

Persepsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha Pada Penggunaan *E-wallet* Sebagai Alat Pembayaran *E-commerce*

Josephine Tita Arquette^{1*}, I Putu Arya Dharmayasa²

^{1,2}Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja - Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 25, 2023

Received in revised form
June 30, 2023

Accepted June 30, 2023

Available online June 30,
2023

Kata Kunci:

Attitude toward using
technology, actual system
usage, behavioral intention
to use, perceived
usefulness, perceived ease
of use.

Keywords:

Attitude toward using
technology, actual system
usage, behavioral intention
to use, perceived usefulness,
perceived ease of use.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam tentang persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce*. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan metode pengambilan data berupa kuisisioner, namun terlebih dahulu di uji validitas dan reliabel. Jumlah sampel yang digunakan yaitu 348 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *proportionate stratified random sampling* dan keputusan sampel berdasarkan kriteria tertentu yakni mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha yang menggunakan *e-wallet* dan mahasiswa yang pernah melakukan pembayaran *e-commerce* dengan menggunakan *e-wallet*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan: (1) Persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* yang ditinjau dari dimensi *perceived of usefulness* memiliki skor 4.821 dengan kriteria sangat setuju (2) Persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* yang ditinjau dari dimensi *perceived ease of use* memiliki skor 8.134 dengan kriteria sangat setuju (3) Persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* yang ditinjau dari dimensi *attitude toward using technology* memiliki skor 2.307 dengan kriteria sangat setuju (4) Persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* yang ditinjau dari dimensi *behavioral intention to use* memiliki skor 2.245 dengan kriteria sangat setuju (5) Persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* yang ditinjau dari dimensi *actual system usage* memiliki skor 2.231 dengan kriteria setuju.

ABSTRACT

This study aims to analyze in depth the perceptions of students of the Faculty of Economics, University of Education of Ganesha on the use of *e-wallets* as a means of payment for *e-commerce*. This type of research is descriptive quantitative with data collection methods in the form of questionnaires, but first tested for validity and reliability. The number of samples used is 348 respondents. The sampling technique used was a proportionate stratified random sampling technique and the sample decision was based on certain criteria, namely students of the Faculty of Economics, University of Education, Ganesha who used *e-wallets* and students who had made *e-commerce* payments using *e-wallets*. The data analysis technique used is descriptive analysis. The results of this study indicate: (1) The perception of students of the Faculty of Economics, University of Education in Ganesha on the use of *e-wallets* as a means of payment for *e-commerce* in terms of the dimensions of perceived usefulness has a score of 4,821 with the criteria of strongly agreeing (2) Perceptions of students of the Faculty of Economics, University of Education Ganesha on the use of wallets as a means of payment for *e-commerce* in terms of perceived ease of use dimensions has a score of 8,134 with criteria strongly agree (3) Perceptions of students of the Faculty of Economics, University of Education Ganesha on the use of wallets as a means of payment for *e-commerce* in terms of attitude toward dimensions using technology has a score of 2,307 with the criteria of strongly agreeing (4) Perceptions of students of the Faculty of Economics, University of Education of Ganesha on the use of wallets as a means of *e-commerce* payment in terms of the dimensions of behavioral intention to use has a score of 2,245 with criteria of strongly agreeing (5) Perceptions of students of the Faculty of Economics Ganesha University of Education on the use of wallets as a means of *e-commerce* payment in terms of the actual system usage dimension has a score of 2,231 with the criteria of agreeing.

* Corresponding author.

E-mail: josephine@undiksha.ac.id (Josephine Tita Arquette)

1. Pendahuluan

E-commerce ialah anggota dari *e-lifestyle* yang bisa menjadi tempatnya jual beli secara daring dari segala penjuru (Hidayat, 2008). Tempatnya bertemu antara pelaku usaha dan yang mengonsumsi barang dalam jaringan atau online disebut dengan *E-commerce*. Penyedia barang atau sering disebut penjual dan *buyer* (pembeli) ialah dua kelompok pelaku yang ada pada *e-commerce*, sama dengan kegiatan jual beli yang lainnya, keahlian yang menjadi poros terkait cara berbelanja dan membayar akan menyokong pembentukan keputusan bagi kedua pelaku yang akan memulai kegiatan *e-commerce* (Marita, 2012).

