

**FAKTOR – FAKTOR YANG MEMENGARUHI MINAT MAHASISWA POLITEKNIK
NEGERI SAMARINDA MENGGUNAKAN SISTEM PEMBAYARAN
E-WALLET LINKAJA**

Ibrahim Musa¹⁾, Noor Fachman Tjetje²⁾ dan Ni Wayan Ayu Susanti³⁾

E-mail: correspondence Ibrahimmusa@polnes.com¹⁾, fachmannoor@gmail.com²⁾,
niwayanayu07@gmail.com³⁾

^{1,2,3}Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Samarinda, Samarinda

^{1,2,3}Jl Dr. Cipto Mangunkusumo, Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia, 75131

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of ease of use, service features dan lifestyle on students' interest in using the LinkAja e-wallet payment system. This research is a quantitative research. Data collection techniques through questionnaires with a sample of students of the Accounting Department of the Samarinda State Polytechnic. The sampling technique used in this study uses a purposive sampling technique with the Krejcie dan Morgan formula with a minimum sample of 266 respondents. In this study, the analysis tool used is the statistical method through the Statistical Product dan Service Solution (SPSS) program. The results of the study showed that partially the ease of use variable did not have a positive dan significant effect on students' interest in using the LinkAja e-wallet, while the variable of service features dan lifestyle had a positive dan significant effect on students' interest in using the LinkAja e-wallet.

Keywords: *Ease of Use, Service Features, Lifestyle, Interests, E-Wallet*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan, fitur layanan dan gaya hidup terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan sistem pembayaran e-wallet LinkAja. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data melalui kuesioner dengan sampel mahasiswa Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Samarinda. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan rumus Krejcie dan Morgan dengan sampel minimal 266 responden. Dalam penelitian ini, alat analisis yang digunakan adalah metode statistik melalui program Statistical Product dan Service Solution (SPSS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian variabel kemudahan penggunaan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat siswa dalam menggunakan e-wallet LinkAja, sedangkan variabel fitur layanan dan gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat siswa dalam menggunakan e-wallet LinkAja.

Keywords: *Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan, Gaya Hidup, Minat, E-Wallet*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia kini berkembang pesat dan membawa perubahan yang signifikan, dengan munculnya inovasi baru dalam penggunaan alat pembayaran memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi penggunanya. Inovasi dibidang teknologi telah membantu kegiatan perekonomian khususnya keuangan dengan merancang banyak model transaksi keuangan sesuai kebutuhan. Hal ini ditunjukkan dengan [meningkatnya transaksi non tunai dengan menggunakan *Financial Technology (Fintech)*. Dengan segala inovasi yang ada, tidak menutup kemungkinan semua transaksi pembayaran akan dilakukan dengan menggunakan *Fintech*, termasuk



dengan munculnya dompet digital atau *e-wallet* yang semakin mendominasi sistem pembayaran di era digitalisasi saat ini. *E-wallet* merupakan sistem pembayaran secara elektronik nilai uang disimpan pada suatu media elektronik tertentu seperti *smartphone*, nilai uang yang tersimpan pada media elektronik dapat berkurang sesuai dengan jumlah transaksi, pengguna dapat mengisi kembali (*top-up*) sesuai dengan nilai yang diinginkan.

E-wallet memiliki kesempatan yang besar untuk menyediakan fitur layanan yang terbaik untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam melakukan transaksi non tunai. Awalnya *e-wallet* diciptakan untuk memudahkan penggunanya dalam menyimpan uang berbentuk digital, sehingga dapat melakukan segala transaksi dengan mudah dan aman. Di Indonesia saat ini sudah banyak berkembang berbagai macam jenis dompet digital atau *e-wallet*, salah satunya adalah *LinkAja*.

