

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sebelumnya

Pada penelitian sebelumnya yang menyangkut tentang analisis minat dan perilaku pengguna *e-wallet* dengan menggunakan model *UTAUT2* telah banyak dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian. Beberapa penelitian sebelumnya yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Penelitian sebelumnya

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
1.	Penerimaan Pengguna <i>E-Wallet</i> Menggunakan <i>UTAUT2</i> (Studi Kasus)[5]	Penelitian sebelumnya menggunakan model <i>UTAUT2</i> dalam menganalisis penerimaan pengguna <i>e-wallet</i> , dan penelitian ini juga memakai model yang sama dalam menganalisis minat dan perilaku pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya dilakukan pada aplikasi <i>e-wallet</i> LinkAja, DANA, OVO, dan Gopay, sedangkan penelitian yang dilakukan hanya pada aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya hanya memakai data pengguna <i>fintech</i> dari tahun 2016-2018 saja, seharusnya memakai data pengguna terbaru	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mendapatkan variabel yang signifikan terhadap penerimaan pengguna <i>e-wallet</i> berbasis server di Tangerang Selatan dengan model <i>UTAUT2</i>	Dari 12 hipotesis yang dibuat, tiga hipotesis ditolak karena nilai <i>path coefficient</i> dan <i>t-test</i> dari hipotesis tersebut <0,1 dan 1,96. 9 hipotesis lainnya diterima

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
2.	Analisis Penerimaan dan Penggunaan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dengan Menggunakan Model <i>UTAUT2</i> (Studi Kasus : SMP dan SMA MUTIARA BUNDA BANDUNG)[12]	Penelitian sebelumnya menggunakan model <i>UTAUT2</i> dalam menganalisis penerimaan dan penggunaan media pembelajaran <i>augmented reality</i> , dan penelitian ini juga memakai model yang sama dalam menganalisis minat dan perilaku pengguna aplikasi <i>e-wallet DANA</i>	Penelitian sebelumnya dilakukan pada media <i>augmented reality</i> , sedangkan penelitian yang dilakukan pada aplikasi <i>e-wallet DANA</i>	Penelitian sebelumnya hanya memakai 49% dari jumlah populasi di SMP dan SMA Mutiara Bunda, seharusnya memakai seluruh populasi	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi peningkatan penerimaan penggunaan media pembelajaran <i>augmented reality</i> , mengetahui besar pengaruh masing-masing faktor dalam penerimaan dan penggunaan media pembelajaran <i>augmented reality</i> , mengetahui rekomendasi untuk mengoptimalkan penerimaan dan penggunaan media pembelajaran <i>augmented reality</i>	Menunjukkan penerimaan penggunaan <i>augmented reality</i> yang dipengaruhi variabel <i>hedonic motivation, habit, dan performance expectancy</i>

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
3.	<i>Pengaruh Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Perceived Risk, Perceived Cost Terhadap Behavioral Intention Pada Pengguna Dompet Digital Dana di Indonesia</i> [4]	Penelitian sebelumnya melihat pengaruh variabel <i>performance expectancy, effort expectancy, social influence, perceived risk, perceived cost</i> terhadap <i>behavioral intention</i> pada pengguna dompet digital DANA di Indonesia, dan penelitian ini juga melihat faktor variabel yang sama dalam menganalisis minat dan perilaku pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya memakai model <i>UTAUT</i> , sedangkan penelitian yang dilakukan memakai <i>UTAUT2</i>	Penelitian sebelumnya hanya memakai variabel <i>behavioral intention</i> saja, seharusnya memakai variabel <i>use behavior</i> juga	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui pengaruh <i>performance expectancy, effort expectancy, social influence, perceived risk, perceived cost</i> terhadap <i>behavioral intention</i> pada pengguna dompet digital DANA di Indonesia	Variabel <i>performance expectancy, effort expectancy</i> , dan <i>perceived cost</i> masuk dalam kategori baik. Variabel <i>social influence</i> dan <i>perceived risk</i> masuk dalam kategori cukup baik. Hasil analisis <i>SEM-PLS</i> adalah <i>perceived cost, effort expectancy, social influence, perceived risk</i> , dan <i>perceived cost</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap <i>behavioral intention</i>

