



---

## **Pengaruh Kebermanfaatan, Kemudahan, Dan Sikap Terhadap Penggunaan Aplikasi DANA Pada Generasi Millennial Di Sukoharjo**

**Milani<sup>1\*</sup>, Ghegana Ariel Sheda<sup>2</sup>, Wahyu Septia Wulandari<sup>3</sup>, Nanda Nur Latifah<sup>4</sup>, Fitriyatul Sakinah<sup>5</sup>, Ambar Usnul Fatimah<sup>6</sup>, Novia Mayasari<sup>7</sup>**  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

### **Abstract**

*His study aims to analyze the effect of convenience, benefits, and attitudes on the use of the DANA application. The population of this study is the millennial generation of DANA application users in Sukoharjo. The number of samples used was 154 respondents. The data testing method used is validity test, reliability test, classic assumption test, F test, T test. Data calculation uses SPSS version 23 software. The research method used is quantitative and the theory used is the Technology Acceptance Model (TAM) with 4 variables namely the variable Benefit, Convenience, Attitude and usage. The results of this study obtained variables that did not have a significant effect, namely the variable convenience. Meanwhile, the variables of utility and attitude have a significant effect on the variable use of the DANA application for the millennial generation in Sukoharjo.*

**Keywords:** Attitude; Benefits; Convenience; DANA Using

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kebermanfaatan, kemudahan, dan sikap terhadap penggunaan aplikasi DANA. Populasi dari penelitian ini pada pengguna aplikasi DANA oleh generasi milenial di Sukoharjo. Jumlah sampel yang digunakan 154 responden. Metode pengujian data yang digunakan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, uji F, dan uji T. Perhitungan data memakai software SPSS versi 23. Penelitian metode yang digunakan kuantitatif dan teori yang digunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* dengan ada 4

---

### **Corresponding author**

Email: \*<sup>1</sup>aninela245@gmail.com, arielsheada@gmail.com, septidari3@gmail.com, nandanrr1411@gmail.com, fitriyatul.sakinah89@gmail.com, ambarusnul13@gmail.com, noviaamay@gmail.com

variabel yaitu variabel: kebermanfaatan, kemudahan, sikap dan penggunaan. Hasil dari penelitian ini diperoleh variabel yang tidak berpengaruh signifikan yaitu variabel kemudahan. Sedangkan untuk variabel kebermanfaatan dan sikap berpengaruh signifikan terhadap variabel penggunaan aplikasi DANA pada generasi milenial di Sukoharjo.

**Kata kunci:** Sikap; Kebermanfaatan; Kemudahan; Penggunaan Dana

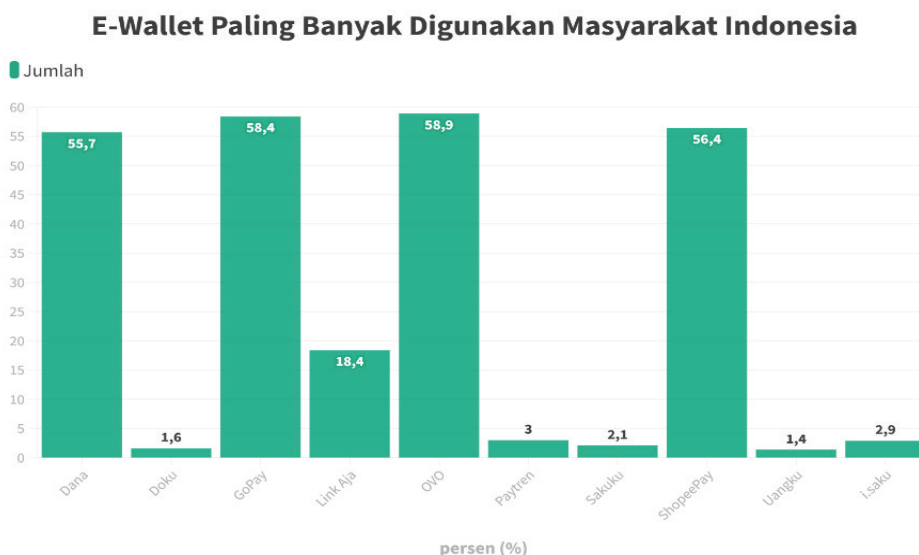
## PENDAHULUAN

Saat ini dengan kemajuan teknologi informasi yang semakin berkembang sangat memudahkan para generasi milenial dalam melakukan kegiatan sehari-hari baik dalam aspek sosial, budaya, maupun ekonomi. Perkembangan teknologi informasi transaksi online telah mengalami kemajuan pesat selama beberapa terakhir ini. Teknologi ini memungkinkan orang untuk melakukan transaksi secara elektronik melalui internet dengan cepat, mudah, dan aman. Hal ini berdasarkan dorongan faktor perkembangan diantaranya adanya inovasi metode pembayaran, kemajuan dalam teknologi pembayaran online, seperti dompet digital, ecommerce, transfer bank dan lainnya. Pilihan ini memberikan fleksibilitas kepada konsumen dalam melakukan transaksi sesuai preferensi mereka.