LinkAja merupakan penyedia layanan pembayaran berbasis *server* yang menjadi produk unggulan dari PT Fintek Karya Nusantara (Finarya) dan telah terdaftar di Bank Indonesia. Pada 21 februari 2019, Finarya secara resmi memperoleh lisensi atau izin dari Bank Indonesia sebagai Perusahaan Penerbit Uang Elektronik dan Penyelenggara Layanan Keuangan Digital Bebasan Hukum dengan Sistem Keamanan Informasi (*LinkAja.id* 2024).

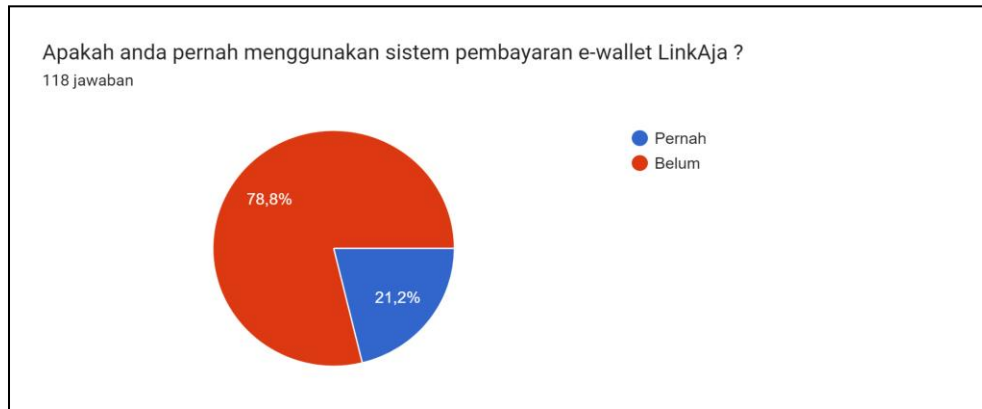
LinkAja hadir dengan menawarkan berbagai fitur layanan dan mampu memenuhi kebutuhan bertransaksi para penggunanya secara non tunai. *LinkAja* merupakan salah satu *e-wallet* yang terbilang baru dibandingkan dengan *e-wallet* lain dan masih asing dikalangan mahasiswa. *LinkAja* mampu bersaing dengan *e-wallet* lain, dikarenakan memiliki beberapa fitur yang akan mempermudah transaksi penggunanya seperti pengisian ulang saldo pada *merchant* yang bekerja sama dengan *LinkAja*, pembayaran berbagai macam tagihan, transfer saldo antar bank, tarik tunai saldo, pembayaran transaksi secara *offline*. *LinkAja* seringkali memberikan *cashback* dan potongan harga yang membuat penggunanya merasa diuntungkan dan merasakan kemudahan dalam bertransaksi menggunakan fitur layanan *LinkAja*. Oleh karena itu, hal tersebut bisa menjadi salah satu pertimbangan bagi calon pengguna dalam menggunakan *LinkAja* sebagai sistem pembayaran nontunai dan secara tidak langsung dapat meningkatkan pengguna *LinkAja*.

Di era globalisasi saat ini penggunaan *e-wallet* menjadi sangat populer di kalangan mahasiswa. Mahasiswa lebih memilih menggunakan sistem pembayaran non tunai dengan beranggapan bahwa pembayaran non tunai lebih praktis, efisien dan aman, selain itu *e-wallet* sering kali memberikan promo menarik kepada penggunanya seperti *cashback*, voucher, diskon *merchant* lain, potongan harga dan promo menarik lainnya. Beberapa aktivitas pembayaran di lingkungan Politeknik Negeri Samarinda sudah bisa menggunakan pembayaran non tunai. Alasan penulis memilih lokasi penelitian di Politeknik Negeri Samarinda karena gaya hidup mahasiswa yang cenderung praktis yang sejalan dengan perkembangan teknologi, selain itu kemudahan penggunaan dan fitur layanan yang



