

Niat dan Perilaku Penggunaan *Mobile Wallet* pada Mahasiswa Akuntansi

Danio Kristan Amalo¹

I Made Karya Utama²

^{1,2}Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana, Indonesia

*Correspondences: danio.kristan@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 menyebabkan peningkatan pada penggunaan *mobile wallet*. Penelitian bertujuan menganalisis niat dan perilaku penggunaan *mobile wallet* dengan model UTAUT 2. Penelitian dilakukan pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana. Sampel ditentukan dengan rumus *slovin* dan didapatkan 92 orang sebagai sampel penelitian. Data penelitian diolah menggunakan analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan harapan kinerja, pengaruh sosial dan nilai harga tidak berpengaruh terhadap niat penggunaan *mobile wallet*. Harapan usaha dan motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap niat penggunaan *mobile wallet*. Hasil pengujian juga menunjukkan bahwa kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh terhadap perilaku pengguna *mobile wallet*. Kebiasaan pengguna dan niat penggunaan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan *mobile wallet*.

Kata Kunci: Niat Penggunaan; Perilaku Pengguna; *Mobile Wallet*; UTAUT 2.

Intentions and Behavior of Using Mobile Wallet in Accounting Students

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has led to an increase in the use of mobile wallets. The aim of the study was to analyze the intention and behavior of using a mobile wallet using the UTAUT 2 model. The research was conducted on accounting students at the Faculty of Economics and Business, Udayana University. The sample was determined by the *slovin* formula and 92 people were found as the research sample. The research data was processed using multiple linear regression analysis. The results of the study show that performance expectations, social influence and price values have no effect on the intention to use a mobile wallet. Business expectations and hedonic motivation have a positive effect on the intention to use a mobile wallet. The test results also show that facilitating conditions do not affect the behavior of mobile wallet users. User habits and usage intentions have a positive effect on mobile wallet usage behavior.

Keywords: Intention of Use; User Behavior; Mobile Wallets; UTAUT 2.

Artikel dapat diakses : <https://ojs.unud.ac.id/index.php/Akuntansi/index>



e-ISSN 2302-8556

Vol. 33 No. 7
Denpasar, 31 Juli 2023
Hal. 1942-1960

DOI:
10.24843/EJA.2023.v33.i07.p19

PENGUTIPAN:
Amalo, D. K., & Utama, I. M. K. (2023). Niat dan Perilaku Penggunaan *Mobile Wallet* pada Mahasiswa Akuntansi. *E-Jurnal Akuntansi*, 33(7), 1942-1960

RIWAYAT ARTIKEL:
Artikel Masuk:
9 Agustus 2022
Artikel Diterima:
12 Desember 2022

PENDAHULUAN

Situasi Pandemi Covid-19 yang sedang terjadi di seluruh dunia saat ini memaksakan pemerintah untuk mengikuti ketentuan yang telah dibuat oleh *World Health Organization* (WHO) mengenai protokol kesehatan, salah satu contohnya adalah mengenai *physical distancing*, yang artinya masyarakat dianjurkan untuk tidak melakukan kontak fisik secara langsung khususnya di tempat umum dengan menjaga jarak satu dengan yang lain, termasuk transaksi pembayaran, sehingga hal ini dapat berdampak pada peningkatan penggunaan metode pembayaran *cashless*, dikarenakan masyarakat khawatir Covid-19 dapat menular melalui uang fisik.

Adanya pandemi Covid-19 ini maka dapat diprediksi transaksi menggunakan uang fisik akan jauh berkurang dan akan didominasi oleh transaksi uang elektronik (Sudirman et al., 2020). Menurut data Bank Indonesia menemukan transaksi digital meningkat 37,8% (*year on year/yoy*) secara tahunan serta penggunaan uang elektronik meningkat 24,42% (*yoy*) (Lingga, 2019).

Selain itu berdasarkan analisis yang dilakukan iPrice bersama dengan App Annie untuk penggunaan aplikasi *mobile wallet* di Indonesia mengalami peningkatan total dengan membandingkan data *Year over Year* (YoY) (Devita, 2020). Analisis menunjukkan adanya peningkatan hingga 70% sejak Juni 2019 hingga Juni 2020, dilihat dari sesipr Juni 2019 untuk penggunaan aplikasi *mobile wallet* sebanyak 1.67 Miliar meningkat hingga 2.83 Miliar per Juni 2020.