Penggunaan teknologi oleh generasi millennial membentuk perilaku serba digital dalam segala aktivitas, termasuk ketika transaksi keuangan yang beralih dari pembayaran tunai ke nontunai, seperti menggunakan transaksi digital. Salah satu contohnya bertransaksi menggunakan aplikasi DANA (Yessica & Sutanto, 2020). Teknologi informasi sendiri dapat diartikan sebagai suatu proses olah data contohnya menyusun, memanipulasi, mengambil dan menyimpan, untuk menciptakan informasi yang fleksibel dan akurat untuk melakukan sesuatu baik untuk kepentingan pribadi, publik maupun bisnis. Pembayaran *e-wallet* berarti pembayaran apapun yang dilakukan melalui perangkat seluler. Hal tersebut mengakibatkan meningkatnya kebutuhan konsumen dalam hal bertransaksi menggunakan smartphone (Liu & Tai, 2016).

Metode transaksi yang sangat populer di Indonesia saat ini yaitu bentuk *mobile banking* yang menggunakan *smartphone best apps* yang dapat diartikan sebagai sistem pembayaran yang digunakan dengan aplikasi di perangkat selular yang bisa didownload melalui *playstore* atau *appstore*. Fenomena ini membuat para pebisnis saat ini banyak yang mempunyai ide untuk memulai bisnisnya dengan membuat platform yang pembayarannya menggunakan aplikasi di *smartphone*. Salah satu aplikasi yang dapat diakses yaitu aplikasi DANA (Pesa & Brajkovic 2016).

DANA bisa diartikan sebagai aplikasi dompet *e-commerce* digital yang bisa dipakai untuk melaksanakan transaksi pembayaran nontunai. Aplikasi DANA semakin berkembang karena dalam penggunaannya sangat cepat, praktis, fleksibel yang pastinya dapat dipergunakan untuk melakukan pembayaran sangat mudah serta bisa dilakukan dimana dan kapan saja dan pastinya tetap terjamin keamanannya, Selain bisa digunakan di berbagai bentuk alat transaksi, aplikasi DANA sangat bermanfaat diberbagai bidang antara lain pendidikan, layanan publik, layanan sosial hingga UMKM (Dewi et al., 2022). Pada aplikasi DANA ini terdapat tingkat keamanan yang tinggi bahkan keamanannya sejajar dengan Perbankan. Di dalam aplikasi DANA terdapat *Data Recovery Center* (DRC) dan *Data Center* (DC). Di Indonesia, yang menangani skalabilitas transaksi yang paling tinggi dan canggih. Namun, di dalam penggunaan aplikasi DANA, ada pengaruh yang negatif di dalam jaringan internet, yaitu jika dalam melakukan proses transaksi jaringan internet dalam *smartphone* kurang stabil, maka dalam proses transaksi akan mengalami kendala atau prosesnya akan lama (Yessica & Sutanto, 2020).



Sumber : DailySocial.id (23Desember 2021)

GoodStats

**Gambar 1. [ Data *E-Wallet* Masyarakat Indonesia ]**

Dari hasil riset DailySocial, *E-Wallet* yang terbanyak diminati pada tahun 2021 adalah OVO yang mencapai angka 58,9% pengguna. OVO dan Gopay memperoleh persentase penggunaan yang hampir sama yaitu angka 5%, Persentase *Gopay* mencapai angka 58,4%. *E-Wallet* yang digunakan kemudian yaitu *ShopeePay* yang mencapai angka 56,4% selanjutnya DANA mencapai angka 55,7% pengguna. Sedangkan, *LinkAja*, *Doku*, *Paytren*, *Uangku* dan *i-saku* persentasenya dibawah 50% artinya kurang diminati di masyarakat. Dari segi keamanan aplikasi yang dijamin paling aman 100% adalah aplikasi DANA. Maka, pengguna tidak perlu khawatir kehilangan saldo atau kehilangan uang tanpa persetujuan. Kelebihan dari aplikasi DANA adalah saldo yang ada pada DANA tidak hanya digunakan untuk bertransaksi *online* namun bisa digunakan juga secara *offline* seperti membayar tagihan bulanan, beli pulsa handphnone dan belanja di berbagai merchant *offline* (Mubarok et al., 2022)

Dalam penggunaan *E-Wallet* sangat diminati oleh generasi muda. Hasil dari penelitian yang dilakukan Director Customer Experience Ipsos Indonesia, 68% bagi pengguna *E-Wallet* yaitu oleh generasi milenial karena tingkat produktifnya lebih tinggi (Intan, 2020). Semakin seringnya mereka

menggunakan *E-Wallet*, akan semakin meningkat juga kenyamanan yang akan dirasakan, hal tersebut akan muncul loyalitas untuk menggunakan, selain itu dalam pemakaian bukan hanya karena penawaran promosi yang menarik tetapi karena memang bertransaksi menggunakan *E-Wallet* khususnya aplikasi DANA sangat fleksibel dalam penggunaannya pun juga mudah karena bisa digunakan kapan dan dimana saja (Catriana, 2020).

