiliki arah negatif dengan nilai signifikansi sebesar 0,036 dan beta sebesar -0,207. Temuan ini berbeda dengan teori TAM dan diduga dipengaruhi oleh ekspektasi pengguna yang tinggi terhadap layanan e-wallet.

4. Pengaruh Inovasi Layanan terhadap Keputusan Penggunaan  
Inovasi layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 dan beta sebesar 0,663. Variabel ini menjadi faktor paling dominan dalam penelitian.
5. Pengaruh Minat Penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan  
Minat penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet dengan nilai signifikansi sebesar 0,004 dan beta sebesar 0,296.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi layanan menjadi faktor utama yang memengaruhi penggunaan e-wallet pada Generasi Z di Kabupaten Gunung Kidul, sejalan dengan penelitian (Arini et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa Generasi Z lebih tertarik pada fitur-fitur baru, promo cashback, integrasi QRIS, dan kemudahan transaksi digital.

Selain inovasi, faktor keamanan juga memiliki pengaruh penting terhadap penggunaan e-wallet sebagaimana dijelaskan oleh (Pratiwi & Rahmawati, 2022). Generasi Z cenderung mempertimbangkan perlindungan data pribadi dan keamanan transaksi sebelum memutuskan menggunakan layanan fintech.

Temuan negatif pada variabel manfaat menunjukkan adanya kemungkinan bahwa pengguna memiliki ekspektasi yang terlalu tinggi terhadap manfaat layanan e-wallet. Hasil ini juga dapat dipengaruhi oleh keterbatasan jumlah sampel penelitian. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat teori ETAMF dan E-UTAUT2F bahwa perilaku adopsi fintech dipengaruhi oleh faktor teknologi, keamanan, dan minat pengguna.

### SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa

persepsi kemudahan, keamanan, manfaat, inovasi layanan, dan minat penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet pada Generasi Z di Kabupaten Gunung Kidul.

Inovasi layanan menjadi variabel paling dominan dalam memengaruhi keputusan penggunaan e-wallet. Faktor keamanan dan minat penggunaan juga memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap penggunaan layanan fintech.

Nilai koefisien determinasi sebesar 90,3% menunjukkan bahwa model penelitian mampu menjelaskan keputusan penggunaan e-wallet dengan sangat baik.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa penyedia layanan e-wallet perlu meningkatkan inovasi fitur dan sistem keamanan untuk meningkatkan loyalitas pengguna, khususnya Generasi Z di wilayah semi-urban.

### DAFTAR PUSTAKA

- (Kominfo), K. K. dan I. (2025). *Apa itu Industri 4.0 dan Bagaimana Indonesia Menyongsongnya*. kominfo.go.id.  
[https://www.kominfo.go.id/content/detail/16505/apa-itu-industri-40-dan-bagaimana-indonesia-menyong-%2520songnya/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/16505/apa-itu-industri-40-dan-bagaimana-indonesia-menyong-%2520songnya/0/sorotan_media)
- Arini, N., Lestari, B. A. H., & Hanani, T. (2024). The Determinants of Mobile E-wallet Adoption Across Generation: A Lesson Learned From Indonesia. *Ilomata International Journal of Tax & Accounting*, 5(2), 488–502.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Indonesia, B. (2024). *Statistik Sistem Pembayaran Nasional 2024*. Bank Indonesia.
- Kuangan, O. J. (2023). *Laporan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2023*. OJK.
- Kurucz, A. (2025). Exploring behavioral

- 
- intentions of consumers towards Fintech adoption: Extending UTAUT for Generation Z. *Finance Research Letters*.
- Persadha, P. D., Taroreh, J., Moridu, I., Sumantyo, F. D., Judijanto, L., & Susanti, M. (2024). Exploring the factors influencing e-wallet adoption in Indonesia: An extended Technology Acceptance Model approach. *Journal of Logistics, Informatics and Service Science*, 11(9), 484–498.
- Pratiwi, D., & Rahmawati, N. (2022). Keamanan data dan kepercayaan pengguna terhadap penggunaan dompet digital. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Digital*, 4(1), 67–78.