Pandemi Covid-19 ini membuat masyarakat cenderung untuk melakukan belanja secara online sehingga hal ini sangat mempengaruhi peningkatan dalam transaksi bisnis *e-commerce* (Fryer, 2021). Keadaan inilah yang menghubungkan antara lahirnya inovasi *e-commerce* dengan pilihan sistem pembayaran dalam berbelanja online menggunakan alat pembayaran non tunai atau yang dikenal dengan istilah *mobile wallet* (Rangkuty, 2021).

Selama pandemi Covid-19 nilai transaksi *e-commerce* di Indonesia dapat dikatakan bahwa kegiatan ekonomi tidak lumpuh secara makro dengan dibuktikan bahwa aktivitas pasar tetap ada yakni melalui perdagangan elektronik yang juga menggunakan alat bayar melalui aplikasi digital dan atau uang elektronik. Perilaku masyarakat yang seperti ini mencerminkan perubahan terhadap pilihan bertransaksi barang dan jasa ekonomi pada kemudahan penggunaan *mobile wallet* (Widiyanti, 2020).

Dalam penelitian ini, *mobile wallet* yang dimaksud merujuk pada aplikasi *mobile* yang disediakan oleh perusahaan *fintech* dengan produk-produk seperti Gopay, OVO, Dana, LinkAja dan aplikasi sejenis lainnya. Menurut (Jaka, 2021), terdapat tiga keuntungan dalam menggunakan *mobile wallet* yaitu yang pertama, karena untuk menggunakan *mobile wallet* hanya perlu *smartphone* saja sehingga lebih praktis dan efisien serta tidak perlu menyediakan uang tunai. Kedua, karena *mobile wallet* menggunakan strategi pemasaran dengan banyak melakukan penawaran promo, diskon hingga *cashback* bagi pengguna *mobile wallet*. Ketiga, memberikan rasa aman ketika menggunakan *mobile wallet* karena aplikasi dompet digital di dalam *smartphone* telah dilengkapi dengan fitur keamanan penyertaan kata kunci atau *password* dalam setiap akun yang terdaftar. Hal ini yang menyebabkan masyarakat merasa diuntungkan lalu mengambil keputusan untuk

beralih dari sistem pembayaran tunai ke non tunai, sehingga hal ini mendukung kebijakan *physical distancing* yang ditetapkan oleh pemerintah.

Penelitian ini berangkat dari penelitian yang dilakukan oleh Indah & Agustin, (2019) yang berjudul Penerapan Model UTAUT (*Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology*) Untuk Memahami Niat dan Perilaku Aktual Pengguna Go-Pay Di Kota Padang, dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh harapan kinerja, pengaruh sosial dan kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif terhadap niat dalam menggunakan Go-Pay. Penelitian dari Vidantika & Putra, (2018) dengan judul Analisis TAM Terhadap Sikap Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi Penggajian di PT Garuda Indonesia Station DPS menemukan hasil bahwa semakin teknologi SIA penggajian bermanfaat dan mudah digunakan oleh karyawan, maka sikap penerimaannya terhadap teknologi tersebut akan meningkat. Penelitian berikutnya dari Pertiwi & Ariyanto, (2017) yang berjudul Penerapan Model UTAUT 2 untuk Menjelaskan Minat dan Perilaku Penggunaan Mobile Banking di Kota Denpasar, didapatkan hasil bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh positif pada minat penggunaan *mobile banking* lalu kebiasaan dan minat penggunaan berpengaruh positif pada perilaku penggunaan *mobile banking*. Berdasarkan penelitian yang telah disebutkan, terdapat beberapa perbedaan serta kelebihan dalam penelitian ini. Perbedaan dari ketiga penelitian diatas adalah terletak pada teori yang digunakan. Penelitian Indah & Agustin, (2019) menggunakan teori UTAUT yang lebih cocok diterapkan untuk menguji minat serta penggunaan sistem informasi suatu organisasi. Penelitian dari Vidantika & Putra, (2018) menggunakan teori TAM yang merupakan model untuk menguji niat menggunakan sistem yang sudah cukup lama, sedangkan penelitian Pertiwi & Ariyanto, (2017) menggunakan UTAUT 2, dimana model UTAUT 2 lebih cocok digunakan untuk menguji minat menggunakan serta penggunaan suatu sistem dari segi konsumen, sehingga UTAUT 2 sangat cocok untuk digunakan pada penelitian ini.