Beberapa hal yang akan menciptakan generasi muda tertarik untuk menggunakan aplikasi DANA yaitu keuntungan yang akan didapat, contohnya yaitu bisa mempersingkat waktu pembayaran, nominalnya sudah terjamin pasti akurat, selain itu juga transaksinya pun juga mudah karena bisa digunakan dimanapun dan kapanpun. Namun, pada kenyataannya para generasi milenial lebih memilih menggunakan uang tunai dan tidak memiliki minat menggunakan sistem pembayaran digital. Karena mereka beranggapan dalam transaksinya masih bisa dikatakan modern dan sistem pembayaran dengan menggunakan uang lebih bisa digunakan di semua tempat (Davis, 1989).

Penelitian sebelumnya yang membahas mengenai pengaruh manfaat, kemudahan, dan keamanan terhadap minat penggunaan e-money pada aplikasi DANA adalah penelitian Cahyono & Adha (2022) memperoleh hasil bahwa penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan antara persepsi manfaat, kemudahan, dan keamanan terhadap minat penggunaan e-money pada aplikasi DANA di masa pandemi Covid-19. Hasil penelitian lain dari Dewi et al. (2022) memperoleh hasil bahwa walaupun para pengguna paham mengenai resiko serta keuntungan yang diperoleh sistem layanan dompet digital, hal tersebut tidak bisa untuk menghasut minat anak muda untuk selalu menggunakan secara berkepanjangan. Hasil penelitian dari Sumantika (2020) menunjukkan hasil bahwa variabel kemudahan dan variabel kegunaan terdapat pengaruh kepada niat untuk selalu tetap menggunakan dompet digital sebagai media transaksi.

Dari berbagai variabel penelitian sebelumnya maka peneliti memilih kebermanfaatan, kemudahan, dan sikap untuk dijadikan sebagai variabel dalam penelitian ini dikarenakan variabel manfaat adalah salah satu variabel yang menjadi dasar atau alasan kuat untuk memilih suatu opsi, dan juga variabel

kemudahan juga menjadi variabel yang merupakan faktor utama dalam penelitian ini begitupun dengan variabel sikap dan untuk membedakan dengan peneliti sebelumnya maka sampel yang akan digunakan adalah generasi milenial di Sukoharjo. Dengan demikian, penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh manfaat kemudahan dan sikap terhadap penggunaan aplikasi DANA. Pentingnya penelitian ini adalah untuk melihat manfaat kemudahan serta sikap yang dialami oleh pengguna aplikasi dana. Layanan pembayaran elektronik, seperti non-tunai (*cashless*) tentunya sudah digandrungi oleh masyarakat. Salah satunya, yaitu DANA yang kini telah menjadi inovasi terbaru sebagai layanan dompet elektronik dompet digital di Indonesia.

Untuk menganalisis penelitian ini, penulis menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM), karena model yang digunakan cocok untuk menguji pengaruh manfaat, kemudahan dan sikap terhadap penggunaan aplikasi DANA . Penelitian ini akan memberikan masukan bagi provider untuk dapat mengevaluasi proses penerimaan teknologi dan peneliti akan memberikan rekomendasi dari segi penerimaan teknologi yang berkaitan dengan pengguna berdasarkan pertimbangan apa yang mempengaruhi penggunaan aplikasi DANA (Sukajie et al., 2019).

### ***Technology Acceptance Model (TAM)***

*Technology Acceptance Model* (TAM) untuk pertama kalinya dipopulerkan oleh (Davis, 1989), sistem penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model/ TAM*) bisa diartikan sebagai sistem yang bertujuan untuk menguraikan dan memahami faktor-faktor yang menghasut dalam menggunakan teknologi (Davis, 1993). (Isrososiawan et al., 2019) menerangkan jika kegunaan yang dirasakan terdapat pengaruh signifikan terhadap aplikasi DANA, semakin nyaman dan mudah serta transaksinya cepat untuk digunakan maka akan mempengaruhi seseorang untuk menggunakan aplikasi DANA sebagai alat untuk melakukan pembayaran. Dalam TAM, perilaku kemudahan penggunaan sistem ditentukan

oleh variabel *kebermanfaatan*, variabel *kemudahan*, variabel *sikap* terhadap penggunaan dan variabel *penggunaan*.