Sebagai pengguna *e-commerce* transaksi yang terjadi dapat dibayar dengan menggunakan beberapa cara yaitu dengan *E-wallet*, COD, dan Transfer Bank. Cara membayar tersebut mempunyai keunggulan dan kekurangan masing-masing. Dilansir dari laman pikiranrakyat.com (2019), cara pembayaran yang aman masih menjadi permasalahan bagi pemakai *e-commerce*. Saat tahun 2019 pemakai *e-commerce* masih memercayakan pembayaran lewat ATM saat bertransaksi. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Databoks.co (2021), penggunaan *e-wallet* paling diminati dibandingkan dengan metode pembayaran di *e-commerce* lainnya sebanyak 65% penjawab yang memilih memakai *e-wallet* untuk melakukan perbelanjaan daring.

Suatu alat elektronik, pelayanan, atau pemrograman perangkat lunak berupa *apps* yang memungkinkan pemakaiannya untuk bertransaksi daring dengan pemakai lain untuk mendapat barang atau jasa disebut dengan *E-wallet* (Akbar dan Alam, 2020). *E-wallet* atau dompet digital dapat juga diartikan sebagai aplikasi elektronik yang dipakai guna bertransaksi dalam jaringan memakai *smartphone*, yang fungsinya sama dengan kartu debit atau kredit. *E-wallet* ini hanya mempunyai kegunaan untuk bertransaksi, tidak untuk menyimpan dana (Nasution, Aminy dan Ramadani, 2019).

Dipakainya *e-wallet* mempermudah jalannya transaksi keuangan yang terjadi dan membuat bertransaksi dengan lebih mudah, efisien, dan efektif. Melalui *e-wallet*, semua negosiasi keuangan dapat dilakukan dengan menggunakan *smartphone* sehingga negosiasi lebih mudah. Contohnya membayar di *merchant* bisa dilakukan dengan memakai *e-wallet*. Selain itu hal ini karena bersifat *mobile*, menyebabkan waktu lebih hemat dalam bertransaksi baik dalam *merchant* ataupun belanja dalam jaringan pada *e-commerce*.

Berdasarkan No 53/HM/KOMINFO/02/2018 ditanggal 19 Februari 2018, Kominfo mencetuskan jumlah pemakai internet di tahun 2017 melampaui 143,26 juta individu atau sama dengan 54,68% dari jumlah keseluruhan masyarakat Indonesia. Angka itu menggambarkan peningkatan sebesar 10,56 juta jiwa dari luaran peninjauan pada tahun 2016. Pada laporan tersebut, 16,68% asalnya dari individu berkategori usia 13-18 tahun, sebanyak 49,52% dari usia 19-34 tahun, sebanyak 29,55% berasal dari individu berusia 35-54 tahun serta angka 4,24% dari individu berusia lebih dari 54 tahun. Angka pemakai internet masa ini bisa dipergunakan oleh pengusaha khususnya guna meningkatkan ekonomi lewat industri *e-commerce*, Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rangkuty, 2021) menyatakan bahwasanya angka bertransaksi di *e-commerce* di Indonesia terjadi kenaikan, transaksi di *e-commerce* dengan menggunakan *e-wallet* menjadi pilihan masyarakat karena mempunyai 3 keunggulan diantaranya (1) praktis dan efisien; (2) banyak promo, potongan harga, dan pengembalian dana; (3) aman.

