

**PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, KEPERCAYAAN DAN GAYA
HIDUP TERHADAP PENGGUNAAN LAYANAN *DIGITAL PAYMENT***

E-WALLET

(Studi pada Mahasiswa di Kota Malang)

SKRIPSI



Oleh

ZUNI MAULIDIYA

NIM : 210503110125

JURUSAN PERBANKAN SYARIAH FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

**PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, KEPERCAYAAN DAN GAYA
HIDUP DALAM PENGGUNAAN LAYANAN *DIGITAL PAYMENT***

E-WALLET

(Studi pada Mahasiswa di Kota Malang)

SKRIPSI

Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Ekonomi (SE)



Oleh

ZUNI MAULIDIYA

NIM : 210503110125

**JURUSAN PERBANKAN SYARIAH FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, KEPERCAYAAN, DAN
GAYA HIDUP TERHADAP PENGGUNAAN LAYANAN *DIGITAL
PAYMENT E-WALLET* (Studi pada Mahasiswa di Kota Malang)

SKRIPSI

Oleh

Zuni Maulidiya

NIM : 210503110125

Telah Disetujui Pada Tanggal 24 April 2025

Dosen Pembimbing,



Dr. Khusnudin, M.E.I NIP.

197006172023211003

LEMBAR PENGESAHAN

E-Wallet Adoption in Digital Payment Services: The Impact of
Convenience, Trust, and Lifestyle

SKRIPSI

Oleh

ZUNI MAULIDIYA

NIM : 210503110125

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Perbankan Syariah (S.E.)
Pada 2 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji:

- 1 Ketua Penguji
Dr. Segaf, S.E., M.Sc
NIP. 197602152023211008
- 2 Anggota Penguji
Dr. Yayuk Sri Rahayu, M.M
NIP. 197708262008012011
- 3 Sekretaris Penguji
Dr. Khusnudin, M.E.I
NIP. 197006172023211003

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Dr. Yayuk Sri Rahayu, M.M

NIP. 197708262008012011

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zuni Maulidiya

NIM : 210503110125

Fakultas/Jurusan : Ekonomi/Perbankan Syariah

Menyatakan bahwa "Skripsi" yang saya buat untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada Jurusan Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan Judul :

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, KEPERCAYAAN, DAN GAYA HIDUP TERHADAP PENGGUNAAN LAYANAN DIGITAL PAYMENT E-WALLET

(Studi pada Mahasiswa di Kota Malang) adalah hasil karya saya sendiri, bukan "duplikasi" dari karya orang lain. Selanjutnya apabila di kemudian hari ada "klaim" dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing atau pihak Fakultas Ekonomi, tetapi menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 23 April 2025



Zuni Maulidiya

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, Dzat Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Atas limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, saya diberikan kemudahan, kesabaran, dan kekuatan untuk dapat menyelesaikan setiap tahapan dalam penyusunan skripsi ini.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa cahaya kebenaran bagi seluruh umat manusia, membimbing dari kegelapan menuju cahaya ilmu dan keimanan.

Dengan penuh rasa syukur, karya ilmiah ini saya persembahkan kepada :

1. Cinta pertamaku, Bapak Kolil dan Ibuku tersayang, Ibu Fitriani. Terimakasih atas segala pengorbanan dan kasih sayang tulus yang telah diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah selalu mendoakan serta memberikan semangat dukungan dan perhatian hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Dosen pembimbingku, Bapak Dr. Khusnudin, S.Pi, M.Ei, terima kasih telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Kepada teman-teman yang telah menemani dan memberikan dukungan, motivasi serta semangat yang diberikan selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.
4. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Zuni Maulidiya. Terima kasih telah mampu bertahan sejauh ini. Terima kasih sudah berusaha dan bertahan, meskipun sering kali merasa putus asa. Terima kasih karena sudah memilih untuk tidak menyerah sesulit apapun dalam proses penyusunan skripsi ini dan mampu menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut diapresiasi untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun dan dalam hal apapun. Apapun kurang lebihnya mari memberikan apresiasi diri sendiri.

MOTTO

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.”

(QS. Al-Mujadalah: 11)

“Mimpi besar akan menjadi kenyataan jika kamu memiliki tekad dan keberanian untuk mengejarnya”

(Jack Ma)

“Keberhasilan bukan milik orang pintar. Keberhasilan milik mereka yang terus berusaha”

(B. J. Habibie)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas curahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Proposal Skripsi ini dengan judul “Pengaruh Kemudahan, Kepercayaan, dan Gaya Hidup dalam Penggunaan *Digital Payment E-Wallet* (Studi pada Mahasiswa di Kota Malang)”.

Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membimbing dari jalan kegelapan menuju jalan yang penuh cahaya keberkahan iman.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan studi serta penyusunan proposal skripsi ini tidak akan berhasil dengan baik, tanpa adanya bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Misbahul Munir, Lc., M. Ei. selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Yayuk Sri Rahayu, SE., M.M., selaku Ketua Jurusan Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. Khusnudin, M.E.I selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau, untuk membimbing saya dengan sabar dan selalu memberikan arahan, kritik serta saran kepada penulis selama proses penulisan proposal skripsi.
5. Kedua orang tua penulis, Bapak Kholil dan Ibu Fitriani yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materil dalam hal apapun terutama dalam menempuh dunia pendidikan, selalu menyelipkan nama penulis dalam setiap doa dan mengusahakan segalanya yang terbaik demi putrinya. Terima kasih karena telah hadir menjadi orang tua yang baik serta panutan bagi penulis.
6. Kakak dan Kakak ipar penulis, Mbak Giyanti dan Mas Suwaji yang telah membantu dan memberikan dukungan tanpa henti serta menghibur penulis di berbagai keadaan. Terima kasih karena selalu menemani serta membuat penulis merasa tidak tertinggal dalam berproses di bangku perkuliahan.
7. Kedua keponakan lucu penulis, Abie dan Sinan yang selalu menjadi obat dari rasa lelah penulis serta menjadi alasan atas kembalinya semangat penulis dalam menjalani kehidupan perkuliahan ini.
8. Teman dekat penulis, Anis Tri Rahmawati, Mumtazah Nurjihan, dan Siti Fatimah Hestiyanti yang telah membantu serta memotivasi penulis agar menyelesaikan proposal skripsi ini. Terima kasih atas motivasi doa dan dukungan yang diberikan tanpa henti kepada penulis.
9. Teman teman Perbankan Syariah kelas C yang telah memberikan pengalaman dan pembelajaran selama di bangku kuliah. Terima kasih untuk 4 tahun yang berkesan.

10. Terakhir untuk diri sendiri, Zuni. Terima kasih sudah berusaha keras sejauh ini meskipun banyak cobaan yang dilalui, namun masih mampu bertahan mengendalikan diri dan menepikan ego. Terima kasih karena telah mampu mengatur waktu, tenaga, pikiran dan mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar dan tidak pernah berpikir untuk menyerah dan mampu bertanggung jawab serta berkomitmen untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini namun mampu menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. Proses penulisan skripsi ini merupakan pencapaian yang patut diapresiasi dan dibanggakan untuk diri sendiri. Terima kasih sudah bertahan dan mau berdamai dengan diri sendiri sejauh ini.

Pada akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa penulisan proposal ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi kesempurnaan penulisan ini. Penulis berharap agar karya sederhana ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membacanya.

Malang, 2 Mei 2025

Hormat Saya,

Zuni Maulidiya

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN	i
MOTTO.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT	xiii
خلاصة.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Kajian Teoritis	15
2.2.1 TAM (Technology Acceptance Model)	15
2.2.2 Kemudahan	16
2.2.3 Kepercayaan.....	17

2.2.4 Gaya Hidup	19
2.2.5. Penggunaan Layanan	20
2.2.6 E-Wallet	21
2.2.7 Mahasiswa	21
2.3 Pengaruh Antar Variabel.....	21
2.3.1 Pengaruh Kemudahan Dalam Penggunaan Layanan Digital Payment E-Wallet....	21
2.3.2 Pengaruh Kepercayaan Dalam Penggunaan Digital Payment E-Wallet	22
2.3.3 Pengaruh Gaya Hidup Dalam Penggunaan Digital Payment E-Wallet.....	22
2.3.4 Pengaruh Kemudahan, Kepercayaan dan Gaya Hidup Dalam Penggunaan Digital Payment E-Wallet	22
2.4 Kerangka Konseptual.....	24
2.5 Hipotesis Penelitian	24
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN	26
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	26
3.2 Lokasi Penelitian	26
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	26
3.3.1 Populasi	26
3.3.2 Sampel	27
3.4 Teknik Pengambilan Sampel.....	28
3.5 Data dan Jenis Data.....	28
3.6 Teknik Pengumpulan Data	28
3.7 Definisi Operasional Variabel dan Pengukuran	29
3.7.1 Variabel Bebas (Independent Variable)	29
3.7.2 Variabel Terikat (Dependent Variable)	30
3.8 Skala Pengukuran	32
3.9 Uji Instrumen.....	33

3.9.1 Uji Validitas.....	33
3.9.2 Uji Reabilitas	33
3.10 Uji Asumsi Klasik.....	33
3.10.1 Uji Normalitas	33
3.10.2 Uji Multikolinieritas	34
3.10.3 Uji Heteroskedastisitas	34
3.11 Uji Statistik.....	34
3.11.1 Uji Regresi Linier Berganda	34
3.11.2 Uji Ttest (Parsial)	35
3.11.3 Uji Ftest (Simultan)	36
3.11.4 Koefisien Determinasi (R ²)	37
BAB IV.....	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Hasil Penelitian.....	38
4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	38
4.1.2 Letak Geografis Kota Malang.....	38
4.1.3 Mahasiswa di Kota Malang	38
4.2 Deskripsi Umum Responden.....	39
4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	39
4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Instansi	41
4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis E-wallet yang digunakan	42
4.3 Distribusi Jawaban Responden.....	44
4.4 Uji Instrumen.....	47
4.4.1 Uji Validitas	47
4.4.2 Uji Reabilitas	48
4.5 Uji Asumsi Klasik.....	49
4.5.1 Uji Normalitas.....	49

4.5.2 Uji Multikolinieritas	50
4.5.3 Uji Heteroskedastisitas	50
4.6 Uji Statistik.....	51
4.6.1 Uji Regresi Linier Berganda	51
4.6.2 Uji Koefisien Determinasi (R ²)	52
4.6.3 Uji Ttest (Parsial)	52
4.6.4 Uji Ftest (Simultan).....	53
4.7 Pembahasan	54
4.7.1 Pengaruh Kemudahan terhadap Penggunaan Layanan E-Wallet.....	54
4.7.2 Pengaruh Kepercayaan terhadap Penggunaan Layanan E-Wallet	55
4.7.3 Pengaruh Gaya Hidup terhadap Penggunaan Layanan E-Wallet.....	56
4.7.4 Pengaruh Kemudahan, Kepercayaan, dan Gaya Hidup terhadap Penggunaan Layanan E-Wallet	57
BAB V	58
PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Terdahulu	7
<u>Tabel 3. 1 Perhitungan Sampel</u>	27
<u>Tabel 3. 2 Pengukuran Indikator Variabel</u>	30
<u>Tabel 3. 3 Skala Likert</u>	32
Tabel 4. 1 Jenis Kelamin Responden	39
Tabel 4. 2 Usia Responden	40
Tabel 4. 3 Asal Instansi	41
Tabel 4. 4 Jenis E-wallet yang digunakan	43
Tabel 4. 5 Deskripsi Responden Variabel Kemudahan (X1)	44
Tabel 4. 6 Deskripsi Responden Variabel Kepercayaan (X2)	45
Tabel 4. 7 Deskripsi Responden Variabel Gaya Hidup (X3)	46
Tabel 4. 8 Deskripsi Responden Variabel Penggunaan Layanan E-wallet (Y).....	47
Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Variabel Kemudahan, Kepercayaan, Gaya Hidup, dan Penggunaan Layanan E-wallet	48
Tabel 4. 10 Hasil Uji Reabilitas Variabel Kemudahan, Kepercayaan, Gaya Hidup dan Penggunaan Layanan E-wallet	49
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas	49
Tabel 4. 12 Hasil Uji Multikolinieritas	50
Tabel 4. 13 Hasil Uji Heteroskedastisitas	50
Tabel 4. 14 Hasil Uji Regresi Linier Berganda	51
Tabel 4. 15 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R ²)	52
Tabel 4. 16 Hasil Uji Ttes (Parsial).....	53
Tabel 4. 17 Hasil Uji Ftest (Simultan)	54

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 1.1 Pengguna E-wallet di Indonesia</u>	2
<u>Gambar 1. 2 Jenis Penggunaan E-wallet di Indonesia</u>	3
<u>Gambar 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin</u>	39
<u>Gambar 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia</u>	40
<u>Gambar 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Instansi</u>	42
<u>Gambar 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis E-wallet yang digunakan</u>	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	64
Lampiran 2 Data Kuesioner Penelitian	68
Lampiran 3 Hasil Output SPSS	78
Lampiran 4 Jurnal Bimbingan Skripsi	84
Lampiran 5 Surat Keterangan Bebas Plagiarisme	85
Lampiran 6 Hasil Cek Plagiarism	86
Lampiran 7 Biodata Penulis	87

ABSTRAK

Zuni Maulidiya. 2025, SKRIPSI, Judul: “PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, KEPERCAYAAN, DAN GAYA HIDUP TERHADAP PENGGUNAAN LAYANAN *DIGITAL PAYMENT E-WALLET* (Studi pada Mahasiswa di Kota Malang)”

Pembimbing : Dr. Khusnudin, S.Pi., M.EI

Kata Kunci : Digital Payment, Kemudahan Penggunaan, Penggunaan Layanan *E-wallet*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan, kepercayaan dan gaya hidup terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet* pada mahasiswa yang ada di Kota Malang. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian ini berjumlah 105 responden yang diambil dari mahasiswa pengguna layanan *digital payment e-wallet* yang ada di Kota Malang. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan penyebaran kuesioner yang disebar melalui *google form*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan, kepercayaan, dan gaya hidup berpengaruh secara parsial maupun simultan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet* pada mahasiswa yang ada di Kota Malang.

ABSTRACT

Zuni Maulidiya. 2025, THESIS, Title: “THE INFLUENCE OF PERCEPTION OF CONVENIENCE, TRUST, AND LIFESTYLE ON THE USE OF DIGITAL PAYMENT E-WALLET SERVICES (Study on College Students in Malang City)”

Supervisor : Dr. Khusnudin, S.Pi., M.EI

Keywords : Digital Payments, Ease of Use, Use of E-wallet Services

This study aims to determine the influence of convenience, trust and lifestyle on the use of digital e-wallet payment services in students in Malang City. This research method uses quantitative research. The sampling technique in this study uses the purposive sampling technique. The sample of this study amounted to 105 respondents taken from students who used digital payment e-wallet services in Malang City. Data collection in this study used the distribution of questionnaires distributed through google forms. The results of this study show that convenience, trust, and lifestyle have a partial or simultaneous effect on the use of digital payment e-wallet services for students in Malang City.

خلاصة

مولد زوني. ٢٠٢٥، أطروحة، عنوانها: "تأثير إدراك الراحة والثقة ونمط الحياة على استخدام خدمات المحفظة الإلكترونية للدفع الرقمي (دراسة على الطلاب في مدينة مالانج)

المشرف: د. خوسن الدين، س.بي، م.اي

الكلمات المفتاحية: الدفع الرقمي، سهولة الاستخدام، استخدام خدمات المحفظة الإلكترونية

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تأثير الراحة والثقة وأسلوب الحياة على استخدام خدمات المحفظة الإلكترونية للدفع الرقمي بين الطلاب في مدينة مالانج. تعتمد هذه الطريقة البحثية على البحث الكمي. استخدمت في هذه الدراسة تقنية أخذ العينات العمدية. تكونت عينة البحث من 105 مشاركاً من الطلاب الذين يستخدمون خدمات المحفظة الإلكترونية للدفع الرقمي في مدينة مالانج. استخدمت عملية جمع البيانات في هذه الدراسة الاستبيانات الموزعة من خلال

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

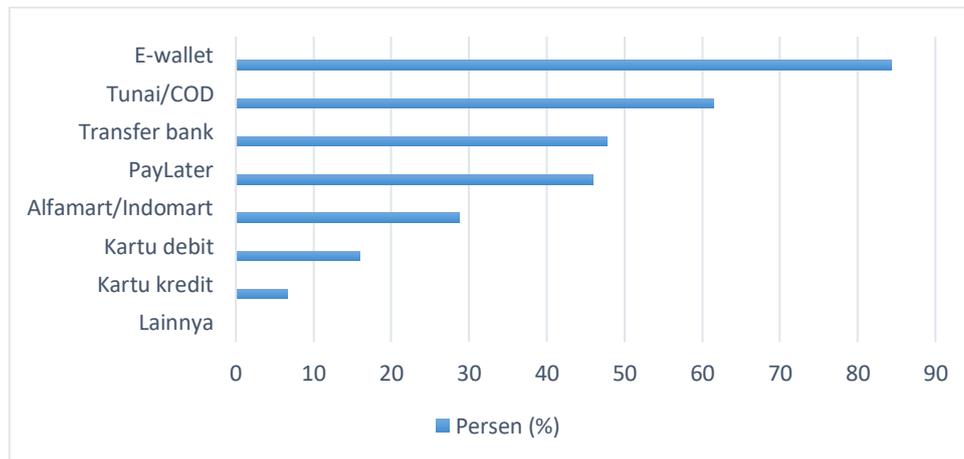
Era digital dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat telah memberikan perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang keuangan. Transaksi keuangan yang awalnya dilakukan secara manual sekarang bertransformasi menjadi digital dengan adanya perkembangan inovasi teknologi keuangan yang dikenal sebagai *financial technology (Fintech)*. *Financial technology (fintech)* merupakan inovasi dari perkembangan transaksi digital pada bidang keuangan yang merupakan hasil gabungan antara teknologi dengan jasa keuangan (Apriani et al., 2023) dan mengalami perkembangan dari layanan konvensional menjadi layanan berbasis aplikasi yang dapat diakses oleh pengguna kapan saja dan dimanapun berada dengan menggunakan teknologi internet (Noer et al., 2020). Berbagai jenis fintech telah berkembang sehingga membuka peluang bagi inklusi keuangan dan mendukung transformasi digital pada sistem keuangan. *E-wallet* (dompet digital) merupakan salah satu hasil perkembangan *fintech* yang paling banyak digunakan di Indonesia.

E-wallet (dompet digital) merupakan suatu layanan elektronik berbasis aplikasi yang menggunakan internet yang memiliki fungsi untuk menyimpan dan instrument pembayara (Paper & Hidayat, 2024). *E-wallet* ini memberikan layanan pembayaran non-tunai dengan mudah, praktis, efisien dan lebih aman. Pengguna *e-wallet* ini dapat menyimpan uangnya dalam bentuk elektronik (*E-money*) yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam berbagai bentuk transaksi melalui smarphone. Bentuk layanan yang tersedia ini seperti transfer, pembelian produk dan layanan, pembayaran tagihan, dan lain sebagainya.

Dari tahun 2021, perkembangan *e-wallet* di Indonesia terus mengalami kemajuan yang pesat dengan memberikan adanya inovasi berbagai fitur yang inovatif, salah satunya adalah pembayaran dengan QR code yang terintegrasi dengan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*). *E-wallet* seperti Dana, ShopeePay, LinkAja, GoPay, OVO, menggunakan fitur QRIS. Inovasi tersebut memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan transaksi pembayaran di berbagai merchant dengan satu jenis kode QR sehingga penggunaannya dengan mudah melakukan transaksi secara online ataupun di merchant fisik. Dengan adanya fitur tersebut menambah kemudahan dan kenyamanan yang dapat dirasakan

oleh pengguna terhadap sistem pembayaran digital sehingga lebih aman dan efisien. Berikut ini merupakan hasil survei yang dilakukan oleh Kredivo bersama Katadata *Insight Center* (KIC) dalam laporan bertajuk "*Indonesian e-Commerce Consumer Behavior Report 2023*", data penggunaan e-wallet di Indonesia :

Gambar 1.1 Pengguna E-wallet di Indonesia

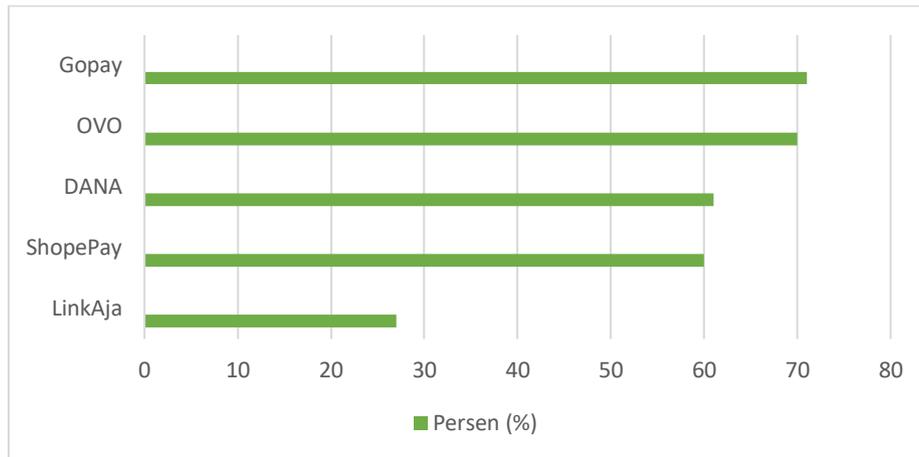


Sumber : databoks.katadata.co.id, Data Diolah, 2025

Dari hasil survei data diatas ini menunjukkan terjadinya peningkatan yang signifikan pada tahun 2023 sebesar 84,3% responden menggunakan *e-wallet* sebagai metode pembayaran utama mereka. Persentase ini meningkat dari tahun 2022 sebesar 60,9% hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam adopsi *e-wallet year-on-year (yoy)*.