### ***Kebermanfaatan***

Kebermanfaatan bisa diartikan sebagai suatu tahap dimana saat orang percaya bahwa sebuah teknologi bisa mempengaruhi kinerjanya. Selain itu juga kebermanfaatan dalam menggunakan merupakan sejauh mana ekspektasi yang dilakukan dari suatu teknologi yang dapat mempengaruhi kapabilitasnya (Roy & Moorthi, 2017). Penelitian yang sudah dilakukan oleh Galib et al. (2018), Singh et al. (2018), Priyono (2017), dan Bartelt & Moqbel (2016) mengungkapkan jika variabel kebermanfaatan berpengaruh positif terhadap sikap terhadap penggunaan. Sehingga mendapatkan hipotesis pertama sebagai berikut: Terdapat pengaruh kebermanfaatan terhadap penggunaan aplikasi DANA

### ***Kemudahan***

Kemudahan dalam menggunakan bisa diartikan sebagai tahap pada saat orang percaya bahwa suatu aplikasi tidak membutuhkan usaha yang lebih keras. Variabel kemudahan menyatakan bahwa semakin nyaman kita melakukan transaksi pembayaran menggunakan aplikasi DANA, maka hal tersebut akan semakin meningkatkan generasi muda menggunakan aplikasi DANA. Dalam penelitian yang sebelumnya dilakukan Isrososiawan et al. (2019) mendapatkan hasil variabel kemudahan penggunaan yang dirasakan berpengaruh signifikan terhadap aktivitas *mobile payment*. Sehingga mendapatkan hipotesis kedua sebagai berikut: Terdapat pengaruh kemudahan terhadap penggunaan aplikasi DANA

### ***Sikap***

Sikap dalam TAM bisa diartikan sebagai sikap dalam penggunaan suatu teknologi yang berupa penerimaan atau penolakan sebagai resiko jika orang menggunakan teknologi didalam pekerjaan yang dikerjakan (Davis, 1993).

Menurut Kusuma & Susilowati (2007) serta Yahyapour (2008), sikap terhadap penggunaan aplikasi DANA dinilai melalui indikator teknologi aplikasi DANA yang mudah dipakai. Dalam penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Susanti & Suci (2021) bahwa *sikap* terhadap penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan sebenarnya dalam aplikasi DANA sebagai media transaksi. Sehingga mendapatkan hipotesis ketiga berikut: Sikap berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi DANA.

### ***Penggunaan***

Penggunaan merupakan probabilitas subjektif bahwa teknologi bisa meningkatkan ide dari konsumen untuk menyelesaikan suatu tujuan mereka. Dalam konteks penelitian yang dilakukan oleh Isrososiawan et al. (2019) penggunaan akan meningkatkan keinginan konsumen untuk menggunakan sistem pembayaran selular. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Permana (2018). Terdapat variabel *behavior intention to use* yang indikatornya meliputi motivasi untuk selalu menggunakan, frekuensi penggunaan, kepuasan penggunaan, motivasi pengguna lain, pilihan utama dalam menggunakan.

### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif menggunakan data primer. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling* (Sugiyono, 2016). Metode *purposive sampling* merupakan pengambilan sampel menggunakan kriteria tertentu berdasarkan justifikasi peneliti (Sugiyono, 2016). Dengan kriterianya adalah generasi milenial yang berdomisili di Sukoharjo. Generasi milenial adalah generasi yang lahir antara tahun 1980-2000. Pada tahun 2023 generasi milenial memiliki rentang usia 23-43 tahun (Rodiah & Melati, 2020).

Pada penelitian ini, semua pengguna aplikasi DANA pada generasi milenial di Sukoharjo data tahun 2022 terhitung 911.966 penduduk. Serta masyarakat Sukoharjo memiliki UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah)



yang sudah banyak menggunakan pembayaran digital *payment* DANA. Bagi populasi yang jumlahnya dapat diketahui, maka total sampel dihitung memakai rumus Slovin. Diketahui tingkat margin of error 10% (0,1). Oleh karena itu, jumlah sampel dapat dihitung sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} = \frac{911.966}{1+911.966(0,1)^2} = 99,98 \text{ sampel}$$

n = Jumlah sampel N = Populasi E = Margin of error

Perhitungan sampel didapatkan 99,98 maka dibulatkan menjadi 100 sampel. Sampel dalam penelitian yang dilakukan memfokuskan bagi pengguna aplikasi DANA yang telah bertransaksi.

Dalam pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebarkan kepada responden, responden dalam penelitian ini yaitu pengguna aplikasi DANA. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis yang akan dibagikan kepada responden melalui google form. Masing-masing pernyataan yang tertera pada angket kuesioner memakai skala penilaian yang disebut skala likert. Dalam pengujian data menggunakan uji validitas dengan jenis validitas konstruk yaitu menilai sejauh mana kuesioner dapat mengukur suatu konsep yang bersangkutan. Uji daya beda item memiliki tujuan untuk mengidentifikasi item-item yang efektif dalam mengukur variabel yang diinginkan, salah satu contohnya dalam penelitian ini menggunakan indeks korelasi antara skor total pada kuesioner dan skor untuk masing-masing item. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode koefisien Alpha Cronbach. Selanjutnya pengolahan data kuesioner memakai SPSS versi 23. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, uji linearitas dan uji heteroskedastisitas serta menggunakan uji regresi linear berganda yang dirumuskan berikut ini :  $Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$

Keterangan :