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
4.	Analisis Pemilihan Aplikasi Pembayaran DANA[13]	Penelitian sebelumnya menganalisis objek DANA dalam pemilihan aplikasi pembayaran, dan penelitian ini juga menganalisis objek DANA dalam menganalisis minat dan perilaku pengguna	Penelitian sebelumnya memakai model TAM, sedangkan penelitian yang dilakukan memakai model UTAUT2	Penelitian sebelumnya hanya memakai data populasi pada tahun 2019, seharusnya memakai data populasi terbaru	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk menganalisis secara kuantitatif faktor apa yang mempengaruhi konsumen dalam menggunakan aplikasi	Terdapat tiga faktor yang mempengaruhi pemilihan aplikasi pembayaran DANA, yaitu <i>compatibility</i> , <i>knowledge</i> , dan <i>convenience</i>
5.	Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penerimaan User Terhadap Penerapan <i>Quick Response</i> Indonesia Sebagai Teknologi Pembayaran Pada Dompot Digital[3]	Penelitian sebelumnya menggunakan model UTAUT2 dalam menganalisis faktor yang memengaruhi penerimaan user terhadap penerapan <i>quick response</i> indonesia <i>standard</i> sebagai teknologi pembayaran pada dompet digital, dan penelitian ini juga	Penelitian sebelumnya dilakukan untuk melihat faktor yang memengaruhi penerapan <i>quick response</i> indonesia <i>standard</i> , sedangkan penelitian yang dilakukan untuk melihat	Penelitian sebelumnya hanya memakai <i>e-wallet</i> Gopay dan OVO, seharusnya memakai semua <i>e-wallet</i> yang ada	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk menganalisis penerimaan masyarakat terhadap penerapan <i>quick response</i> indonesia <i>standard</i> sebagai teknologi untuk metode pembayaran nontunai dengan menggunakan model UTAUT2	Menunjukkan bahwa <i>facilitating condition</i> dan <i>hedonic motivation</i> memiliki pengaruh positif terhadap <i>behavior intention</i> , serta <i>behavior intention</i> juga memiliki pengaruh positif terhadap <i>use behavior</i>

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		memakai model yang sama dalam menganalisis minat dan perilaku pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	faktor variabel yang mempengaruhi penggunaan aplikasi <i>e-wallet</i> DANA			
6.	Faktor yang Memengaruhi <i>Behavior Intention</i> untuk Penggunaan Aplikasi Digital Menggunakan Model <i>UTAUT2</i> [14]	Penelitian sebelumnya menggunakan model <i>UTAUT2</i> dalam menganalisis faktor yang memengaruhi <i>behavior intention</i> untuk penggunaan aplikasi digital, dan penelitian ini juga memakai model yang sama dalam menganalisis minat dan perilaku pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya dilakukan pada aplikasi <i>e-wallet</i> LinkAja, sedangkan penelitian yang dilakukan memakai aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya hanya memakai variabel <i>behavioral intention</i> , seharusnya memakai variabel <i>use behavior</i> juga	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk menganalisis faktor yang meengaruhi niat penggunaan aplikasi dompet digital LinkAja dengan Menggunakan model <i>UTAUT2</i>	Variabel <i>price value</i> berpengaruh positif terhadap <i>behavior intention</i> , sedangkan untuk faktor lainnya tidak berpengaruh terhadap <i>behavior intention</i>
7.	Analisis Penerapan Model <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology2(UTAUT2)</i>	Penelitian sebelumnya menggunakan model <i>UTAUT2</i>	Penelitian sebelumnya dilakukan pada aplikasi	Penelitian sebelumnya hanya	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui faktor	Variabel <i>social influence, facilitating condition,</i>

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Syhthesize</i>	<i>Summarize</i>
	<p>Pada Adopsi Penggunaan Dompot Digital OVO Dayeuh Kolot Bandung(Studi Kasus Pada Generasi Z Sebagai Pengguna OVO)[1]</p>	<p>dalam menganalisis penerapan model <i>UTAUT2</i> pada adopsi penggunaan dompet digital OVO, dan penelitian ini juga memakai model yang sama dalam menganalisis minat dan perilaku pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA</p>	<p><i>e-wallet</i> OVO, sedangkan penelitian yang dilakukan memakai aplikasi <i>e-wallet</i> DANA</p>	<p>mengambil objek generasi Z, seharusnya mengambil seluruh generasi</p>	<p>yang mempengaruhi penerimaan dan minat menggunakan dompet digital OVO sehingga dapat mengoptimalkan pelayanan kepada pelanggan</p>	<p><i>hedonic motivation</i>, dan <i>price value</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap <i>behavior intention</i>. Variabel <i>performance expectancy</i>, <i>effort expectancy</i>, dan <i>habit</i> tidak memiliki pengaruh terhadap <i>behavior intention</i>. Variabel lain seperti <i>facilitating condition</i>, <i>habit</i>, dan <i>behavior intention</i> berpengaruh positif terhadap <i>behavior intention</i></p>