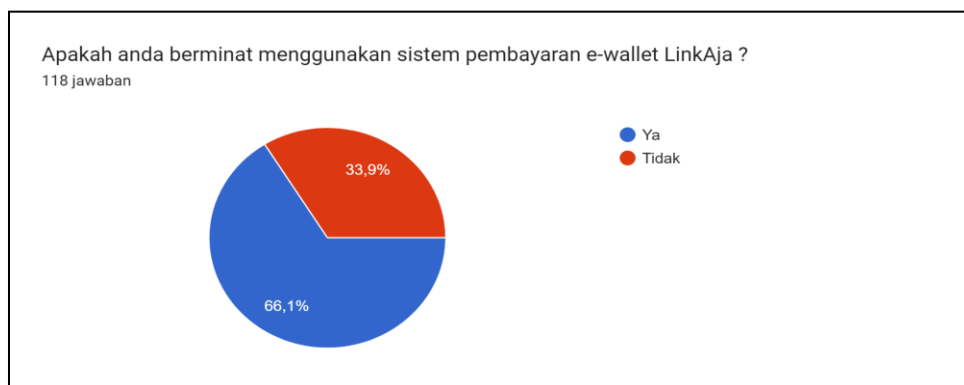
ditawarkan *e-wallet LinkAja* dapat memengaruhi minat mahasiswa menggunakan *e-wallet LinkAja* sebagai sistem pembayaran nontunai, pada pra-riset ditemukan hasil sebagai berikut.

Berdasarkan hasil pra-riset yang dilakukan penulis ditemukan bahwa sebanyak 78,8% mahasiswa belum pernah menggunakan *e-wallet LinkAja*, sementara 21,2% mahasiswa pernah menggunakan *e-wallet LinkAja*. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa jurusan akuntansi belum pernah dan belum mengenal *e-wallet LinkAja*. Sebagaimana dapat dilihat pada gambar 1.1 berikut ini:



Gambar 1 Data Pra Riset Mahasiswa Jurusan Akuntansi

Mahasiswa jurusan Akuntansi yang berminat menggunakan *LinkAja* sebagai sistem permbayaran sebanyak 66,1%, sementara 33,9% belum berminat menggunakan *LinkAja* sebagai sistem pembayaran. Sebagaimana dapat dilihat pada gambar 1.2 berikut ini:



Gambar 1 Data Pra Riset Mahasiswa Jurusan Akuntansi



Dapat disimpulkan bahwa alasan mahasiswa berminat menggunakan *e-wallet LinkAja* karena dengan menggunakan *LinkAja* dapat mempermudah transaksi pembayaran, lebih praktis dan efisien, pastinya lebih aman karena tidak membawa uang tunai berlebihan. Sementara alasan mahasiswa tidak berminat menggunakan *LinkAja* karena transaksi di kedai kecil atau warung sering kali menggunakan uang tunai, nyaman dengan aplikasi *e-wallet* lain, dan *LinkAja* yang belum terkenal di kalangan mahasiswa karena termasuk *e-wallet* baru. Sesuai dengan tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui masing- masing pengaruh kemudahan penggunaan, fitur layanan dan gaya hidup terhadap minat mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda menggunakan sistem pembayaran *e-wallet LinkAja*. Untuk mengetahui minat mahasiswa menggunakan *LinkAja* dapat dilakukan dengan cara menimbulkan ketertarikan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet*, diantaranya adalah kemudahan penggunaan, fitur layanan dan gaya hidup.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup pengaturan, kontrak/perjanjian, fasilitas, operasional, dan mekanisme teknis yang digunakan untuk penyampaian, pengesahan dan penerimaan instruksi pembayaran, serta pemenuhan kewajiban pembayaran melalui pertukaran “nilai” antar perorangan, bank, lembaga lainnya baik domestic maupun *cross border* ‘antarnegara’ (Subari dan Ascarya, 2017).

Secara garis sistem pembayaran dibagi menjadi dua sistem yaitu sistem pembayaran tunai dan sistem pembayaran nontunai. Perbedaan yang mendasar terletak pada instrument yang digunakan.