Berdasarkan hasil survei, banyak mahasiswa yang melakukan kegiatan berbelanja dengan *e-commerce*, salah satunya memakai Shopee. Mahasiswa banyak yang melakukan pembayaran di *e-commerce* dengan memakai *e-wallet*. *E-commerce* dengan memanfaatkan penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran terkemas lebih menarik, pelanggan dapat memilih sistem pembayaran yang ingin dilakukan, mudah dalam melakukan transaksi pembayaran, efisien karena lebih cepat. Berdasarkan observasi yang dilakukan di lingkungan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha. Mahasiswa sangat menikmati perbelanjaan secara online di *e-commerce*, dengan pembayaran menggunakan *e-wallet* dikarenakan penggunaannya yang efisien. Mahasiswa hanya perlu mengisi saldo *e-wallet* dan mereka dapat dengan mudah berbelanja di *e-commerce*. Mahasiswa sangat menikmati melakukan pembayaran dengan *e-wallet*, didorong dengan banyaknya mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha menjadi pemakai aktif dalam berbelanja dengan *e-commerce*. Dengan adanya fenomena yang unik ini, timbulah sebuah persepsi di benak pelanggan. Dengan latar belakang tersebut, peneliti mengambil ojek penelitian tentang "Persepsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha Pada Penggunaan *E-wallet* Sebagai Alat Pembayaran *E-commerce*."

2. Metode

Riset ini memakai pendekatan kuantitatif dengan jenis riset deskriptif. Menjabarkan keadaan, fenomena, objek, atau segala sesuatu yang berkaitan dengan variabel-variabel yang mampu dijabarkan

dengan angka ataupun kata-kata ialah tujuan dari riset deskriptif ini. (Setyosari, 2010). Dimensi dalam riset ini adalah *perceived of usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude toward using technology*, *behavioral intention to use* dan *actual system usage*.

Populasi dalam riset ini ialah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha sebanyak 2.689 mahasiswa, sedangkan sampel penelitian sebanyak 348 mahasiswa dihitung dengan menggunakan rumus slovin. Sampel yang dipakai dirumuskan menggunakan teknik *Proportionate stratified random sampling*. Dokumentasi dan angket menjadi metode mengumpulkan data dalam riset ini. Analisis deskriptif dipakai dalam riset untuk menganalisis data.

3. Hasil dan pembahasan

Hasil Penelitian

Tabel 1. Persepsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari dimensi *perceived of usefulness*

Dimensi	Indikator	Skor	Range Skor	Kategori
<i>Perceived of usefulness</i>	1. Meningkatkan efektivitas	2.456	2.262 – 2.784	Sangat Setuju
	2. Meningkatkan perfoma kinerja	2.365	2.262 – 2.784	Sangat Setuju
Total		4.821	4.524 – 5.568	Sangat Setuju

Sumber: Hasil Tabulasi Data, 2023

Berdasar luaran tabel 1 menggambarkan bahwa secara menyeluruh persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* yang ditinjau dari dimensi *perceived of usefulness* mendapat skor 4.821 masuk dalam range skor 4.524 – 5.568 berkriteria sangat setuju. Sehingga persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha ditinjau dari dimensi *perceived of usefulness* memperoleh persepsi yang positif dari mahasiswa.

Tabel 2. Persepsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari dimensi *Perceived ease of use*

Dimensi	Indikator	Skor	Range Skor	Kategori
<i>Perceived ease of use</i>	3. Mempelajari <i>e-wallet</i> mudah	2.314	2.262 – 2.784	Sangat Setuju
	4. Menggunakan <i>e-wallet</i> mudah	4.678	4.524 – 5.568	Sangat Setuju
	5. Keseluruhan mudah digunakan	1.142	1.131 – 1.392	Sangat Setuju
Total		8.134	7.917 – 9.744	Sangat Setuju

Sumber: Hasil Tabulasi Data, 2023

Berdasar luaran pada tabel 2 menggambarkan secara menyeluruh persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari Dimensi *perceived ease of use* memiliki skor 8.134 dengan range skor 7.917-9.744 dengan kriteria sangat setuju. Sehingga persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha dilihat dari dimensi *perceived ease of use* memperoleh persepsi yang positif dari mahasiswa.

Tabel 3. Persepsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari dimensi *attitude toward using technology*

Dimensi	Indikator	Skor	Range Skor	Kategori
<i>Attitude toward using technology</i>	6. Kenyamanan	1.146	1.131 – 1.392	Sangat Setuju
	7. Menikmati penggunaan <i>e-wallet</i>	1.161	1.131 – 1.392	Sangat Setuju
Total		2.307	2.262 – 2.784	Sangat Setuju

Sumber: Hasil Tabulasi Data, 2023

Berdasar luaran di tabel 3 menggambarkan secara menyeluruh Persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari Dimensi *attitude toward using technology* mempunyai skor 2.307 masuk ke range skor 2.262 – 2.784 berkriteria sangat setuju. Sehingga persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha ditinjau dari dimensi *attitude toward using technology* memperoleh persepsi yang positif dari mahasiswa.