Terdapat model penelitian yang dapat digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi yaitu *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* atau biasa disingkat UTAUT. UTAUT merupakan model penerimaan dan penggunaan teknologi yang dikembangkan oleh (Venkatesh et al., 2003). UTAUT merupakan penyempurnaan dari delapan teori penerimaan sistem informasi yang telah ada, yaitu *Technology Acceptance Model (TAM/TAM2)* Davis, (1989) dan Baran & Davis, (2012), *The Innovation Diffusion Theory (IDT)* Moore & Benbasat, (1991), *The Theory of Reasoned Action (TRA)* Hill et al., (1977), *The Theory of Planned Behavior (TPB)* (Taylor & Todd, 1995), *The Motivational Model (MM)* Davis et al., (1992), *A Model of Combining TAM and TPB (c-TAM-TPB)* Taylor & Todd, (1995) *The Model of PC Utilization (MPCU)* Thompson et al., (1991), dan *The Social Cognitive Theory (SCT)* Compeau & Higgins, (1995).

Penggabungan delapan teori tersebut menghasilkan empat faktor penentu penerimaan dan penggunaan teknologi, yaitu harapan kinerja yang diartikan sebagai tingkat kepercayaan seorang individu bahwa menggunakan sistem dapat membantu dan memberikan keuntungan dalam melakukan pekerjaan, harapan usaha yaitu tingkat kemudahan terkait penggunaan sistem, faktor sosial yaitu pengaruh lingkungan sosial dalam dan meyakinkan seorang individu untuk juga

menggunakan sistem, dan kondisi yang memfasilitasi yaitu ketersediaan infrastruktur untuk mendukung penggunaan sistem. Selain itu, terdapat empat variabel moderasi yang meliputi gender, umur, pengalaman, dan penggunaan sukarela. Hasil penelitian dari Venkatesh et al., (2003) menemukan bahwa model UTAUT dapat digunakan sebagai prediktor niat penggunaan teknologi hingga mencapai 70% dibandingkan dengan model yang sudah ada sebelumnya.

Namun, dengan seiringnya perkembangan teknologi yang tidak hanya berfokus pada organisasi namun juga menysasar konsumen membuat Venkatesh et al., (2012) mengembangkan model UTAUT untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada, pengembangan model tersebut dinamakan UTAUT2. Model UTAUT yang awalnya digunakan untuk menjelaskan terkait penerimaan dan penggunaan dalam konteks organisasi, lalu dikembangkan menjadi model UTAUT2 untuk menguji penerimaan dan penggunaan teknologi dari segi konsumen (Venkatesh et al., 2012). Hasil dari pengembangan model tersebut menghasilkan tiga konstruk tambahan sebagai penentu penerimaan dan penggunaan teknologi, yaitu motivasi hedonis yang diartikan sebagai kesenangan atau kebanggaan yang didapatkan dari penggunaan suatu teknologi, nilai harga yaitu perbandingan antara manfaat yang dirasakan dengan besarnya biaya yang dikeluarkan, dan kebiasaan yaitu pembangunan persepsi yang mencerminkan hasil dari pengalaman sebelumnya. Selain itu, terdapat tiga variabel moderasi yaitu umur, jenis kelamin, dan pengalaman. Namun dalam penelitian ini tidak menggunakan variabel moderasi karena terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan variabel umur, jenis kelamin, serta pengalaman tidak mampu memoderasi pengaruh variabel dependen ke independen seperti penelitian (Tresnawan et al., 2020), serta (Sutanto et al., 2018). Selain itu juga, populasi yang digunakan merupakan mahasiswa akuntansi angkatan 2017-2020 dengan rentang usia yang relatif kecil sehingga pengalaman dalam menggunakan sistem rasanya tidak terlalu jauh berbeda.

Peneliti memilih mahasiswa akuntansi FEB UNUD angkatan 2017-2020 sebagai populasi karena termasuk dalam generasi Z yang kaitannya sangat erat dengan perkembangan teknologi. Generasi Z adalah mereka yang lahir pada pertengahan 1990-an sampai pertengahan 2000-an (Adam, 2017). Menurut Bappenas tahun 2018, generasi muda usia produktif juga mendominasi total populasi di Indonesia yaitu sebesar lebih dari 68%, maka dari itu segmen ini mempunyai potensi yang besar dalam perkembangan dan penggunaan teknologi khususnya dalam *e-payment*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ipsos (2020), juga dapat disimpulkan bahwa sejauh ini konsumen generasi muda Indonesia bisa menyerap dengan baik inovasi baru dalam *mobile wallet*.