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
8.	Pemanfaatan Aplikasi Dompet Digital Terhadap Transaksi Retail Mahasiswa[15]	Penelitian sebelumnya menganalisis dompet digital, dan penelitian ini juga menganalisis dompet digital DANA	Penelitian sebelumnya memakai metode deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian yang dilakukan memakai model <i>UTAUT2</i>	Penelitian sebelumnya hanya memakai <i>e-wallet</i> OVO dan Gopay, seharusnya memakai semua <i>e-wallet</i> yang ada	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui manfaat, pengaruh perilaku konsumtif, dan pengaruh gaya hidup terhadap transaksi retail mahasiswa	Dompet digital yang mudah dan efisien membuat transaksi retail mahasiswa meningkat terutama untuk transaksi retail seperti transportasi <i>online</i> dan <i>e-commerce</i>
9.	Analisis Penerapan Model <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology2(UTAUT2)</i> Pada Adopsi Penggunaan <i>Mobile Payment</i> Jenius(Studi Kasus di Kota Bandung)[16]	Penelitian sebelumnya menggunakan model <i>UTAUT2</i> dalam menganalisis penerapan model <i>UTAUT2</i> pada adopsi penggunaan <i>mobile payment jenius</i> , dan penelitian ini juga memakai model yang sama dalam menganalisis minat dan perilaku	Penelitian sebelumnya dilakukan pada aplikasi <i>e-wallet</i> Jenius, sedangkan penelitian yang dilakukan memakai aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya hanya mengambil objek generasi milenial, seharusnya mengambil seluruh generasi	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui anteseden niat perilaku nasabah dan pengaruhnya terhadap adopsi <i>mobile payment</i> di Bandung, dengan menggunakan model <i>UTAUT2</i>	<i>Effort expectancy</i> , <i>social influence</i> , dan <i>hedonic motivation</i> tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap <i>behavior intention</i> . <i>Performance expectancy</i> dan <i>trust</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>behavior</i>

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA				<i>intention</i> . <i>Effort expectancy</i> dan <i>trust</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>performance expectancy</i> . <i>Facilitating condition</i> dan <i>behavior intention</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>adoption</i>
10.	Penerapan Model <i>UTAUT2</i> Untuk Mengevaluasi Aplikasi Ruang Guru[11]	Penelitian sebelumnya menggunakan model <i>UTAUT2</i> dalam menganalisis penerapan model <i>UTAUT2</i> untuk evaluasi aplikasi ruang guru, dan penelitian ini juga memakai model	Penelitian sebelumnya dilakukan pada aplikasi Ruang guru, sedangkan penelitian yang dilakukan pada aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya hanya memakai moderasi umur dan jenis kelamin, seharusnya memakai semua moderasi	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui variabel yang berpengaruh agar mendapatkan hasil evaluasi untuk mendukung aplikasi ruang guru yang lebih baik	Variabel yang mempengaruhi diantaranya <i>performance expectancy</i> , <i>effort expectancy</i> , <i>social influence</i> , <i>facilitating condition</i> , <i>price value</i> , <i>hedonic motivation</i> , <i>price</i>