Berdasarkan data Bank Indonesia (BI) 2021 generasi milenial dan Gen Z menjadi kelompok pengguna digital *e-wallet* terbanyak di Indonesia, dengan persentase pengguna mencapai 81,6% dan 78,4%. Adanya ketertarikan dalam penggunaan digital *e-wallet* lebih didominasi generasi milenial dan Gen Z. Digital payment *e-wallet* lebih sering digunakan dalam memenuhi kebutuhan transaksi seperti transportasi dan layanan pesan antar makanan dan minuman online. Kondisi sejalan dengan gaya hidup yang serba cepat efektif dan efisien, di mana generasi ini lebih memilih menggunakan teknologi dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Gambar1. 2 Jenis Penggunaan E-wallet di Indonesia



Sumber : databoks.katadata.co.id, Data Diolah, 2025

Berdasarkan data yang dikutip dari Databooks, Gopay merupakan platform e-wallet yang paling banyak digunakan di Indonesia. Dengan persentase pengguna sebesar 71%, Gopay memimpin pasar dompet digital dan menjadi pilihan utama untuk berbagai transaksi digital, seperti pembayaran online, pembelian pulsa, dan pembayaran layanan transportasi online. Kemudian OVO menduduki posisi kedua mendekati Gopay dengan persentase pengguna sebesar 70%, hal ini menunjukkan persaingan yang ketat antara kedua platform tersebut. OVO sering digunakan untuk pembayaran di merchant offline maupun online serta berbagai layanan keuangan lainnya. Dana menempati posisi ketiga dengan persentase pengguna sebesar 61%. Dana dikenal dengan adanya fitur kemudahan penggunaan dan menyediakan berbagai promosi yang menarik untuk transaksi pembayaran. ShopeePay juga memiliki persentase pengguna yang sama, yaitu 61%. ShopeePay sering digunakan oleh konsumen yang aktif berbelanja di *platform e-commerce* Shopee, dengan didukung oleh berbagai penawaran *cashback* dan diskon khusus.

LinkAja memiliki persentase pengguna sebesar 27%, yang jauh lebih rendah dibandingkan platform lainnya. LinkAja dikenal dengan adanya fitur layanan pembayaran yang mendukung kebutuhan masyarakat di sektor transportasi publik, pembayaran BPJS, dan kebutuhan pemerintah lainnya. Dalam penggunaan dengan adanya layanan transaksi *digital payment e-wallet* ini telah memberikan kemudahan tanpa membawa uang tunai sehingga saat melakukan transaksi jual beli lebih aman dengan menggunakan aplikasi *e-wallet* dalam bentuk saldo yang memiliki manfaat bagi pengguna (Utami & Suhari, 2024).

Menurut Penelitian Putri & Hascaryani (2022), Persepsi kemudahan dan pengetahuan konsumen secara signifikan mempengaruhi minat generasi X dan generasi Z dalam *e-wallet* sebagai metode pembayaran digital. Kemudahan dalam penggunaan *e-wallet* ini sejalan dengan penelitian Simanjuntak & Nurhadi, (2023) bahwa kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-wallet*. Dalam penelitian ini diperkuat dengan adanya pernyataan bahwa kemudahan yang ditawarkan *e-wallet* Dana, seperti fitur yang mudah diakses dan layanan yang fleksibel, menjadi daya tarik utama bagi pengguna, khususnya mahasiswa yang membutuhkan efisiensi dalam transaksi sehari-hari.

Kepercayaan terkait pada keyakinan pengguna ini muncul ketika seseorang menganggap sesuatu yang ada dihadapannya dapat memberikan dampak yang positif atau solusi yang efektif. Kepercayaan ini dapat mempengaruhi pengguna *e-wallet* apabila layanan tersebut dapat diandalkan baik dari aspek kemudahan penggunaan dan keamanan transaksi. Kepercayaan dalam penggunaan *e-wallet* ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Armanditya & Rahmiati (2020) bahwa kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-wallet*. Dalam penelitian ini diperkuat dengan adanya pernyataan bahwa kepercayaan ini meliputi kualitas layanan yang terpercaya dan pemeliharaan keamanan serta kerahasiaan data pengguna.

Faktor lain yang mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan *e-wallet* ini adalah gaya hidup. Gaya hidup yang modern terutama dikalangan mahasiswa yang lebih akrab dengan teknologi digital dapat menjadi faktor pendorong untuk beralih pada penggunaan digital *e-wallet* yang lebih praktis dan fleksibel dalam penggunaannya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Paralytha et al., (2023) menunjukkan bahwa gaya hidup memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*. Dalam penelitian ini diperkuat dengan adanya pernyataan bahwa individu yang memiliki aktivitas padat dan memiliki ketertarikan pada teknologi digital, serta pandangan positif terhadap teknologi akan lebih cenderung memilih menggunakan *e-wallet* dalam melakukan transaksi.

Bank Indonesia kantor perwakilan Malang mencatat adanya peningkatan transaksi menggunakan QRIS *e-wallet* yang meningkat hingga 352% hingga pertengahan 2024. Transaksi menggunakan kode QR tersebut dinominalkan mencapai Rp. 662 miliar. Dalam transaksi *e-wallet* menggunakan QRIS ini didominasi oleh sektor UMKM sebesar 79,63% sedangkan wilayah transaksi tertinggi berada di Kota Malang. Penggunaan *digital payment* terus mengalami peningkatan terdapat sebanyak 192.172 pengguna baru di Jawa Timur.

Peningkatan ini diimbangi dengan meningkatnya merchant yang menggunakan QRIS sebesar 27,29% yaitu mencapai 664.364. Penyumbang merchant terbanyak yang menggunakan *e-wallet* QRIS ini adalah Kota dan Kabupaten Malang lebih dari 58% dengan total merchant sebanyak 451.815. Dengan demikian fenomena diatas telah menjadi faktor pendorong keputusan pembelian konsumen yang salah satunya adalah mahasiswa dalam penggunaan aplikasi berbasis digital *e-wallet*.

Berdasarkan latar belakang diatas serta hasil penelitian terdahulu yang terdapat perbedaan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet* dengan judul **“Pengaruh Persepsi Kemudahan, Kepercayaan, dan Gaya Hidup terhadap Penggunaan Layanan Digital Payment E-wallet (Studi pada Mahasiswa di Kota Malang)”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah kemudahan berpengaruh signifikan dalam penggunaan layanan *digital payment e-wallet*?
2. Apakah kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*?
3. Apakah gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*?
4. Apakah kemudahan, kepercayaan, dan gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan terhadap penggunaan layanan digital payment e-wallet.
2. Untuk mengetahui pengaruh kepercayaan terhadap penggunaan layanan digital payment e-wallet.
3. Untuk mengetahui pengaruh gaya hidup terhadap penggunaan layanan digital payment e-wallet.
4. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan, kepercayaan dan gaya hidup terhadap penggunaan layanan digital payment e-wallet.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat menguji dan memberikan bukti empiris pengaruh kemudahan, kepercayaan dan gaya hidup terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.
- b) Penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi gap pada penelitian-penelitian sebelumnya dan dapat menjadi referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh layanan *digital payment e-wallet*.
- c) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan wawasan yang bermanfaat dan berkontribusi positif khususnya yang berhubungan dengan pengaruh layanan *digital payment e-wallet*.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi penulis dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai pengaruh persepsi kemudahan, kepercayaan dan gaya hidup dalam penggunaan layanan *digital payment e-wallet* sebagai bentuk pembayaran non-tunai.
- b) Bagi akademis penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan untuk peneliti-peneliti selanjutnya dan menambah pengetahuan serta informasi terkait pengaruh kemudahan, kepercayaan dan gaya hidup dalam penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan kajian yang relevan dengan topik pembahasan penelitian yang digunakan peneliti sebagai bahan rujukan dan variabel pembanding dalam melakukan penelitian. Pemaparan penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan antar variabel penelitian berdasarkan hasil penelitian yang telah diuji oleh peneliti sebelumnya. Sehingga, dalam kajian pustaka ini peneliti akan menggabungkan penelitian terdahulu dengan pembahasan sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Tahun, dan Judul Penelitian	Metode dan Variabel Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Simanjuntak & Nurhadi (2023) Pengaruh Kemudahan, Kepercayaan, Dan Kebiasaan Terhadap Penggunaan <i>E-Wallet</i> Dana (Studi Pada Mahasiswa Di UPN “Veteran” Jawa Timur)	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : Kemudahan X2 : Kepercayaan X3 : Kebiasaan Variabel Y: (Dependen) Y : Penggunaan <i>E-Wallet</i>	Kemudahan, kepercayaan, dan kebiasaan berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan <i>e-wallet</i> Dana.	Waktu penelitian, lokasi penelitian, dan variabel X3
2.	Gustantio et.al. (2024) Pengaruh Gaya Hidup Konsumtif, <i>Financial Literacy</i> , Dan Persepsi Kemudahan Bertransaksi Terhadap Penggunaan <i>E-</i>	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : Gaya Hidup Konsumtif X2 : <i>Financial Literacy</i>	Gaya hidup konsumtif dan <i>financial literacy</i> tidak memiliki pengaruh signifikan pada penggunaan <i>e-wallet</i> . Namun persepsi	Waktu penelitian, lokasi penelitian, variabel X1, X2,

	Wallet Pada Generasi Z	X3 : Kemudahan bertransaksi	kemudahan bertransaksi terbukti memiliki pengaruh positif yang signifikan.	
3.	Sukmawati & Kowanda (2022) Keputusan Penggunaan E-Wallet Gopay Berdasarkan Pengaruh Keamanan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : Keamanan X2 : Kemudahan X3 : Manfaat Variabel Y: (Dependen) Y : Keputusan Penggunaan E-wallet	Variabel keamanan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan e-wallet Gopay. Variabel persepsi kemudahan dan manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan e-wallet Gopay	Waktu penelitian, lokasi penelitian, dan variabel X1, X3
4.	Kartika & Pamikatsih (2023) Pengaruh Kemudahan Data, Fitur Layanan, dan Kepercayaan Customer Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet pada Aplikasi Dana	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : Kemudahan Data X2 : Fitur Layanan X3 : Kepercayaan Customer Variabel Y: (Dependen) Y : Minat Penggunaan E-wallet	Kemudahan data tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan e-wallet pada aplikasi Dana. Fitur layanan dan kepercayaan customer berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan e-wallet pada aplikasi Dana.	Waktu penelitian, lokasi penelitian, dan variabel X2
5.	Dayan (2020) Pengaruh Persepsi Konsumen, Gaya Hidup dan	Metode Kuantitatif	Persepsi Konsumen dan gaya hidup	Waktu penelitian, lokasi penelitian,

	Kepercayaan Terhadap Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital	Variabel X : (Independen) X1 : Konsumen X2 : Gaya Hidup X3 : Kepercayaan Variabel Y: (Dependen) Y : Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital	berpengaruh signifikan terhadap penggunaan aplikasi pembayaran digital, sedangkan Kepercayaan tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan aplikasi pembayaran digital.	objek penelitian dan variabel X1
6.	Afalo & Dewi (2022) Minat Mahasiswa Akuntansi Untrim Sebagai Pengguna E-Wallet Dengan Mempertimbangkan Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Kepercayaan	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : Kemanfaatan X2 : Kemudahan X3 : Kepercayaan Variabel Y: (Dependen) Y : Pengguna <i>E-Wallet</i>	Persepsi kemanfaatan, kemudahan dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan E-wallet	Waktu penelitian, lokasi penelitian, dan variabel X1
7.	Prena & Dewi (2023) Pengaruh Kemudahan, Penggunaan, gaya Hidup, Persepsi Keamanan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Shopeepay	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : Kemudahan Penggunaan X2 : Gaya Hidup X3 : Keamanan X4 : Kepercayaan Variabel Y: (Dependen)	Kemudahan penggunaan, gaya hidup, persepsi keamanan, dan kepercayaan memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan shopeepay.	Waktu penelitian, lokasi penelitian, dan variabel X3, Y

		Y : Minat Menggunakan Shopeepay		
8.	Suhendry (2021) Minat Penggunaan E-Wallet DANA Di Kota Pontianak	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : <i>Usefulness</i> X2 : <i>Ease Of Use</i> X3 : <i>Security</i> X4 : <i>Social Influence</i> X5 : <i>Promotion</i> Variabel Y: (Dependen) Y : Minat Penggunaan E-Wallet DANA	Variabel <i>Perceived usefulness, perceived ease of use, perceived security, social influence, dan promotion</i> berpengaruh terhadap variabel minat penggunaan E-Wallet Dana.	Waktu penelitian, objek penelitian, lokasi penelitian dan variabel X3, X4, X5
9.	Abrilia & Sudarwanto (2020) Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet pada Aplikasi DANA di Surabaya	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : Kemudahan X2 : Fitur Layanan Variabel Y: (Dependen) Y : Minat menggunakan E-Wallet	Kemudahan dan fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan E-wallet Dana	Waktu penelitian, lokasi penelitian, objek penelitian dan variabel X2, Y
10.	Pralytha et.al. (2023) Pengaruh Gaya Hidup, Kemudahan Penggunaan, dan Keamanan Transaksi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet DANA	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : Gaya Hidup X2 : Kemudahan Penggunaan	Gaya hidup, kemudahan penggunaan, dan keamanan transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan	Waktu penelitian, lokasi penelitian, objek penelitian dan variabel X3, Y

		X3 : Keamanan Transaksi Variabel Y: (Dependen) Y : Keputusan Penggunaan <i>E-Wallet</i> DANA	penggunaan e- wallet DANA.	
11.	Permana & Rahmayati (2024) <i>The influence of convenience, trust, and sharia financial literacy on students' decision-making using gopay digital wallet acase study of FAI UMSU students</i>	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : <i>Convenience</i> X2 : <i>Trust</i> X3 : <i>Sharia Financial Literacy</i> Variabel Y: (Dependen) Y : <i>Users' decisions to choose Go- Pay.</i>	<i>Trust, Islamic financial knowledge, and Ease of Use</i> berpengaruh secara signifikan terhadap <i>Users' decisions to choose Go- Pay.</i>	Waktu penelitian, lokasi penelitian, objek penelitian dan variabel X3, variabel Y
12.	Wardana et.al. (2022) <i>The Effect of Convenience, Perceived Ease of Use, and Perceived Usefulness on Intention to Use E Wallet (Empirical Study on Generation Z in Surakarta)</i>	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : <i>Convenience</i> X2 : <i>Ease of Use</i> X3 : <i>Usefulness</i> Variabel Y: (Dependen) Y : <i>Intention to Use E- Wallet</i>	<i>Convenience, ease of use berpengaruh positif dan siginifikan terhadap Intention to use e-wallet</i>	Waktu penelitian, lokasi penelitian, objek penelitian dan variabel X3, variabel Y
13.	Wibowo & Dermawan (2023)	Metode Kuantitatif	<i>Convenience dan Benefits berpengaruh positif</i>	Waktu penelitian, lokasi penelitian,

	<i>The Influence of Perceptions of Convenience and Perception of Benefits on Interest in Use of Gopay E-Wallet in Surabaya</i>	<p>Variabel X : (Independen) X1 : <i>Convenience</i> X2 : <i>Benefits</i></p> <p>Variabel Y: (Dependen) Y : <i>Interest in Use of Gopay E-Wallet</i></p>	terhadap <i>Interest in Use of Gopay E-Wallet.</i>	objek penelitian dan variabel X2, variabel Y
14.	Kiew et.al. (2022) <i>Perceived Trust, Convenience and Promotion For the Adoption of e-Wallet</i>	<p>Metode Kuantitatif</p> <p>Variabel X : (Independen) X1 : <i>Trust</i> X2 : <i>Convenience</i> X3 : <i>Promotion</i></p> <p>Variabel Y: (Dependen) Y : <i>Adoption of e-Wallet</i></p>	<i>Trust, Convenience, Promotion</i> secara signifikan mempengaruhi <i>Adoption of e-Wallet.</i>	Waktu penelitian, lokasi penelitian, objek penelitian dan variabel X3, variabel Y
15.	Raninda et.al. (2022) <i>The Effect of Perceived Usefulness, Ease of Use, Security, and Cashback Promotion on Behavioral Intention toward the DANA E-Wallet</i>	<p>Metode Kuantitatif</p> <p>Variabel X : (Independen) X1 : <i>Usefulness</i> X2 : <i>Ease of Use</i> X3 : <i>Security</i> X4 : <i>Cashback Promotion</i></p> <p>Variabel Y: (Dependen) Y : behavioral intention pada e-wallet DANA</p>	Perceived Usefulness, perceived ease of use, perceived security dan cashback promotion berpengaruh terhadap behavioral intention pada e-wallet DANA.	Waktu penelitian, lokasi penelitian, objek penelitian dan variabel X1, X3, X4, Y

16.	Safitri & Diana (2020) Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan Pengguna pada Minat Penggunaan Dompot Elektronik (OVO) Dalam Bertransaksi Keuangan	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : Kegunaan X2 : Kemudahan Pengguna Variabel Y: (Dependen) Y : Minat Penggunaan OVO	Persepsi kegunaan dan kemudahan pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengambilan keputusan minat penggunaan OVO.	Waktu penelitian, objek penelitian dan variabel X1, Y
17.	Kesuma & Naurbaiti (2023) Minat Menggunakan E-Wallet DANA di Kalangan Mahasiswa di Kota Medan	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : Pengetahuan Produk X2 : Kepercayaan X3 : Fitur Layanan Variabel Y: (Dependen) Y : Minat menggunakan E-Wallet	Pengetahuan produk, kepercayaan dan fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet	Waktu penelitian, lokasi penelitian, objek penelitian dan variabel X1, X3, Y
18.	Yudiantara & Widagda (2022) <i>The role of trust in mediating the effect of perceived usefulness and perceived ease of use on decisions to use the LinkAja digital wallet: Study on LinkAja application users in Denpasar City</i>	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : Usefulness X2 : Ease of Use Variabel Y: (Dependen) Y1 : Trust Y2 : Decisions to Use the LinkAja	<i>Perceived usefulness, ease of use</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>effect on decision to use. perceived usefulness, ease of use</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>Trust. Trust</i> dapat	Waktu penelitian, lokasi penelitian, objek penelitian dan variabel X1, Terdapat dua variabel Y

			memediasi pengaruh <i>perceived usefulness and perceived ease of use</i> terhadap <i>decision to use</i>	
19.	Rosdiana et,al. (2024) <i>An Analysis of Convenience, Trust, and Security of E-Wallet through Understanding Technology as an Intervening Variable</i>	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : <i>Convenience</i> X2 : <i>Trust</i> X3 : <i>Security</i> Variabel Y: (Dependen) Y : <i>Decisions of use e-wallet</i>	<i>Convenience, Trust, dan Security</i> yang dimediasi dengan <i>Understanding Technology</i> secara signifikan mempengaruhi <i>Decisions of use e-wallet.</i>	Waktu penelitian, lokasi penelitian, objek penelitian dan variabel X3, variabel Y
20.	Putri et,al. (2022) <i>Analysis of the Effect of Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Trust, and Cashback Promotion on Intention to Use E-Wallet</i>	Metode Kuantitatif Variabel X : (Independen) X1 : <i>Ease of Use</i> X2 : <i>Usefulness</i> X3 : <i>Trust</i> X4 : <i>Cashback Promotion</i> Variabel Y: (Dependen) Y : <i>Intention to Use E-Wallet</i>	<i>Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Trust, and Cashback Promotion</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>Intention to Use E-Wallet</i>	Waktu penelitian, lokasi penelitian, objek penelitian dan variabel X2, Y

Penelitian yang dilakukan oleh Simanjuntak & Nurhadi (2023) dimana meneliti penggunaan e-wallet Dana pada mahasiswa di UPN “Veteran” Jawa Timur. Pada penelitian ini mendapatkan hasil dimana kemudahan, kepercayaan dan kebiasaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-wallet*. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang

dilakukan oleh (Gustantio et al., 2024), (Sukmawati & Kowanda, 2022), (Afolo & Dewi, 2022), (Prena & Dewi, 2023), (Suhendry, 2021), (Abrilia & Tri, 2020), (Pralytha et al., 2023), (Pranatawijaya et al., 2019), (Wardana et al., 2022), (Raninda et al., 2022), (Safitri, 2020), (Yudiantara & Widagda, 2022), (Putri et al., 2022), yang mengatakan bahwa kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan e-wallet. Namun terdapat perbedaan dengan hasil penelitian Kartika & Pamikatsih (2023) yang mengatakan bahwa kemudahan data tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet* pada aplikasi Dana.