1) Sistem pembayaran tunai

Perbedaan yang mendasar terletak pada alat yang digunakan. Sistem pembayaran tunai menggunakan uang (uang kertas dan uang logam) sebagai alat pembayaran.

2) Sistem pembayaran nontunai

Instrument yang digunakan berupa Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK), cek, bilyet giro, nota debit, maupun uang elektronik (*card based* dan *service based*). Cakupan sistem pembayaran nontunai dikelompokkan menjadi dua jenis transaksi yaitu transaksi nilai besar (*wholesale*) dan transaksi retail.

Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan diartikan sebagai suatu tindakan dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami (Rahman dan Dewantara, 2017). Sementara Ernawati dan Noersanti, (2021) menyatakan kemudahan penggunaan merupakan usaha yang tidak memberatkan atau tidak membutuhkan kemampuan yang tinggi ketika seseorang menggunakan suatu sistem tersebut. Harlan (2014) menyatakan



kemudahan penggunaan merupakan sebagai kepercayaan individu dimana jika mereka menggunakan teknologi tentu akan terbebas dari upaya.

Fitur Layanan

Desita dan Dewi, (2022) menyatakan bahwa dengan adanya fitur layanan yang disediakan oleh aplikasi *e-wallet* maka seseorang dapat memilih aplikasi *e-wallet* yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan masing – masing. Fitur layanan merupakan salah satu faktor dari pesaing yang akan memberikan kepercayaan kepada individu. Umaningsih and Wardani (2020) menyatakan fitur merupakan suatu komponen yang dapat meningkatkan fungsionalitas sebuah produk. Karena fitur dapat menjadi alasan pelanggan memilih sebuah produk, maka bagi pemasar fitur merupakan dasar untuk membedakan produknya dengan produk lainnya.

Gaya Hidup

Gaya hidup merupakan pola – pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain, gaya hidup juga dipahami sebagai sebuah karakteristik seseorang secara kasat mata, yang memdanai sistem nilai serta sikap terhadap diri sendiri dan lingkungannya Widodo dan Sumanto, (2021). Sementara Alsyukri, (2021) menyatakan Gaya hidup dapat diartikan sebagai salah satu kebutuhan sekunder seseorang yang dapat berubah tergantung waktu atau keinginan untuk mengubah gaya hidup. Gaya hidup dapat diketahui dari cara berpakaian, kebiasaan dan dapat dinilai relative bergantung dari penilaian orang.

Minat

Minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu dan keinginan yang kuat untuk melakukan sesuatu. Minat bukan bawaan dari lahir, melainkan dapat dipengaruhi dan harus diciptakan agar tumbuh dan terasah sehingga menjadi kebiasaan (Widodo 2019). Sementara Sutrisno (2021) menyatakan minat dapat diartikan sebagai dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan dan mencapai suatu target tertentu.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam usaha menguji hipotesis yang telah disusun. Penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan Sugiyono (2019). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data primer. Objek dalam penelitian ini adalah *e-wallet LinkAja* yang diluncurkan oleh PT Fintek Karya Nusantara. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Samarinda. Penentuan besarnya sampel agar mempermudah proses penelitian dalam perhitungan analisisnya sebesar 266 responden. Penentuan jumlah sampel dapat dilakukan dengan cara statistic yaitu dengan menggunakan rumus Krejcie and Morgan (1970). Menggunakan metode *survey* dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner (angket). Analisis data



penelitian menggunakan uji validita , uji reliabilitas, analisis regresi linier berganda, uji t, uji f dan uji koefisien determinasi (R^2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Objek Penelitian

LinkAja merupakan penyedia jasa pembayaran berbasis server yang merupakan produk danalan dari PT Fintek Karya Nusantara (Finarya) dan telah terdaftar di Bank Indonesia. Sejak 21 Februari 2019, Finarya secara resmi telah mendapat *lisensi* atau izin dari Bank Indonesia sebagai Perusahaan Penerbit Uang Elektronik dan Penyelenggara Layanan Keuangan Digital Badan Hukum dengan Sistem Keamanan Informasi.