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
		yang sama dalam menganalisis minat dan perilaku pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA		seperti pengalaman		<i>value</i> , dan <i>habit</i> yang dimoderasi oleh umur
11.	<i>Analysis Of The User Acceptance Of Exergaming(Fall-Preventive Measure)-Tailored For Indian Elderly Using Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT2)Model[17]</i>	Penelitian sebelumnya menggunakan model <i>UTAUT2</i> dalam menganalisis penerimaan pengguna terhadap <i>exergaming</i> lansia Indian dengan model <i>UTAUT2</i> , dan penelitian ini juga memakai model yang sama dalam menganalisis minat dan perilaku pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya dilakukan pada aplikasi <i>exergaming</i> , sedangkan penelitian yang dilakukan memakai aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya hanya mengambil 27 sampel, seharusnya pengambilan sampel dapat diperbanyak	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk menyelidiki penerimaan <i>exergame</i> yang disesuaikan dan disebut sebagai <i>therapeutic stepping exergame</i>	Hasilnya menunjukkan adanya hubungan positif antara <i>performance expectancy</i> , <i>effort expectancy</i> , <i>facilitating condition</i> , <i>hedonic motivation</i> terhadap <i>behavioral intention</i> dan korelasi positif antara <i>habit</i> , <i>price value</i> , dengan <i>behavioral intention</i> terhadap penggunaan TSE pada $p < 0,01$

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
12.	<i>A New Acceptance Model For Artificial Intelligence With Extensions To UTAUT2: An Empirical Study In Three Segments Of Application</i> [18]	Penelitian sebelumnya menggunakan model <i>UTAUT2</i> dalam penerimaan untuk kecerdasan buatan, dan penelitian ini juga memakai model yang sama dalam menganalisis minat dan perilaku pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya dilakukan pada aplikasi kecerdasan buatan, sedangkan penelitian yang dilakukan pada aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya hanya memakai tiga segmen yaitu aplikasi mobilitas, rumah tangga, dan kesehatan, seharusnya dapat memasukan segmen lainnya	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk menyelidiki faktor pengaruh dalam model penerimaan pada niat perilaku dan perilaku penggunaan untuk produk mengandung kecerdasan buatan dalam lingkungan kehidupan	Studi ini menjawab penerapan model penerimaan yang mapan untuk produk yang menggabungkan kecerdasan buatan, dan diperluas dengan lima tambahan faktor yang mempengaruhi
13.	<i>Using The UTAUT2 Model To Explain Public Acceptance Of Conditionally Automated(L3)Cars: A Questionnaire Study Among 9,118 Car Drivers From Eight European Countries</i> [19]	Penelitian sebelumnya menggunakan model <i>UTAUT2</i> untuk menjelaskan penerimaan publik terhadap automasi kondisional, dan penelitian ini juga memakai model yang sama dalam menganalisis minat dan perilaku	Penelitian sebelumnya dilakukan pada mobil otomatis bersyarat, sedangkan penelitian yang dilakukan pada aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya hanya memakai	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk menyelidiki <i>performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating condition,</i> dan <i>hedonic motivation</i> pada niat perilaku untuk menggunakan	<i>UTAUT2</i> dapat diterapkan pada otomatisasi bersyarat, dengan <i>hedonic motivation, social influence, performance expectancy</i> yang memengaruhi niat perilaku untuk membeli dan menggunakan

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
			pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA		mobil otomatis bersyarat	mobil otomatis bersyarat. Penemuan ini juga menemukan efek positif dari <i>facilitating condition, effort expectancy, hedonic motivation, social influence</i>
14.	<i>Analysing The Acceptation Of Online Games In Mobile Devices: An Application Of UTAUT2</i> [20]	Penelitian sebelumnya menggunakan model <i>UTAUT2</i> dalam menganalisis perimaaan terhadap permainan <i>online</i> dalam perangkat <i>mobile</i> , dan penelitian ini juga memakai model yang sama dalam menganalisis minat dan perilaku pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya dilakukan pada permainan <i>online</i> , sedangkan penelitian yang dilakukan pada aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya hanya memakai variabel utama, seharusnya memakai variabel moderasi juga	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk menganalisis penerimaan permainan <i>online</i> , berdasarkan <i>UTAUT2</i>	Niat untuk bermain <i>online</i> dijelaskan, dalam urutan kepentingan oleh variabel <i>habit, hedonic motivation</i> , dan <i>social identity</i> . Selain itu, penggunaan permainan <i>online</i> ditentukan oleh kebiasaan dan niat untuk bermain