Penelitian yang dilakukan oleh Afolo & Dewi (2022) dimana meneliti minat mahasiswa dalam penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa akuntansi Untrim. Pada penelitian ini mendapatkan hasil persepsi kemanfaatan, kemudahan dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan E-wallet. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Simanjuntak & Nurhadi, 2023), (Kartika & Pamikatsih, 2023), (Prena & Dewi, 2023), (Permana & Rahmayati, 2024), (Kiew et al., 2022), (Kesuma & Nurbaiti, 2023), (Rosdiana et al., 2024), (Putri et al., 2022) yang mengatakan bahwa kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-wallet*. Namun terdapat perbedaan dengan hasil penelitian (Dayan, 2020) yang mengatakan bahwa kepercayaan tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan aplikasi pembayaran digital.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Pralytha et al., 2023) dimana meneliti pengaruh gaya hidup, kemudahan penggunaan, dan keamanan transaksi terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* Dana. Pada penelitian ini mendapatkan hasil gaya hidup, kemudahan penggunaan dan keamanan transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* Dana. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Prena & Dewi, 2023), dan (Dayan, 2020) yang mengatakan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-wallet*. Namun terdapat perbedaan dengan hasil penelitian (Gustantio et al.,³ 2024) yang mengatakan bahwa gaya hidup tidak memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-wallet*.

2.2 Kajian Teoritis

2.2.1 TAM (Technology Acceptance Model)

TAM merupakan model teori yang dikembangkan dengan tujuan mengetahui tingkat penerimaan suatu sistem teknologi baru pada pelaku pengguna teknologi informasi. TAM (*Technology Acceptance Model*) yaitu suatu model yang dikembangkan untuk

mempelajari penerimaan teknologi oleh individu yang menjelaskan bagaimana individu dapat menerima dan menggunakan teknologi (Pralytha et al., 2023). TAM merupakan sebuah model dari pengembangan teori psikologis yang memuat tentang perilaku pengguna teknologi yang didasarkan pada kepercayaan, sikap perilaku, keinginan, dan hubungan perilaku pengguna dengan 5 jenis variabel penting dalam model ini yaitu persepsi kemudahan pengguna, persepsi manfaat, sikap penggunaan, perilaku untuk tetap menggunakan, dan kondisi nyata penggunaan sistem. Berbagai persepsi yang ada pada suatu teknologi baru akan memberikan dampak terhadap minat seseorang (Pralytha et al., 2023).

Model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model* atau TAM) merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang akan digunakan oleh pemakai (Ahmad & Pambudi, 2013). Menurut Davis (1989) model TRA dapat diterapkan karena keputusan yang dilakukan oleh individu untuk menerima suatu teknologi sistem informasi merupakan tindakan sadar yang dapat dijelaskan dan diprediksi oleh minat perilakunya, TAM menambahkan dua konstruk utama ke dalam model TRA (*Theory of Reasoned Action*) yaitu kegunaan persepsi dan kemudahan penggunaan persepsi.

2.2.2 Kemudahan

2.2.2.1 Definisi Kemudahan

Menurut Jogiyanto (2007) kemudahan adalah sejauh mana individu percaya bahwa menggunakan teknologi akan bebas dari usaha. Kemudahan penggunaan adalah mudah dipelajari, mudah dipahami, dan mudah pengoperasiannya. Kemudahan adalah suatu level di mana seseorang percaya bahwa sistem informasi dapat memberikan kemudahan dan tidak membutuhkan usaha yang lebih dalam penggunaannya (Davis, 1989). Dalam teori Davis (1989) yang dikembangkan menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan sangat berperan secara kompleks. Hal ini dikarenakan seseorang mengaitkan kemudahan penggunaan dengan kemudahan dalam mempelajari teknologi informasi (Ahmad & Pambudi, 2013).

2.2.2.2 Indikator Kemudahan

Berikut ini merupakan beberapa indikator dari kemudahan penggunaan yang dikemukakan oleh (Davis, 2019):

- 1) Mudah dipelajari (*easy to learn*)
- 2) Mudah penggunaannya (*easy to use*)

3) Dapat dipahami dan jelas (*understandable and clear*)

4) Dapat diarahkan (*controllable*)

5) Fleksibel (*flexible*)

Berdasarkan deskripsi diatas, Allah SWT berfirman sebagaimana dalam QS. Al-Baqarah (2:185) :

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya: “Allah menghendaki kemudahan bagimu dan tidak menghendaki kesukaran bagimu.” QS. Al-Baqarah (2:185).

Selain itu Rasulullah SAW juga bersabda sebagaimana hadist yang diriwayatkan oleh Bukhari disebutkan bahwa:

إِنَّ الدِّينَ يُسْرٌ وَلَنْ يُشَادَّ الدِّينَ أَحَدٌ إِلَّا غَلَبَهُ فَسَدِّدُوا وَقَارِبُوا وَأَبْشِرُوا وَاسْتَعِينُوا بِالْعَدْوَةِ وَالرَّوْحَةِ وَشَيْءٍ مِنَ الدَّلْجَةِ

Artinya: Sesungguhnya agama itu mudah, dan tidaklah seseorang mempersulit agama kecuali dia akan dikalahkan (semakin berat dan sulit). Maka berlakulah lurus kalian, mendekatlah (kepada yang benar) dan berilah kabar gembira dan minta tolonglah dengan Al Ghadhwah (berangkat di awal pagi) dan ar-ruhah (berangkat setelah zhuhur) dan sesuatu dari ad-duljah (berangkat di waktu malam)" (HR. Bukhari No. 38).

Dari kedua dalil berbentuk ayat dan hadist tersebut menjelaskan bahwa Allah tidak memberikan kesulitan pada manusia melainkan meberikan jalan kemudahan. Jika dikaitkan dengan kemudahan dalam menggunakan layanan E-wallet dapat mengurangi kesulitan pengguna dengan adanya kemudahan transaksi tanpa membawa uang tunai.

2.2.3 Kepercayaan

2.2.3.1 Definisi Kepercayaan

Menurut Tjini & Baridwan, (2013), kepercayaan merupakan sesuatu hal yang menyangkut perihal keamanan produk tersebut dan konsumen percaya terhadap produk tersebut akan mendatangkan manfaat atau tidak. Adanya penggunaan teknologi, kepercayaan menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi niat individu untuk menggunakan. Dalam penelitian sebelumnya, kepercayaan menjadi faktor utama yang dapat mempengaruhi penggunaan teknologi pembayaran digital (Chatterjee & Bolar, 2018).

2.2.3.2 Indikator Kepercayaan

Berikut ini merupakan beberapa indikator dari kepercayaan yang dikemukakan oleh Kotler dan Keller (2016) :

- 1) *Reability* (Keandalan) adalah keyakinan konsumen bahwa perusahaan dapat memenuhi janji dan memberikan layanan yang sesuai.
- 2) *Credibility* (Kredibilitas) adalah kepercayaan konsumen terhadap kejujuran dan transparansi perusahaan.
- 3) *Integrity* (Integritas) adalah perusahaan dapat berperilaku secara konsisten dan memiliki prinsip-prinsip etis.
- 4) *Competence* (Kompetensi) adalah perusahaan menunjukkan kemampuan dan keahlian dalam memberikan layanan yang berkualitas.
- 5) *Security* (Keamanan) adalah konsumen merasa aman dalam menggunakan layanan termasuk pada perlindungan data pribadi dan jaminan terhadap risiko yang timbul.
- 6) *Consistency of Experience* (Konsistensi Pengalaman) adalah pengalaman konsumen yang positif konsisten dapat memperkuat kepercayaan terhadap layanan yang diberikan.

Berdasarkan deskripsi diatas, Allah SWT berfirman sebagaimana dalam QS. Yunus : 99

وَلَوْ شَاءَ رَبُّكَ لَأَمَنَّ مَنْ فِي الْأَرْضِ كُلَّهُمْ جَمِيعًا أَفَأَنْتَ تُكْرِهُ النَّاسَ حَتَّىٰ يَكُونُوا مُؤْمِنِينَ

Artinya: "Dan jika Tuhanmu menghendaki, tentulah beriman semua orang di bumi seluruhnya. Tetapi apakah kamu (hendak) memaksa manusia agar mereka menjadi orang-orang yang beriman?" (QS. Yunus : 99).

Ayat ini menerangkan bahwa jika Allah SWT berkehendak agar seluruh manusia beriman kepada-Nya, maka hal itu akan terlaksana, karena untuk melakukan yang demikian adalah mudah bagi-Nya. Tetapi dia tidak menghendaki yang demikian. Dia berkehendak melaksanakan Sunnah-Nya di alam ciptaan-Nya ini. Tidak seorangpun yang dapat merubah Sunnah-Nya itu kecuali jika Dia sendiri yang menghendakinya. Diantara Sunnah-Sunnah-Nya itu ialah memberi manusia akal, pikiran dan perasaan yang membedakannya dengan malaikat dan makhluk-makhluk yang lain. Dengan akal, pikiran dan perasaannya itu manusia menjadi makhluk yang berbudaya, dapat membedakan mana yang baik dan mana

yang buruk, baik untuk dirinya, untuk orang lain maupun untuk alam semesta ini (Safa'ah, 2022)

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kepercayaan memberikan kebebasan kepada seseorang untuk menerima atau menolak dalam menggunakan layanan e-wallet.

2.2.4 Gaya Hidup

2.2.4.1 Definisi gaya Hidup

Menurut Kotler (2014:309) Gaya hidup adalah cara ekspresi yang bersifat dasar dan unik yang muncul dalam bidang usaha manusia. Sedangkan menurut Lamb, Hair dan Mc Daniel (2008:80) adalah suatu cara hidup (mode of living), merupakan cara orang untuk memutuskan bagaimana ia akan menghidupi hidupnya. Menurut Nurfikri & Jahrizal (2019) gaya hidup menggambarkan perilaku individu dalam mengolah keuangan dan memanfaatkan waktu.

2.2.4.2 Indikator Gaya Hidup

Beberapa indikator dari gaya hidup yang dikemukakan oleh Panigoro et al., (2018) adalah sebagai berikut :

- 1) *E-offers*, berhubungan dengan kepercayaan transaksi yang dilakukan dengan internet memiliki kualitas yang lebih baik.
- 2) *E-enjoyment*, berhubungan dengan kepuasan penggunaan transaksi online dirumah.
- 3) *E-negative beliefs*, berhubungan dengan adanya persepsi negatif terhadap transaksi yang tidak menggunakan internet.
- 4) *E-distrust*, berhubungan dengan adanya ketidakpercayaan terhadap privasi dan keamanan informasi.
- 5) *E-self inefficacy*, berhubungan dengan adanya rasa takut yang disebabkan kurangnya pengetahuan mengenai penggunaan internet.
- 6) *Love brick mortar*, berhubungan dengan adanya pengalaman dalam transaksi manual dibandingkan menggunakan transaksi online.

- 7) *E-logistic concern*, berhubungan dengan adanya rasa khawatir dengan proses pengembalian dana atau kebijakan perusahaan.

Berdasarkan deskripsi diatas Allah SWT berfirman sebagaimana dalam QS. Asy Syuura : 27

وَلَوْ بَسَطَ اللَّهُ الرِّزْقَ لِعِبَادِهِ لَبَغَوْا فِي الْأَرْضِ وَلَكِنْ يُنَزِّلُ بِقَدَرٍ مَّا يَشَاءُ إِنَّهُ بِعِبَادِهِ خَبِيرٌ بَصِيرٌ

Artinya: “Dan sekiranya Allah melapangkan rizki kepada hamba hambanya niscaya mereka akan berbuat melampaui batas di bumi, tetapi Dia menurunkan dengan ukuran yang Dia kehendaki. Sungguh Dia maha teliti (keadaan) hamba hambanya, maha melihat” (QS. Asy Syuura : 27).

Dalam ayat ini menerangkan bahwa Allah tidak akan memberi hamba-Nya rezeki yang berlimpah-limpah, jika pemberian itu bisa membawa seseorang kepada keangkuhan dan ketakaburan tetapi Allah menurunkan rezeki-rezeki-Nya dengan ukuran tertentu yang dihendaki. Semua itu terjadi karena Allah tahu kapasitas dan kemampuan kita dalam menerima ujian kekayaan, semua karena kasih sayang Allah kepada hambanya (Afkarina & Kurniawan, 2022)

Dari penjelasan tersebut Allah menurunkan rezeki seseorang dengan ukuran tertentu yang Allah kehendaki sesuai dengan kapasitas seseorang. Jika dikaitkan dengan gaya hidup dalam menggunakan layanan E-wallet maka seseorang harus dapat bersikap bijaksana dalam mengelola rezekinya dan perlunya pengendalian diri untuk mencegah terjadinya gaya hidup yang konsumtif dalam penggunaan transaksi e-wallet.

2.2.5. Penggunaan Layanan

2.2.5.1 Definisi Penggunaan Layanan

Menurut Davis (1989) “Kegunaan terjadi setelah sejauh mana seseorang meyakini bahwa sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya”. Menurut Kotler dan Amstrong (2016:177) keputusan penggunaan jasa merupakan bagian dari perilaku konsumen yaitu studi tentang bagaimana individu, kelompok, dan organisasi memilih dan bagaimana barang atau jasa memuaskan kebutuhan mereka serta keinginan mereka. Penggunaan layanan adalah proses seseorang dalam memanfaatkan suatu jasa yang disediakan oleh pihak tertentu untuk memenuhi kebutuhan tertentu.

2.2.5.2 Indikator Penggunaan Layanan

Menurut Lestari & Rachmat (2018) indikator keputusan penggunaan meliputi :

- 1) Rasa butuh terhadap suatu produk
- 2) Mencari informasi mengenai suatu produk atau layanan

3) Melakukan pertimbangan

2.2.6 E-Wallet

2.2.6.1 Definisi E-Wallet

E-wallet merupakan salah satu produk dari perkembangan inovasi teknologi yang memberikan layanan kemudahan dalam transaksi yang lebih praktis untuk diakses penggunaannya. *E-wallet* memberikan kemudahan pada pengguna untuk lebih cepat mengakses, efektif, efisien dan mengurangi biaya dalam penggunaannya (Nadhilah et al., 2021). Menurut Peraturan Bank Indonesia/PBI Nomor 18/40/PBI/2016 Pasal 1 Ayat 7, *E-wallet* merupakan layanan yang memberikan kemudahan pada penggunaannya untuk melakukan transaksi dan menyimpan informasi dari instrument pembayaran seperti uang elektronik dalam bentuk saldo dan kartu kredit. Dengan adanya aplikasi *e-wallet*, individu dapat melakukan transaksi dengan mudah tanpa harus membawa banyak uang tunai, *e-wallet* ini dapat diakses melalui ponsel pribadi. Sebagian besar kebutuhan individu dapat terpenuhi dengan menggunakan layanan *digital payment e-wallet* ini.

2.2.7 Mahasiswa

2.2.7.1 Definisi Mahasiswa

Mahasiswa adalah seorang individu yang sedang belajar dan menempuh pendidikan pada salah satu perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, sekolah tinggi, institut, politeknik dan universitas (Ariani, 2019). Dari data yang diterbitkan oleh pemerintahan Kota Malang terdapat 59 lembaga pendidikan tinggi di Malang, ada 4 Universitas Negeri, 11 Universitas Swasta, 5 politeknik, 26 Sekolah Tinggi, 4 Institut Swasta, dan 9 Akademi Swasta. Kota Malang memiliki jumlah mahasiswa terbanyak ke 2 di Jawa Timur setelah Surabaya, dengan jumlah total mahasiswa mencapai 253.158. Dengan rincian tahun 2019 118.378 mahasiswa universitas negeri dan 126.512 dari universitas swasta, dan untuk tahun 2020 terdapat 123.835 dari mahasiswa universitas negeri dan 128.067 mahasiswa dari universitas swasta (BPS, 2021)

2.3 Pengaruh Antar Variabel

2.3.1 Pengaruh Kemudahan Dalam Penggunaan Layanan Digital Payment E-Wallet

Kemudahan yang ada pada penelitian ini adalah kemudahan penggunaan, sebagaimana merujuk pada level kepercayaan seseorang terhadap layanan yang akan digunakan dengan memberikan fasilitas akses tanpa adanya usaha keras (Davis *et al.*,

1989). Jika seseorang menilai sistem layanan memberikan kemudahan pada penggunanya, maka seseorang akan lebih memilih menggunakan sistem layanan tersebut. Apabila suatu sistem layanan dinilai susah untuk digunakan, maka sebagian besar orang memilih untuk tidak menggunakannya. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Simanjuntak & Nurhadi, 2023) berpendapat bahwa kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet. Dalam penelitian ini diperkuat dengan adanya pernyataan bahwa kemudahan yang ditawarkan *e-wallet* Dana, seperti fitur yang mudah diakses dan layanan yang fleksibel, menjadi daya tarik utama bagi pengguna, khususnya mahasiswa yang membutuhkan efisiensi dalam transaksi sehari-hari.

2.3.2 Pengaruh Kepercayaan Dalam Penggunaan Digital Payment E-Wallet

Kepercayaan yang ada pada penelitian ini menunjukkan keyakinan individu dalam menggunakan e-wallet yang dapat dilihat dari tingkat kesenangan konsumen dalam menggunakan sistem pembayaran digital ini. Menurut Chatterjee & Bolar, (2018) kepercayaan menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan teknologi pembayaran digital. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Armanditya & Rahmiati (2020) bahwa kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-wallet*. Dalam penelitian ini diperkuat dengan adanya pernyataan bahwa kepercayaan ini meliputi kualitas layanan yang terpercaya dan pemeliharaan keamanan serta kerahasiaan data pengguna.

2.3.3 Pengaruh Gaya Hidup Dalam Penggunaan Digital Payment E-Wallet

Gaya hidup yang ada pada penelitian ini menunjukkan perilaku individu dalam memanfaatkan waktu, mengelola uang dan tenaga dengan adanya pertimbangan prinsip. Menurut Alamanda (2018) gaya hidup merujuk pada perilaku seseorang dalam menggunakan uang dan waktunya serta pilihan individu mengenai hal tersebut. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Pralytha et al., (2023) bahwa gaya hidup memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*. Dalam penelitian ini diperkuat dengan adanya pernyataan bahwa individu yang memiliki aktivitas padat dan memiliki ketertarikan pada teknologi digital, serta pandangan positif terhadap teknologi akan lebih cenderung memilih menggunakan *e-wallet* dalam melakukan transaksi.

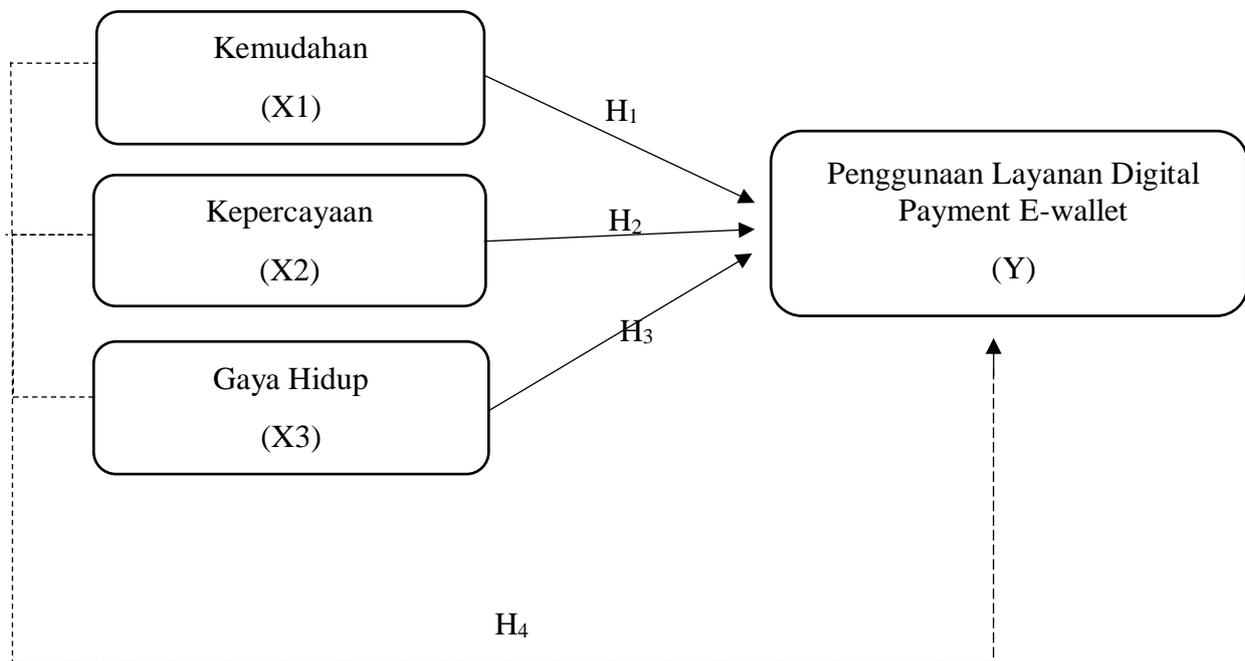
2.3.4 Pengaruh Kemudahan, Kepercayaan dan Gaya Hidup Dalam Penggunaan Digital Payment E-Wallet

Kemudahan adalah tingkatan dimana seseorang tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan teknologi dan mudah dipahami (Silaen & Prabawani, 2019). Jika dalam sistem layanan *e-wallet* terdapat fitur yang mempermudah pengguna serta memberikan manfaat, maka memungkinkan pengguna untuk menggunakan layanan *e-wallet*. Selain itu kepercayaan menjadi faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan *e-wallet*. Sedangkan kepercayaan muncul ketika seseorang menganggap sesuatu yang ada dihadapannya dapat memberikan dampak yang positif atau solusi yang efektif. Kepercayaan ini dapat mempengaruhi pengguna *e-wallet* apabila layanan tersebut dapat diandalkan baik dari aspek kemudahan penggunaan dan keamanan transaksi. Adanya perkembangan yang serba digital ini memberikan kesempatan individu untuk bergantung pada teknologi dalam memenuhi kebutuhan salah satunya dalam mengelola keuangan. Apabila perusahaan yang bergerak pada bidang finansial ini dapat memberikan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan serta gaya hidup saat ini, maka pengguna akan memutuskan untuk mengadopsi layanan *e-wallet* untuk memenuhi kegiatan transaksionalnya. Sehingga hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Prena & Dewi, 2023) bahwa kemudahan penggunaan, gaya hidup, keamanan, dan kepercayaan memiliki pengaruh signifikan dan positif terhadap minat menggunakan shopeepay. Adanya kemudahan dalam akses yang digunakan maka akan semakin meningkatkan peminat dalam penggunaanya secara konsisten. Dengan adanya kepercayaan dalam bentuk kualitas layanan yang terpercaya dan pemeliharaan keamanan seperti PIN dan OTP akan meningkatkan kenyamanan pengguna dalam melakukan transaksi digital. Sedangkan dalam gaya hidup *e-wallet* dianggap dapat memenuhi kebutuhan masyarakat terutama mahasiswa yang menginginkan metode pembayaran yang cepat dan ringkas, sehingga sejalan dengan peningkatan aktivitas digital dalam kehidupan sehari-hari.

