

**FACTORS THAT INFLUENCE PUBLIC INTEREST IN USING E-WALLETS
BASED ON THE UTAUT 2 MODEL: A STUDY ON UMKM TRANSACTIONS IN
SURAKARTA CITY**

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MASYARAKAT
MENGUNAKAN E-WALLET BERDASARKAN MODEL UTAUT 2: STUDI
PADA TRANSAKSI UMKM DI KOTA SURAKARTA**

Arkan Rayagung Rohmana¹, Banu Witono²

Universitas Muhammadiyah Surakarta^{1,2}

B200210388@student.ums.ac.id¹, bw257@ums.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to analyze the factors that influence public interest in using e-wallets in MSMEs in Surakarta City using the UTAUT 2 model. The variables used include performance expectations, business expectations, social influence, and habits. This research uses quantitative methods with primary data collection through questionnaires. Data were obtained from 215 respondents who had used e-wallets for transactions in Surakarta MSMEs. Data processing was carried out using multiple linear regression analysis using SPSS version 26. The results showed that social influence and habits have a significant positive relationship with interest in using e-wallets. Meanwhile, performance expectations and business expectations do not show a significant effect. This research provides theoretical contributions in applying the UTAUT 2 model to the MSME sector as well as practical benefits for businesses to increase the adoption of digital technology. These findings recommend strengthening social promotion and forming public habits in using e-wallets in MSMEs.

Keywords: E-wallet, Public Interest, MSME, UTAUT2, Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Habit

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan e-wallet pada UMKM di Kota Surakarta dengan menggunakan model UTAUT 2. Variabel yang digunakan meliputi ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kebiasaan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pengumpulan data primer melalui kuesioner. Data diperoleh dari 215 responden yang pernah menggunakan e-wallet untuk transaksi di UMKM Surakarta. Pengolahan data dilakukan menggunakan analisis regresi linear berganda menggunakan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh sosial dan kebiasaan memiliki hubungan positif signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet. Sementara itu, ekspektasi kinerja dan ekspektasi usaha tidak menunjukkan pengaruh signifikan. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam mengaplikasikan model UTAUT 2 pada sektor UMKM serta manfaat praktis bagi pelaku usaha untuk meningkatkan adopsi teknologi digital. Temuan ini merekomendasikan penguatan promosi sosial dan pembentukan kebiasaan masyarakat dalam menggunakan e-wallet di UMKM.

Kata Kunci: E-wallet, Minat Masyarakat, UMKM, UTAUT2, Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Kebiasaan

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang hampir seluruh penduduknya bisa mengakses internet. Pada Juni 2023 Indonesia merupakan negara yang menduduki peringkat 4 dunia sebagai pengguna internet terbanyak yaitu sebanyak 212,9 juta dibawah China sebab pengguna terbanyak kemudian peringkat kedua ada India dan ketiga ada

Amerika (Yonatan 2023). BPS juga mengungkapkan sebanyak 77% penduduk Indonesia telah menggunakan internet (Bps.go.id 2023). Seluruh industri harus siap menghadapi berbagai perubahan-perubahan yang ada tak terkecuali di dalam industri keuangan dan perbankan wajib menghadapi perubahan tersebut (Puspaningrum dan Atahau 2023). Salah satu teknologi yang

berkembang dalam bidang keuangan adalah sistem pembayaran digital menggunakan dompet digital (e-wallet).

Mengacu pada peraturan Bank Indonesia No 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran. E-Wallet merupakan salah satu bagian dari layanan elektronik yang digunakan sebagai tempat penyimpanan data instrumen pembayaran diantaranya alat pembayaran dompet digital. Saat ini E-wallet telah menggantikan tempat dompet fisik dengan kegunaannya yang diintegrasikan di dalam perangkat digital. Produk E-Wallet meningkat pesat dengan dorongan dari penggunaan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan ekonomi yang berada di Indonesia (Oktavia *et al.* 2024)

E-wallet di Indonesia sudah semakin banyak, ada beberapa pilihan aplikasi e-wallet yang dapat diunduh mulai dari OVO, GOPAY, LinkAja, Dana, Bayarind, Doku, Sakuku, I.Saku, dan Octo Mobile (Markom-Bayarind.id 2024). Gopay adalah e-wallet yang paling sering digunakan untuk bertransaksi. Data tersebut dibuat pada Juli tahun 2023 (Eliza *et al.* 2024). E-wallet dengan perkembangannya menawarkan berbagai kemudahan dan keuntungan seperti bisa digunakan untuk menyimpan uang hingga menyediakan berbagai promosi dan *Cashback* bagi para penggunanya. Meskipun demikian, e-wallet memiliki risiko, Salah satu risiko utama adalah kesalahan sistem seperti kegagalan transaksi, pencurian data dan kebocoran saldo (Rafsanjani 2023).

Di Indonesia pengguna -wallet selalu mengalami kenaikan setiap tahunnya. Berdasarkan dari Bank Indonesia Jumlah pengguna e-wallet di Indonesia mengalami peningkatan yang stabil dari tahun ke tahun. Peningkatan signifikan terjadi ketika terjadi pandemi

Covid-19. Peningkatan terjadi karena Masyarakat menerapkan transaksi non tunai tanpa adanya kontak fisik (Bank Indonesia 2024)

UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) merupakan kegiatan perekonomian Masyarakat berskala kecil yang dilakukan oleh perseorangan atau badan usaha perseorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (Lailla dan Sriminarti 2022). Di Indonesia kedudukan UMKM sudah lama telah diakui sebagai sektor usaha yang penting karena berbagai peranan nyatanya dalam perekonomian (Gunawan *et al.* 2019). Menurut UU No. 20 tahun 2008 Usaha yang masuk kriteria usaha kecil adalah usaha yang memiliki kekayaan bersih Rp. 50.000.000,- dengan maksimal mencapai Rp. 500.000.000,-. Hasil penjualan bisnis setiap tahunnya antara Rp 300.000.000,- sampai paling banyak Rp 2.500.000.000,-

Surakarta adalah salah satu kota yang berada di Jawa Tengah dengan jumlah UMKM yang cukup banyak. Jenis UMKM yang paling banyak adalah jenis usaha perdagangan seperti misalnya usaha makanan, aksesoris, pakaian. Hal ini dapat dipahami karena membuka jenis usaha perdagangan mudah dilakukan (Gunawan *et al.* 2019). Jumlah usaha mikro, kecil dan menengah di Kota Surakarta terus meningkat menjadi 13.203 UMKM pada 2023. Bahkan sektor UMKM di Kota Surakarta mampu menyerap sebanyak 16.348 tenaga kerja. Jumlah UMKM di Kota Surakarta meningkat kurang lebih sebesar 18,33% dibandingkan 2022 (Wibowo 2024). Meskipun demikian banyak pelaku UMKM di Kota ini masih belum menyediakan QR Code sebagai alat pembayaran utama yang langsung tersambung dengan e-wallet mereka, Padahal, tren pembayaran digital melalui aplikasi dompet elektronik semakin

marak, dengan berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi secara daring.