Harapan kinerja adalah tingkat dimana masyarakat meyakini bahwa menggunakan *mobile wallet* akan memberikan keuntungan seperti dalam hal kecepatan, keamanan, dan kenyamanan sehingga seseorang akan merasakan transaksi pembayaran menjadi lebih efektif, efisien dan ekonomis dibanding dengan pembayaran tunai. Keuntungan tersebut dapat menimbulkan niat seseorang untuk menggunakan *mobile wallet* sebagai layanan *mobile payment*. Seseorang akan menggunakan suatu sistem jika mereka merasa sistem yang digunakannya mampu memberi rasa aman dan dapat membuat mereka menyelesaikan pekerjaannya dengan lebih cepat. Persepsi keuntungan dalam

transaksi pembayaran yang dilakukan tersebut akan mempengaruhi niat seseorang dalam menggunakan layanan *mobile wallet*.

Venkatesh et al., (2003) mengatakan bahwa harapan kinerja merupakan suatu tingkatan kepercayaan seseorang untuk mencapai keuntungan dalam pekerjaan mereka dengan sistem yang digunakannya. Semakin tinggi *performance expectancy* atau harapan kinerja seseorang terhadap suatu sistem informasi maka akan semakin tinggi pula niat seseorang untuk menggunakan sistem tersebut. Venkatesh et al., (2003) dalam penelitiannya menyatakan bahwa variabel harapan kinerja memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat penggunaan sistem informasi.

Temuan yang sama ditemukan dalam penelitian (Agustin & Mulyani, 2018; Dewi & Yadnyana, 2017; Guo et al., 2015; Prasetyo, 2017). Hipotesis penelitian ini berdasarkan hubungan antar variabel dan temuan riset diatas adalah sebagai berikut:

H₁ : Harapan kinerja berpengaruh positif terhadap niat penggunaan *mobile wallet*

Variabel ini dapat diartikan sebagai tingkat kemudahan penggunaan sistem informasi yang dapat mengurangi upaya bagi seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan (Venkatesh et al., 2003). Kemudahan penggunaan tersebut dapat meningkatkan niat seseorang untuk menggunakan *mobile wallet* dalam melakukan transaksi pembayaran dibandingkan dengan pembayaran secara tunai. Ketika pengguna merasa bahwa suatu teknologi mudah digunakan dan tidak memerlukan banyak usaha, mereka akan mempunyai ekspektasi yang tinggi untuk mendapatkan kinerja yang diharapkan, jika tidak, harapan kinerja mereka akan rendah. Hal ini berarti fitur yang sederhana menjadikan *mobile wallet* lebih mudah untuk dipahami dan praktis untuk digunakan.

Kemudahan penggunaan *mobile wallet* dalam proses transaksi pembayaran salah satunya adalah pengguna tidak perlu memikirkan mengenai uang kembalian karena pembayaran dilakukan dengan pengurangan saldo sebesar biaya transaksi yang tersimpan dalam akun pengguna. Semakin tinggi harapan usaha (*effort expectancy*) maka semakin tinggi pula niat untuk menggunakan sistem tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh (Agustin & Mulyani, 2018; Aishah & Kassim, 2019; Amrullah & Priyono, 2018; Dewi & Yadnyana, 2017; Prasetyo, 2017; Sivathanu, 2018; Wang, 2018) menyatakan bahwa variabel harapan usaha berpengaruh terhadap niat penggunaan sistem informasi. Hipotesis penelitian ini berdasarkan hubungan antar variabel dan temuan riset adalah sebagai berikut:

H₂ : Harapan usaha berpengaruh positif terhadap niat penggunaan *mobile wallet*

Teori variabel ini dapat diartikan sebagai tingkat dimana pengaruh lingkungan sekitar (keluarga, kerabat, teman, dan masyarakat) yang menggunakan *mobile wallet* memberikan dukungan pada seseorang untuk menggunakan layanan *mobile wallet* yang sama.