2.4 Kerangka Konseptual

Kerangka konsep adalah hubungan teoritis antara variabel independen dengan variabel dependen yang dapat diukur melalui penelitian (Sugiyono, 2014). Berdasarkan judul yaitu pengaruh kemudahan, kepercayaan dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif dalam penggunaan digital payment e-wallet, maka penulis menggambarkan skema kerangka konseptual sebagai berikut :

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual



Sumber : Data Diolah, 2025

Keterangan :

- : Parsial
- - - - - : Simultan

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian terdahulu serta kajian teori maka dapat disusun suatu hipotesis yang masih memerlukan pengujian untuk dapat membuktikan kebenarannya, yaitu :

- a) H_1 : Kemudahan berpengaruh secara parsial terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.
- b) H_2 : Kepercayaan berpengaruh secara parsial terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.
- c) H_3 : Gaya Hidup berpengaruh secara parsial terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.
- d) H_4 : Kemudahan, kepercayaan dan gaya hidup berpegaruh secara simultan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *explanatory research*. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan menganalisis dan melakukan olah data secara kuantitatif kemudian dilanjutkan dengan melakukan interpretasi untuk menarik kesimpulan. Menurut Sugiyono (2019) *explanatory research* merupakan metode penelitian yang memiliki tujuan menjelaskan letak variabel-variabel yang sedang di uji dan pengaruh hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Penelitian *explanatory (explanatory research)* adalah penelitian yang memiliki tujuan dalam menguji hipotesis antar variabel yang dihipotesiskan (Sani dan Vivin, 2013). Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan uji pengaruh kemudahan, kepercayaan, dan gaya hidup terhadap penggunaan layanan digital payment e-wallet.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dimana proses studi penelitian dilakukan untuk mendapatkan solusi dan informasi terhadap masalah penelitian (Hamid, 2011). Lokasi penelitian ini ditujukan pada mahasiswa pengguna *E-wallet* yang berada di Kota Malang. Menurut data yang diterbitkan oleh pemerintahan Kota Malang terdapat 59 lembaga pendidikan tinggi di Malang, ada 4 Universitas Negeri, 11 Universitas Swasta, 5 politeknik, 26 Sekolah Tinggi, 4 Institut Swasta, dan 9 Akademi Swasta.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi adalah subjek atau objek yang berada di wilayah yang telah memenuhi syarat dan kriteria tertentu dan kualitas yang berkaitan dengan permasalahan yang ditetapkan peneliti, sehingga dapat menghasilkan kesimpulan suatu penelitian (Sugiyono, 2018). Tujuan dari penentuan populasi adalah untuk mengetahui dan mengukur jumlah anggota sampel yang dapat diambil dan untuk membatasi berlakunya daerah generalisasi (Bawono, 2006). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang berada di wilayah Kota Malang.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian keseluruhan dan mempunyai ciri-ciri yang sama dari populasi (Sugiyono, 2017). Populasi yang relatif berjumlah besar tidak memungkinkan peneliti mengambil semua sampel hal ini memberikan tantangan dalam melakukan penelitian yang disebabkan oleh terbatasnya anggaran, tenaga dan alokasi waktu. Maka sampel penelitian ini diambil dari sebagian jumlah populasi sesuai dengan sampel yang menggambarkan ciri-ciri umum yang terdapat pada keseluruhan populasi dalam penelitian. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan digital payment e-wallet.

Teknik dalam penentuan besarnya sampel yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan rumus Hair. Rumus Hair ini dipilih sebagai uji penelitian karena jumlah populasi tidak diketahui secara pasti. Apabila pada saat penelitian ukuran sampel terlalu besar, maka rumus Hair menjadi sulit dalam mendapatkan tingkat atau ukuran *goodness of fit* yang sesuai. Sehingga besarnya responden yang digunakan pada sampel penelitian disusun sesuai dengan jumlah indikator dikalikan 5 hingga 10 pernyataan pada kuesioner (Hair *et al.*, 2010).

Berikut ini merupakan rumus Hair :

Sampel : (Jumlah Indikator yang digunakan x 5 sampai 10)

Tabel 3. 1 Perhitungan Sampel

No.	Variabel	Jumlah Indikator
1.	Kemudahan	5
2.	Kepercayaan	6
3.	Gaya Hidup	7
4.	Penggunaan <i>E-wallet</i>	3
Total Indikator		21
Sampel (total indikator x 5)		105

Sumber : Hair *et al.*, (2010), Data Diolah, 2025

$$\begin{aligned} \text{Sampel} &= \text{Jumlah indikator} \times 5 \\ &= 21 \times 5 \\ &= 105 \end{aligned}$$

Dari perhitungan data pada sampel data diatas, dapat diketahui bahwa pada penelitian ini dibutuhkan sebesar 105 responden.

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan jenis *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Sujarweni (2014) *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama untuk setiap anggota populasi yang akan digunakan sebagai sampel. Sementara *purposive sampling* adalah pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan syarat yang akan digunakan dalam menentukan jumlah sampel penelitian (Sugiyono, 2018). Syarat yang digunakan sebagai sampel pada penelitian ini adalah pengguna aktif layanan *digital e-wallet*, telah menggunakan transaksi menggunakan digital payment e-wallet setidaknya satu kali, rentang usia 18-28 tahun dan berdomisili di Kota Malang.

3.5 Data dan Jenis Data

Data primer merupakan sumber data yang memberikan data kepada peneliti secara langsung (Sugiyono, 2019). Menurut Wiratna Sujarweni (2014) data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari responden melalui kuesioner, hasil wawancara, kelompok fokus dan juga panel peneliti dengan narasumber. Dalam penelitian ini data primer diperoleh dengan melakukan penyebaran kuesioner terkait dengan pengaruh kemudahan, kepercayaan, dan gaya hidup terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang berpengaruh dalam penelitian ini karena pada penelitian ini memiliki tujuan untuk memperoleh data yang digunakan untuk penelitian lebih lanjut (Sugiyono, 2020). Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara melakukan penyebaran kuesioner. Kuesioner pada penelitian ini berbentuk google form yang terdiri dari identitas responden dan beberapa pertanyaan terkait penelitian. Penulis dalam menggunakan beberapa rujukan berupa *literature* dari jurnal, skripsi dan referensi lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang sedang diteliti oleh penulis.

3.7 Definisi Operasional Variabel dan Pengukuran

3.7.1 Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya perubahan pada variabel dependen (Sugiyono, 2017). Variabel independen ini bersifat mempengaruhi variabel dependen. Pada penelitian ini terdapat tiga variabel bebas yaitu kemudahan (X_1), kepercayaan (X_2), dan gaya hidup (X_3). Berikut ini merupakan definisi operasional variabel bebas yang terdapat pada penelitian antara lain :

a. Kemudahan (X_1)

Kemudahan adalah timbulnya rasa percaya diri dari individu terhadap sesuatu sehingga individu ini tidak menemukan tantangan dalam penggunaannya. Ketika individu ini tidak menemukan tantangan dan merasakan dapat mengoperasikan dengan mudah, lancar dalam mempelajari, menggunakan, paham dan mengerti dengan jelas, hingga dapat menambah keterampilan dalam memakainya, maka individu ini dapat mengambil keputusan akan menggunakan suatu produk atau layanan tersebut.

b. Kepercayaan (X_2)

Kepercayaan adalah bentuk keyakinan dari seseorang terhadap sesuatu yang dapat mempengaruhi tindakan dalam pengambilan keputusan dan cara pandanginya terhadap sesuatu. Kepercayaan muncul ketika seseorang menganggap sesuatu yang ada dihadapannya dapat memberikan dampak yang positif atau solusi yang efektif. Kepercayaan ini dapat mempengaruhi pengguna e-wallet apabila layanan tersebut dapat diandalkan baik dari aspek kemudahan penggunaan dan keamanan transaksi.

c. Gaya Hidup (X_3)

Gaya Hidup adalah suatu bentuk dimana seseorang menjalani kehidupan serta dapat memanfaatkan dan menggunakan waktunya. Gaya hidup ini menggambarkan bentuk konsumsi yang mencerminkan sikap dan pilihan individu pada penggunaan uang dan waktunya. Gaya hidup seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu tren terkini dan norma sosial sedangkan faktor internal yaitu minat pribadi individu.

3.7.2 Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel Dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi karena terdapat variabel bebas (Sugiyono, 2019). Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan layanan (Y).

Penggunaan layanan adalah aktivitas individu dalam memanfaatkan suatu sistem yang disediakan oleh penyedia layanan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Penggunaan jasa atau layanan ini merupakan keadaan individu dalam memanfaatkan teknologi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti melakukan transaksi.

Tabel 3. 2 Pengukuran Indikator Variabel

No.	Variabel	Indikator	Pengertian Indikator	Item
1.	Kemudahan (X1) (Davis et al., 2019)	<i>Easy to learn</i>	Mudah dipelajari	Fitur layanan <i>e-wallet</i> dapat saya pahami dengan mudah.
		<i>Easy to use</i>	Mudah digunakan	Layanan <i>e-wallet</i> mudah digunakan.
		<i>Clear and Understandable</i>	Jelas dan dapat dipahami	Layanan <i>e-wallet</i> sangat nyaman digunakan karena memberikan informasi yang jelas dan tepat.
		<i>Controllable</i>	Dapat dikendalikan	Layanan <i>e-wallet</i> dapat dikendalikan dengan membatalkan atau mengedit transaksi jika terjadi kesalahan.
		<i>Flexible</i>	Fleksibel	Layanan <i>e-wallet</i> ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan.
2.	Kepercayaan (X2) (Kotler dan Keller 2016)	<i>Reability</i>	Keandalan	Layanan <i>e-wallet</i> dapat diandalkan dalam melakukan transaksi.
		<i>Credibility</i>	Kredibilitas	Layanan <i>e-wallet</i> bersifat transparan dalam mengelola data dan dana pengguna.
		<i>Integrity</i>	Integritas	Layanan <i>e-wallet</i> memproses transaksi secara jujur dan akurat.

		<i>Competence</i>	Kompetensi	Layanan <i>e-wallet</i> memiliki fitur yang memadai untuk berbagai jenis transaksi keuangan.
		<i>Security</i>	Keamanan	Layanan <i>e-wallet</i> aman digunakan untuk transaksi.
		<i>Consistency of Experience</i>	Konsistensi pengalaman	Layanan <i>e-wallet</i> selalu memberikan pelayanan yang konsisten dari waktu ke waktu.
3.	Gaya Hidup (X3) (Panigoro et al., 2018)	<i>E-offers</i>	Kepercayaan transaksi	Saya merasa kualitas transaksi menggunakan <i>e-wallet</i> lebih baik dibandingkan transaksi tunai
		<i>E-enjoyment</i>	Kepuasan penggunaan	Saya merasa puas dengan kemudahan yang ditawarkan oleh <i>e-wallet</i> dalam proses pembayaran.
		<i>E-negative beliefs</i>	Persepsi negative	Saya merasa khawatir jika harus menyimpan uang dalam jumlah besar di <i>e-wallet</i> .
		<i>E-distrust</i>	Ketidakpercayaan	Saya merasa khawatir informasi pribadi saya dapat disalahgunakan oleh penyedia layanan <i>e-wallet</i> .
		<i>E-self inefficacy</i>	Rasa takut dalam transaksi	Saya merasa takut mengalami masalah saat menggunakan <i>e-wallet</i> .
		<i>Love brick mortar</i>	Pengalaman transaksi	Saya merasa terbantu dengan adanya <i>e-wallet</i> yang memperlancar proses belanja di toko fisik maupun <i>e-commerce</i> dengan lebih cepat dan efisien.
		<i>E-logistic concern</i>	Kekhawatiran dalam transaksi	Saya merasa khawatir jika transaksi menggunakan <i>e-wallet</i> mengalami keterlambatan.
4.	Penggunaan Digital Payment E-wallet	Kebutuhan	Tingkat kesesuaian layanan <i>e-wallet</i> dengan	Saya membutuhkan <i>e-wallet</i> untuk melakukan transaksi secara cepat dan efisien.

(Lestari & Rachmat, 2018)		kebutuhan pengguna	
	Informasi <i>E-wallet</i>	Tingkat pengetahuan pengguna mengenai layanan <i>e-wallet</i>	Saya merasa informasi yang diberikan oleh <i>e-wallet</i> relevan dengan kebutuhan saya.
	Pertimbangan	Pertimbangan pengguna dalam menggunakan layanan <i>e-wallet</i>	Saya mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan keamanan dalam bertransaksi menggunakan <i>e-wallet</i> .

Sumber: Davis et al., (2019), Kotler dan Keller (2016), Panigoro et al., (2018), (Lestari & Rachmat, 2018) Data Diolah, 2025

3.8 Skala Pengukuran

Menurut Sugiyono (2017) Skala pengukuran adalah rujukan yang digunakan dalam menentukan panjang pendeknya suatu interval pada alat ukur untuk mendapatkan data kuantitatif.

Skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini adalah skala likert. Menurut Pranatawijaya et al. (2019) skala likert adalah skala yang digunakan dalam menentukan dan mengukur pendapat, sikap dan persepsi individu maupun kelompok mengenai suatu fenomena dan peristiwa sosial. Bentuk skor dari skala likert ini menggunakan lima tingkatan jawaban diantaranya sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Netral (N)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Sumber : Sugiyono (2017), Data Diolah, 2025

3.9 Uji Instrumen

Sebelum melaksanakan pengolahan data, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap uji instrumen. Tahap uji instrumen dalam penelitian ini mencakup uji reabilitas dan uji validitas. Peneliti menggunakan software IBM SPSS versi 25.0 sebagai alat bantu untuk melaksanakan tahapan tersebut.

3.9.1 Uji Validitas

Menurut Ghozali (2016) uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dinyatakan valid apabila pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung (*correlation item total correlation*) dengan r tabel untuk *degree of freedom* (df) = $n-2$, dalam hal ini adalah jumlah sampel dengan $\alpha = 5\%$. Kriteria untuk penilaian uji validitas adalah :

r hitung $>$ r tabel, maka pernyataan tersebut valid

r hitung $<$ r tabel, maka pernyataan tersebut tidak valid

3.9.2 Uji Reabilitas

Reabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk (Ghozali, 2016). Teknik yang digunakan dalam pengukuran instrument ini adalah teknik *cronbach alpha*. Kriteria pengambilan keputusan menurut Ghozali (2016) yaitu jika *cronbach alpha* $>$ 0,6 maka variabel dapat dikatakan reliabel.

3.10 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya normalitas residual, multikolinieritas, autokorelasi dan heteroskedastisitas pada model regresi (Purnomo 2017). Uji asumsi klasik yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji multikolinieritas dan uji heteroskedastisitas.

3.10.1 Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki tujuan untuk menguji apakah data yang digunakan pada masing-masing variabel penelitian terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada

penelitian ini menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Dasar pengambilan keputusan yang digunakan sebagai berikut:

1. Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka data terdistribusi normal.
2. Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka data terdistribusi tidak normal.

3.10.2 Uji Multikolinieritas

Multikolinearitas diartikan sebagai adanya hubungan linier yang sempurna atau hampir mendekati sempurna antar variabel independen (Purnomo, 2016). Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah variabel independen pada model regresi memiliki korelasi yang signifikan atau tidak. Pengujian ini dapat dilakukan dengan melihat nilai *tolerance* dan VIF (*Variance Inflation Factor*). Dasar pengambilan keputusan yang digunakan sebagai berikut (Purnomo, 2016) :

1. Jika nilai *tolerance* $\leq 0,1$ dan $VIF \geq 10$, artinya data tersebut terdapat multikolinieritas.
2. Jika nilai *tolerance* $\geq 0,1$ dan $VIF \leq 10$, artinya data tersebut tidak terdapat multikolinieritas

3.10.3 Uji Heteroskedastisitas

Menurut Purnomo (2016:125) heteroskedastisitas adalah varian residual yang tidak sama dengan seluruh pengamatan di dalam model regresi. Tujuan dari uji ini adalah untuk mendeteksi ada tidaknya ketidaksamaan variance dari suatu penelitian ke penelitian lain. Melalui uji glejser jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

3.11 Uji Statistik

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dimana data dinyatakan dalam bentuk angka sehingga akan lebih mudah untuk diaplikasikan kedalam software aplikasi olah data. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan software SPSS versi 25.0.

3.11.1 Uji Regresi Linier Berganda

Analisis yang digunakan dalam penelitian adalah regresi linier berganda, bertujuan untuk mengetahui dampak langsung dari beberapa variabel bebas terhadap variabel terikat (Sugiyono, 2017). Analisis ini dilakukan untuk mengetahui nilai pengaruh dari variabel bebas (X) yang lebih dari satu terhadap variabel terikat (Y).

Rumus regresi linier berganda pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

Keterangan :

- Y : variabel dependen
 α : konstanta
 β : koefisien regresi
 X_1 : kemudahan
 X_2 : kualitas layanan
 X_3 : gaya hidup
e : standar error

3.11.2 Uji Ttest (Parsial)

Uji T dilakukan untuk mengetahui tingkat signifikansi variabel independen mempengaruhi variabel dependen secara individu atau sendiri sendiri (Bawono, 2006). Uji T statistik menunjukkan seberapa jauh variabel kemudahan, kualitas layanan, dan gaya hidup dapat mempengaruhi keputusan penggunaan layanan mobile banking bank syariah.

1. Menentukan Hipotesis

H1 : $\beta_1 \neq 0$; kemudahan (variabel independen) secara individual berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.

H2 : $\beta_2 \neq 0$; kepercayaan (variabel independen) secara individual berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.

H3 : $\beta_3 \neq 0$; gaya hidup (variabel independen) secara individual berpengaruh signifikan penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.

2. Menentukan t Tabel

Untuk menentukan t Tabel dengan cara menggunakan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ dan derajat kepercayaan $(dk) = \alpha/2, n-k$

Keterangan :

n : jumlah data

k : jumlah variabel

3. Dasar Pengambilan Keputusan

- a. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka $H_{(123)}$ diterima dan H_0 ditolak, berarti ada pengaruh signifikan pada setiap variabel independen dengan variabel dependen.
- b. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima dan $H_{(123)}$ ditolak, berarti tidak ada pengaruh yang signifikan pada setiap variabel independen dengan variabel dependen.

3.11.3 Uji Ftest (Simultan)

Uji F berfungsi untuk mengetahui hasil apakah variabel independen secara bersama sama dapat mempengaruhi variabel independen (Bawono, 2006). Pada penelitian ini uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh kemudahan, kepercayaan, dan gaya hidup terhadap penggunaan layanan digital payment e-wallet secara simultan. Uji F ini dilakukan dengan melihat perhitungan SPSS Anova dengan membandingkan nilai Mean Square dari regresi dan nilai Mean Square dari residual sehingga akan menghasilkan F hitung (Ghozali, 2005).

1. Menentukan Hipotesis

$H_0 : \beta_1, \beta_2, \beta_3 = 0$ maka kemudahan, kepercayaan, dan gaya hidup secara bersama sama (simultan) tidak berpengaruh terhadap penggunaan layanan digital payment e-wallet.