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
15	<i>Identifying Relevant Segments Of AI Applications Adopters-Expanding The UTAUT2's Variables</i>	Penelitian sebelumnya menggunakan model <i>UTAUT2</i> untuk mengidentifikasi segmen yang relevan dari aplikasi AI, dan penelitian ini juga memakai model yang sama dalam menganalisis minat dan perilaku pengguna aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya dilakukan pada aplikasi AI, sedangkan penelitian yang dilakukan pada aplikasi <i>e-wallet</i> DANA	Penelitian sebelumnya hanya memakai	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk memeriksa faktor penting dalam adopsi aplikasi AI dengan memperluas dan memvalidasi teori terpadu yang mapan tentang adopsi dan penggunaan teknologi seperti <i>UTAUT2</i>	Hasilnya menunjukkan lima segmen dengan perilaku berbeda. Setelah diketahui, profil tersebut digunakan untuk mengusulkan aplikasi ke pengembang AI untuk meningkatkan keterlibatan konsumen

Sesuai dengan Tabel 2.1, diketahui bahwa *gap* yang ada dengan penelitian terdahulu adalah adanya perbedaan model yang digunakan. Penelitian terdahulu memakai beberapa model seperti *TAM* dan *UTAUT* untuk menganalisis minat dan perilaku pengguna aplikasi *e-wallet*, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan model *UTAUT2*

2.2 Dasar Teori

2.2.1 *Fintech*

Perpaduan antara layanan keuangan dan teknologi yang memungkinkan pembayaran transaksi jarak jauh secara cepat dapat disebut *financial technology*[2]. *Fintech* dapat diartikan juga sebagai industri perusahaan pemakai teknologi untuk membuat layanan sistem keuangan lebih efisien. *Fintech* memiliki kategori pembayaran digital, pengiriman uang, kliring, dan penyelesaian (*payment, clearing, dan settlement*)[3]. Menurut Chrimastianto, “*fintech* merupakan salah satu inovasi di bidang keuangan yang terkait dengan teknologi modern”[21].

2.2.2 *Dompot Digital*

“*E-wallet* merupakan layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran, diantaranya seperti alat pembayaran dengan menggunakan kartu atau uang elektronik serta dapat menampung dana untuk melakukan pembayaran”. Hal ini sesuai dengan peraturan nomor 18/40/PBI/2016 yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia tahun 2016[22].

Menurut Le, *e-wallet* merupakan salah satu tipe dari pembayaran elektronik, yang dapat digunakan untuk transaksi secara *online* melalui *smartphone*. *E-wallet* juga memberikan solusi yang sangat nyaman untuk berbagai bisnis dan memungkinkan pelanggannya untuk membeli produk secara *online*[23]. *E-wallet* menurut Olsen adalah dompet digital pribadi yang berisi instrumen pembayaran elektronik seperti mata uang virtual, serta pembayaran kebutuhan lainnya[13].

2.2.3 *Minat dan Perilaku*

“Seorang konsumen dalam melakukan transaksi pembelian, dipengaruhi oleh motif pembelian. Perlunya pembelajaran tentang perilaku konsumen untuk melihat proses motivasi dari dasar yang digerakan oleh perilaku konsumen dalam melakukan transaksi pembelian” merupakan pendapat dari Kotler dan Amstrong[4].

Kotler dan Keller juga berpendapat bahwa "minat beli adalah tindakan yang terjadi sebagai respon terhadap suatu objek yang menunjukkan kemauan pelanggan untuk membeli". Ferdinand berpendapat bahwa "minat yang muncul menciptakan motivasi yang tersimpan dalam pikiran untuk mewujudkan apa yang ada dalam pikiran ketika konsumen perlu memenuhi kebutuhannya"[24].

Menurut Sunyoto perilaku konsumen adalah "tindakan yang dilakukan secara individu atau kelompok sehubungan dengan proses pengambilan keputusan saat menggunakan layanan atau produk yang diminati"[24].

2.2.4 DANA

PT Espay Debit Indonesia Koe adalah perusahaan yang meluncurkan aplikasi *e-wallet* DANA. DANA adalah aplikasi dompet digital alternatif di kalangan masyarakat Indonesia. Prinsip dari DANA adalah memberikan kemampuan transaksi keuangan *online cashless* dan *cardless* yang lebih aman, nyaman dan cepat hanya dengan menggunakan *smartphone*. DANA memfasilitasi pembayaran transaksi *online* dan menjamin privasi dan keamanan bagi semua pengguna[6].