Y yaitu Variabel Penggunaan

X1 yaitu Variabel Kebermanfaatan

X2 yaitu Variabel Kemudahan

X3 yaitu Variabel Sikap

$\alpha$  = konstanta

$\beta$  = slope atau koefisien estimate

Kemudian uji menggunakan uji parsial (uji T) dengan nilai signifikansi lebih dari 0,05, uji simultan (uji F) untuk melihat ada pengaruh atau tidaknya dengan melihat signifikansi dan r hitung, yaitu nilai signifikansi > 0,05 maka dikatakan terdapat pengaruh. Selanjutnya yang terakhir menggunakan uji koefisien determinasi ( $r^2$ ) melalui tingkat signifikansi 0,05.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Uji Validitas

Uji ini dipakai guna menilai kevalidan pada kuesioner. Oleh karena itu, kuesioner dianggap valid apabila pernyataan atau pertanyaan yang tersedia di kuesioner dapat menentukan sesuatu yang dinilai kuesioner. Menguji validitas melalui cara yaitu membandingkan suatu nilai *degree of freedom* ( $df = n-2$ ) dapat diketahui  $r$  hitung >  $r$  tabel.

**Tabel 1. Uji Validitas**

Variabel	Item	Validitas	r tabel	Keterangan
	X1.1	0.596	0.1874	Valid
	X1.2	0.645	0.1874	Valid
X1	X1.3	0.596	0.1874	Valid
	X1.4	0.629	0.1874	Valid
	X1.5	0.609	0.1874	Valid
	X2.1	0.702	0.1874	Valid
	X2.2	0.704	0.1874	Valid
X2	X2.3	0.622	0.1874	Valid
	X2.4	0.606	0.1874	Valid
	X2.5	0.609	0.1874	Valid
	X3.1	0.639	0.1874	Valid
	X3.2	0.540	0.1874	Valid
X3	X3.3	0.657	0.1874	Valid
	X3.4	0.578	0.1874	Valid

Variabel	Item	Validitas	r tabel	Keterangan
	X3.5	0.592	0.1874	Valid
	Y1.1	0.670	0.1874	Valid
	Y1.2	0.581	0.1874	Valid
Y	Y1.3	0.691	0.1874	Valid
	Y1.4	0.677	0.1874	Valid
	Y1.5	0.479	0.1874	Valid

Dapat diketahui hasil dari penelitian dalam tabel 1 maka nilai  $r_{hitung}$  tersebut lebih dari  $r_{tabel}$  yang besarnya 0,1874. Oleh karena itu, kesimpulannya tiap-tiap item pernyataan tersebut valid.

### Uji Reliabilitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui kuesioner memiliki reliabilitas yang tinggi atau tidak. Instrumen pengukuran dianggap memiliki reliabilitas yang baik jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar daripada 0,700.

**Tabel 2. Uji Normalitas**

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Kebermanfaatan	0,681	Reliabel
Kemudahan	0,654	Reliabel
Sikap	0,650	Reliabel
Penggunaan	0,796	Reliabel

Dapat diketahui hasil dalam tabel 2 menentukan jika Cronbach's Alpha dari tiap-tiap variabel tersebut lebih dari 0,700 maka pernyataan kuesioner tersebut reliabel.

### Uji Normalitas

Uji ini dipakai guna menilai dan mengetahui apakah berdistribusi normal pada bentuk regresi dan variabel residual. Hasilnya dapat diketahui melalui uji Kolmogorov Smirnov, pengujian normalitas tersebut dapat berdistribusi normal, apabila nilai Sig > 0,05 dengan  $\alpha = 0,05$ .

**Tabel 3. Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		110
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,86581282
Most Extreme Differences	Absolute	,064
	Positive	,064
	Negative	-,050
Test Statistic		,064
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>

Dapat diketahui uji normalitas hasilnya dalam tabel 3 yaitu pengujian yang dilakukan memakai uji Kolmogorov Smirnov terdapat nilai Asymp. Sig (2-tailed) membuktikan hasil  $0,200 > 0,05$  jadi data tersebut dikatakan berdistribusi normal.

### *Uji Multikolinearitas*

Uji ini guna mengetahui dalam variabel independen yang satu dengan lainnya apakah terdapat suatu hubungan. Hasil bisa diketahui pada tabel berikut ini:

**Tabel 4. Uji Multikolinearitas**

Model (konstan)	Toleransi	VIF
Kebermanfaatan	0,484	2,067
Kemudahan	0,506	1,975
Sikap	0,622	1,607

Dapat diketahui hasil uji dalam tabel 4 membuktikan jika masing-masing variabel bebas yaitu kebermanfaatan mendapat nilai tolerance ( $0,484 > 0,10$ ) kemudian VIF ( $2,067 < 10$ ), kemudahan mendapat nilai tolerance ( $0,506 > 0,10$ ) kemudian VIF ( $1,975 < 10$ ), sikap mempunyai nilai tolerance ( $0,622$ ) kemudian VIF ( $1,607$ ), maka data tidak terjadi multikolinearitas.

### Uji Heteroskedastisitas

Uji ini guna mengetahui varian varians dari residual satu ke lainnya apakah terdapat suatu kesamaan. Apabila dugaan ini takterpenuhi, dapat dikatakan terdapat heteroskedastisitas. Bila nilai sig adalah lebih besar dari 0,05 dapat dikatakan tidak terdapat heteroskedastisitas.