Situasi ini menimbulkan pertanyaan mengenai faktor Masyarakat dalam menggunakan e-wallet terhadap UMKM di Kota Surakarta. Dalam penelitian ini digunakan beberapa variable independen untuk menjawab pertanyaan tersebut. Variabel-Variabel tersebut meliputi ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh social, dan kebiasaan. Penelitian ini menggunakan teori *Unified Theory of Acceptance and Use Of Technology 2* (UTAUT 2), yang merupakan teori tentang penerimaan sebuah teknologi baru dan pengembangan dari teori awal oleh (Venkatesh *et al.* 2003).

Model UTAUT 2 Menjelaskan secara detail bagaimana niat dan perilaku individu dalam menerima suatu teknologi informasi, model ini juga dipakai dalam beberapa riset yang berhubungan tentang penerimaan suatu teknologi informasi yang lebih berpusat pada konsumen. Niat perilaku, kondisi yang menguntungkan serta kebiasaan dapat menunjukan perilaku individu saat menggunakan suatu teknologi informasi. (Venkatesh *et al.* 2012). Dengan demikian, model UTAUT 2 ini sangat relevan digunakan dalam penelitian ini karena faktor-faktor yang ada di dalamnya. Peneliti memilih model UTAUT 2 juga karena penelitian sebelumnya berkaitan dengan penggunaan teknologi model UTAUT 2.

Minat adalah suatu konsep yang mengacu pada kecenderungan seseorang untuk mencari dan terlibat dalam kegiatan tertentu, dan untuk mengakami perasaan positif dalam melakukannya (Aunger *et al.* 2021). Menurut KBBI (2008:916) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, semangat, gairah, keinginan terhadap suatu objek atau aktivitas. Minat timbul

karena adanya kesesuaian antara objek atau aktivitas tersebut dengan kebutuhan dan keinginan seseorang. Minat menggunakan e-wallet adalah kecenderungan seseorang untuk menggunakan platform pembayaran digital untuk melakukan transaksi. Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur Minat Penggunaan E-wallet terhadap UMKM diantaranya Frekuensi penggunaan, Jumlah transaksi, Kecepatan dan Efisiensi yang dikemukakan oleh (Dahlberg *et al.* 2015). Selain itu ada juga Kepercayaan dan Keamanan yang dikemukakan oleh (Liébana-Cabanillas *et al.* 2014).

Ekspektasi Kinerja adalah sebuah konstruk yang digunakan karena dapat meningkatkan serta mengukur Tingkat kepercayaan seorang saat menggunakan teknologi yang membuat kegiatan lebih efektif dan banyak manfaat (Yu 2012). (Venkatesh *et al.* 2012) menyatakan indikator dalam mengukur Ekspektasi Kinerja dalam model UTAUT 2 adalah sebagai berikut :

Perceived Usefulness (Kegunaan yang dirasakan), *Extrinsic Motivation* (Motivasi Ekstrinsik), *Relative Advantage* (Keuntungan Relatif) dan *Outcome Expectation* (Harapan Hasil). Pada penelitian sebelumnya mengenai minat Masyarakat menggunakan e-wallet di Kota Denpasar menyatakan bahwa Ekspektasi Kinerja berpengaruh positif dan signifikan pada niat penggunaan e-money (Kurniawati 2017). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Venkatesh *et al.* 2012) dan (Oktavia *et al.* 2024).

Dalam penelitian (Hidayat *et al.* 2020) mendefinisikan Ekspektasi Usaha adalah sejauh mana seseorang berusaha menggunakan e-wallet. Seseorang akan berekspektasi dengan menggunakan e-wallet ini dapat mengurangi usaha yang dikeluarkan dibandingkan saat tidak menggunakan e-wallet. Hal ini

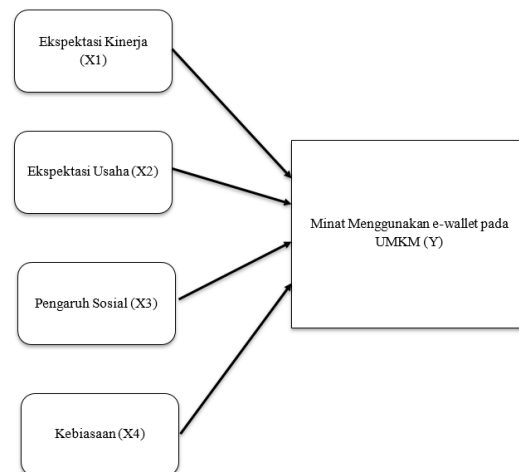
menunjukkan bahwa pengguna e-wallet memiliki niat untuk terus menggunakan layanan ini karena kemudahan dan manfaat yang dirasakan (Setiawan *et al.* 2019). Ekspektasi Usaha digunakan karena kemudahan penggunaan suatu teknologi sering kali menjadi faktor kunci dalam penerimaan dan penggunaan teknologi tersebut. Pengguna cenderung lebih menerima dan menggunakan teknologi yang mereka anggap mudah dipelajari dan dioperasikan. Pengukuran variable ini diukur menggunakan instrument yang sudah dikembangkan oleh Venkatesh *et.al* (2003). Indikator pengukurnya diantaranya adalah *Percieved ease of use* (Kemudahan penggunaan yang dipersiapkan), *Ease of Use* (Kemudahan penggunaan). Pada penelitian (Maharani 2021) Ekspektasi Usaha berpengaruh positif terhadap minat penggunaan teknologi dan hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Widia *et al.* 2022).