Finarya merupakan gabungan dari 10 anak usaha afiliasi BUMN (Badan Usaha Milik Negara). Saat ini Finarya juga terbuka untuk bersinergi dengan pihak swasta yang memiliki visi dan misi serupa. Pada oktober 2020, *Grab La Pte. Ltd.* resmi menjadi pemegang saham finarya. Kemudian maret 2021, PT Dompot Anak Bangsa juga resmi terdaftar sebagai pemegang saham Finarya. Finarya merupakan pemegang merk *LinkAja* dan *LinkAja* Syariah.

Hasil Penelitian

Responden penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Akuntansi semester 2 sampai dengan semester 8. Berdasarkan kuesioner yang disebarakan, memperoleh 266 responden. Sebanyak 72 responden diperoleh melalui *google form* dan sebanyak 194 responden diperoleh melalui kuesioner *offline*. Karakteristik responden dapat diklasifikasikan berdasarkan kelas, kelas, program studi, jenis kelamin dan umur.

Pembahasan

Hasil Uji Kualitas Data

1. Uji Validitas

Tabel 5.1 Hasil Uji Validitas Kuesioner

Variabel	Indikator	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Kemudahan Penggunaan (X1)	$X_{1,1}$	0,805	0,119	Valid
	$X_{1,2}$	0,802	0,119	Valid
	$X_{1,3}$	0,757	0,119	Valid
Fitur Layanan (X2)	$X_{2,1}$	0,790	0,119	Valid
	$X_{2,2}$	0,847	0,119	Valid
	$X_{2,3}$	0,838	0,119	Valid
Gaya Hidup (X3)	$X_{3,1}$	0,786	0,119	Valid
	$X_{3,2}$	0,745	0,119	Valid
	$X_{3,3}$	0,773	0,119	Valid
Minat Menggunakan (Y)	$Y_{1,1}$	0,749	0,119	Valid



	$Y_{1,2}$	0,864	0,119	Valid
	$Y_{1,3}$	0,835	0,119	Valid

Berdasarkan Tabel 5.1, hasil uji validitas menunjukkan bahwa r_{tabel} sebesar 0,119 dan dapat dilihat dari semua pertanyaan yang diajukan memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dengan demikian seluruh butir pertanyaan tersebut dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Tabel 5.2 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Batas Minimum	Keterangan
Kemudahan Penggunaan (X1)	0,693	0,60	Reliabel
Fitur Layanan (X2)	0,764	0,60	Reliabel
Gaya Hidup (X3)	0,717	0,60	Reliabel
Minat Menggunakan (Y)	0,748	0,60	Reliabel

Berdasarkan Tabel 5.2 dapat diketahui nilai Cronbach Alpha > 0,60 maka keempat variabel dinyatakan reliabilitas sangat baik, instrument yang digunakan dinyatakan reliabel.

Hasil Uji Hipotesis

1. Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 5.3 Hasil Uji Regresi Linear Berganda Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	0,373	0,524		0,712	0,477
	Kemudahan Penggunaan	0,088	0,058	0,076	1,510	0,132
	Fitur Layanan	0,271	0,058	0,239	4,700	0,000
	Gaya Hidup	0,575	0,049	0,561	11,797	0,000



Berdasarkan tabel 5.3, maka dilakukan uji regresi linear bergdana dengan persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 0,373 + 0,088X_1 + 0,271X_2 + 0,575X_3 + e$$

Dari persamaan tersebut dapat dijelaskan bahwa :