DANA dapat digunakan di berbagai sektor seperti pendidikan, pelayanan umum dan perdagangan. DANA tidak hanya merambah berbagai sektor tetapi juga berbagai *platform* seperti Bukalapak, TIXId, dan akan segera merambah ke *merchant* lainnya. Vincent selaku CEO DANA menegaskan bahwa "DANA berbeda dengan layanan *e-wallet* lainnya. Infrastruktur DANA memiliki tingkat keamanan yang tinggi. DANA juga memiliki *data recovery center* dan *data center* yang dapat menangani skalabilitas transaksi yang tinggi"[13].

2.2.5 Sampel

Menurut Indrawati, anggota populasi yang dipilih untuk berpartisipasi dalam penelitian disebut sebagai sampel dikarenakan peneliti dapat meminta

dan mengamati anggota tentang objek yang disurvei[1]. Sampel juga merupakan sebagian dari jumlah serta karakteristik yang ada dan dimiliki oleh suatu populasi[15].

Sampel menurut Sugiyono adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dan yang akan diteliti. Jika jumlah populasi sangat banyak, maka sampel yang diambil dari populasi tersebut dapat digunakan”[4].

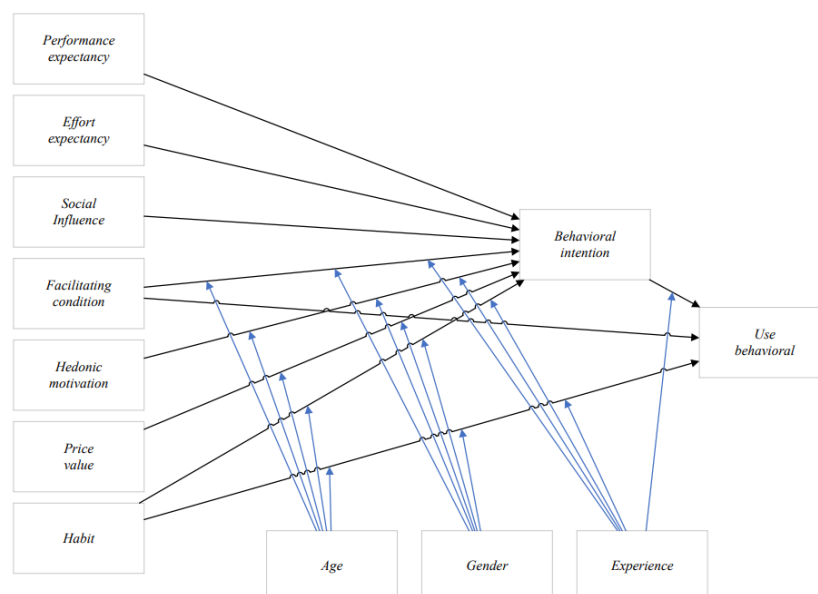
Teknik *sampling* merupakan teknik dalam pengambilan sampel. Terdapat berbagai macam teknik, salah satunya adalah teknik *probability sampling*. *Probability sampling* adalah teknik yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel, dimana teknik ini meliputi *simple random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *sampling area*, dan lainnya. Pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* digunakan karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada[25].

2.2.6 Unified Theory of Acceptance and Use of Technology2(UTAUT2)

Model *UTAUT2* merupakan kepanjangan dari *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology2* dan pengembangan lebih lanjut dari model *UTAUT* yang dikembangkan oleh Venkatesh, Tong, dan Xu pada tahun 2012[16]. Model *UTAUT* hanya memiliki empat konstruk yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating condition* yang mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan teknologi. Pada pengembangan model *UTAUT2*, terdapat penambahan tiga konstruk. Penambahan ini diadopsi untuk melengkapi konstruk pada model sebelumnya yaitu model *UTAUT*. Konstruk pertama yang ditambahkan dalam mengambil pendekatan yang menekankan pentingnya motivasi ekstrinsik untuk melengkapi perspektif dari teori motivasi adalah *hedonic motivation*. Konstruk kedua yang ditambahkan dilihat dari sudut pandang harapan usaha dalam model *UTAUT*, bahwa *price value* juga merupakan faktor penting

karena konsumen harus menanggung biaya yang terkait dengan pembelian perangkat dan layanan. Konsisten dengan argumen ini, konstruk terkait dengan biaya ditambahkan. Konstruk terakhir yang ditambahkan dilihat pada cara dan kebiasaan menggunakan teknologi, maka *habit* ditambahkan dalam model *UTAUT2*. Berdasarkan kesenjangan dalam model *UTAUT*, maka *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit* menjadi pelengkap pada model *UTAUT2*[10].