$H_a : \beta_1, \beta_2, \beta_3 \neq 0$ maka kemudahan, kepercayaan, dan gaya hidup secara bersama sama (simultan) berpengaruh terhadap penggunaan layanan digital payment e-wallet.

2. Menentukan F tabel

Untuk menentukan F tabel dengan menggunakan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ dan derajat kepercayaan $(dk) = n-k$.

Keterangan :

n : jumlah data

k : jumlah variabel

3. Mencari F hitung melalui rumus

$$f = \frac{R^2 / (k - 1)}{(1 - R^2) / (n - k)}$$

Keterangan :

R^2 : koefisien determinasi

k : jumlah variabel independen

n : jumlah sampel

4. Dasar pengambilan keputusan hasil
 - a. Jika $F_{hitung} > f_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara keseluruhan variabel independen dengan variabel dependen secara silmultan.
 - b. Jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara keseluruhan variabel independen dengan variabel dependen secara silmultan.

3.11.4 Koefisien Determinasi (R^2)

Menurut Bawono (2006) koefisien determinasi (R^2) memiliki tujuan untuk menunjukkan seberapa jauh hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen. Nilai koefisien determinasi berkisar antara $0 \leq R^2 \leq 1$. Adapun pengambilan keputusan yang digunakan sebagai berikut :

- a. Jika $R^2 = 0$, berarti model regresi yang terbentuk tidak memiliki hubungan antara variabel dependen dan independen.
- b. Jika $R^2 = 1$, berarti model regresi yang terbentuk memiliki hubungan antara variabel dependen dan independen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Gambaran umum objek penelitian meliputi deskripsi menyeluruh tentang subjek atau fenomena yang menjadi fokus penelitian. Maka dari itu, peneliti menjabarkan gambaran umum objek penelitian sebagai berikut:

4.1.2 Letak Geografis Kota Malang

Menurut data pemerintah Kota Malang, Kota Malang memiliki luas 110,06 km². Jumlah penduduk sampai tahun 2024 adalah sebesar 885.271 jiwa. Letak Kota Malang berada di ketinggian antara 440 hingga 667 meter di atas permukaan laut. Kota Malang berada di tengah-tengah. Wilayah Kabupaten Malang 112,06° - 112,07° BT dan 7,06° - 8,02° LS dengan batas wilayah Kota Malang sebagai berikut :

1. Wilayah bagian Utara berbatasan dengan Kecamatan Karangploso dan Kecamatan Singosari Kabupaten Malang.
2. Wilayah bagian Timur berbatasan dengan Kecamatan Tumpang dan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.
3. Wilayah bagian Selatan berbatasan dengan Kecamatan Pakisaji dan Kecamatan Tajinan Kabupaten Malang.
4. Wilayah bagian Barat berbatasan dengan Kecamatan Dau dan Kecamatan Wagir Kabupaten Malang.

Wilayah Kota Malang dikelilingi oleh 4 gunung pada bagian utara, timur, selatan, dan barat. Pada bagian utara terdapat gunung Arjuno, bagian timur terdapat gunung Semeru, bagian selatan terdapat gunung Kelud, serta bagian barat terdapat gunung Panderman dan gunung Kawi.

4.1.3 Mahasiswa di Kota Malang

Mahasiswa adalah seorang individu yang sedang belajar dan menempuh pendidikan pada salah satu perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, sekolah tinggi, institut, politeknik dan universitas (Ariani, 2019). Dari data yang diterbitkan oleh pemerintahan

Kota Malang terdapat 59 lembaga pendidikan tinggi di Malang, ada 4 Universitas Negeri, 11 Universitas Swasta, 5 politeknik, 26 Sekolah Tinggi, 4 Institut Swasta, dan 9 Akademi Swasta. Menurut data pada Badan Pusat Statistik Kota Malang, mahasiswa di Kota Malang pada tahun 2024 tercatat sebesar 255.723 jiwa. (BPS, 2024)

4.2 Deskripsi Umum Responden

Responden pada penelitian ini sebanyak 105 orang. Karakteristik responden yang diuraikan pada gambaran umum responden terdiri jenis kelamin, usia, asal instansi, jenis *e-wallet* yang digunakan. Berikut ini adalah pengelompokan responden berdasarkan hasil dari kuesioner yang disebar.

4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

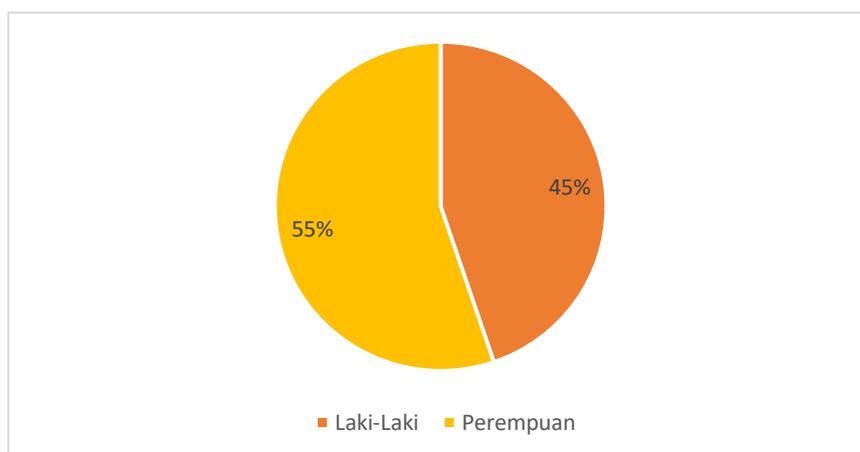
Pada penelitian ini, responden diklasifikasikan menjadi 2 jenis kelamin yaitu laki-laki dan perempuan dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Presentase
Laki-Laki	47	44,8%
Perempuan	58	55,2%
Total Responden	105	100%

Sumber : Data Diolah, 2025

Gambar 4. 1 Jenis Kelamin



Sumber : Data Diolah, 2025

Pada tabel dan gambar diagram diatas, dapat dilihat bahwa presentase jenis kelamin perempuan lebih dominan daripada laki-laki. Jumlah responden laki-laki memperoleh presentase sebesar 44,8% dengan total responden sebanyak 47 responden sedangkan jenis kelamin perempuan sebesar 55,2% dengan total responden sebanyak 58 responden.

4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

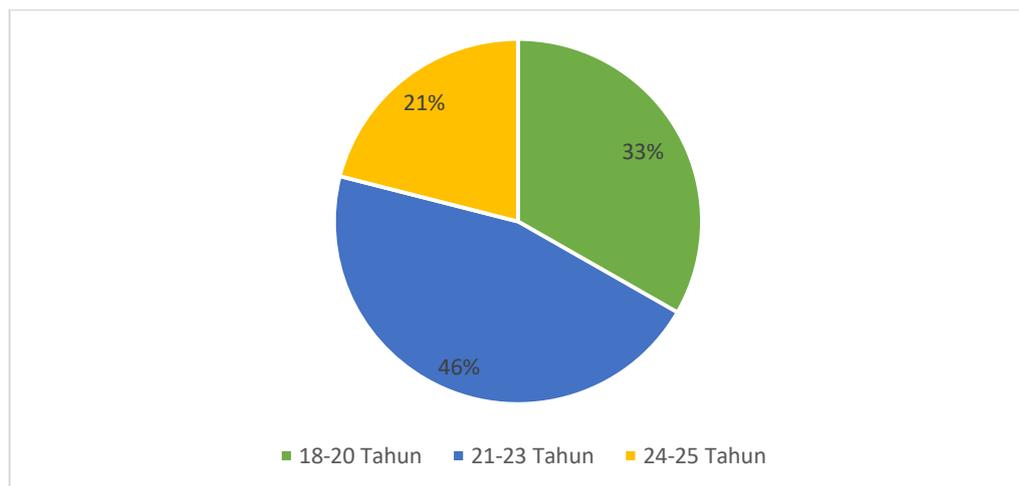
Pada penelitian ini responden diklasifikasikan menjadi 3 tingkatan usia. Usia 18 hingga 20 tahun, usia 21 hingga 23 tahun, dan usia 24 hingga 25 tahun. Perolehan presentase responden berdasarkan usia ada pada rincian sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Usia Responden

Usia	Jumlah Responden	Presentase
18-20 Tahun	35	33,3%
21-23 tahun	48	45,7%
24-25 Tahun	22	21%
Total Responden	105	100%

Sumber : Data Diolah, 2025

Gambar 4. 2 Usia Responden



Sumber Data Diolah, 2025

Pada tabel dan gambar diatas, dapat dilihat bahwa usia 18-20 tahun memiliki jumlah presentase 33% dengan jumlah responden sebanyak 35 responden, usia 21-23 tahun

memiliki jumlah presentase sebesar 46% dengan jumlah responden sebanyak 48 responden, usia 24-25 tahun memiliki jumlah presentase sebesar 21% dengan jumlah responden sebanyak 22 responden. Dari tabel dan gambar hasil penelitian ini diperoleh presentase usia 21-23 tahun memiliki jumlah yang dominan yaitu sebesar 46% dengan jumlah responden sebanyak 48 responden.

4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Instansi

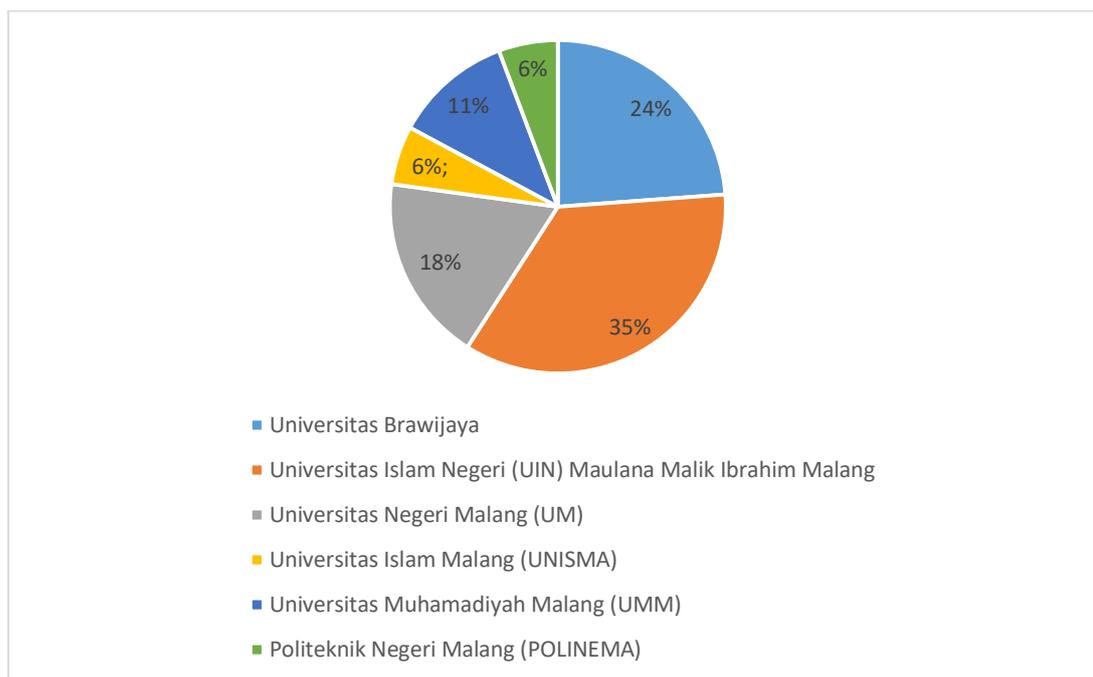
Pada penelitian ini responden diklasifikasikan berdasarkan asal instansi (kampus) yang ada di Kota Malang yaitu, Universitas Brawijaya, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Universitas Negeri Malang (UM), Universitas Islam Malang (UNISMA), Universitas Muhammadiyah Malang (UMM), Politeknik Negeri Malang (POLINEMA). Perolehan presentase berdasarkan asal instansi ada pada rincian berikut :

Tabel 4. 3 Asal Instansi

Asal Instansi (Kampus)	Jumlah Responden	Presentase
Universitas Brawijaya (UB)	25	23,8%
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang	37	35,2%
Universitas Negeri Malang (UM)	19	18,1%
Universitas Islam Malang (UNISMA)	6	5,7%
Universitas Muhammadiyah Malang (UMM)	12	11,4%
Politeknik Negeri Malang (POLINEMA)	6	5,7%
Total Responden	105	100%

Sumber : Data Diolah, 2025

Gambar 4. 3 Asal Instansi



Sumber : Data Diolah, 2025

Pada tabel dan gambar diagram diatas, dapat dilihat bahwa asal instansi (kampus) Universitas Brawijaya memiliki jumlah presentase 24% dengan jumlah responden sebanyak 25 responden, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang memiliki jumlah presentase 35% dengan jumlah responden sebanyak 37 responden, Universitas Negeri Malang (UM) memiliki jumlah presentase 18% dengan jumlah responden sebanyak 19 responden, Universitas Islam Malang (UNISMA) memiliki jumlah presentase 6% dengan jumlah responden sebanyak 6 responden, Universitas Muhammadiyah Malang (UMM) memiliki jumlah presentase 11% dengan jumlah responden sebanyak 12 responden, Politeknik Negeri Malang (POLINEMA) memiliki jumlah presentase 6% dengan jumlah responden sebanyak 6 responden. Dari tabel dan gambar hasil penelitian ini diperoleh presentase Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang memiliki jumlah yang dominan yaitu sebesar 35% dengan jumlah responden sebanyak 37 responden.

4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis E-wallet yang digunakan

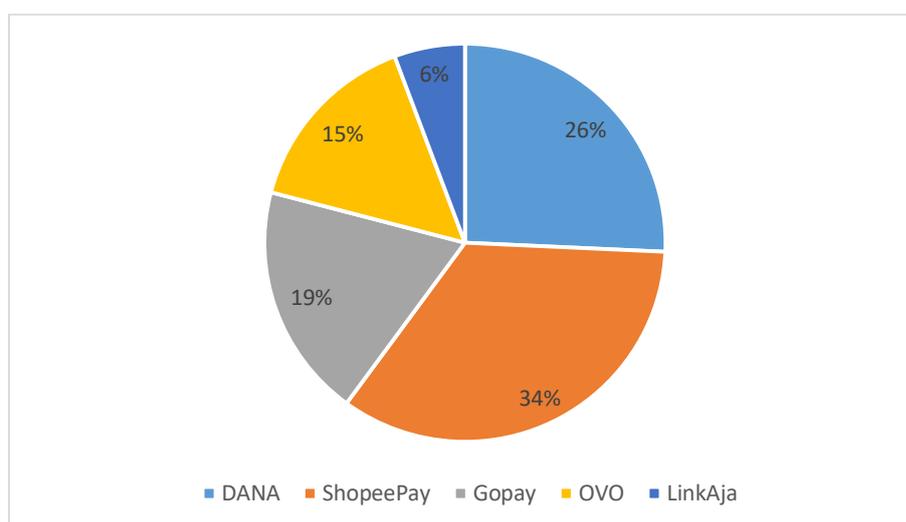
Pada penelitian ini responden diklasifikasikan berdasarkan 5 jenis *e-wallet* yang digunakan, yaitu DANA, ShopeePay, Gopay, OVO, dan LinkAja. Perolehan presentase responden berdasarkan jenis e-wallet yang digunakan ada pada rincian berikut :

Tabel 4. 4 Jenis E-wallet yang digunakan

Jenis E-wallet	Responden	Presentase
DANA	27	25,7%
ShopeePay	36	34,3%
Gopay	20	19%
OVO	16	15,2%
LinkAja	6	5,7%
Total Responden	105	100%

Sumber : Data Diolah, 2025

Gambar 4. 4 Jenis E-wallet yang digunakan



Sumber : Data Diolah, 2025

Pada tabel dan gambar diagram diatas, dapat dilihat bahwa jenis e-wallet yang digunakan seperti DANA memiliki jumlah presentase 26% dengan jumlah responden sebanyak 27 responden, ShopeePay memiliki jumlah presentase 34% dengan jumlah responden 36 responden, Gopay memiliki jumlah presentase 19% dengan jumlah responden sebanyak 20 responden, OVO memiliki jumlah presentase 15% dengan jumlah responden sebanyak 16 responden, LinkAja memiliki jumlah presentase 6% dengan jumlah responden sebanyak 6 responden. Dari tabel dan gambar hasil penelitian ini diperoleh presentase jenis *e-wallet* ShopeePay memiliki jumlah yang dominan yaitu sebesar 34% dengan jumlah responden sebanyak 36 responden.

4.3 Distribusi Jawaban Responden

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan skor 1-5. Nilai skor 1 digunakan untuk jawaban sangat tidak setuju (STS), nilai skor 2 digunakan untuk jawaban tidak setuju (TS), nilai skor 3 digunakan untuk jawaban netral (N), nilai skor 4 digunakan untuk jawaban setuju (S), dan nilai skor 5 digunakan untuk jawaban sangat setuju (SS). Distribusi jawaban responden terkait variabel kemudahan, kepercayaan, gaya hidup, dan penggunaan layanan *e-wallet* disajikan pada data berikut :

1. Variabel Kemudahan

Pengukuran variabel kemudahan dalam penelitian ini menggunakan lima indikator dengan 5 item pertanyaan. Setiap indikator dalam variabel kemudahan memiliki jumlah item pertanyaan yang sama yaitu 1 item pertanyaan. Adapun indikator yang digunakan adalah :

Tabel 4. 5 Deskripsi Responden Variabel Kemudahan (X1)

Item	Keterangan												Rata-rata Skor
	STS		TS		N		S		SS		Jumlah		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
X1.1	0	0%	0	0%	2	1,9%	30	28,6%	73	69,5%	105	100%	4,676
X1.2	0	0%	0	0%	2	1,9%	45	42%	58	55,2%	105	100%	4,533
X1.3	0	0%	0	0%	7	6,7%	54	51%	44	41,9%	105	100%	4,352
X1.4	0	0%	0	0%	12	11,4%	62	59%	31	29,5%	105	100%	4,180
X1.5	0	0%	1	1%	22	21%	69	65,7%	13	12,4%	105	100%	3,895
Total Rata-Rata dari Nilai Rata-Rata Item												4,327	

Sumber : Data Diolah, 2025

Tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi terdapat pada item X1.1 dengan pernyataan bahwa saya merasa fitur layanan *e-wallet* dapat dipahami dengan mudah yang mempunyai nilai rata-rata sebesar 4,676. Hal ini berarti item X1.1 memiliki nilai yang sangat baik. Selain itu nilai rata-rata terendah terdapat pada item X1.5 dengan pernyataan bahwa layanan *e-wallet* ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan yang mempunyai nilai rata-rata sebesar 3,895.

Hal ini berarti item tersebut memiliki nilai yang kurang baik. Sedangkan total rata-rata keseluruhan dari nilai rata-rata variabel kemudahan yaitu sebesar 4,327.

2. Variabel Kepercayaan

Variabel kepercayaan dalam penelitian ini menggunakan enam indikator dengan 6 item pertanyaan. Setiap indikator dalam variabel kepercayaan memiliki jumlah item pertanyaan yang sama yaitu setiap indikator terdapat 1 item pertanyaan. Adapun indikator yang digunakan adalah

Tabel 4. 6 Deskripsi Responden Variabel Kepercayaan (X2)

Item	Keterangan													Rata-rata Skor
	STS		TS		N		S		SS		Jumlah			
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
X2.1	0	0%	1	1%	19	18,1%	46	43,8%	39	37,1%	105	100%	4,171	
X2.2	0	0%	0	0%	18	17,1%	55	52,4%	32	30,5%	105	100%	4,133	
X2.3	0	0%	1	1%	18	17,1%	47	44,8%	39	37,1%	105	100%	4,180	
X2.4	0	0%	0	0%	14	13,3%	54	51,4%	37	35,2%	105	100%	4,219	
X2.5	0	0%	1	1%	16	15,2%	52	49,5%	36	34,3%	105	100%	4,171	
X2.6	0	0%	1	1%	18	17,1%	47	44,8%	39	37,1%	105	100%	4,180	
Total Rata-Rata dari Nilai Rata-Rata Item													4,175	

Sumber : Data Diolah, 2025

Tabel 4.6 diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi terdapat pada item X2.4 dengan pernyataan bahwa layanan *e-wallet* memiliki fitur yang memadai untuk berbagi jenis transaksi keuangan yang mempunyai nilai rata-rata sebesar 4,219. Hal ini berarti item X2.4 memiliki nilai yang sangat baik. Selain itu nilai rata-rata terendah terdapat pada item X2.2 dengan pernyataan bahwa Layanan *e-wallet* bersifat transparan dalam mengelola data dan dana pengguna yang mempunyai nilai rata-rata sebesar 4,133. Hal ini berarti item tersebut memiliki nilai yang kurang baik. Sedangkan total rata-rata keseluruhan dari nilai rata-rata variabel kepercayaan yaitu sebesar 4,175.