- a. Nilai *constant* adalah 0,373 hal ini berarti variabel minat sebelum dipengaruhi oleh variabel kemudahan penggunaan, fitur layanan dan gaya hidup, maka bernilai positif yaitu 0,373.
- b. Nilai koefisien kemudahan penggunaan (X1) sebesar 0,088 yang menunjukkan bahwa variabel kemudahan penggunaan (X1) berpengaruh positif terhadap minat menggunakan sistem pembayaran *e-wallet LinkAja*. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa semakin besar kemudahan penggunaan yang diberikan LinkAja maka minat menggunakan sistem pembayaran *e-wallet LinkAja* akan meningkat.
- c. Nilai koefisien fitur layanan (X2) sebesar 0,271 yang menunjukkan bahwa variabel fitur layanan (X2) berpengaruh positif terhadap minat menggunakan sistem pembayaran *e-wallet LinkAja*. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa semakin besar fitur layanan yang diberikan *LinkAja* maka minat menggunakan sistem pembayaran *e-wallet LinkAja* akan meningkat.
- d. Nilai koefisien gaya hidup (X3) sebesar 0,575 yang menunjukkan bahwa variabel gaya hidup (X3) berpengaruh positif terhadap minat menggunakan sistem pembayaran *e-wallet LinkAja*. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi gaya hidup maka minat menggunakan sistem pembayaran *e-wallet LinkAja* akan meningkat.

maka dapat disimpulkan bahwa variable kemudahan penggunaan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan sistem pembayaran *e-wallet LinkAja*, sementara variable fitur layanan dan gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan sistem pembayaran *e-wallet LinkAja*.

2. Uji Parsial (Uji t)

**Tabel 5.4 Hasil Uji Parsial (Uji t)
Coefficients^a**

Model	Unstanardized Coefficients		Stdandardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	0,373	0,524		0,712	0,477
	Kemudahan Penggunaan	0,088	0,058	0,076	1,510	0,132



	Fitur Layanan	0,271	0,058	0,239	4,700	0,000
	Gaya Hidup	0,575	0,049	0,561	11,797	0,000

Berdasarkan tabel 5.4, besarnya angka T_{tabel} dengan ketentuan $\alpha = 0,05$, $n = 266$ responden dan $k = 3$ variabel independen, sehingga dapat dirumuskan T_{tabel} adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 T_{tabel} &= t (\alpha/2 : n-k-1) \\
 &= t (0,05/2 : 266-3-1) \\
 &= t (0,025 : 262)
 \end{aligned}$$

Sehingga diperoleh nilai T_{tabel} sebesar 1,968.

Berdasarkan tabel 5.4 maka dapat diketahui pengaruh masing – masing dari setiap variabel adalah sebagai berikut :

1) Variabel Kemudahan Penggunaan (X1) terhadap Minat Menggunakan (Y)

Dari tabel coefficients tersebut menunjukkan bahwa nilai T_{hitung} sebesar 1,510 yang artinya nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($1,510 < 1,968$) dengan nilai signifikansi sebesar $0,132 > 0,05$. Maka secara parsial tidak terdapat pengaruh positif signifikan antara kemudahan penggunaan (X1) dengan minat menggunakan (Y).

2) Variabel Fitur Layanan (X2) terhadap Minat Menggunakan (Y)

Dari tabel coefficients tersebut menunjukkan bahwa nilai T_{hitung} sebesar 4,700 yang artinya nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($4,700 > 1,968$) dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Maka secara parsial terdapat pengaruh positif signifikan antara Fitur Layanan (X2) dengan Minat Menggunakan (Y).

3) Variabel Gaya Hidup (X3) terhadap Minat Menggunakan (Y)

Dari tabel coefficients tersebut menunjukkan bahwa T_{hitung} sebesar 11,797 yang artinya nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($11,797 > 1,968$) dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Maka secara parsial terdapat pengaruh positif signifikan antara Gaya Hidup (X3) dengan Minat Menggunakan (Y).

Dapat disimpulkan bahwa secara parsial tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kemudahan penggunaan dengan minat menggunakan. Sementara variable fitur layanan dan gaya hidup terdapat pengaruh positif dan akan.

