

ABSTRAK

ANALISIS MINAT DAN PERILAKU PENGGUNA APLIKASI *E-WALLET* DANA DENGAN *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY2(UTAUT2)*

Oleh

Erika Melania

18103042

Perkembangan teknologi saat ini berpengaruh terhadap seluruh aktivitas yang awalnya dilakukan secara manual, sekarang dapat dilakukan secara instan seperti sistem pembayaran keuangan non tunai yaitu *fintech*. *Fintech* didefinisikan sebagai industri yang terdiri dari perusahaan pengguna teknologi, untuk membuat layanan sistem keuangan lebih efisien. Salah satu pemanfaatan *fintech* adalah *e-wallet*. *E-wallet* adalah layanan elektronik untuk pembayaran digital dan banyak jenis transaksi lainnya. Salah satu *e-wallet* yang ada di Indonesia adalah DANA. Menurut laporan MobileBuku, pasar Indonesia memiliki lima pemain utama yang memiliki urutan pertumbuhan transaksi tertinggi di tahun 2020, yaitu OVO, ShopeePay, LinkAja, Gopay, DANA. DANA berada pada posisi paling rendah dibandingkan *e-wallet* lainnya. Hal ini menunjukkan rendahnya pengguna untuk menggunakan DANA. Penelitian ini berfokus pada faktor yang mempengaruhi minat dan perilaku pengguna aplikasi *e-wallet* DANA dengan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology2(UTAUT2)*. Model *UTAUT2* adalah hasil pengembangan lebih lanjut dari model *UTAUT*. Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian dilakukan dengan menggunakan model *UTAUT2* untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi minat dan perilaku pengguna *e-wallet* DANA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor yang berpengaruh terhadap minat dan perilaku pengguna DANA. Adapun teknik pengujian yang digunakan menggunakan *SEM-PLS*. Sesuai dengan pengujian yang ada, diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *e-wallet* DANA adalah *facilitating condition* yang merupakan persepsi seseorang bahwa infrastruktur berupa perangkat dapat mendukung penggunaan suatu teknologi, *hedonic motivation* yang merupakan motivasi yang didapat dari penggunaan teknologi, dan *habit* yang merupakan kebiasaan penggunaan suatu teknologi dalam kegiatan sehari-harinya oleh seseorang.

Kata kunci: DANA, *E-wallet*, *SEM-PLS*, *UTAUT2*