3. Variabel Gaya Hidup

Variabel gaya hidup dalam penelitian ini menggunakan tujuh indikator dengan 7 item pertanyaan. Setiap indikator dalam variabel gaya hidup memiliki jumlah item

pertanyaan yang sama yaitu setiap indikator terdapat 1 item pertanyaan. Adapun indikator yang digunakan adalah

Tabel 4. 7 Deskripsi Responden Variabel Gaya Hidup (X3)

Item	Keterangan												Rata-rata Skor
	STS		TS		N		S		SS		Jumlah		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
X3.1	0	0%	0	0%	19	18,1%	50	47,6%	36	34,3%	105	100%	4,161
X3.2	0	0%	0	0%	21	20%	45	42,9%	39	37,1%	105	100%	4,171
X3.3	32	30,5%	56	53,3%	17	16%	0	0%	0	0%	105	100%	1,857
X3.4	36	34,3%	47	44,8%	21	20%	1	1%	0	0%	105	100%	1,876
X3.5	32	30,5%	54	51,4%	18	17,1%	1	1%	0	0%	105	100%	1,885
X3.6	0	0%	1	1%	22	21%	46	43,8%	36	34,3%	105	100%	4,114
X3.7	41	39%	44	41,9%	20	19%	0	0%	0	0%	105	100%	1,8
Total Rata-Rata dari Nilai Rata-Rata Item												2,837	

Sumber : Data Diolah, 2025

Tabel 4.7 diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi terdapat pada item X3.2 dengan pernyataan bahwa saya merasa puas dengan kemudahan yang ditawarkan oleh *e-wallet* dalam proses pembayaran yang mempunyai nilai rata-rata sebesar 4,171. Hal ini berarti item X3.2 memiliki nilai yang sangat baik. Selain itu nilai rata-rata terendah terdapat pada item X3.7 dengan pernyataan bahwa saya merasa khawatir jika transaksi menggunakan *e-wallet* mengalami keterlambatan yang mempunyai nilai rata-rata sebesar 1,8. Hal ini berarti item tersebut memiliki nilai yang kurang baik. Sedangkan total rata-rata keseluruhan dari nilai rata-rata variabel gaya hidup yaitu sebesar 2,837.

4. Variabel Penggunaan Layanan *E-wallet*

Variabel penggunaan layanan *e-wallet* dalam penelitian ini menggunakan tiga indikator dengan 3 item pertanyaan. Setiap indikator dalam variabel penggunaan layanan *e-wallet* memiliki jumlah item pertanyaan yang sama yaitu setiap indikator terdapat 1 item pertanyaan. Adapun indikator yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 8 Deskripsi Responden Variabel Penggunaan Layanan E-wallet (Y)

Item	Keterangan												
	STS		TS		N		S		SS		Jumlah		Rata-rata Skor
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Y1.1	0	0%	0	0%	0	0%	40	38,1%	65	61,9%	105	100%	4,619
Y1.2	0	0%	0	0%	6	5,7%	54	51,4%	45	42,9%	105	100%	4,380
Y1.3	0	0%	0	0%	19	18,1%	66	62,9%	20	19%	105	100%	4,009
Total Rata-Rata dari Nilai Rata-Rata Item													4,336

Sumber : Data Diolah, 2025

Tabel 4.8 diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi terdapat pada item Y1.1 dengan pernyataan bahwa saya membutuhkan *e-wallet* untuk melakukan transaksi secara cepat dan efisien yang mempunyai nilai rata-rata sebesar 4,619. Hal ini berarti item Y1.1 memiliki nilai yang sangat baik. Selain itu nilai rata-rata terendah terdapat pada item Y1.3 dengan pernyataan bahwa saya mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan keamanan dalam bertransaksi menggunakan *e-wallet* yang mempunyai nilai rata-rata sebesar 4,009. Hal ini berarti item tersebut memiliki nilai yang kurang baik. Sedangkan total rata-rata keseluruhan dari nilai rata-rata variabel penggunaan layanan e-wallet yaitu sebesar 4,336.

4.4 Uji Instrumen

4.4.1 Uji Validitas

Menurut Ghozali (2016) uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dapat dinyatakan valid apabila pertanyaan yang terdapat pada kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Apabila r hitung $>$ r tabel, maka pernyataan tersebut valid. Berikut ini merupakan hasil uji validitas :

Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Variabel Kemudahan, Kepercayaan, Gaya Hidup, dan Penggunaan Layanan E-wallet

Variabel	Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Kemudahan (X1)	X1.1	0,854	0,1918	Valid
	X.1.2	0,877	0,1918	Valid
	X1.3	0,896	0,1918	Valid
	X1.4	0,881	0,1918	Valid
	X1.5	0,863	0,1918	Valid
Kepercayaan (X2)	X2.1	0,893	0,1918	Valid
	X2.2	0,832	0,1918	Valid
	X2.3	0,903	0,1918	Valid
	X2.4	0,861	0,1918	Valid
	X2.5	0,896	0,1918	Valid
	X2.6	0,897	0,1918	Valid
Gaya Hidup (X3)	X3.1	0,810	0,1918	Valid
	X3.2	0,877	0,1918	Valid
	X3.3	0,869	0,1918	Valid
	X3.4	0,888	0,1918	Valid
	X3.5	0,857	0,1918	Valid
	X3.6	0,830	0,1918	Valid
	X3.7	0,887	0,1918	Valid
Penggunaan Layanan E-wallet (Y)	Y1	0,858	0,1918	Valid
	Y2	0,902	0,1918	Valid
	Y3	0,883	0,1918	Valid

Sumber : Data Diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji penelitian pada tabel 4.9 diatas, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan yang digunakan untuk mengukur masing-masing variabel dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian hal tersebut dikarenakan r hitung $>$ r tabel.

4.4.2 Uji Reabilitas

Reabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk (Ghozali, 2016). Kriteria pengambilan keputusan menurut Ghozali (2016) jika *cronbach alpha* $>$ 0,6 maka variabel dapat dikatakan reliabel. Berikut ini merupakan hasil uji reabilitas :

Tabel 4. 10 Hasil Uji Reabilitas Variabel Kemudahan, Kepercayaan, Gaya Hidup dan Penggunaan Layanan E-wallet

Variabel	Cronbach' Alpha	Keterangan
Kemudahan	0,921	Reliabel
Kepercayaan	0,942	Reliabel
Gaya Hidup	0,941	Reliabel
Penggunaan Layanan <i>Digital Payment E-wallet</i>	0,852	Reliabel

Sumber : Data Diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji penelitian pada tabel 4.10 diatas, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan yang digunakan untuk mengukur masing-masing variabel dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian hal tersebut dikarenakan a nilai *cronbach alpha* lebih dari 0,6.

4.5 Uji Asumsi Klasik

4.5.1 Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki tujuan untuk menguji apakah data yang digunakan pada masing-masing variabel penelitian terdistribusi normal atau tidak (Purnomo, 2016). Jika nilai (2-tailed) > 0,05 maka data terdistribusi normal. Berikut ini merupakan hasil uji normalitas:

Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas

Unstandardized Residual		
N		105
Normal Parameters	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	0,91000861
Most Extreme Differences	Absolute	0,042
	Positive	0,042
	Negative	-0,033
Kolmogorov-Smirnov Z		0,042
Asym.Sig. (2-tailed)		0,200

Sumber : Data Diolah, 2025

Berdasarkan tabel 4.11 diatas, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan pada penelitian ini terdistribusi normal karena memiliki nilai (Asymp.Sig. (2-tailed)) yang menunjukkan bahwa nilai signifikan $0,200 > 0,05$.

4.5.2 Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas merupakan hubungan linier yang sempurna atau hampir mendekati sempurna antar variabel independen. Apabila nilai *tolerance* $\geq 0,1$ dan *VIF* ≤ 10 , artinya data tersebut tidak terdapat multikolinieritas. Berikut ini merupakan hasil uji multikolinieritas :

Tabel 4. 12 Hasil Uji Multikolinieritas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
Kemudahan	0,816	1,225
Kepercayaan	0,877	1,141
Gaya Hidup	0,882	1,134

Sumber : Data Diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji pada tabel 4.12 diatas, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan pada penelitian ini tidak terdapat gejala multikolinieritas karena semua variabel memiliki nilai *tolerance* $> 0,10$ dan nilai *VIF* kurang dari 10.

4.5.3 Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas adalah varian residual yang tidak sama dengan seluruh pengamatan di dalam model regresi (Purnomo, 2016). Tujuan dari uji ini adalah untuk mendeteksi ada tidaknya ketidaksamaan variance dari suatu penelitian ke penelitian lain. Melalui uji glejser jika nilai signifikansi (*sig*) $> 0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas. maka data terdistribusi normal. Berikut ini merupakan hasil uji heteroskedastisitas :

Tabel 4. 13 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Unstandarized Coefficients		Standarized Coefficients Beta	t	Sig
	B	Std. Error			
(Constant)	0,602	0,591		1.019	0,311
Kemudahan	0,031	0,024	0,144	1.326	0,188
Kepercayaan	-0,002	0,015	-0,011	-0,107	0,915
Gaya Hidup	-0,018	0,013	-0,141	-1,354	0,179

Sumber : Data Diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji pada tabel 4.13 diatas, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan pada penelitian ini tidak terdapat gejala heteroskedastisitas karena nilai Sig. lebih dari 0,05.

4.6 Uji Statistik

4.6.1 Uji Regresi Linier Berganda

Regresi linear berganda digunakan untuk memprediksi nilai pengaruh 2 variabel dependen atau lebih terhadap variabel independen untuk menguji apakah terdapat keterkaitan atau tidak (Sugiyono, 2018). Berikut ini merupakan hasil uji regresi linier berganda:

Tabel 4. 14 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Model	Unstadarized Coefficients		Standarized Coefficients Beta	t	Sig
	B	Std. Error			
1	(Constant)	0,091	1.002		0,928
	Kemudahan	0,156	0,040	0,262	3,907
	Kepercayaan	0,188	0,26	0,477	7,364
	Gaya Hidup	0,166	0,022	0,487	7,549

Sumber : Data Diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji pada tabel 4.14 diatas, dapat disimpulkan bahwa regresi linier berganda pada tabel 4.14 dapat diketahui bahwa data dalam penelitian ini menghasilkan persamaan sebagai berikut :

$$Y = \alpha + \beta_1X_1 + \beta_2X_2 + \beta_3X_3 + e$$

$$Y = 0,091 + 0,156X_1 + 0,188X_2 + 0,166X_3 + e$$

Dari model persamaan regresi linier berganda tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut :

a. Konstanta

Nilai konstanta (α) memiliki nilai 0,091 yang menunjukkan jika kemudahan, kepercayaan, dan gaya hidup memiliki nilai 0, maka keputusan penggunaan bernilai positif sebesar 0,091.

b. Koefisien Kemudahan

Variabel kemudahan memiliki nilai koefisien sebesar 0,156 menunjukkan bahwa setiap peningkatan dalam kemudahan *e-wallet* sebesar 1 satuan akan berpengaruh terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.

c. Koefisien Kepercayaan

Variabel kepercayaan memiliki nilai koefisien sebesar 0,188 menunjukkan bahwa setiap peningkatan dalam kepercayaan *e-wallet* sebesar 1 satuan akan berpengaruh terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.

d. Koefisien Gaya Hidup

Variabel gaya hidup memiliki nilai koefisien sebesar 0,166 menunjukkan bahwa setiap peningkatan dalam gaya hidup sebesar 1 satuan akan berpengaruh terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.

4.6.2 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) memiliki tujuan untuk menunjukkan seberapa jauh hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen (Bawono, 2006). Nilai koefisien determinasi berkisar antara $0 \leq R^2 \leq 1$. Apabila nilai $R^2 = 1$, berarti model regresi yang terbentuk memiliki hubungan antara variabel dependen dan independen. Berikut ini merupakan hasil uji koefisien determinasi (R^2) :

Tabel 4. 15 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of The Estimate
1	0,793	0,629	0,618	0,92342

Sumber : Data Diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji pada tabel 4.15 diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil koefisien determinasi (Adjusted R Square) sebesar 0,618. Artinya variabel kemudahan, kepercayaan, dan gaya hidup dalam penelitian ini dapat mempengaruhi variabel penggunaan layanan digital payment e-wallet sebesar 0,618 atau 61,8% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Selain itu, pada R Square dikategorikan moderat karena memiliki nilai sebesar 0,629. Menurut Chin (1998) nilai R Square dapat dikategorikan sebagai moderat apabila lebih besar dari 0,33 dan lebih kecil dari 0,67.

4.6.3 Uji Ttest (Parsial)

Uji T dilakukan untuk mengetahui tingkat signifikansi variabel independen mempengaruhi variabel dependen secara individu atau sendiri sendiri (Bawono, 2006). Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka $H_{(123)}$ diterima dan H_0 ditolak, berarti ada pengaruh signifikan pada setiap variabel independen dengan variabel dependen. Berikut ini merupakan hasil uji T_{test} atau secara parsial :

Tabel 4. 16 Hasil Uji Ttes (Parsial)

Model	Unstandarized Coefficients		Standarized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	0,091	1,002		0,091	0,928
Kemudahan	0,156	0,040	0,262	3,907	0,000
Kepercayaan	0,188	0,026	0,477	7,364	0,000
Gaya Hidup	0,166	0,022	0,487	7,549	0,000

Sumber : Data Diolah, 2025

Berdasarkan hasil uji pada tabel 4.16 diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil uji T_{test} atau uji secara parsial pada tabel 4.16 dijelaskan sebagai berikut :

a. Variabel Kemudahan

Dari hasil uji t pada tabel 4.16 diketahui bahwa nilai sig. variabel kemudahan adalah $0,000 < 0,05$ atau lebih kecil dari nilai signifikan. Sedangkan nilai t hitung sebesar 3,907 dan t tabel sebesar 1,983 ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Maka H_1 diterima yang berarti variabel kemudahan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital paymet e-wallet*.

b. Variabel Kepercayaan

Dari hasil uji t pada 4.16 diketahui bahwa nilai sig. variabel kepercayaan adalah $0,000 < 0,05$ atau lebih kecil dari nilai signifikan. Sedangkan nilai t hitung sebesar 7,364 dan t tabel sebesar 1,983 ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Maka H_2 diterima yang berarti variabel kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital paymet e-wallet*.

c. Variabel Gaya Hidup

Dari hasil uji t pada 4.16 diketahui bahwa nilai sig. variabel kepercayaan adalah $0,000 < 0,05$ atau lebih kecil dari nilai signifikan. Sedangkan nilai t hitung sebesar 7,549 dan t tabel sebesar 1,983 ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Maka H_3 diterima yang berarti variabel gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital paymet e-wallet*.

4.6.4 Uji Ftest (Simultan)

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen secara bersama sama (simultan) dapat mempengaruhi variabel dependen (Bawono, 2006). Jika f hitung $> f$ tabel maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara keseluruhan variabel independen dengan variabel dependen secara silmultan. Berikut ini merupakan hasil uji Ftest atau secara simultan:

Tabel 4. 17 Hasil Uji Ftest (Simultan)

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
1	Regression	145,876	3	48,625	57,024	0,000
	Residual	86,124	101	,853		
	Total	232,000	104			

Sumber : Data Diolah, 2025

Dari uji F tabel 4.17 diatas dapat diketahui nilai F hitung adalah 57,024 dengan nilai F tabel sebesar 2,69 (nilai F hitung 57.024 > nilai F tabel 2.69) dan Sig 0,000 > 0,05. Maka H_a diterima, Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan layanan *digital payment e-wallet* secara simultan dan signifikan dipengaruhi oleh kemudahan, kepercayaan dan gaya hidup.

4.7 Pembahasan

4.7.1 Pengaruh Kemudahan terhadap Penggunaan Layanan E-Wallet

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil penelitian bahwa kemudahan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *e-wallet*. Sehingga semakin mudahnya suatu sistem, maka dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan layanan *e-wallet* yang semakin tinggi. Oleh karena itu, variabel kemudahan menjadi faktor yang harus dipertahankan dan dikembangkan agar pengguna layanan *e-wallet* tetap merasakan kemudahan dalam menggunakan layanan tersebut. Penelitian ini mendukung hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Simanjuntak & Nurhadi, 2023) berpendapat bahwa kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet. Dalam penelitian ini diperkuat dengan adanya pernyataan bahwa kemudahan yang ditawarkan *e-wallet* Dana, seperti fitur yang mudah diakses dan layanan yang fleksibel, menjadi daya tarik utama bagi pengguna, khususnya mahasiswa yang membutuhkan efisiensi dalam transaksi sehari-hari.

Menurut teori *Technology Acceptance Model (TAM)*, yang dikemukakan oleh Davis (1989) salah satu indikator yang disebut sebagai kemudahan (*Perceived Easy Of Use*) merupakan keyakinan bahwa menggunakan teknologi akan berlangsung tanpa kesulitan, hal ini memengaruhi keputusan penggunaan teknologi. Jika seseorang percaya bahwa suatu sistem informasi mudah digunakan, maka dia cenderung akan menggunakannya. Konsep

kemudahan pada penggunaan layanan *e-wallet* bertujuan untuk memungkinkan pengguna dapat dengan mudah memahami dan menggunakan layanan yang tersedia tanpa adanya kesulitan dan tanpa memerlukan waktu dan biaya yang signifikan. Dengan demikian, pengguna akan lebih tertarik untuk menggunakan layanan *e-wallet*.

Allah SWT berfirman sebagaimana dalam QS. Al-Baqarah (2:185) :

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya: “Allah menghendaki kemudahan bagimu dan tidak menghendaki kesukaran bagimu.” QS. Al-Baqarah (2:185).

Dari dalil berbentuk ayat tersebut dapat dipahami bahwa Allah tidak memberikan kesulitan pada kehidupan manusia melainkan memberikan kemudahan. Jika dikaitkan dengan kemudahan dalam menggunakan layanan *e-wallet* dapat mengurangi kesulitan pengguna dengan adanya kemudahan transaksi tanpa membawa uang tunai.

4.7.2 Pengaruh Kepercayaan terhadap Penggunaan Layanan E-Wallet

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil penelitian bahwa kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *e-wallet*. Semakin *competence* dan memiliki keandalan yang baik suatu layanan *e-wallet* yang ditawarkan perusahaan *e-wallet* kepada penggunanya, maka dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan layanan *e-wallet* yang semakin tinggi. Oleh karena itu, variabel kepercayaan menjadi faktor yang harus dipertahankan agar pengguna layanan *e-wallet* tetap merasakan kepuasan yang konsisten dalam menggunakan layanan tersebut. Penelitian ini mendukung hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Armanditya & Rahmiati (2020) menunjukkan bahwa kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-wallet*. Hal ini sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh Kotler dan Keller (2016) mendefinisikan kepercayaan sebagai kesanggupan organisasi untuk dapat menciptakan hubungan dan dapat bergantung pada mitra bisnisnya.

Allah SWT berfirman sebagaimana dalam QS. Yunus : 99

وَلَوْ شَاءَ رَبُّكَ لَأَمَنَّ مَنْ فِي الْأَرْضِ كُلَّهُمْ جَمِيعًا أَفَأَنْتَ تُكْرِهُ النَّاسَ حَتَّىٰ يَكُونُوا مُؤْمِنِينَ

Artinya: "Dan jika Tuhanmu menghendaki, tentulah beriman semua orang di bumi seluruhnya. Tetapi apakah kamu (hendak) memaksa manusia agar mereka menjadi orang-orang yang beriman?" (QS. Yunus : 99).

Dari dalil dalam bentuk ayat tersebut menegaskan bahwa kepercayaan memberikan kebebasan kepada seseorang untuk menerima atau menolak dalam menggunakan layanan e-wallet.

4.7.3 Pengaruh Gaya Hidup terhadap Penggunaan Layanan E-Wallet

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil penelitian bahwa gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *e-wallet*. Sehingga individu yang memiliki aktivitas padat dan memiliki ketertarikan pada teknologi digital, serta pandangan positif terhadap teknologi akan lebih cenderung memilih menggunakan *e-wallet* dalam melakukan transaksi. Dengan adanya kondisi tersebut dapat mempengaruhi pada meningkatnya penggunaan *e-wallet*. Oleh karena itu, variabel gaya hidup menjadi faktor yang mendukung adanya penggunaan *e-wallet* pada mahasiswa. Penelitian ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Pralytha et al., 2023) bahwa gaya hidup memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*. Hal ini sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh Kotler (2000) bahwa gaya hidup merupakan perilaku individu yang dapat digambarkan sebagai aktivitas, minat, dan pandangan individu dalam mengekspresikan dirinya karena interaksi dengan lingkungannya. Gaya hidup yang lebih mengedepankan pada teknologi dan penggunaan perangkat digital dapat meningkatkan kemungkinan seseorang untuk menerima teknologi baru seperti *e-wallet*.

Allah SWT berfirman pada QS. Asy Syuura : 27

وَلَوْ بَسَطَ اللَّهُ الرِّزْقَ لِعِبَادِهِ لَبَغَوْا فِي الْأَرْضِ وَلَكِنْ نُنزِّلُ بَقْدَرٍ مَّا يَشَاءُ إِنَّهُ بِعِبَادِهِ خَبِيرٌ بَصِيرٌ

Artinya: “Dan sekiranya Allah melapangkan rizki kepada hamba hambanya niscaya mereka akan berbuat melampaui batas di bumi, tetapi Dia menurunkan dengan ukuran yang Dia kehendaki. Sungguh Dia maha teliti (keadaan) hamba hambanya, maha melihat” (QS. Asy Syuura : 27).