3. Uji Simultan (Uji f)

Tabel 5. 5 Hasil Uji Simultan (Uji f)

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
-------	----------------	----	-------------	---	------



1	Regression	460,656	3	153,552	107,433	.000 ^b
	Residual	374,472	262	1,429		
	Total	835,128	265			

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 5.5 dapat dilihat bahwa nilai statistik F_{hitung} menunjukkan angka sebesar 107,433 yang berarti lebih besar dari F_{tabel} sebesar 2,64 ($107,433 > 2,64$). Dengan hasil diketahui nilai signifikansi untuk pengaruh variabel kemudahan penggunaan (X1), fitur layanan (X2) dan gaya hidup (X3) berpengaruh signifikan secara bersama – sama (simultan) terhadap minat menggunakan adalah sebesar $0,000 < 0,05$.

4. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 5.6 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.743 ^a	0,552	0,546	1,196

Berdasarkan tabel 5.6 diatas menyatakan bahwa dari ketiga variabel independen yaitu kemudahan penggunaan, fitur layanan dan gaya hidup terhadap minat menggunakan dapat dinyatakan dengan nilai Adjusted R Square sebesar 0,546 atau 54,6%. Artinya 0,546 atau 54,6% variabel minat menggunakan bisa dipengaruhi oleh ketiga variabel independen dalam penelitian ini yaitu kemudahan penggunaan, fitur layanan dan gaya hidup secara bersama – sama. Sedangkan 45,4% ($100\% - 54,6\%$) ditentukan atau dijelaskan oleh variabel dan faktor lain yang tidak termasuk dalam analisa atau penelitian ini.

Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *E-Wallet LinkAja*

Hasil analisis menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan berarti minat mahasiswa menggunakan tidak dipengaruhi oleh tingkat kemudahan penggunaan dalam menggunakan sistem pembayaran *e-wallet LinkAja*. Hal tersebut dikarenakan banyaknya *e-wallet* yang lebih dikenal di kalangan mahasiswa yang menjadikan persaingan *e-wallet* meningkat.

Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *E-Wallet LinkAja*



Fitur layanan merupakan suatu komponen yang dapat menambah fungsional sebuah produk. Fitur layanan bisa menjadi alasan mahasiswa memilih sebuah produk, bagi para pemasar fitur merupakan hal yang penting karena dapat mengidentifikasi produk mereka dari produk pesaing.

Variabel fitur layanan dalam menggunakan *LinkAja* yang meliputi layanan *LinkAja* yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, segala fasilitas fitur layanan yang sesuai dengan yang ditawarkan oleh *LinkAja* dan dilayani secara cepat dan tepat yang akan mampu meningkatkan minat mahasiswa dalam melakukan transaksi segala macam pembayaran yang disediakan oleh fitur layanan *LinkAja*.

Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan. Hal ini berarti bahwa semakin menarik dan tinggi fitur layanan yang diberikan *e-wallet LinkAja*, maka akan meningkatkan minat mahasiswa menggunakan *e-wallet LinkAja*. Fitur layanan merupakan sebuah nilai plus yang dimiliki sebuah perusahaan jasa. Ketika fitur layanan yang diberikan oleh *e-wallet LinkAja* baik dan menarik, maka akan meningkatkan minat bagi calon penggunanya. Fitur layanan bisa menjadi pemicu keberhasilan perusahaan, fitur layanan yang berkualitas yang akan membuat calon pengguna semakin tertarik untuk menggunakan *LinkAja*.

Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *E-Wallet LinkAja*

Gaya hidup seseorang dapat diketahui dari cara berpakaian dan kebiasaan. Mahasiswa akan melakukan aktivitas sesuai dengan gaya hidup mereka. Gaya hidup dapat menjadi pertimbangan minat mahasiswa dalam menggunakan sistem pembayaran *e-wallet*. *E-Wallet LinkAja* merupakan salah satu dompet digital yang dapat memenuhi kebutuhan transaksi mahasiswa dalam menunjang gaya hidup mereka.

Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan. Hal ini diartikan bahwa mahasiswa sebagai generasi Z yang hidup serba praktis dan lugas percaya bahwa dengan menggunakan *e-wallet LinkAja*, mereka tidak perlu lagi membawa uang tunai. Hal ini menimbulkan minat yang kuat dan mempengaruhi generasi Z untuk menggunakan *e-wallet LinkAja*. Mereka dapat melakukan transaksi dimana saja dan kapan saja hanya dengan membawa *hdanphone*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa variable kemudahan penggunaan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan sistem pembayaran *e-wallet LinkAja*. Artinya, hipotesis pertama ditolak. Variabel fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan sistem pembayaran *e-wallet LinkAja*. Artinya, hipotesis kedua



diterima. Variabel gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan sistem pembayaran *e-wallet LinkAja*. Artinya, hipotesis ketiga diterima. Variable kemudahan penggunaan, fitur layanan dan gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan sistem pembayaran *e-wallet LinkAja*. Artinya, hipotesis keempat diterima

DAFTAR PUSTAKA

- Alsyukri, Muhamad Ramadhan. 2021. "Pengaruh Kemudahan, Gaya Hidup Dan Perilaku Konsumtif Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Selama Masa Pandemi Covid-19," 4–18.
- Desita, Widya, And Gst. Ayu Ketut Rencana Sari Dewi. 2022. "Pengaruh Persepsi Kemanfaatan , Persepsi Kemudahan Penggunaan , Persepsi Risiko , Promosi Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan Transaksi Non Cash Pada Aplikasi Dompot Elektronik" 13: 115–24.
- Ernawati, Nopy, And Lina Noersanti. 2021. "Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi Ovo." *Image : Jurnal Riset Manajemen* 10 (1): 53–62. <https://doi.org/10.17509/Image.V10i1.32009>.
- Harlan, Dwimastia. 2014. "Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Risiko Persepsian Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan E-Banking Pada Umkm Di Kota Yogyakarta," 1–23.
- Krejcie, Robert V, And Daryle W Morgan. 1970. "Sample Size Determination. *Business Research Methods. Educational And Psychological Measurement* 4 (5): 34–36.
- Linkaja.Id. 2024. "No Title." 2024. <https://www.linkaja.id/tentang>.
- Rahman, A. (Abdul), And R. Y. (Rizki) Dewantara. 2017. "Pengaruh Kemudahan Penggunaan Dan Kemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Menggunakan Situs Jual Beli Online" (Studi Kasus Pada Pengguna Situs Jual Beli 'Z')." *Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya* 52 (1): 1–7.
- Subari, Sri Mulyati Tri, And Ascarya. 2017. *Kebijakan Sistem Pembayaran Di Indonesia*. Pertama. Jakarta: Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan (Pssk).
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Edited By Sutopo. Kedua. Bandung: Cv Alfabet.
- Sutrisno. 2021. *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tik Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Edited By Yayuk Umaya. Pertama. Malang: Ahlimedia Press.
- Umaningsih, Wahyu Prastiwi, And Dewi Kusuma Wardani. 2020. "Pengaruh Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Keamanan Terhadap Niat Menggunakan E-Money." *Jurnal Akuntansi Dan Ekonomi*, No. 21: 113–19. <https://doi.org/10.29407/Jae.V5i3.14057>.
- Widodo, Destri Lestari, And Agus Sumanto. 2021. *Filosofi Hidup Sehat*. Edited By Banu Setiawa. Pertama.



Jurnal Eksis

Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Samarinda

Volume 20 No 2 Oktober 2024

Received : 27 September 2024

Alineaku.

Revised : 3 Oktober 2024

ISSN : 0216-6437 (Print)

ISSN 2722-9327 (online)

Accepted : 12 Oktober 2024

Widodo, Hery. 2019. *Cara Meningkatkan Minat Baca Siswa*. Edited By Yuni Winarti. Pertama. Semarang: Mutiara Aksara.