Pengaruh Sosial dapat didefinisikan sebagai koneksi konsumen individu dengan dunia dan juga disebut sebagai faktor lingkungan eksternal yang mempengaruhi seorang individu. Pengaruh social mengacu pada bagaimana orang lain dapat mempengaruhi perilaku Keputusan suatu individu (Kurniawati 2017). Pengaruh sosial juga dipilih karena merupakan dorongan dari orang lain yang dapat memengaruhi seseorang untuk menggunakan teknologi baru (Hidayat *et al.* 2020). Menurut Venkatesh *et.al* (2012) Indikator pengukur dari pengaruh social adalah *Subjective Norm* (Norma Subjektif), *Social Factors* (Faktor Sosial). Pada Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rafsanjani 2023), (Miswaty *et al.* 2022) dan (Maharani 2021) menunjukkan bahwa Pengaruh Sosial berpengaruh terhadap minat penggunaan suatu system teknologi.

Kebiasaan dipilih sebagai variable karena dapat menunjukkan bahwa seorang telah terbiasa menggunakan teknologi secara otomatis. Hal ini terjadi setelah menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari mereka. Dengan kata lain, kebiasaan mencerminkan adaptasi yang telah terjadi sehingga penggunaan teknologi tidak lagi memerlukan usaha atau pertimbangan khusus, tetapi menjadi hal yang dilakukan secara alami dan berulang (Hamzah dan Sukma 2021). Kebiasaan berpengaruh positif terhadap penerimaan suatu teknologi atau system seperti penelitian yang dilakukan oleh (Rafsanjani 2023) dan (Kusuma dan Novalia Herlina Susanti Kareth 2024).

Kerangka Penelitian

Mengikuti perumusan hipotesis penelitian ini, maka dapat dituangkan menjadi sebuah model atau rerangka seperti dibawah ini :



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan data primer, dimana data diperoleh secara langsung yang sumbernya didapat dari responden pengguna e-wallet yang bertransaksi di

UMKM Kota Surakarta berdasarkan model UTAUT 2.

Metode pengumpulan data diperoleh secara langsung dari data primer melalui wawancara dan kuesioner yang diberikan kepada narasumber yang memasuki kriteria penelitian. Kuesioner dibagikan melalui google form. Kuesioner dibuat menggunakan skala *likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur pendapat dan persepsi dari seseorang/sekelompok orang (Sugiyono 2014).

Sampel penelitian yang diperoleh menggunakan Teknik *convenience sampling* sehingga semua Masyarakat yang pernah bertransaksi menggunakan e-wallet di UMKM Kota Surakarta memperoleh peluang yang sama sebagai responden. Pada penelitian ini memiliki objek penelitian Masyarakat umum yang pernah bertransaksi di UMKM Kota Surakarta menggunakan e-wallet. Jumlah sampel yang digunakan adalah 215 responden. Ukuran sampel pada penelitian ini ditentukan berdasarkan pedoman dari roscow dalam (Space 2013) dengan ketentuan Bila penelitian akan menggunakan analisis dengan multivariate maka jumlah minimal anggota sampel berjumlah 10kali dari jumlah variabel yang digunakan. Maka ukuran sampel pada penelitian ini ditentukan sebagai berikut = 10×5 variabel = 50 sampel. Semua Pertanyaan menggunakan skala *likert* dengan rentang 1 sampai 4.

Pengolahan data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26, dengan Uji statistik deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik (uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas), serta analisis regresi linear berganda untuk menguji hubungan antarvariabel. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh setiap variabel independen terhadap minat menggunakan e-wallet pada UMKM, baik secara parsial maupun simultan. Hasil analisis diharapkan memberikan pemahaman mendalam terkait adopsi teknologi keuangan di sektor UMKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Statistik deskriptif dalam penelitian ini disajikan untuk memberikan informasi tentang karakteristik variabel penelitian. Nilai minimum menunjukkan nilai terkecil/terendah pada suatu gugus data. Nilai maksimum menunjukkan nilai terbesar/tertinggi pada suatu gugus data. Rata-rata (mean) merupakan cara yang paling umum digunakan untuk mengukur nilai sentral dari suatu distribusi data yang diteliti. Deviasi standar adalah ukuran yang menunjukkan standar penyimpangan data observasi terhadap rata-rata datanya (Ghozali 2018).

Tabel 1. Statistik Deskriptif

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
X1	215	5.00	20.00	18.000	2.011
X2	215	5.00	20.00	18.200	1.877
X3	215	4.00	16.00	12.832	2.293
X4	215	3.00	12.00	9.474	1.987
Y	215	4.00	16.00	12.893	2.265

Sumber: IBM SPSS Ver.26

Dapat dilihat pada tabel di atas bahwa variabel ekspektasi kinerja (X1)

menunjukkan nilai minimum sebesar 5, yang berarti penilaian paling rendah

yang diberikan responden dari seluruh jawaban adalah 5. Nilai maksimum pada variabel ini adalah 20, yang menunjukkan penilaian tertinggi dari responden. Nilai mean variabel ekspektasi kinerja sebesar 18,000, yang berarti rata-rata jawaban responden menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja e-wallet dinilai sangat baik. Standar deviasi sebesar 2,011 menunjukkan bahwa penyebaran jawaban masih cukup seragam, sehingga variabel ini dapat dikatakan homogen. Berdasarkan skala kuesioner, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden sangat setuju dengan pernyataan pada variabel ekspektasi kinerja.

Berdasarkan tabel, nilai minimum variabel ekspektasi usaha (X2) adalah 5, sedangkan nilai maksimum adalah 20. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam penilaian kemudahan penggunaan e-wallet di antara responden. Nilai rata-rata atau mean sebesar 18,200 menunjukkan bahwa responden mayoritas memberikan penilaian tinggi terkait kemudahan penggunaan e-wallet. Standar deviasi sebesar 1,877 menunjukkan bahwa jawaban responden cukup konsisten dan tidak terlalu tersebar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden merasa e-wallet mudah untuk digunakan.