Tabel 4. Persepsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari dimensi *behavioral intention to use*

Dimensi	Indikator	Skor	Range Skor	Kategori
<i>Behavioral intention to use</i>	8. Mempunyai fitur yang membantu	1.154	1.131 – 1.392	Sangat Setuju
	9. Selalu berusaha mencoba	2.245	1.740 – 2.261	Setuju
Total		3.399	3.123 – 3.816	Sangat Setuju

Sumber: Hasil Tabulasi Data, 2023

Berdasar luaran di tabel 4 menjabarkan secara menyeluruh Persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari Dimensi *behavioral intention to use* memiliki skor 2.245 masuk dalam range skor 3.123-3.816 dengan kriteria sangat setuju. Sehingga persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari dimensi *behavioral intention to use* memperoleh persepsi positif dari mahasiswa.

Tabel 5. Persepsi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari dimensi *actual system usage*

Dimensi	Indikator	Skor	Range Skor	Kategori
<i>actual system usage</i>	10. Frekuensi dan durasi waktu terhadap penggunaan <i>e-wallet</i>	2.231	1.740 – 2.261	Setuju
Total		2.231	1.740 – 2.261	Setuju

Sumber: Hasil Tabulasi Data, 2023

Berdasarkan luaran pada tabel 5 menunjukkan bahwa secara keseluruhan persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari dimensi *actual system usage* memiliki skor 2.231 masuk dalam range skor 1.740-2.261 berkriteria setuju. Sehingga persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari dimensi *actual system usage* memperoleh persepsi yang positif dari mahasiswa.

Pembahasan

Persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari dimensi *perceived of usefulness*

Perceived of usefulness (persepsi kegunaan) penggunaan *e-wallet* berkaitan dengan pemanfaatan suatu teknologi yang diyakini akan memunculkan kebermanfaatannya bagi individu pemakaiannya. Pada objek *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* yang menjadi aspek penting dalam penerimaan teknologi adalah efektivitas dan performa kinerja. Luaran riset menjabarkan mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha sangat setuju bahwa penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* membantu meningkatkan efektivitas dalam kegiatan bertransaksi di *e-commerce*, serta dengan adanya *e-wallet* membantu mahasiswa dapat menyelesaikan transaksi dengan lebih cepat. *E-wallet* juga dapat menunjang produktivitas mahasiswa dalam bertransaksi. Selain itu, mampu meningkatkan performa kinerja dalam menyelesaikan suatu transaksi.

Dalam hal ini efektivitas dapat dirasakan secara langsung oleh mahasiswa. Selain itu mahasiswa dapat meningkatkan produktivitasnya dalam melakukan kegiatan bertransaksi. Sama dengan riset oleh Indriyani (2022) yang menunjukkan bahwa persepsi kegunaan *e-wallet* pada generasi z bisa menunjang produktivitas. Selain itu penggunaan *e-wallet* bisa memudahkan dalam bertransaksi serta kegiatan tersebut lebih cepat daripada bertransaksi langsung. Hasil penelitian ini juga sama halnya dengan riset (Ardianto dan Azizah, 2021) yang menyatakan bahwa persepsi kegunaan mempengaruhi setiap orang untuk pemakaian *e-wallet*.

Persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari dimensi *perceived ease of use*

Disamping pada komponen *perceived of usefulness*, penggunaan *e-wallet* perlu memperhatikan sesuatu hal yang memudahkan sehingga tidak perlu upaya yang keras untuk pemakaiannya. Adanya *perceived ease of use* pada penggunaan *e-wallet* untuk mengetahui bahwa *e-wallet* mudah dipelajari dan digunakan oleh mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan mahasiswa sangat setuju bahwa *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* mudah dipelajari, fitur-fitur yang ada di *e-wallet* tidak asing saat dicoba, dan cara penggunaannya dapat dengan mudah untuk dipelajari. Selain itu mendaftarkan diri di *e-wallet* mudah, mudah dalam melakukan top up saldo, mudah melakukan transaksi berbelanja di *e-commerce*, penggunaannya juga fleksibel bagi setiap penggunanya. Secara keseluruhan, mahasiswa dengan mudah menguasai penggunaan *e-wallet* saat melakukan transaksi berbelanja di *e-commerce*.

Luaran riset ini sama dengan riset oleh Indriyani (2022) bahwa persepsi kemudahan penggunaan dalam penggunaan *e-wallet* sangat mudah dipakai dan diresapi, sehingga tepat dipakai dalam aktivitas sehari-hari. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Ardianto dan Azizah, 2021) yang menyebutkan bahwa pemakai merasa mudah dalam bertransaksi dengan *e-wallet* atau dengan kata lain *perceived ease of use* juga memiliki pengaruh positif pada pemakaian teknologi.

Persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari dimensi *attitude toward using technology*

Komponen selanjutnya yaitu *attitude toward using technology*, penggunaan *e-wallet* perlu memperhatikan perasaan positif atau negatif yang dirasakan seseorang selama memanfaatkan *e-wallet* sebagai alat tukar di *e-commerce*. Pada penelitian ini mahasiswa merasa nyaman dalam memakai *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* dan menikmati penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran di *e-commerce*. Dengan hanya menggunakan gawai yang memiliki internet sudah dapat mengakses *e-wallet* di *e-commerce*. Luaran riset ini sama dengan riset oleh (Desiyanti and Agustiningih, 2023) bahwa sikap terhadap penggunaan pada penggunaan *e-wallet* dimulai dari kegunaan aplikasinya. Individu yang menganggap *e-wallet* berguna menunjukkan sikap yang positif atas keberadaan teknologi tersebut. Hasil riset ini sejalan pula dengan riset oleh (Habibi and Fauzan, 2023) bahwa sikap terhadap penggunaan pada penggunaan *e-wallet* menunjukkan bahwa pelajar setuju pemakaian aplikasi *e-wallet* ialah putusan yang terbaik, aplikasi *e-wallet* memberi keuntungan, dan aplikasi *e-wallet* juga menyenangkan bagi pelajar sekolah menengah atas.

Persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari dimensi *behavioral intention to use*

Komponen selanjutnya yaitu *behavioral intention to use*, penggunaan *e-wallet* perlu memperhatikan suatu keinginan seseorang untuk menggunakan suatu teknologi. Pada penelitian ini mahasiswa sangat setuju bahwa fitur-fitur yang tersedia memudahkan mahasiswa dalam melakukan transaksi menggunakan *e-wallet* di *e-commerce*. Fitur-fitur yang tersedia di *e-wallet* diantara lain yaitu isi saldo atau top up *e-wallet*, melakukan bayar dengan fitur bayar di *e-wallet*, transfer *e-wallet* melalui bank, dan meminta dana kepada

orang lain. Selain itu mahasiswa juga setuju bahwa mahasiswa berkeinginan dalam menggunakan *e-wallet* sebagai alat pembayaran di *e-commerce*, dan mahasiswa juga sering menggunakan *e-wallet* untuk bertransaksi di *e-commerce*. Luaran riset sama dengan riset yang terlaksana oleh (Ardianto dan Azizah, 2021) yang menerangkan bahwa semakin mudah penggunaan *e-wallet* maka akan semakin tinggi pula minat pemakaiannya oleh yang akan memakai.

Persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* ditinjau dari dimensi *actual system usage*

Komponen yang terakhir yaitu *actual system usage*, penggunaan *e-wallet* perlu memperhatikan suatu kondisi nyata penggunaannya. Pada penelitian ini mahasiswa setuju bahwa banyak mahasiswa yang menggunakan *e-wallet* setiap bulannya dalam bertransaksi di *e-commerce*. Selain itu mahasiswa juga setuju bahwa mengoperasikan *e-wallet* hanya membutuhkan waktu beberapa menit saja. Luaran dari riset ini sama dengan riset yang terlaksana oleh (Habibi dan Fauzan, 2023) yang menjelaskan frekuensi, durasi, dan kepuasan penggunaan memiliki pengaruh positif pada setiap individu.