Dari dalil berbentuk ayat tersebut menegaskan bahwa Allah menurunkan rezeki seseorang dengan ukuran tertentu yang Allah kehendaki sesuai dengan kapasitas seseorang. Jika dikaitkan dengan gaya hidup dalam menggunakan layanan E-wallet maka seseorang harus dapat bersikap bijaksana dalam mengelola rezekinya dan perlunya pengendalian diri untuk mencegah terjadinya gaya hidup yang konsumtif dalam penggunaan transaksi e-wallet.

4.7.4 Pengaruh Kemudahan, Kepercayaan, dan Gaya Hidup terhadap Penggunaan Layanan E-Wallet

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan uji f diperoleh hasil penelitian bahwa kemudahan, kepercayaan, dan gaya hidup secara simultan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *e-wallet*. Variabel kemudahan, kepercayaan, dan gaya hidup harus lebih ditingkatkan dan dipertahankan. Sehingga semakin adanya peningkatan dari aspek kemudahan dan kepercayaan maka akan berpengaruh terhadap meningkatnya mahasiswa dalam menggunakan layanan *digital payment e-wallet*, hal ini berkaitan erat dengan gaya hidup mahasiswa saat ini. Adanya kemudahan dalam akses yang digunakan maka akan semakin meningkatkan peminat dalam penggunaannya secara konsisten. Dengan adanya kepercayaan dalam bentuk kualitas layanan yang terpercaya dan pemeliharaan keamanan seperti PIN dan OTP akan meningkatkan kenyamanan pengguna dalam melakukan transaksi digital. Sedangkan dalam gaya hidup *e-wallet* dianggap dapat memenuhi kebutuhan masyarakat terutama mahasiswa yang menginginkan metode pembayaran yang cepat dan ringkas, sehingga sejalan dengan peningkatan aktivitas digital dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Prena & Dewi, 2023) bahwa kemudahan penggunaan, gaya hidup, keamanan, dan kepercayaan memiliki pengaruh signifikan dan positif terhadap minat menggunakan shopeepay.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terkait pengaruh kemudahan, kepercayaan, dan gaya hidup terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet* maka dapat ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemudahan (X1) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet* (Y). Sehingga semakin mudahnya akses penggunaan dan fitur layanan suatu sistem, maka akan menarik pengguna untuk menggunakan layanan *digital payment e-wallet*.
2. Kepercayaan (X2) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet* (Y). Sehingga semakin *competence* dan memiliki keandalan yang baik suatu layanan *e-wallet* yang ditawarkan perusahaan *e-wallet* kepada penggunanya, maka dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan layanan *e-wallet*.
3. Gaya Hidup (X3) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*. Adanya individu yang memiliki aktivitas padat dan memiliki ketertarikan pada teknologi digital, serta pandangan positif terhadap teknologi akan lebih cenderung memilih menggunakan *e-wallet* dalam melakukan transaksi. Hal ini menunjukkan bahwa gaya hidup dapat mempengaruhi peningkatan penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.
4. Kemudahan (X1), Kepercayaan (X2), Gaya Hidup (X3) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet* (Y). Sehingga dengan adanya ditingkatkannya pada aspek kemudahan, kepercayaan, dan gaya hidup secara bersama-sama akan berpengaruh dalam mendorong mahasiswa di Kota Malang untuk menggunakan layanan *digital payment e-wallet*.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran yang diharapkan bermanfaat bagi perusahaan yang bersangkutan ataupun pihak lainnya yang membutuhkan. Berikut ini merupakan saran dari peneliti :

1. Bagi pihak perusahaan *e-wallet*, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan mempertahankan kualitas dan fitur pada layanan *e-wallet* dengan tetap memperhatikan beberapa aspek kemudahan yang disesuaikan dengan kondisi gaya hidup generasi saat ini sehingga akan menumbuhkan rasa kepercayaan dari masyarakat dalam penggunaan layanan *e-wallet*.
2. Bagi lembaga akademik, penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam menambah informasi dan sebagai bahan referensi dalam penelitaian yang berkaitan dengan kemudahan, kepercayaan, dan gaya hidup terhadap penggunaan layanan *digital payment e-wallet*.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memperdalam cakupan dan objek penelitian dengan menambahkan jumlah sampel, tidak hanya terbatas pada mahasiswa pengguna layanan *digital payment e-wallet* di Kota Malang akan tetapi dengan objek yang berbeda. Selain itu, diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih lanjut dengan mengkaji variabel gaya hidup yang memiliki pengaruh terhadap penggunaan layanan *e-wallet* pada mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrilia, N. D., & Tri, S. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 8(3), 1006–1012.
- Afkarina, R. H., & Kurniawan, R. R. (2022). *Kadar Rezeki Manusia Yang Berbeda-Beda*. x. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/4fduj>
- Agustian Wardana, A., Purwo Saputro, E., Wahyuddin, M., & Idris Abas, N. (2022). The Effect of Convenience, Perceived Ease of Use, and Perceived Usefulness on Intention to Use E-Wallet (Empirical Study on Generation Z in Surakarta). *Advances in Economics, Business and Management Research*, 218(Icoebs), 386–395.
- Ahmad, & Pambudi, B. S. (2013). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan Dan Ketersediaan Fitur Terhadapminat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi Pada Program Layanan Internet Banking Bri). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Alamanda, Y. (2018). Pengaruh Harga Diri dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(2), 273–279. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v6i2.4570>
- Apriani, S., Neni Triana, N., & Nadeak, T. (2023). The Influence Of Technological Advancements, Financial Literacy, And Perceived Convenience On The Decision To Use Digital Transactions (E-Wallet) On Pd Sahabat Pameungpeuk Garut Store Consumers Terhadap Keputusan Penggunaan Transaksi Digital (E-Wallet) Pa. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4(5), 7668–7677. <http://journal.yrpiuku.com/index.php/msej>
- Ariani, S. S. (2019). Persepsi Mahasiswa dalam Pengimplementasian Tri Daharma Perguruan Tinggi. *Jurnal At-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 3(1), 59–77. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/atTadbir/article/view/3414/2511>
- Armanditya, N., & Rahmiati, F. (2020). Use Intention of Fintech Services for E-Wallet Users: an Examination With an Extended Technology Acceptance Model. *Proceeding of the International Conference on Family Business and Entrepreneurship*, 1(1), 70–81. <https://doi.org/10.33021/icfbe.v1i1.1628>
- Davis. (2019). DAG Semantic Parsing with Attention-based Decoder. *International Workshop on Semantic Evaluation*, 119–124. <https://fasttext.cc/>
- Dayan, M. T. (2020). Pengaruh Persepsi Konsumen, Gaya Hidup dan Kepercayaan terhadap Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital. *Jurnal Transaksi*, 12(1), 40–50.
- Della Angelina Simanjuntak, P. (2023). Pengaruh Kemudahan, Kepercayaan dan Kebiasaan Terhadap Pengguna E-wallet Dana (Studi Pada Mahasiswa Di UPN “Veteran” Jawa Timur. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4(5), 6970–6980.

<http://journal.yrpioku.com/index.php/msej>

- Gustantio, E. R., Setiawan, A., & Djajadikerta, H. (2024). Pengaruh Gaya Hidup Konsumtif, Financial Literacy, dan Persepsi Kemudahan Bertransaksi Terhadap Penggunaan E-Wallet Pada Generasi Z. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 11261–11273. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11417>
- Kesuma, P., & Nurbaiti, N. (2023). Minat Menggunakan E-Wallet Dana Di Kalangan Mahasiswa Di Kota Medan. *Jesya*, 6(1), 694–703. <https://doi.org/10.36778/jesya.v6i1.979>
- Kiew, J. P., Toh, E. T. L., Ngian, E. T., & Law, S. H. C. (2022). Perceived Trust, Convenience and Promotion For the Adoption of e-Wallet. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(9). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i9/14591>
- Lestari, N. R., & Rachmat, B. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Menggunakan Internet Banking Nasabah Bank Bri Di Surabaya. *Journal of Business & Banking*, 8(1). <https://doi.org/10.14414/jbb.v8i1.1003>
- Moniq Angelia Cahya Kartika, & Tri Ratna Pamikatsih. (2023). Pengaruh Kemudahan Data, Fitur Layanan Dan Kepercayaan Customer Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Pada Aplikasi Dana. *Jurnal of Management and Social Sciences*, 1(3), 37–53. <https://doi.org/10.59031/jmsc.v1i3.155>
- Nadhilah, P., Jatikusumo, R. I., & Permana, E. (2021). Efektifitas Penggunaan E-Wallet Dikalangan Mahasiswa Dalam Proses Menentukan Keputusan Pembelian. *JEMMA (Journal of Economic, Management and Accounting)*, 4(2), 128. <https://doi.org/10.35914/jemma.v4i2.725>
- Noer, L. R., Handiwibowo, G. A., & Syairudin, B. (2020). Analisis Loyalitas Pengguna Electronic Wallet Terhadap Keamanan Transaksi. *Sewagati*, 4(2), 88. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v4i1.6128>
- Nurfikri, A., & Jährizal. (2019). Pengaruh Gaya Hidup dan Teknologi Terhadap Sikap dan Keputusan Penggunaan Kartu Kredit Pada Bank Negara Indonesia Cabang Kota Pekanbaru. *Tepak Manajemen Bisnis*, XI(2), 242–257. <https://jtmb.ejournal.unri.ac.id/index.php/JTMB/article/view/7436>
- Panigoro, A., Rahayu, A., & Gaffar, V. (2018). Analisis E-lifestyle dan E-Word Of Mouth terhadap Repurchase Intention Secara Online (Survei pada pelanggan produk fashion online Berrybenka di Fan Page Instagram). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Bisnis*, 9(1). <https://doi.org/10.17509/jimb.v9i1.12978>
- Paper, C., & Hidayat, D. (2024). *Kajian Pustaka Penelitian Perilaku Pengguna e-Wallet di Indonesia*. 7(March), 80–89.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Prena, G. Das, & Dewi, N. K. S. G. (2023). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Gaya Hidup, Persepsi Keamanan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Shopeepay.

- WACANA EKONOMI (*Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Akuntansi*), 22(2), 142–155.
<https://doi.org/10.22225/we.22.2.2023.142-155>
- Putri, D. E., Sinaga, O. S., Sudirman, A., Augustinah, F., & Dharma, E. (2022). Analysis of the Effect of Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Trust, and Cashback Promotion on Intention to Use E-wallet. *International Journal of Economics, Business and Management Research*, 06(11), 63–75. <https://doi.org/10.51505/ijebmr.2022.61105>
- Putu Emy Trimisyantari Putri, & Hascaryani, T. D. (2022). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Penggunaan Fintech Sebagai Alat Pembayaran Digital. *Contemporary Studies in Economic, Finance and Banking*, 1(4), 658–670. <https://doi.org/10.21776/csefb.2022.01.4.10>
- Raninda, R., Wisnalmawati, W., & Oetomo, H. (2022). Effect of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Security, and Cashback Promotion on Behavioral Intention to the DANA E-Wallet. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 10(1), 63–72. <https://doi.org/10.37641/jimkes.v10i1.1218>
- Rosdiana, M., & Supardi. (2024). Analisis Kemudahan, Kepercayaan dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet (Shopee Pay) Melalui Pemahaman Teknologi Sebagai Variabel Intervening. *UMSIDA Preprints Server*, 1–16. <https://sdgs.un.org/goals/goal8%0Ahttps://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/view/4223/version/4216>
- Safitri, D. D. (2020). Pengaruh Persepsi Kegunaan Dan Persepsi Kemudahan Pengguna Pada Minat Penggunaan Dompot Elektronik (Ovo) Dalam Transaksi Keuangan. *E-Journal Ilmiah Riset Akuntansi*, 09(05), 92–107.
- Salepa, C. M. A., & Ni, N. S. R. T. D. (2022). Minat Mahasiswa Akuntansi Untrim Sebagai Pengguna E-. *Jurnal KRISNA: Kumpulan Riset Akuntansi*, 13(2), 267–277. <https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/krisna>
- Sari, S., & Tjini, A. (2013). Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Kenyamanan terhadap Minat Penggunaan Sistem Internet Banking. *Jurnal Ilmiah Universitas Brawijaya*, 1, 1–21.
- Sheldy, Y. P., Sidanti, H., & Setiawan, H. (2023). Pengaruh Gaya Hidup, Kemudahan Penggunaan, dan Keamanan Transaksi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet DANA (Studi Kasus Pada Masyarakat Kota Madiun). *Seminar Inovasi Manajemen Bisnis Dan Akuntansi (SIMBA) 5, September 2023*, 1–14.
- Silaen, E., & Prabawani, B. (2019). Pengaruh persepsi kemudahan menggunakan e-wallet dan persepsi manfaat serta promosi terhadap minat beli ulang saldo e-wallet Ovo. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 1–9. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jiab/article/view/24834%0Ahttps://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jiab/article/viewFile/24834/22182>
- Sosial, J. (2022). *263 Safa'ah*. 2(3), 262–275.
- Suhendry, W. (2022). Minat Penggunaan E-Wallet DANA di Kota Pontianak. *Jurnal Ekonomi Manajemen*, 7(1), 46–56. <https://doi.org/10.37058/jem.v7i1.2586>

- Sukmawati, K., & Kowanda, D. (2022). Keputusan Penggunaan E-Wallet Gopay Berdasarkan Pengaruh Keamanan, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(05), 66–72. <https://doi.org/10.56127/jukim.v1i05.481>
- Thalia, D., Aliya, S., Gunarto, M., & Helmi, S. (2024). The Influence of Employee Engagement and Work Environment on Employee Performance at PT. Agronusa Alam Perkasa. *Jurnal Ekonomi*, 13(1), 2278–2290. <https://doi.org/10.54209/ekonomi.v13i01>
- Utami, A. D., & Suhari, Y. (2024). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Ulang Penggunaan Dompot Digital (Studi Kasus Pada Generasi Milenial Di Daerah Semarang). *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(1), 114–122. <https://doi.org/10.31539/intecom.v7i1.8690>
- Yudiantara, P. O., & Widagda, I. G. N. J. A. (2022). role of trust in mediating the effect of perceived usefulness and perceived ease of use on decisions to use the LinkAja digital wallet. *International Journal of Health Sciences*, 6(April), 6310–6327. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6ns4.11176>
- Zulmi, N., Munir, M., & Khusnudin, K. (2025). Implementasi Uang Digital (E-maal) sebagai Upaya Efektivitas Keuangan Santri (Studi di Pondok Pesantren Sidogiri). *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 9(1). Retrieved from <https://www.jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie/article/view/16537>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

Assalamualaikum Wr.Wb

Perkenalkan, nama saya Zuni Maulidiya Mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk tugas akhir skripsi saya.

Judul penelitian saya "Pengaruh Persepsi Kemudahan, Kepercayaan, dan Gaya Hidup Terhadap Penggunaan Layanan *Digital Payment E-wallet* (Studi pada Mahasiswa di Kota Malang)". Saya memohon bantuan dari teman-teman untuk berpartisipasi mengisi kuesioner penelitian ini.

Persyaratan responden yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. Mahasiswa yang aktif kuliah di Kota Malang.
2. Memiliki pengalaman menggunakan e-wallet dalam melakukan transaksi.

Saya sangat menghargai waktu dan kesediaan teman-teman untuk berpartisipasi dalam mengisi kuesioner ini. Partisipasi teman-teman akan sangat berarti bagi keberhasilan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan wawasan bagi kita semua.

Wasalamualaikum Wr.Wb

A. Data Responden

Pilihlah satu jawaban yang ada pada setiap item pertanyaan yang diajukan dengan memberikan tanda silang (X) pada abjad tersebut.

1. Email :
2. Nama Lengkap :
3. Jenis Kelamin :
 - a. Laki-Laki
 - b. Perempuan

4. Usia :
- 18 – 20 Tahun
 - 21 – 23 Tahun
 - 24 – 25 Tahun
5. Asal Instansi :
- Universitas Brawijaya
 - Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
 - Universitas Negeri Malang (UM)
 - Universitas Islam Malang (UNISMA)
 - Universitas Muhamadiyah Malang (UMM)
 - Politeknik Negeri Malang (Polinema)
6. E-wallet yang digunakan :
- DANA
 - ShopeePay
 - Gopay
 - OVO
 - LinkAja

B. Petunjuk Pengisian

Dalam pengisian kuesioner dilakukan dengan cara mengisi pernyataan - pernyataan pada tabel kuesioner yang ada di bawah ini sesuai dengan kondisi yang menurut anda paling tepat dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang sudah tersedia.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

C. Tabel Kuesioner

NO.	PERNYATAAN	TANGGAPAN
-----	------------	-----------

		STS	TS	N	S	SS
Kemudahan (X1)						
1.	Saya merasa fitur layanan <i>e-wallet</i> dapat dipahami dengan mudah.					
2.	Saya merasa transaksi menggunakan <i>e-wallet</i> sangat mudah digunakan.					
3.	Saya merasa layanan <i>e-wallet</i> sangat nyaman digunakan karena memberikan informasi yang jelas dan tepat.					
4.	Layanan <i>e-wallet</i> dapat dikendalikan dengan membatalkan atau mengedit transaksi jika terjadi kesalahan.					
5.	Layanan <i>e-wallet</i> ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan.					
Kepercayaan (X2)						
1.	Saya merasa layanan <i>e-wallet</i> dapat diandalkan dalam melakukan transaksi.					
2.	Layanan <i>e-wallet</i> bersifat transparan dalam mengelola data dan dana pengguna.					
3.	Layanan <i>e-wallet</i> memproses transaksi secara jujur dan akurat.					
4.	Layanan <i>e-wallet</i> memiliki fitur yang memadai untuk berbagai jenis transaksi keuangan.					
5.	Saya merasa layanan <i>e-wallet</i> aman digunakan untuk melakukan transaksi.					
6.	Layanan <i>e-wallet</i> selalu memberikan pelayanan yang konsisten dari waktu ke waktu.					
Gaya Hidup (X3)						
1.	Saya merasa kualitas transaksi menggunakan <i>e-wallet</i> lebih baik dibandingkan dengan transaksi tunai.					
2.	Saya merasa puas dengan kemudahan yang ditawarkan oleh <i>e-wallet</i> dalam proses pembayaran.					
3.	Saya merasa khawatir jika harus menyimpan uang dalam jumlah besar di <i>e-wallet</i> .					
4.	Saya merasa khawatir informasi pribadi saya dapat disalahgunakan oleh penyedia layanan <i>e-wallet</i> .					
5.	Saya merasa takut mengalami masalah saat menggunakan <i>e-wallet</i> .					

6.	Saya merasa terbantu dengan adanya e-wallet yang memperlancar proses belanja di toko fisik maupun <i>e-commerce</i> dengan cepat dan efisien.					
7.	Saya merasa khawatir jika transaksi menggunakan <i>e-wallet</i> mengalami keterlambatan.					
Penggunaan Layanan digital Payment <i>E-wallet</i> (Y)						
1.	Saya membutuhkan <i>e-wallet</i> untuk melakukan transaksi secara cepat dan efisien.					
2.	Saya merasa informasi yang diberikan oleh <i>e-wallet</i> relevan dengan kebutuhan saya.					
3.	Saya mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan keamanan dalam bertransaksi menggunakan <i>e-wallet</i> .					