Variabel pengaruh sosial (X3) memiliki nilai minimum sebesar 4 dan nilai maksimum sebesar 16. Hal ini mengindikasikan bahwa responden memberikan penilaian yang bervariasi terkait pengaruh sosial dalam keputusan menggunakan e-wallet. Nilai mean sebesar 12,832 menunjukkan bahwa rata-rata responden memberikan penilaian cukup tinggi terhadap pengaruh sosial. Standar deviasi sebesar

2,293 menunjukkan bahwa ada sedikit variasi dalam jawaban responden. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pengaruh sosial cukup berperan dalam mendorong minat menggunakan e-wallet

Pada variabel kebiasaan (X4), nilai minimum adalah 5, sedangkan nilai maksimum adalah 20. Nilai mean sebesar 9,474 menunjukkan bahwa rata-rata responden memberikan penilaian sedang terkait kebiasaan menggunakan e-wallet. Standar deviasi sebesar 1,987 menunjukkan bahwa penyebaran jawaban masih cukup terkontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan menggunakan e-wallet belum terbentuk secara menyeluruh di kalangan responden

Kemudian pada variabel minat menggunakan (Y) memiliki nilai minimum sebesar 4 dan nilai maksimum sebesar 16. Nilai mean sebesar 12,893 menunjukkan bahwa rata-rata responden memiliki minat yang cukup tinggi dalam menggunakan e-wallet. Standar deviasi sebesar 2,265 menunjukkan bahwa variasi jawaban responden tidak terlalu besar. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memiliki minat yang kuat untuk menggunakan e-wallet sebagai alat transaksi pada UMKM.

Nilai deviasi standar pada setiap variabel penelitian ini menunjukkan lebih redah dari nilai rata-rata, yang artinya bahwa sebaran data variabel tersebut sudah merata dan terdistribusi secara normal.

Uji Validitas

Tabel 2 akan menunjukkan bahwa item pertanyaan Valid

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

No	Variabel	Sig	Keterangan
1	X1	0.000	Valid
2	X2	0.000	Valid

3	X3	0.000	Valid
4	X4	0.000	Valid
5	Y	0.000	Valid

Sumber: IBM SPSS Ver.26

Tabel 3 Hasil Uji Reabilitas

<i>Total Item</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Batas</i>	<i>Keterangan</i>
21	0.881	>0,6	Reliabel

Sumber: IBM SPSS Ver.26

Berdasarkan tabel 3 hasil uji reliabilitas dari 215 responden dapat diketahui bahwa total pertanyaan dari setiap variabel dalam pernyataan dinyatakan

reliabel karena telah memenuhi nilai yang disyaratkan yaitu dengan nilai cronbach Alpha >0,6

Uji Asumsi Klasik

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

<i>Variabel</i>	<i>Sig</i>	<i>Batas</i>	<i>Keterangan</i>
Unstandar Residual	0,200	>0,05	Normal

Sumber: IBM SPSS Ver.26

Data yang diperoleh dari table uji normalitas di atas berkesimpulan bahwa data tersebut berdistribusi dengan

normal, karena nilai sig tersebut sebesar 0,200>0,05

Tabel 5 Hasil Uji Heterokedastisitas

<i>Variabel</i>	<i>Sig</i>	<i>Batas</i>	<i>Keterangan</i>
Ekspektasi Kinerja	0,902	>0,05	Normal
Ekspektasi Usaha	0,572	>0,05	Normal
Pengaruh Sosial	0,337	>0,05	Normal
Kebiasaan	0,686	>0,05	Normal

Sumber: IBM SPSS Ver.26

Berdasarkan hasil pengujian, dapat diketahui bahwa nilai variabel ekspektasi kerja sebesar 0,902 > 0,05, variabel ekspektasi usaha sebesar 0,572 > 0,05, variabel pengaruh sosial sebesar

0,337 > 0,05, dan variabel kebiasaan sebesar 0,686 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan variabel tidak mengalami gejala heteroskedastisitas.

Tabel 6. Hasil Uji Multikolinearitas

<i>Variabel</i>	<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>	<i>Keterangan</i>
Ekspektasi Kinerja	0,398	2.511	Normal
Ekspektasi Usaha	0,411	2.435	Normal
Pengaruh Sosial	0,540	1.852	Normal
Kebiasaan	0,554	1.806	Normal

Sumber: IBM SPSS Ver.26

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat diketahui bahwa nilai tolerance value > 0,10 atau

nilai VIF < 10 maka tidak terjadi multikolinearitas.

Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 7 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Variabel	Koefisien	T	Sig.	Keterangan
(Constan)	2.061			
Ekspektasi Kinerja (X1)	-0.099		0.1533	Ditolak
Ekspektasi Usaha (X2)	0.130	2.435	0.075	Ditolak
Pengaruh Sosial (X3)	0.298	1.852	0,000	Diterima
Kebiasaan (X4)	0,678	1.806	0,000	Diterima
F hitung		115.195		
Sig F		0.000		
Adjusted R Square		0.687		

Sumber: IBM SPSS Ver.26

Berdasarkan table 6 di atas perhitungan regresi linear berganda dengan menggunakan SPSS versi 26.0 windows didapat hasil berikut :

$$Y = 2.061 - 0.099X_1 + 0.130X_2 + 0.298X_3 + 0.678X_4 + e$$

Dapat diketahui dari model penilaian pada table 7 bahwa nilai konstanta adalah 2,061 yang berarti yang berarti jika tidak ada variabel independen pada penelitian tersebut yang memengaruhi minat menggunakan, maka minat menggunakan sebesar 2,061. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa adanya pengaruh dari variabel independen, masyarakat tetap memiliki minat dasar yang positif untuk menggunakan e-wallet pada UMKM.

Berdasarkan tabel yang ditampilkan, koefisien regresi pada variabel Ekspektasi Kinerja (X1) memiliki nilai sebesar -0.099 dengan nilai *t* sebesar -1.435 dan signifikansi (Sig.) sebesar 0.153. Nilai ini menunjukkan bahwa pengaruh ekspektasi kinerja terhadap minat menggunakan e-wallet adalah negatif dan tidak signifikan pada tingkat signifikansi 5% (karena nilai Sig. > 0.05). Hal ini dapat terjadi karena kemungkinan besar masyarakat sudah menganggap penggunaan e-wallet adalah standar dalam mendukung efisiensi transaksi, sehingga ekspektasi kinerja tidak lagi menjadi faktor utama yang memengaruhi keputusan mereka untuk menggunakan e-wallet.

Sebaliknya, variabel independen kedua, ketiga, dan keempat memiliki nilai positif, yang masing-masing sebesar 0,130, 0,298, dan 0,678. Hal ini berarti apabila variabel independen tersebut mengalami peningkatan, maka tingkat minat menggunakan akan meningkat sesuai dengan besarnya koefisien. Dari semua variabel independen, variabel keempat memiliki pengaruh paling signifikan terhadap peningkatan minat menggunakan.