Model *UTAUT2* memiliki tujuh konstruk yang dimoderasi oleh variabel *age*, *gender*, dan *experience*. Variabel moderasi merupakan variabel bebas yang mempengaruhi(memperkuat atau memperlemah) hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Variabel moderasi *age* merupakan moderator kontinu yang biasanya diukur dengan banyak item, sedangkan variabel moderasi *gender* dan *experience* merupakan variabel kategoris yang hanya memiliki dua kemungkinan[26]. Konstruk tersebut diadaptasikan dengan definisi dan disesuaikan berdasarkan model *UTAUT2* dalam penerimaan teknologi dan penggunaan teknologi pada konsumen[5]. Tujuh konstruk tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.1[10].



Gambar 2.1 Model *UTAUT2*[10]

Sesuai dengan Gambar 2.1, diketahui bahwa tujuh konstruk dari model *UTAUT2* adalah sebagai berikut:

1. Venkatesh berpendapat bahwa “*performance expectancy* dipakai dalam menjelaskan sejauh apa pengguna menerima manfaat saat memakai suatu sistem atau teknologi”[3].
2. Jambulingam berpendapat bahwa “*effort expectancy* dipakai dalam menjelaskan sejauh apa suatu teknologi mudah untuk dipakai”[3].
3. Harsono berpendapat bahwa “*social influence* dipakai dalam menjelaskan seseorang memakai suatu teknologi disebabkan karena dorongan dari sekitar”[3].
4. Raman berpendapat bahwa “*facilitating condition* dipakai dalam menjelaskan persepsi seseorang bahwa infrastruktur berupa perangkat dapat mendukung penggunaan suatu teknologi”[3].
5. Venkatesh berpendapat bahwa “*hedonic motivation* dipakai dalam menjelaskan motivasi yang didapat dari penggunaan teknologi”[3].
6. Venkatesh berpendapat bahwa “*price value* merupakan perbandingan antara biaya yang dikeluarkan dengan manfaat yang diterima dari penggunaan teknologi”[3].
7. Harsono berpendapat bahwa “*habit* dipakai dalam menjelaskan bagaimana seseorang menggunakan suatu teknologi dalam kegiatan sehari-harinya”[3].

Model *UTAUT2* digunakan dalam penyusunan kuesioner. Referensi diambil dari jurnal “*Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*”[10] yang dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Referensi pertanyaan[10]

Indikator	Pertanyaan
PE1	<i>I find mobile Internet useful in my daily life</i>
PE2	<i>Using mobile Internet increases my chances of achieving things that are important to me</i>
PE3	<i>Using mobile Internet helps me accomplish things more quickly</i>
PE4	<i>Using mobile Internet increases my productivity</i>
EE1	<i>Learning how to use mobile Internet is easy for me</i>
EE2	<i>My interaction with mobile Internet is clear and understandable</i>
EE3	<i>I find mobile Internet easy to use</i>
EE4	<i>It is easy for me to become skillful at using mobile Internet</i>
SI1	<i>People who are important to me think that I should use mobile Internet</i>
SI2	<i>People who influence my behavior think that I should use mobile Internet</i>
SI3	<i>People whose opinions that I value prefer that I use mobile Internet</i>
FC1	<i>I have the resources necessary to use mobile Internet</i>
FC2	<i>I have the knowledge necessary to use mobile Internet</i>
FC3	<i>Mobile Internet is compatible with other technologies I use</i>
FC4	<i>I can get help from others when I have difficulties using mobile Internet</i>
HM1	<i>Using mobile Internet is fun</i>
HM2	<i>Using mobile Internet is enjoyable</i>
HM3	<i>Using mobile Internet is very entertaining</i>
PV1	<i>Mobile Internet is reasonably priced</i>
PV2	<i>Mobile Internet is a good value for the money</i>
PV3	<i>At the current price, mobile Internet provides a good value</i>
H1	<i>The use of mobile Internet has become a habit for me</i>
H2	<i>I am addicted to using mobile Internet</i>
H3	<i>I must use mobile Internet</i>
H4	<i>Using mobile Internet has become natural to me</i>
BI1	<i>I intend to continue using mobile Internet in the future</i>
BI2	<i>I will always try to use mobile Internet in my daily life</i>
BI3	<i>I plan to continue to use mobile Internet frequently</i>

Sesuai dengan Tabel 2.2, diketahui bahwa referensi pertanyaan yang ada berjumlah 28 indikator.