4. Simpulan dan saran

Berdasar luaran dan pembahasan, maka bisa dipetik simpulan yaitu persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce* untuk dimensi *perceived of usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude toward using technology*, *behavioral intention to use* dan *actual system usage* mendapatkan persepsi yang positif dari mahasiswa..

Merujuk pada hasil penelitian tersebut, saran yang mampu diberikan diantaranya yaitu bagi pembaca saran yang dapat disampaikan kepada pembaca saya harap hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan terkait persepsi penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce*. Khususnya yang berminat untuk mengetahui dan melakukan penelitian terkait persepsi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha pada penggunaan *e-wallet* sebagai alat pembayaran *e-commerce*. Maka perlu melakukan kombinasi dimensi-dimensi baru yang berkaitan dengan *e-wallet* dalam melakukan penelitian selanjutnya. Sehingga akan lebih objektif dalam melakukan penelitian. Bagi Universitas Pendidikan Ganesha, dari luaran yang didapatkan pada riset yang terlaksana, diketahui bahwa dimensi *perceived of usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude toward using technology*, *behavioral intention to use*, dan *actual system usage* memperoleh persepsi yang positif bagi mahasiswa. Sehingga saya harapkan penelitian ini dapat menjadi tambahan sumber pustaka bagi lembaga Universitas Pendidikan Ganesha.

Daftar Rujukan

- Akbar, M. A. and Alam, S. N. (2020) *E-commerce Dasar Teori Dalam Bisnis Digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ardianto, K. and Azizah, N. (2021) 'Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya (The Analysis of Intention to Use *E-wallet* with Technology Acceptance Model (TAM) Approach on Users in Surabaya)', 23(01), pp. 13-26.
- Bayu, D. J. (2021) *Belanja di E-commerce, Masyarakat Lebih Suka Pakai Dompot Digital, Databoks*. Available at: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/06/09/belanja-di-e-commerce-masyarakat-lebih-suka-pakai-dompot-digital>.
- Desiyanti, H. and Agustiningsih, W. (2023) 'Penggunaan *e-wallet* dengan Pendekatan TAM di Jakarta Barat', *J-MAS*, 8(1), pp. 518-529. doi: 10.33087/jmas.v8i1.793.
- Habibi, C. and Fauzan, M. (2023) 'Analisis Perilaku Penggunaan *E-wallet* Aplikasi OVO Terhadap Perspektif Pelajar Tingkat Sekolah Menengah Atas di Lembang Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)', 17, pp. 42-56.
- Kementrian Kominfo (2018) *Jumlah Pengguna Internet 2017 Meningkat, Kominfo Terus Lakukan Percepatan Pembangunan Broadband, Kominfo*. Available at: https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/12640/siaran-pers-no-53hmkominfo022018-tentang-jumlah-pengguna-internet-2017-meningkat-kominfo-terus-lakukan-percepatan-pembangunan-broadband/0/siaran_pers.
- Komalasari, T. D. (2019) 'Sistem Pembayaran Masih Menjadi Kendala *E-commerce*', *pikiranrakyat.com*, p. 2.

Available at: <https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/pr-01306628/sistem-pembayaran-masih-menjadi-kendala-e-commerce?page=2>.

Marita, S. (2012) 'Metode Pembayaran Belanja Dengan *E-commerce*', *Cakrawala*, 12(2), pp. 105–113.

Nasution, D. S., Aminy, M. M. and Ramadani, L. A. (2019) *EKONOMI DIGITAL*. Mataram: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.

Rangkuty, D. M. (2021) 'PROSIDING Konferensi Nasional Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Apakah Penggunaan *E-wallet* Masa Pandemi Covid-19 Semakin Meningkatkan di Indonesia?', *Prosiding Konferensi Nasional Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia*, 01(01), p. 2021.

Setyosari, P. (2010) *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.