Analisis Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 8. Koefisien Determinasi

Adjusted R
0.681

Sumber: IBM SPSS Ver.26

Berdasarkan tabel 4.10, dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasi (Adjusted R^2) adalah sebesar 0,681. Hal ini menunjukkan bahwa variabel-variabel independen dalam penelitian ini, yaitu Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, dan Kebiasaan, secara bersama-sama mampu menjelaskan variabilitas dari variabel Minat Menggunakan sebesar 68,1%. Dengan kata lain, 68,1% dari perubahan atau variasi dalam minat masyarakat untuk menggunakan e-wallet dapat dijelaskan oleh keempat variabel tersebut. Sementara itu, sisanya sebesar 31,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian ini yang tidak dianalisis atau dimasukkan ke dalam penelitian. Faktor-faktor tersebut

mungkin termasuk aspek-aspek eksternal atau variabel lain yang relevan

namun tidak tercakup dalam lingkup penelitian ini.

Pengujian Hipotesis

Tabel 9. Kesimpulan Hasil Uji Hipotesis

<i>Variabel</i>	<i>Koef. Reg</i>	<i>Sig</i>	<i>Kesimpulan</i>
Konstanta	2.061		
Ekspektasi Kinerja => minat menggunakan	-0.099	0.153	Tidak didukung
Ekspektasi Usaha => minat menggunakan	0.130	0.075	Tidak didukung
Pengaruh Sosial => minat menggunakan	0.298	0.000	Didukung
Kebiasaan => minat menggunakan	0.678	0.000	Didukung

Sumber: IBM SPSS Ver.26

1. Hubungan Ekspektasi Kinerja dengan Minat menggunakan e-wallet
Koefisien regresi yang negatif (-0.099) menunjukkan bahwa semakin tinggi ekspektasi kinerja, justru cenderung sedikit menurunkan minat seseorang untuk menggunakan e-wallet. Namun, nilai signifikansi (0.153) lebih besar dari 0.05, artinya hubungan ini tidak signifikan secara statistik. Dengan kata lain, tidak ada bukti yang cukup kuat untuk menyatakan bahwa ekspektasi kinerja memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet. Dengan demikian tidak terdapat hubungan yang signifikan antara ekspektasi kinerja dengan minat menggunakan e-wallet. Artinya, seberapa tinggi harapan seseorang akan manfaat yang diperoleh dari menggunakan e-wallet tidak secara signifikan mempengaruhi keputusan seseorang untuk menggunakan e-wallet. Hal ini bisa terjadi karena mungkin terdapat faktor lain yang lebih dominan dalam mempengaruhi keputusan seseorang untuk menggunakan e-wallet, atau bisa juga karena ekspektasi kinerja tidak diukur dengan tepat dalam penelitian ini.

2. Hubungan Ekspektasi Usaha dengan Minat menggunakan e-wallet
Koefisien regresi yang positif (0.130) menunjukkan bahwa semakin tinggi ekspektasi usaha yang diperlukan untuk menggunakan e-wallet, sedikit meningkatkan minat seseorang untuk menggunakannya. Namun, nilai signifikansi (0.075) masih cukup dekat dengan 0.05, sehingga hasil ini perlu diinterpretasikan dengan hati-hati. Kemungkinan ada pengaruh yang kecil, namun belum cukup kuat untuk dikatakan signifikan secara statistik. Dengan demikian, Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara ekspektasi usaha dengan minat menggunakan e-wallet. Ini berarti bahwa seberapa besar upaya yang diharapkan seseorang untuk menggunakan e-wallet tidak secara signifikan mempengaruhi keputusan seseorang untuk menggunakan e-wallet. Hasil ini mungkin menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan e-wallet saat ini sudah cukup tinggi sehingga upaya yang diperlukan tidak lagi menjadi pertimbangan utama.

3. Hubungan Pengaruh Sosial dengan Minat menggunakan e-wallet

Koefisien regresi yang positif (0.298) dan nilai signifikansi yang sangat kecil (0.000) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat signifikan antara pengaruh sosial dengan minat menggunakan e-wallet. Artinya, semakin banyak orang di sekitar seseorang yang menggunakan e-wallet, semakin besar kemungkinan orang tersebut juga akan menggunakan e-wallet. Dengan demikian, Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara pengaruh sosial dengan minat menggunakan e-wallet. Artinya, semakin banyak orang di sekitar seseorang yang menggunakan e-wallet, semakin besar kemungkinan orang tersebut juga akan menggunakan e-wallet. Hal ini menunjukkan bahwa faktor sosial memiliki pengaruh yang kuat dalam mendorong seseorang untuk mengadopsi teknologi baru seperti e-wallet.

4. Hubungan Kebiasaan dengan Minat Menggunakan e-wallet

Koefisien regresi yang positif (0.678) dan nilai signifikansi yang sangat kecil (0.000) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat signifikan antara kebiasaan dengan minat menggunakan e-wallet. Artinya, semakin sering seseorang menggunakan e-wallet, semakin besar kemungkinan orang tersebut akan terus menggunakan e-wallet. Dengan Demikian, Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya hubungan yang sangat signifikan antara kebiasaan dengan minat menggunakan e-wallet. Artinya, semakin sering seseorang menggunakan e-wallet, semakin besar kemungkinan orang tersebut akan terus menggunakan e-wallet. Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan merupakan faktor yang

sangat kuat dalam membentuk perilaku penggunaan e-wallet.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pada Penelitian ini dilakukan guna untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel Independen Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, dan Kebiasaan secara parsial dan simultan terhadap Minat Masyarakat dalam Menggunakan E-wallet di UMKM Kota Surakarta. Berdasarkan data umur, mayoritas responden berumur 21-27 sebanyak 154 responden, lalu berdasarkan jenis kelamin didominasi oleh responden perempuan sebanyak 145 dari total seluruh responden 215, kemudian berdasarkan domisili responden paling banyak berdomisili di Kota Surakarta dengan 119 responden

Setelah seluruh kuesioner dalam penelitian ini dirasa cukup memenuhi sampel, kemudian dilakukan rekapitulasi data berdasarkan variabel penelitian lalu diperoleh hasil jawaban tanggapan responden mengenai variabel-variabel penelitian yang diajukan berupa bentuk-bentuk pernyataan berdasarkan indikator yang digunakan untuk Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, dan Kebiasaan, lalu data diolah melalui pengujian data dan telah dinyatakan valid dan reliabel menggunakan metode pengujian Validitas dan Reabilitas.