2.2.7 SEM-PLS

Structural equation modeling adalah teknik statistika untuk menguji dan mengestimasi hubungan kausal dengan mengintegrasikan analisis faktor dan analisis

jalur. SEM adalah pengembangan dari GLM dengan regresi berganda sebagai bagian utamanya. Proses pemodelan SEM terdiri dari dua tahapan yaitu validasi model pengukuran dan pengujian model struktural[27].

PLS adalah analisis persamaan struktural(SEM) berbasis varian yang secara simultan dapat melakukan pengujian model pengukuran sekaligus pengujian model struktural. Model pengukuran digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas, sedangkan model struktural digunakan untuk uji kausalitas[27].

a. Model pengukuran digunakan untuk menguji validitas konstruk dan dan realibilitas instrumen. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada uji validitas terdapat uji validitas konvergen dan diskriminan.

1. Validitas konvergen adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana sebuah indikator berkorelasi terhadap indikator lain pada konstruk yang sama dan dinilai berdasarkan nilai *loading factor* indikator yang mengukur konstruk tersebut. *Rule of thumb* yang digunakan untuk *loading factor* adalah $>0,7$ dan untuk *average variance extracted* adalah $>0,5$. Jika nilai *average variance extracted* $<0,5$ menunjukkan bahwa lebih banyak varian berasal dari galat bukan dari konstruknya.
2. Validitas diskriminan adalah ukuran yang menunjukkan bahwa sebuah konstruk berbeda dengan konstruk lainnya. Validitas diskriminan pada level indikator disebut dengan *cross loading*. Nilai *cross loading* indikator suatu konstruk harus lebih dari nilai *cross loading* indikator ke konstruk lain. Pada tingkat konstruk, validitas diskriminan diukur dengan membandingkan akar *average variance extracted* untuk setiap konstruk dengan korelasi antara konstruk dengan konstruk lain dan didasarkan pada kriteria *fornell lacker*.

Tidak hanya uji validitas, namun terdapat uji reliabilitas yang digunakan untuk mengukur konsistensi responden dalam menjawab kuesioner penelitian. Uji reliabilitas dinilai berdasarkan *cronbach's alpha* yang

mengukur batas bawah nilai realibilitas suatu konstruk. *Composite reliability* berguna untuk mengukur nilai sesungguhnya realibilitas suatu konstruk. *Rule of thumb* untuk nilai *cronbach's alpha* dan *composite reliability* adalah $>0,7$ [28].

- b. Model struktural dievaluasi dengan menggunakan koefisiensi determinasi atau bisa disingkat dengan R^2 yang merupakan nilai yang menunjukkan ukuran varians dari endogen yang disebabkan oleh eksogen yang terhubung. Tidak hanya R^2 , nilai koefisien *path* atau *t-values* untuk uji signifikansi antar konstruk. R^2 digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai *coefisient path* yang ditunjukkan oleh nilai *t-statistic* harus $>1,96$ [28].

2.2.8 Hipotesis

“Hipotesis adalah jawaban awal dari pertanyaan yang dibuat dalam penelitian, dimana uraian pertanyaan dirumuskan dalam bentuk pernyataan. Jawabannya hanya didasarkan pada teori yang relevan dan diperoleh melalui pengumpulan data dan penelitian[1]. Indrawati berpendapat bahwa hipotesis juga dapat dijelaskan sebagai pernyataan awal penelitian yang didukung oleh data. Hipotesis diturunkan dari teori yang menjadi dasar pembentukan model konseptual penelitian. Pembuatan hipotesis harus dengan melihat model konseptual yang menunjukkan hubungan antar variabel. Hipotesis juga merupakan pernyataan hubungan antar variabel yang dapat diuji dan dihubungkan berdasarkan jaringan relevan yang didefinisikan dalam kerangka teori[16].