**Tabel 5. Uji Heteroskedastisitas**

Model	Coefficients <sup>a</sup>					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	-,739	1,164		-,634	,527
	X1Total	,050	,068	,098	,726	,469
	X2Total	,108	,065	,220	1,662	,100
	X3Total	-,058	,059	-,117	-,981	,329

Dapat diketahui hasil uji heteroskedastisitas dalam tabel 5 membuktikan nilai signifikan setiap variabel  $> 0,05$ . Maka bisa disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

### Uji F

Uji ini guna membuktikan tingkat signifikan dari uji yang dilakukan, uji F (bersama-sama) dilakukan dari variabel kebermanfaatan, kemudahan, sikap terhadap penggunaan aplikasi DANA. Jika nilai signifikansi adalah lebih dari 0,05 artinya ada pengaruh simultan (bersama-sama /serentak).

**Tabel 7. Hasil Uji F**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	323,307	3	107,769	30,105	,000 <sup>b</sup>
	Residual	379,457	106	3,580		
	Total	702,764	109			

Dapat diketahui hasil uji F dalam tabel 8 membuktikan nilai signifikan F hitung yang besarnya 30,105 yaitu 0,000 (Sig. < 0,05) maka artinya ada pengaruh kebermanfaatan, kemudahan, dan sikap secara simultan terhadap penggunaan aplikasi DANA.

### *Analisis Regresi Berganda*

Diketahui hasil analisis data memakai analisis regresi berganda didapatkan nilai koefisien berikut:

**Tabel 5. Hasil Uji regresi Berganda**

Model	Coefficients <sup>a</sup>							
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics		
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF	
1	(Constant)	3,279	1,868		1,755	,082		
	X1Total	,254	,110	,238	2,321	,022	,484	2,067
	X2Total	,177	,104	,172	1,712	,090	,506	1,975
	X3Total	,396	,095	,379	4,188	,000	,622	1,607

Dapat diketahui hasil dalam tabel tersebut diperoleh model regresi linear berganda:

$$Y = 3,279 + 0,254X_1 + 0,177X_2 + 0,396X_3 + e$$

### *Koefisien Determinasi*

Uji ini (Adjusted R Square) dipakai guna mendapatkan informasi seberapa jauh peran serta variabel bebas terhadap variable terikat.

**Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,678 <sup>a</sup>	,460	,445	1,892	1,962

Dapat diketahui uji koefisien determinasi hasilnya bisa diuraikan bahwa nilai koefisien determinasi yang besarnya 0,445 artinya variabel kebermanfaatan

(X1), kemudahan (X2), dan sikap (X3) berpengaruh secara bersamaan sebesar 44,5% terhadap keputusan penggunaan aplikasi DANA terhadap generasi milenial di Sukoharjo dan sisanya 55,5% adalah kontribusi faktor lain di luar variabel yang diteliti.

### Uji T

Uji ini guna mengetahui secara parsial pengaruh dari setiap variabel terhadap variabel dependen. Ada pengaruh atau tidaknya bisa dilakukan dengan melihat signifikansi dan r hitung.

**Tabel 7. Hasil Uji T**

Model	Coefficients <sup>a</sup>						
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	3,279	1,868		1,755	,082		
X1Total	,254	,110	,238	2,321	,022	,484	2,067
X2Total	,177	,104	,172	1,712	,090	,506	1,975
X3Total	,396	,095	,379	4,188	,000	,622	1,607

Diketahui hasil uji T dalam tabel 7 diperoleh kesimpulan bahwa:

- 1) Secara parsial hasil uji t bagi variabel kebermanfaatan (X1) terhadap penggunaan aplikasi DANA (Y) dari tabel bisa dilihat nilai  $t_{hitung} 2,321 > t_{tabel} 1,983$  nilai signifikansi sebesar  $0,022 < 0,05$ . maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat diartikan kebermanfaatan (X1) terdapat pengaruh terhadap penggunaan aplikasi DANA (Y).
- 2) Secara parsial hasil uji t bagi variabel kemudahan (X2) terhadap penggunaan aplikasi DANA (Y) dari tabel bisa dilihat nilai dari  $t_{hitung} 1,712 < t_{tabel} 1,983$  nilai signifikansi sebesar  $0,090 > 0,05$ . Maka,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dapat diartikan kemudahan (X2) tidak berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi DANA (Y).
- 3) Secara parsial hasil uji t bagi variabel sikap (X3) terhadap penggunaan aplikasi DANA (Y) dari tabel dilihat nilai dari  $t_{hitung} 4,188 > t_{tabel} 1,983$  nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat diartikan sikap (X3) terdapat pengaruh terhadap penggunaan

aplikasi DANA (Y).