Setelah itu kemudian data diolah dengan menggunakan uji asumsi klasik untuk mendapatkan hasil uji regresi yang baik. Berdasarkan hasil pengujian Uji Normalitas, Uji Multikolinearitas, dan Uji Heterokedastisitas data dalam penelitian ini telah memenuhi ketiga syarat pengujian uji asumsi klasik tersebut. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan alat bantu SPSS 26 data telah memenuhi asumsi normalitas, tidak terjadi masalah multikolinearitas

dan tidak terjadi masalah heterokedastisitas.

Kemudian setelah data tersebut dinyatakan memenuhi seluruh persyaratan untuk melakukan pengujian maka selanjutnya pengolahan data untuk mengetahui bagaimana pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial dan Kebiasaan terhadap Minat Masyarakat menggunakan e-wallet di UMKM Kota Surakarta secara parsial dan simultan. Dengan menggunakan uji hipotesis guna mengambil penarikan. Kesimpulan dengan metode Uji t yang mana akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengaruh Ekspektasi Kinerja terhadap Minat Masyarakat menggunakan E-Wallet

Hasil dari hipotesis pada penelitian ini menyatakan bahwa Ekspektasi Kinerja tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap Minat Masyarakat Menggunakan E-Wallet. Pernyataan ini dibuktikan berdasarkan hasil uji penarikan kesiulan digunakan yaitu Uji Hipotesis dan Uji T. Dalam Pengujiannya telah dilakukan pengolahan data perhitungan statistik dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% atau 0,005 dan membandingkan nilai thitung dengan tabel dengan signifikansi (α) $< 0,05$ serta membandingkan signifikansi pada masing-masing variabel dalam pengujian terhadap kriteria yang telah ditentukan.

Kemudian didapatkan nilai thitung pada Variabel independen Ekspektasi Kinerja sebesar -1,435 dengan nilai signifikansi sebesar 0,153 sementara itu untuk ttabel memiliki nilai sebesar 1,971. Sehingga tidak memenuhi pedoman yang mana jika thitung $<$ ttabel dengan tingkat signifikansi (α) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya dapat

disimpulkan bahwa Ekspektasi Kinerja tidak berpengaruh terhadap Minat Masyarakat Menggunakan E-Wallet. Hal ini relevan dengan penelitian terdahulu oleh (Chairia *et al.* 2020). Pada penelitiannya yang berjudul Peran Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, dan Kondisi yang Mendukung terhadap Perilaku Pengguna Itqan Mobile yang Dimediasi oleh Niat Perilaku Menggunakannya. Berdasarkan hasil pengujian Ekspektasi Kinerja terhadap pengguna Itqan Mobile bahwa nilai signifikansi sebesar 0,081. Hal tersebut disebabkan karena responden merasa bahwa penggunaan e-wallet terhadap UMKM belum terlalu mempengaruhi kinerja mereka. Meskipun e-wallet dapat mempermudah dan mempercepat proses pembayaran di UMKM, tetapi mayoritas responden lebih memilih pembayaran secara tunai.

2. Pengaruh Ekspektasi Usaha terhadap Minat Masyarakat menggunakan e-wallet

Hasil dari hipotesis pada penelitian ini menyatakan bahwa Ekspektasi Usaha tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap Minat Masyarakat Menggunakan E-Wallet. Pernyataan ini dibuktikan berdasarkan hasil uji penarikan kesimpulan digunakan yaitu Uji Hipotesis dan Uji T. Dalam Pengujiannya telah dilakukan pengolahan data perhitungan statistik dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% atau 0,005 dan membandingkan nilai thitung dengan tabel dengan signifikansi (α) $< 0,05$ serta membandingkan signifikansi pada masing-masing variabel dalam pengujian terhadap kriteria yang telah ditentukan.

Kemudian didapatkan nilai thitung

pada Variabel independen Ekspektasi Kinerja sebesar 1.792 dengan nilai signifikansi sebesar 0,075 sementara itu untuk ttabel memiliki nilai sebesar 1,971. Sehingga tidak memenuhi pedoman yang mana jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi (α) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya dapat disimpulkan bahwa Ekspektasi Usaha tidak berpengaruh terhadap Minat Masyarakat Menggunakan E-Wallet. Hal ini relevan dengan penelitian terdahulu oleh (Dewantoro 2020) Pada penelitiannya yang berjudul Pengaruh Ekspektasi Usaha, Tingkat Pendidikan, Dan Lama Usaha Terhadap Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi (Studi Kasus Pada Minimarket Di Kota Tegal) yang juga terdapat variabel Ekspektasi Usaha. Berdasarkan hasil pengujian Ekspektasi Usaha terhadap Penggunaan Sistem Akuntansi nilai t_{hitung} yang dihasilkan adalah 0.111 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,912 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal tersebut disebabkan karena responden merasa bahwa penggunaan e-wallet terhadap UMKM belum terlalu mempengaruhi usaha mereka. Meskipun e-wallet dapat mempermudah dan mengefisienkan proses pembayaran di UMKM, tetapi mayoritas responden lebih memilih pembayaran secara tunai.

3. Pengaruh Pengaruh Sosial terhadap Minat Masyarakat menggunakan E-Wallet

Hasil dari hipotesis pada penelitian ini menyatakan bahwa Pengaruh Sosial memiliki pengaruh secara signifikan terhadap Minat Masyarakat Menggunakan E-Wallet. Pernyataan ini dibuktikan berdasarkan hasil uji. Penarikan kesimpulan digunakan yaitu Uji Hipotesis dan Uji T. Dalam

Pengujiannya telah dilakukan pengolahan data perhitungan statistik dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% atau 0,005 dan membandingkan nilai t_{hitung} dengan tabel dengan signifikansi (α) $< 0,05$ serta membandingkan signifikansi pada masing-masing variabel dalam pengujian terhadap kriteria yang telah ditentukan.

Kemudian didapatkan nilai t_{hitung} pada Variabel independen Pengaruh Sosial sebesar 5.759 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 sementara itu untuk ttabel memiliki nilai sebesar 1,971. Sehingga memenuhi pedoman yang mana jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi (α) $> 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Sosial berpengaruh terhadap Minat Masyarakat Menggunakan E-Wallet. Hal ini relevan dengan penelitian terdahulu oleh (Fitri 2023) dengan penelitian berjudul Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Dan Kondisi Memfasilitasi Terhadap Perilaku Penggunaan Bank Aladin Syariah Di Jabodetabek yang juga terdapat variabel Pengaruh Sosial. Berdasarkan hasil pengujian Pengaruh Sosial terhadap Perilaku Penggunaan Bank Aladin Syariah nilai t_{hitung} yang dihasilkan adalah 2,277 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,007 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal tersebut disebabkan karena responden merasa bahwa penggunaan e-wallet terhadap UMKM dipengaruhi oleh pengaruh sosial dalam artian orang sekitar.