Lampiran 2 Data Kuesioner Penelitian

Variabel Kemudahan (X1)

	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5
1.	5	5	4	4	4
2.	4	4	4	4	4
3.	5	5	4	4	4
4.	4	4	4	4	4
5.	5	4	4	4	4
6.	5	4	4	4	4
7.	4	4	3	3	3
8.	5	5	5	5	5
9.	5	5	5	4	4
10.	4	4	3	3	3
11.	5	5	5	5	4
12.	5	5	5	5	4
13.	5	5	5	5	4
14.	5	5	5	5	5
15.	5	5	4	4	4
16.	4	4	4	4	4
17.	5	5	5	5	4
18.	5	5	5	5	4
19.	5	5	5	5	4
20.	4	4	4	4	4
21.	5	4	4	4	4
22.	5	5	5	5	4
23.	5	5	4	4	4
24.	4	4	4	4	4
25.	4	4	4	4	4
26.	5	5	4	4	4
27.	4	4	4	4	3
28.	5	5	5	4	4
29.	5	4	4	4	4
30.	4	4	4	3	3
31.	4	4	4	4	3
32.	5	5	4	4	4
33.	5	5	4	4	4
34.	4	4	3	3	3
35.	5	5	5	5	5
36.	3	3	3	3	3
37.	5	5	5	5	5
38.	4	4	4	4	3
39.	5	5	5	5	5
40.	5	5	5	4	4
41.	5	5	5	5	5
42.	5	4	4	4	4

43.	5	5	5	5	5
44.	5	5	4	4	4
45.	5	5	4	4	4
46.	5	5	5	4	4
47.	5	5	5	5	5
48.	5	5	5	5	4
49.	4	4	4	4	4
50.	5	5	5	5	5
51.	5	5	5	5	4
52.	5	5	4	4	4
53.	4	4	4	4	3
54.	5	4	4	4	4
55.	4	4	4	4	3
56.	4	4	4	4	3
57.	5	4	4	4	4
58.	5	4	4	4	4
59.	5	5	5	5	4
60.	4	4	4	4	4
61.	5	5	5	5	4
62.	5	5	5	4	4
63.	5	4	4	4	4
64.	4	4	3	3	3
65.	5	5	5	4	4
66.	5	5	5	5	4
67.	5	4	4	4	4
68.	5	5	5	5	4
69.	5	5	5	4	4
70.	5	5	5	5	5
71.	5	4	4	4	4
72.	5	5	5	5	4
73.	4	4	4	4	3
74.	5	5	5	5	4
75.	4	4	4	4	3
76.	4	4	4	3	3
77.	4	4	4	3	3
78.	5	5	5	4	4
79.	5	5	5	5	5
80.	5	5	4	4	4
81.	5	4	4	4	4
82.	4	4	4	3	3
83.	4	4	4	4	4
84.	5	4	4	4	4
85.	5	5	5	5	4
86.	4	4	3	3	3
87.	5	5	5	5	5
88.	5	5	4	4	4

89.	4	4	4	4	3
90.	5	5	5	4	4
91.	3	3	3	3	2
92.	4	4	4	4	3
93.	5	5	5	5	4
94.	5	5	4	4	4
95.	4	4	4	3	3
96.	5	4	4	4	4
97.	5	5	5	4	4
98.	5	5	5	5	5
99.	4	4	4	4	3
100.	5	4	4	4	4
101.	5	5	5	5	4
102.	5	5	5	4	4
103.	5	5	5	4	4
104.	5	5	4	4	4
105.	5	5	5	4	4

Variabel Kepercayaan (X2)

	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6
1.	5	5	4	5	5	5
2.	4	5	5	5	5	5
3.	5	5	5	5	5	5
4.	4	4	4	4	4	4
5.	5	5	5	5	5	5
6.	4	4	4	4	4	4
7.	3	3	3	3	3	3
8.	4	4	4	4	5	4
9.	5	5	4	4	5	4
10.	3	3	3	3	3	3
11.	4	5	4	4	5	4
12.	4	4	4	4	4	4
13.	4	4	4	4	4	4
14.	5	5	4	5	5	5
15.	4	4	5	4	5	5
16.	3	4	3	4	4	4
17.	3	4	3	4	3	3
18.	5	5	5	5	5	5
19.	4	5	4	4	4	5
20.	3	3	3	3	3	3
21.	5	5	5	5	5	5
22.	5	4	5	4	5	5
23.	4	4	4	4	4	3
24.	3	3	3	3	3	3
25.	4	4	4	5	4	4

26.	5	5	5	5	5	5
27.	4	4	4	4	4	4
28.	3	4	3	3	3	4
29.	4	4	4	4	4	4
30.	5	5	5	5	5	5
31.	4	4	4	4	4	3
32.	5	5	5	4	5	4
33.	4	5	5	5	5	5
34.	2	3	2	3	2	2
35.	4	5	4	4	4	4
36.	5	4	5	4	4	4
37.	5	5	5	5	4	5
38.	4	3	4	4	4	4
39.	4	4	4	4	4	4
40.	5	5	5	5	5	5
41.	4	4	4	5	4	4
42.	5	4	5	4	5	5
43.	5	5	5	5	5	5
44.	4	4	4	4	4	4
45.	4	4	4	4	4	5
46.	4	4	4	4	4	4
47.	3	3	3	3	3	3
48.	5	4	5	5	4	5
49.	4	4	3	4	3	4
50.	3	3	4	4	4	4
51.	4	4	4	4	4	4
52.	5	4	5	4	5	4
53.	4	4	4	4	4	3
54.	4	4	4	4	4	4
55.	5	4	5	5	5	5
56.	4	4	3	4	4	4
57.	5	5	5	5	5	5
58.	5	5	5	4	4	5
59.	4	4	5	5	4	5
60.	3	4	4	4	4	4
61.	5	5	5	4	5	5
62.	4	4	4	4	4	4
63.	4	4	4	4	4	4
64.	4	4	4	4	4	4
65.	3	3	4	4	4	4
66.	5	4	5	4	5	4
67.	5	5	5	5	4	5
68.	5	5	5	5	5	5
69.	5	4	5	5	5	5
70.	5	5	5	5	5	5
71.	5	5	5	5	5	5

72.	4	4	4	4	4	4
73.	4	5	5	4	4	4
74.	4	4	4	4	4	4
75.	5	4	5	5	4	5
76.	3	4	4	4	4	4
77.	4	4	4	3	4	4
78.	5	3	4	4	4	4
79.	3	4	4	4	4	4
80.	3	3	3	3	3	3
81.	4	4	4	4	4	5
82.	3	3	3	3	3	3
83.	4	4	5	5	4	5
84.	4	3	3	4	4	3
85.	4	5	4	5	4	5
86.	3	3	3	3	3	3
87.	4	4	4	4	3	4
88.	5	4	5	5	5	5
89.	4	3	3	4	3	3
90.	5	5	4	5	5	4
91.	4	4	4	4	4	4
92.	5	4	5	5	4	4
93.	3	3	3	3	3	3
94.	4	4	5	4	5	5
95.	5	5	4	5	4	4
96.	3	3	3	3	3	3
97.	5	5	5	5	5	5
98.	5	4	4	5	5	5
99.	3	3	3	4	3	3
100.	5	4	5	5	5	5
101.	5	5	4	5	5	4
102.	4	4	5	5	4	4
103.	5	5	5	5	5	5
104.	4	4	4	3	4	3
105.	4	4	4	4	4	4

Variabel Gaya Hidup (X3)

	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	X3.7
1.	3	3	3	3	3	3	3
2.	4	4	4	4	4	4	4
3.	4	5	5	5	5	5	5
4.	3	3	3	3	4	3	3
5.	4	4	4	4	3	3	4
6.	5	4	4	4	4	4	4
7.	4	5	5	4	5	5	4
8.	3	4	4	4	4	4	4

9.	5	5	5	5	5	5	5
10.	4	3	3	3	3	3	3
11.	5	4	5	5	5	5	5
12.	5	5	5	5	5	5	5
13.	4	4	4	3	4	4	4
14.	3	3	3	3	3	3	3
15.	4	4	4	4	4	4	4
16.	4	4	4	3	4	4	4
17.	5	5	5	5	5	5	5
18.	4	4	4	4	4	4	4
19.	3	3	4	3	3	4	3
20.	5	4	4	4	5	4	5
21.	4	5	5	4	5	5	5
22.	5	5	5	5	5	5	5
23.	5	4	4	4	4	5	5
24.	4	4	4	4	4	5	5
25.	4	3	3	3	4	4	4
26.	4	3	4	3	3	3	4
27.	4	4	4	4	4	4	4
28.	4	4	4	4	4	5	5
29.	4	4	4	4	4	4	4
30.	4	4	4	4	4	4	4
31.	3	3	3	3	3	2	3
32.	5	4	4	5	5	4	4
33.	5	5	5	5	4	5	5
34.	4	4	4	4	4	4	3
35.	4	5	4	5	4	4	5
36.	3	3	3	3	3	3	3
37.	4	5	4	5	4	4	5
38.	3	4	3	3	3	3	3
39.	4	5	4	5	4	4	5
40.	5	4	4	4	4	4	4
41.	5	5	5	5	4	5	5
42.	4	4	5	5	4	5	5
43.	4	4	4	4	4	5	5
44.	5	5	5	5	5	5	5
45.	5	5	5	5	5	5	5
46.	3	3	3	2	2	3	3
47.	5	5	5	5	5	5	5
48.	3	3	4	4	4	3	4
49.	5	5	5	5	5	4	5
50.	4	4	4	5	5	5	5
51.	5	5	4	4	4	5	5
52.	4	4	5	4	4	4	4
53.	4	4	4	4	5	4	4
54.	3	4	4	4	4	4	4

55.	4	4	4	4	4	4	4
56.	5	5	4	5	5	4	5
57.	4	5	4	4	5	4	5
58.	4	5	5	4	4	5	4
59.	5	5	5	5	5	5	5
60.	3	3	3	3	3	3	3
61.	4	4	4	4	4	3	4
62.	5	5	5	5	5	5	5
63.	5	4	4	4	4	5	4
64.	4	3	4	3	3	4	3
65.	5	5	5	5	5	5	5
66.	4	4	4	4	4	3	4
67.	5	4	4	4	4	4	5
68.	5	5	5	5	4	4	5
69.	4	4	4	4	4	3	4
70.	5	5	5	5	5	5	4
71.	3	3	3	3	3	3	3
72.	5	5	4	4	4	3	4
73.	3	3	3	3	3	3	3
74.	5	5	5	5	5	4	4
75.	4	4	4	4	4	5	4
76.	4	4	3	3	3	4	3
77.	5	4	5	5	5	4	5
78.	4	4	4	4	4	3	3
79.	3	4	4	4	4	4	4
80.	4	3	4	4	4	4	4
81.	5	5	4	4	4	5	5
82.	4	5	4	5	4	4	4
83.	3	3	3	4	3	4	3
84.	4	4	4	4	5	4	4
85.	4	5	4	5	4	5	5
86.	4	5	5	5	5	5	5
87.	4	4	5	5	5	5	4
88.	5	4	5	5	4	4	4
89.	4	4	4	4	4	4	4
90.	5	5	5	4	5	5	5
91.	4	4	4	4	4	4	4
92.	4	5	4	5	4	5	4
93.	4	5	5	5	5	5	5
94.	3	3	3	3	3	3	3
95.	5	5	5	4	4	4	4
96.	5	5	4	5	5	5	5
97.	5	5	5	4	4	4	5
98.	4	4	4	4	4	4	4
99.	3	3	4	3	4	4	4
100.	3	3	4	3	3	3	3

101.	4	5	4	4	5	4	4
102.	4	4	3	4	3	3	4
103.	4	3	3	3	4	3	3
104.	5	5	5	5	5	5	5
105.	5	4	4	5	4	4	5

Variabel Penggunaan Layanan *E-wallet* (Y)

	Y1	Y2	Y3
1.	4	4	4
2.	4	4	4
3.	5	5	5
4.	4	4	3
5.	5	4	4
6.	5	4	4
7.	5	4	4
8.	5	5	5
9.	5	5	5
10.	4	3	3
11.	5	5	4
12.	5	5	5
13.	5	4	4
14.	5	5	4
15.	4	4	3
16.	4	4	3
17.	5	5	4
18.	5	5	4
19.	4	4	3
20.	4	3	3
21.	5	5	5
22.	5	4	4
23.	5	5	4
24.	4	4	3
25.	4	4	4
26.	5	4	4
27.	4	4	4
28.	4	4	4
29.	4	4	4
30.	5	4	4
31.	4	3	3
32.	5	4	4
33.	5	5	4
34.	4	3	3
35.	5	5	5
36.	4	4	4
37.	5	5	5

38.	4	4	3
39.	5	4	4
40.	5	4	4
41.	5	5	4
42.	5	5	5
43.	5	5	5
44.	5	5	4
45.	5	4	4
46.	4	3	3
47.	5	5	4
48.	5	5	4
49.	5	5	4
50.	5	4	4
51.	5	5	5
52.	4	4	4
53.	4	4	4
54.	4	4	4
55.	5	5	4
56.	5	4	4
57.	5	5	5
58.	5	4	4
59.	5	5	5
60.	4	4	4
61.	5	5	4
62.	5	5	4
63.	4	4	4
64.	4	4	4
65.	5	5	4
66.	4	4	4
67.	5	4	4
68.	5	5	5
69.	5	4	4
70.	5	5	5
71.	4	4	4
72.	5	4	4
73.	4	4	4
74.	4	4	4
75.	5	4	4
76.	4	4	3
77.	5	4	4
78.	5	5	4
79.	5	5	5
80.	4	4	3
81.	5	5	5
82.	4	4	3
83.	4	4	4

84.	4	4	3
85.	5	5	5
86.	4	4	4
87.	5	5	4
88.	5	5	4
89.	4	4	3
90.	5	5	4
91.	4	3	3
92.	5	5	5
93.	4	4	4
94.	4	4	3
95.	5	5	4
96.	4	4	4
97.	5	5	5
98.	5	4	4
99.	4	4	3
100.	5	5	4
101.	5	5	4
102.	5	5	4
103.	5	5	5
104.	5	5	4
105.	5	5	4

Lampiran 3 Hasil Output SPSS

Validitas X1

		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1
X1.1	Pearson Correlation	1	.776**	.655**	.617**	.733**	.854**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	105	105	105	105	105	105
X1.2	Pearson Correlation	.776**	1	.777**	.662**	.647**	.877**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	105	105	105	105	105	105
X1.3	Pearson Correlation	.655**	.777**	1	.808**	.656**	.896**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	105	105	105	105	105	105
X1.4	Pearson Correlation	.617**	.662**	.808**	1	.723**	.881**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	105	105	105	105	105	105
X1.5	Pearson Correlation	.733**	.647**	.656**	.723**	1	.863**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	105	105	105	105	105	105
X1	Pearson Correlation	.854**	.877**	.896**	.881**	.863**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	105	105	105	105	105	105

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Validitas X2

		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2
X2.1	Pearson Correlation	1	.687**	.785**	.731**	.787**	.717**	.893**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	105	105	105	105	105	105	105
X2.2	Pearson Correlation	.687**	1	.655**	.679**	.705**	.693**	.832**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	105	105	105	105	105	105	105
X2.3	Pearson Correlation	.785**	.655**	1	.716**	.793**	.809**	.903**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	105	105	105	105	105	105	105
X2.4	Pearson Correlation	.731**	.679**	.716**	1	.691**	.755**	.861**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000

	N	105	105	105	105	105	105	105
X2.5	Pearson Correlation	.787**	.705**	.793**	.691**	1	.756**	.896**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	105	105	105	105	105	105	105
X2.6	Pearson Correlation	.717**	.693**	.809**	.755**	.756**	1	.897**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	105	105	105	105	105	105	105
X2	Pearson Correlation	.893**	.832**	.903**	.861**	.896**	.897**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	105	105	105	105	105	105	105

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Validitas X3

		Correlations							
		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	X3.7	X3
X3.1	Pearson Correlation	1	.680**	.658**	.662**	.630**	.570**	.690**	.810**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	105	105	105	105	105	105	105	105
X3.2	Pearson Correlation	.680**	1	.725**	.770**	.693**	.663**	.746**	.877**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	105	105	105	105	105	105	105	105
X3.3	Pearson Correlation	.658**	.725**	1	.742**	.731**	.700**	.698**	.869**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	105	105	105	105	105	105	105	105
X3.4	Pearson Correlation	.662**	.770**	.742**	1	.743**	.659**	.764**	.888**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	105	105	105	105	105	105	105	105
X3.5	Pearson Correlation	.630**	.693**	.731**	.743**	1	.666**	.706**	.857**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	105	105	105	105	105	105	105	105
X3.6	Pearson Correlation	.570**	.663**	.700**	.659**	.666**	1	.726**	.830**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	105	105	105	105	105	105	105	105

X3.7	Pearson Correlation	.690**	.746**	.698**	.764**	.706**	.726**	1	.887**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	105	105	105	105	105	105	105	105
X3	Pearson Correlation	.810**	.877**	.869**	.888**	.857**	.830**	.887**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	105	105	105	105	105	105	105	105

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Validitas Y

Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y
Y1	Pearson Correlation	1	.694**	.624**	.858**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	105	105	105	105
Y2	Pearson Correlation	.694**	1	.679**	.902**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	105	105	105	105
Y3	Pearson Correlation	.624**	.679**	1	.883**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	105	105	105	105
Y	Pearson Correlation	.858**	.902**	.883**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	105	105	105	105

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reabilitas X1

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.921	5

Reabilitas X2

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items

.942	6
------	---

Reabilitas X3

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.941	7

Reabilitas Y

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.852	3

Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		105
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.91000861
Most Extreme Differences	Absolute	.042
	Positive	.042
	Negative	-.033
Test Statistic		.042
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Heteroskedastisitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.602	.591		1.019	.311
	Kemudahan	.031	.024	.144	1.326	.188
	Kepercayaan	-.002	.015	-.011	-.107	.915
	Gaya Hidup	-.018	.013	-.141	-1.354	.179

a. Dependent Variable: Abs_RES

Multikolinieritas

Coefficients^a

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	X1	.816	1.225
	X2	.877	1.141
	X3	.882	1.134

a. Dependent Variable: Y

Regresi Linier Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.091	1.002		.091	.928
	Kemudahan	.156	.040	.262	3.907	.000
	Kepercayaan	.188	.026	.477	7.364	.000
	Gaya Hidup	.166	.022	.487	7.549	.000

a. Dependent Variable: Penggunaan Layanan E-wallet

Koefisien Determinasi R²

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.793 ^a	.629	.618	.92342

a. Predictors: (Constant), Gaya Hidup, Kepercayaan, Kemudahan

T_{test} (Parsial)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	.091	1.002		.091	.928
	Kemudahan	.156	.040	.262	3.907	.000
	Kepercayaan	.188	.026	.477	7.364	.000
	Gaya Hidup	.166	.022	.487	7.549	.000

a. Dependent Variable: Penggunaan Layanan E-wallet

F_{test} (Simultan)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	145.876	3	48.625	57.024	.000 ^b
	Residual	86.124	101	.853		
	Total	232.000	104			

a. Dependent Variable: Penggunaan_Layanan_Ewallet

b. Predictors: (Constant), Gaya_Hidup, Kepercayaan, Kemudahan

Lampiran 4 Jurnal Bimbingan Skripsi

4/30/25, 2:52 PM

Print Jurnal Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS EKONOMI
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 558881 Faksimile (0341) 558881

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 210503110125
Nama : Zuni Maulidiya
Fakultas : Ekonomi
Program Studi : Perbankan Syariah
Dosen Pembimbing : Dr. Khusnudin, M.E.I
Judul Skripsi : PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, KEPERCAYAAN, DAN GAYA HIDUP TERHADAP PENGGUNAAN LAYANAN *DIGITAL PAYMENT E-WALLET* (Studi pada Mahasiswa di Kota Malang)

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	17 Desember 2024	Bimbingan Outline Skripsi, judul disesuaikan hasil konsultasi	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	2 Januari 2025	Bimbingan Proposal Skripsi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	2 Januari 2025	Bimbingan Skripsi kajian teori dan peneliti terdahulu	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	10 Januari 2025	Bimbingan skripsi rumus penelitian dan indikator variabel penelitian	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	14 Januari 2025	Bimbingan proposal skripsi bab 1,2,3	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	17 Januari 2025	Bimbingan skripsi kerangka konseptual dan hipotesis penelitian	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	12 Maret 2025	Bimbingan Jurnal Artikel	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	17 Maret 2025	Bimbingan Revisi Jurnal Artikel	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Malang, 17 Maret 2025

Dosen Pembimbing



Dr. Khusnudin, M.E.I

Lampiran 5 Surat Keterangan Bebas Plagiarisme

4/24/25, 11:18 PM

Print Bebas Plagiarisme



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS EKONOMI
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 558881 Faksimile (0341) 558881

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fitriyah, MM
NIP : 197609242008012012
Jabatan : **UP2M**

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Zuni Maulidiya
NIM : 210503110125
Konsentrasi : Entrepreneur
Judul Skripsi : **PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, KEPERCAYAAN, DAN GAYA HIDUP DALAM PENGGUNAAN LAYANAN *DIGITAL PAYMENT E-WALLET* (Studi pada Mahasiswa di Kota Malang)**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISM** dari **TURNITIN** dengan nilai *Originaly report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
23%	19%	13%	11%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 24 April 2025

UP2M



Fitriyah, MM

Lampiran 6 Hasil Cek Plagiarism

Skripsi Zuni Revisi

ORIGINALITY REPORT

23% SIMILARITY INDEX	19% INTERNET SOURCES	13% PUBLICATIONS	11% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	3%
2	repository.unibos.ac.id Internet Source	2%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
4	Rivfany Diya Istiqomah, Musnaini Musnaini, Sylvia Kartika Wulan B. "Pengaruh Influencer Marketing dan Electronic Word of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian pada Gen Z Pengguna TikTok di Kota Jambi", MARAS : Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2025 Publication	2%
5	kc.umn.ac.id Internet Source	2%
6	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	1%
7	journal.institercom-edu.org Internet Source	1%
8	jurnal.amikwidyaloka.ac.id Internet Source	1%
9	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
10	Submitted to Universitas Riau Student Paper	1%

Lampiran 7 Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



Nama : Zuni Maulidiya
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 22 Mei 2002
Alamat : Desa Jogomerto, Dusun Sukorejo, Rt.05/Rw.01, Kecamatan
Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk
Email : zunimaulidiya@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal

2008-2014 : SD Negeri 3 Jogomerto
2014-2017 : SMP Negeri 1 Tanjunganom
2017-2020 : SMA Negeri 1 Tanjunganom
2021-2025 : S1 Program Studi Perbankan Syariah UIN Maulana Malik
Ibrahim Malang

Riwayat Organisasi

2023-2025 : Koperasi Mahasiswa Padang Bulan UIN Maulana Malik
Ibrahim Malang