### ***Pengaruh Kebermanfaatan Terhadap Penggunaan Aplikasi DANA Pada Generasi Milenial Di Sukoharjo***

Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu bahwa hipotesis pertama diterima atau berpengaruh antara variabel kebermanfaatan terhadap penggunaan. Pernyataan tersebut dapat ditunjukkan dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  terhadap  $t_{tabel}$  yang mana didapatkan hasil nilai  $t_{hitung}$  2,321 >  $t_{tabel}$  1,983 dan nilai signifikansi yang sebesar  $0,022 < 0,05$ . Maka membuktikan bahwa adanya pengaruh kebermanfaatan terhadap penggunaan.

Hal ini membuktikan bahwa variabel kebermanfaatan terdapat pengaruh terhadap penggunaan aplikasi DANA pada generasi milenial di Sukoharjo. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat khususnya pada generasi milenial merasakan manfaat dalam melakukan transaksi menggunakan aplikasi DANA. Penelitian ini sesuai yang dilakukan oleh Ramadhan & Tamba (2022) bahwa variabel manfaat terdapat pengaruh terhadap penggunaan. Hal ini karena generasi milenial merasa dalam melakukan transaksi menggunakan aplikasi DANA sangat cepat, menghemat waktu dan pastinya terjamin keamanannya.

### ***Pengaruh Kemudahan Terhadap Penggunaan Aplikasi DANA Pada Generasi Milenial Di Sukoharjo***

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menghasilkan bahwa hipotesis kedua ditolak atau tidak berpengaruh antara variabel kemudahan terhadap penggunaan aplikasi DANA. Pernyataan tersebut dapat diketahui dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  terhadap  $t_{tabel}$  dimana didapatkan hasil nilai  $t_{hitung}$  1,712 <  $t_{tabel}$  1,983 nilai signifikansi sebesar  $0,090 > 0,05$ . Jadi  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dengan demikian membuktikan tidak ada pengaruh kemudahan terhadap penggunaan.

Hal ini menunjukkan bahwa variabel kemudahan tidak berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi DANA pada generasi milenial di Sukoharjo. Hal ini membuktikan dari masyarakat khususnya generasi milenial yang kurang mengerti dari fitur yang terdapat pada aplikasi DANA. Penelitian ini berbanding



dengan yang digarap oleh Ambarwati (2019) yang mana variabel kemudahan tidak berpengaruh terhadap penggunaan. Karena banyak generasi milenial yang kurang paham fitur yang terdapat dalam aplikasi DANA.

### ***Pengaruh Sikap Terhadap Penggunaan Aplikasi DANA Pada Generasi Milenial Di Sukoharjo***

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menghasilkan bahwa hipotesis ketiga diterima atau berpengaruh antara variabel sikap terhadap penggunaan. Pernyataan tersebut bisa diketahui dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  dimana didapatkan hasil nilai  $t_{hitung}$  4,188 >  $t_{tabel}$  1,983 nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka dari itu membuktikan adanya pengaruh sikap terhadap penggunaan.

Hal ini membuktikan jika variabel sikap memiliki pengaruh terhadap penggunaan aplikasi DANA. Hal ini dibuktikan dari para generasi milenial yang merasa puas dalam melakukan transaksi menggunakan aplikasi DANA. Penelitian ini selaras dengan yang digarap oleh Minan (2021) bahwa variabel sikap terdapat pengaruh terhadap penggunaan. Dikarenakan generasi milenial merasakan kepuasan dalam bertransaksi menggunakan aplikasi DANA.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### ***Kesimpulan***

Generasi muda tertarik untuk menggunakan aplikasi DANA yaitu karena keuntungan yang akan didapatkan dari melakukan transaksi, contohnya yaitu bisa mempersingkat waktu pembayaran, nominalnya sudah terjamin pasti akurat, selain itu juga transaksinya pun juga mudah karena bisa digunakan dimanapun dan kapanpun. Namun, pada kenyataannya para generasi milenial lebih memilih menggunakan uang tunai dan tidak memiliki minat menggunakan sistem pembayaran digital. Dengan diketahui hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, ada variabel yang tidak berpengaruh signifikan yaitu variabel kemudahan. Karena, masyarakat khususnya generasi

milenial yang kurang paham dari fitur yang terdapat pada aplikasi DANA. Sedangkan untuk variabel kebermanfaatan dan sikap berpengaruh signifikan terhadap variabel penggunaan aplikasi DANA pada generasi milenial di Sukoharjo, hal tersebut dapat dijelaskan bahwa masyarakat khususnya pada generasi milenial merasakan manfaat dalam melakukan transaksi selain itu juga dibuktikan dari para generasi milenial yang merasa puas dalam melakukan transaksi menggunakan aplikasi DANA.