4. Pengaruh Kebiasaan terhadap Minat Masyarakat menggunakan e-wallet

Hasil dari hipotesis pada penelitian ini menyatakan bahwa Pengaruh Sosial memiliki pengaruh secara signifikan terhadap Minat Masyarakat

Menggunakan E-Wallet. Pernyataan ini dibuktikan berdasarkan hasil uji. Penarikan kesimpulan digunakan yaitu Uji Hipotesis dan Uji T. Dalam Pengujiannya telah dilakukan pengolahan data perhitungan statistik dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% atau 0,005 dan membandingkan nilai thitung dengan tabel dengan signifikansi (α) $< 0,05$ serta membandingkan signifikansi pada masing-masing variabel dalam pengujian terhadap kriteria yang telah ditentukan.

Kemudian didapatkan nilai thitung pada Variabel independen Kebiasaan sebesar 11.478 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 sementara itu untuk ttabel memiliki nilai sebesar 1,971. Sehingga memenuhi pedoman yang mana jika thitung $>$ ttabel dengan tingkat signifikansi (α) $> 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Sosial berpengaruh terhadap Minat Masyarakat Menggunakan E-Wallet. Hal ini relevan dengan penelitian terdahulu oleh (Rauf *et al.* 2025) dengan judul penelitian Pengaruh Motivasi Hedonis dan Kebiasaan Terhadap Perilaku Pengguna Melalui Niat Pengguna Rekam Medis Elektronik Berbasis Model UTAUT 2 di RSUD Lamadukkelleng yang memiliki kesamaan variabel kebiasaan menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kebiasaan dengan Niat Pengguna Rekam Medis Elektronik. Hal ini disebabkan karena Responden merasa bahwa kebiasaan akan mempengaruhi mereka dalam melakukan pembayaran menggunakan e-wallet di UMKM Kota Surakarta.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan e-wallet pada UMKM di kota Surakarta dengan menggunakan model UTAUT 2. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa dari empat variabel yang diuji, yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kebiasaan, terdapat dua variabel yang memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet, yaitu pengaruh sosial dan kebiasaan. Hal ini menunjukkan bahwa keputusan masyarakat untuk menggunakan e-wallet lebih dipengaruhi oleh dorongan sosial dan rutinitas yang sudah terbentuk.

Variabel pengaruh sosial (X_3) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet. Hal ini menunjukkan bahwa rekomendasi dari orang-orang terdekat, seperti keluarga, teman, atau kolega, memainkan peran penting dalam membangun minat masyarakat untuk menggunakan e-wallet. Dengan semakin banyaknya orang di sekitar mereka yang menggunakan e-wallet, masyarakat cenderung lebih termotivasi untuk ikut mengadopsi teknologi ini dalam transaksi mereka.

Variabel kebiasaan (X_4) juga menunjukkan pengaruh yang signifikan dan memiliki koefisien tertinggi dibandingkan variabel lain. Hal ini mengindikasikan bahwa kebiasaan penggunaan e-wallet yang telah terbentuk secara konsisten mampu mendorong minat masyarakat untuk terus menggunakan e-wallet dalam aktivitas sehari-hari, termasuk dalam mendukung transaksi di UMKM. Kebiasaan menjadi faktor dominan karena penggunaan e-wallet yang praktis dan efisien telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat.

Di sisi lain, variabel ekspektasi kinerja (X1) dan ekspektasi usaha (X2) tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet. Koefisien negatif pada ekspektasi kinerja mengindikasikan bahwa faktor ini tidak menjadi prioritas dalam memengaruhi keputusan masyarakat. Hal ini dapat disebabkan oleh persepsi masyarakat yang sudah menganggap e-wallet cukup andal dan efisien, sehingga ekspektasi kinerja tidak lagi menjadi faktor penentu utama. Ekspektasi usaha, meskipun memiliki pengaruh positif, tidak signifikan secara statistik, yang mengindikasikan bahwa kemudahan penggunaan e-wallet tidak terlalu menjadi perhatian karena masyarakat sudah cukup terbiasa dengan teknologi tersebut.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan gambaran bahwa dalam mengembangkan adopsi e-wallet di UMKM, pelaku usaha atau penyedia layanan perlu memperhatikan aspek sosial dan mendorong pembentukan kebiasaan dalam penggunaan e-wallet. Strategi pemasaran yang melibatkan komunitas atau lingkungan sosial yang kuat dapat menjadi langkah efektif untuk meningkatkan minat masyarakat. Selain itu, penyedia layanan e-wallet juga perlu terus menjaga kenyamanan dan efisiensi agar kebiasaan menggunakan e-wallet tetap terjaga di kalangan masyarakat.

Saran

Penelitian ini tentu memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, peneliti ingin memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya agar hasil yang diperoleh semakin komprehensif dan relevan.

1. Peneliti merekomendasikan agar penelitian selanjutnya mempertimbangkan penggunaan variabel lain yang berbeda dari

variabel yang telah digunakan dalam penelitian ini. Selain itu, menambahkan variabel baru juga dapat dilakukan untuk memperluas ruang lingkup penelitian dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan e-wallet pada UMKM

2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan jenis populasi dan sampel yang lebih beragam. Disarankan untuk melibatkan populasi dan sampel di luar lingkup penelitian ini, seperti masyarakat di luar Kota Surakarta yang telah menggunakan e-wallet pada UMKM. Langkah ini bertujuan untuk menghasilkan temuan yang lebih universal dan relevan untuk diterapkan dalam berbagai konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunger R, Foster D, Curtis V. 2021. Psychometric Analysis of a Postulated Set of Evolved Human Motives. *Front. Psychol.* 12(July):1–16.doi:10.3389/fpsyg.2021.680229.
- Bank Indonesia. 2024. Jumlah Transaksi e-wallet di Indonesia tahun 2023. [diunduh 2024 Sep 9]. Tersedia pada: <https://www.bi.go.id/>
- Bps.go.id. 2023. Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022.
- Chairia C, Sukmadilaga C, Yuliafitri I. 2020. Peran Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, dan Kondisi yang Mendukung terhadap Perilaku Pengguna Itqan Mobile yang Dimediasi oleh Niat Perilaku Menggunakannya. *J. Maksipreneur Manajemen, Koperasi, dan Entrep.* 10(1):48.doi:10.30588/jmp.v10i1.