### **Saran**

Penulis berharap generasi millennial di Sukoharjo mengoptimalkan penggunaan aplikasi DANA dalam transaksi online, tetapi tidak hanya sekedar mengetahui saja, namun juga menggunakan dalam bertransaksi. Penulis menyadari banyak keterbatasan di mana sampel yang digunakan hanya terbatas di masyarakat Sukoharjo. Penulis menyarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan variabel lainnya, lokasi, dan responden populasi lebih luas lagi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ambarwati, D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Kepercayaan Terhadap Keputusan Penggunaan Go-Pay Pada Mahasiswa STIE AUB Surakarta. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi*, 6(1), 88–103.
- Bartelt, V., & Moqbel, M. (2016). Open Materials Discourse: Consumer Acceptance Of The Personal Cloud: Integrating Trust And Risk With The Technology Acceptance Model. *AIS Transactions On Replication Research*, 2(September), 1–5. <https://doi.org/10.17705/1attr.00012>
- Catriana, E. (2020). *Studi: 68 Persen Pengguna Dompot Digital Adalah Milenial*. <https://money.kompas.com/read/2020/02/12/131300826/studi--68-persen-pengguna-dompot-digital-adalah-milenial>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, And User Acceptance Of Information Technology. *MIS Quarterly: Management*

- Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Davis, F. D. (1993). User Acceptance Of Information Technology: System Characteristics, User Perceptions And Behavioral Impacts. *International Journal Of Man-Machine Studies*, 38(3), 475–487. <https://doi.org/10.1006/imms.1993.1022>
- Dewi, H. D. M., Antaris, B., Aditya, R. H., & Saputra, D. D. (2022). Analisis Penerimaan Aplikasi Dana Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) (Studi Kasus: Universitas UPN “Veteran” Jawa Timur). *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 90 - 102. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v2i1.272>.
- Galib, M. H., Hammou, K. A., & Steiger, J. (2018). Predicting Consumer Behavior: An Extension Of Technology Acceptance Model. *International Journal Of Marketing Studies*, 10(3), 73-90. <https://doi.org/10.5539/ijms.v10n3p73>
- Intan, N. (2020, January 15). *Gopay Dan Ovo Jadi Alat Pembayaran Paling Digemari Milenial*. <https://www.republika.co.id/berita/q45o86349/gopay-dan-ovo-jadi-alat-pembayaran-paling-digemari-milenial>
- Isrososiawan, S., Hurriyati, R., & Dirgantari, P. D. (2019). User Mobile Payment Behavior Using Technology Acceptance Model (TAM): Study Of “DANA” E-Wallet Users. *Jurnal Minds: Manajemen Ide Dan Inspirasi*, 6(2), 181-192. <https://doi.org/10.24252/minds.v6i2.11274>
- Kusuma, H. & Susilowati, D. (2007). Determinan Pengadopsian Layanan Internet Banking: Perspektif Konsumen Perbankan Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Akuntansi Dan Auditing Indonesia*, 11(2), 125-139.
- Liu, G.-S. & Tai, P. T. (2016). A Study Of Factors Affecting The Intention To Use Mobile Payment Services In Vietnam. *Economics World*, 4(6), 249–273. <https://doi.org/10.17265/2328-7144/2016.06.001>
- Minan, K. (2021). Analisis Pendekatan Metode TAM Pada Penggunaan Aplikasi E-Commerce. *Ekonomi, Keuangan, Investasi Dan Syariah (EKUITAS)*, 3(2), 181–187. <https://doi.org/10.47065/ekuitas.v3i2.1118>
- Pambudi, R. D. (2019). Perkembangan Fintech Di Kalangan Mahasiswa UIN Walisongo. *Harmony: Jurnal Pelajaran IPS Dan PKN*, 4(2), 74–81. <https://doi.org/10.15294/harmony.v4i2.36456>

- Permana, P. A. G. (2018). Penerapan Metode TAM (Technology Acceptance Model) Dalam Implementasi Sistem Informasi Bazaar Banjar. *Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 10(1), 1–7.
- Pesa, A.R., & Brajković, A.V. (2016). Testing The ‘Black Swan Effect’ On Croatian Stock Market Between 2000 And 2013. *Emerging Markets Journal*, 6, 1-16.
- Singh, S., Zolkepli, I. A., & Kit, C. W. (2018). New Wave In Mobile Commerce Adoption Via Mobile Applications In Malaysian Market: Investigating The Relationship Between Consumer Acceptance, Trust, And Self Efficacy. *International Journal Of Interactive Mobile Technologies*, 12(7), 112–128. <https://doi.org/10.3991/ijim.v12i7.8964>
- Sukajie, B., Laksono, F. A., Mubarok, A., Susanti, S., Kurniawan, A. (2019). Analisis Kepuasan Pengguna Youtube Sebagai Media Pendidikan Menggunakan Model DeLone Dan McLean. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 1(1), 46–52. <https://doi.org/10.51977/jti.v1i1.64>
- Sumantika, A. P. & A. (2020). Analisis Technology Acceptance Model Pada Pengguna Dompot Digital Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Manajemen*, 10(2), 137–146. <https://doi.org/10.26460/jm.v10i2.1702>
- Yahyapour, N. (2008). Determining Factors Affecting Internet To Adopt Banking Recommender System. *Master’s Thesis*. Division Of Industrial Marketing And E-Commerce.
- Yessica, Y., & Sutanto, E. M. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Pemilihan Aplikasi Pembayaran Seluler. *Journal Of Business And Banking*, 10(1), 53-69. <https://doi.org/10.14414/jbb.v10i1.2139>