- 655.
- Dahlberg T, Guo J, Ondrus J. 2015. A critical review of mobile payment research. *Electron. Commer. Res. Appl.* 14(5):265–284.doi:10.1016/j.elerap.2015.07.006.
- Dewantoro R. 2020. PENGARUH EKSPEKTASI USAHA, TINGKAT PENDIDIKAN, DAN LAMA USAHA TERHADAP PENGGUNAAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI (Studi Kasus pada Minimarket di Kota Tegal).
- Eliza R, Fitria L, Sari S. 2024. Analysis of E-Wallet Growth As a Cashless Transaction In Indonesia : Literature Review. 5(3):500–505.
- Fitri R. 2023. Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Dan Kondisi Memfasilitasi Terhadap Perilaku Penggunaan Bank Aladin Syariah Di Jabodetabek. *Univ. Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*:1–107.
- Ghozali. 2018. Ghozali-2018_Compress.Pdf. :490.
- Gunawan H, Sinaga BL, Sigit Purnomo WP. 2019. Assessment of the readiness of micro, small and medium enterprises in using E-money using the unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT) method. *Procedia Comput. Sci.* 161:316–323.doi:10.1016/j.procs.2019.11.129.
- Hamzah A, Sukma N. 2021. Determinasi Financial Technology Dengan Pendekatan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology II. *J. Bisnis dan Manaj.* 11(1):1–14.
- Hidayat MT, Aini Q, Fetrina E. 2020. Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus) (User Acceptance of E-Wallet Using UTAUT 2-A Case Study). *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.* 9(3):239–247.
- Kurniawati putri. 2017. No Titleالابتزاز الإلكتروني.. جرائم تتغذى على طفرة التواصل. *Univ. Nusantara PGRI Kediri.* 01:1–7.
- Kusuma MW, Novalia Herlina Susanti Kareth. 2024. Ekspektasi, Kebiasaan, Hedonisme, dan Biaya: Memahami Dinamika Minat Penggunaan QRIS di Kabupaten Mimika. *J. Ekon. dan Bisnis.* 18(2):113–128.doi:10.53916/jeb.v18i2.83.
- Lailla N, Sriminarti N. 2022. the Role of Msme Marketing Strategy in Achieve Competitive Advantage. *Procedia Soc. Sci. Humanit.* 3(c):437–442.doi:10.21070/pssh.v3i.142.
- Liébana-Cabanillas F, Sánchez-Fernández J, Muñoz-Leiva F. 2014. Antecedents of the adoption of the new mobile payment systems: The moderating effect of age. *Comput. Human Behav.* 35(March 2018):464–478.doi:10.1016/j.chb.2014.03.022.
- Maharani Y. 2021. Minat Generasi Z Menggunakan Kembali Transaksi Mobile Payment: Pendekatan Model UTAUT 2. *J. Akunt. DAN BISNIS J. Progr. Stud. Akunt.* 7(2):140–154.doi:10.31289/jab.v7i2.5641.
- Markom-Bayarind.id. 2024. 10 Rekomendasi E-Wallet Indonesia Terbaik dan Terpopuler 2024. *Bayarind.id*:1.
- Miswaty M, Nurhalisa N, Migang S. 2022. Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha Dan Faktor Sosial Terhadap Minat Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi. *Equilib. J. Ekon.*

- 18(1):66.doi:10.30742/equilibri
m.v18i1.1806.
- Oktavia AD, Inan DI, Wurarah RN, Fenetiruma OA. 2024. Analisis Faktor-faktor Penentu Adopsi E-Wallet di Papua Barat: Extended UTAUT 2 dan Perceived Risk. *MALCOM Indones. J. Mach. Learn. Comput. Sci.* 4(2):587–600.doi:10.57152/malcom.v4i2.1277.
- Puspaningrum RNPB, Atahau ADR. 2023. Penggunaan E-Wallet Dalam Transaksi E-Commerce: Analisis Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (Utaut). *J. Ekon. Pendidik. Dan Kewirausahaan.* 11(2):191–208.doi:10.26740/jepk.v11n2.p191-208.
- Rafsanjani MH. 2023. Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Mengaplikasikan E-Wallet Pada Umkm Di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Rauf R, Idris FP, Baharuddin A, Amelia AR, Ahri RA. 2025. Pengaruh Motivasi Hedonis dan Kebiasaan Terhadap Perilaku Pengguna Melalui Niat Pengguna Rekam Medis Elektronik Berbasis Model UTAUT 2 di RSUD Lamadukkelleng. 6(1):1–14.
- Setiawan W, Musmini LS, Julianto IP. 2019. Pengaruh ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan faktor sosial terhadap penggunaan sistem informasi akuntansi pada bumdes di kecamatan kubutambahan. *J. Ilm. Mhs. Akunt. Univ. Pendidik. Ganesha.* vol10(no3):hlm 322.
- Space WL. 2013. Research Methods for Business: A Skill-Building Approach. *Leadersh. Organ. Dev. J.* 34(7):700–701.doi:10.1108/lodj-06-2013-0079.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.*
- Venkatesh V, Morris MG, Davis GB, Davis FD. 2003. User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Q. Manag. Inf. Syst.* 27(3):425–478.doi:10.2307/30036540.
- Venkatesh V, Thong J y. ., Xu X. 2012. Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology by Viswanath Venkatesh, James Y.L. Thong, Xin Xu :: SSRN. *MIS Q.* 36(1):157–178.
- Wibowo GA. 2024. Terus Tumbuh, 13.203 UMKM di Solo Serap 16.348 Tenaga Kerja. *Espos.id.*
- Widia KD, Usman, Taruh V. 2022. Pengaruh Ekspektasi Kinerja dan Ekspektasi Usaha Terhadap Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi Pada Bumdes Di. *J. Mhs. Akunt.* 1(1):97–111.
- Yonatan AZ. 2023. Indonesia Peringkat 4, Ini Dia 7 Negara Pengguna Internet Terbesar di Dunia. *Goodstats.id.*
- Yu CS. 2012. Factors affecting individuals to adopt mobile banking: Empirical evidence from the utaut model. *J. Electron. Commer. Res.* 13(2):105–121.