Hubungan persaudaraan dan pertemanan dapat memberikan dampak yang kuat terhadap niat menggunakan suatu sistem bagi seorang individu seperti ketika seseorang mendapat suatu rekomendasi dari saudaranya untuk melakukan transaksi pembayaran menggunakan *mobile wallet*, maka seseorang akan dengan lebih mudah menerima rekomendasi tersebut karena mempunyai tingkat kepercayaan yang tinggi kepada orang terdekatnya bahwa segala sesuatu yang

disarankan oleh orang terdekatnya adalah yang terbaik. Hal ini menunjukkan bahwa salah satu faktor dari niat seseorang untuk menggunakan teknologi baru adalah jika mendapat dukungan atau anjuran dari orang terdekatnya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Agustin & Mulyani, 2018; Amrullah & Priyono, 2018; Dewi & Yadnyana, 2017; Guo et al., 2015; Prasetyo, 2017; Sivathanu, 2018; Suwandi & Azis, 2018; Wang, 2018) menyatakan bahwa variabel pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap niat penggunaan sistem informasi. Hipotesis penelitian ini berdasarkan hubungan antar variabel dan temuan riset adalah sebagai berikut:

H₃: Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap niat penggunaan *mobile wallet*.

Menurut Brown & Venkatesh, (2005), dalam model UTAUT2, motivasi hedonis dapat didefinisikan sebagai kesenangan atau kebanggaan yang didapatkan dari penggunaan suatu teknologi, dan telah menjadi suatu hal yang penting untuk menentukan penerimaan dan penggunaan teknologi baru. Sistem yang menarik tidak hanya menekankan pada fungsinya saja, namun harus didukung dengan berbagai hal yang dirasa mampu untuk mengurangi kejenuhan pemakai sistem. Contohnya melalui berbagai macam tawaran seperti diskon, promo, dan berbagai tawaran menarik lainnya. Promo serta diskon tentunya sangat digemari konsumen, karena sesuai dengan prinsip ekonomi yang menginginkan keuntungan maksimal dengan pengorbanan sekecil-kecilnya. Apabila penyedia sistem pembayaran digital menawarkan berbagai tawaran dalam sistem mereka tentunya akan menarik minat masyarakat untuk menggunakan sistem.

Penelitian terkait pengaruh motivasi hedonis terhadap niat penggunaan pernah diteliti oleh (Gupta et al., 2018; Putri & Suardikha, 2020), yang menunjukkan hasil terdapat pengaruh antara motivasi hedonis terhadap niat penggunaan. Hipotesis penelitian ini berdasarkan hubungan antar variabel dan temuan riset adalah sebagai berikut:

H₄: Motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap niat penggunaan *mobile wallet*.

Nilai harga dapat didefinisikan sebagai tradeoff kognitif konsumen pada perbandingan antara manfaat yang dirasakan dengan besarnya biaya moneter untuk menggunakan teknologi (Dodds et al., 1991). Konsep ekonomi yang dikenal dengan memaksimalkan manfaat yang kita peroleh dibandingkan besarnya biaya yang dikeluarkan.

Terdapat beberapa biaya yang perlu dikeluarkan pengguna sistem pembayaran berbasis *Mobile Wallet* seperti kuota internet, biaya administrasi, serta *smartphone* dirasa tidak terlalu memberatkan pengguna, karena biaya tersebut sudah menjadi kebutuhan utama saat ini di zaman teknologi digital dan yang paling penting adalah mempersingkat waktu bertransaksi.

Penelitian terkait pengaruh motivasi nilai harga terhadap niat penggunaan sistem pernah diteliti oleh (Gupta et al., 2018; Putri & Suardikha, 2020; Zwain, 2019) menunjukkan adanya pengaruh nilai harga terhadap minat menggunakan sistem informasi. Hipotesis penelitian ini berdasarkan hubungan antar variabel dan temuan riset adalah sebagai berikut:

H₅: Nilai harga berpengaruh positif terhadap niat menggunakan *mobile wallet*.

Variabel ini diartikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa infrastruktur dan sumber daya tersedia untuk mendukung penggunaan sistem

(Venkatesh et al., 2003). Hal ini menunjukkan bahwa perilaku penggunaan seseorang dalam menggunakan layanan *mobile wallet* didukung oleh infrastruktur dan teknis yang memadai seperti *smartphone*, pulsa data, dan jaringan internet. Kepemilikan *smartphone* yang didukung dengan akses internet yang memadai akan membuat seseorang untuk langsung mencoba menggunakan sistem pembayaran *mobile wallet*. Penggunaan sistem juga mengharuskan pengguna untuk memiliki keterampilan khusus seperti mengoperasikan *smartphone* berbasis *android* dan menghubungkannya ke internet. Hal tersebut berarti bahwa pengguna tidak akan menggunakan suatu sistem jika tidak memiliki infrastruktur dan sumber daya seperti finansial dan keterampilan operasional (Amrullah & Priyono, 2018).

Kondisi yang memfasilitasi memiliki hubungan yang langsung dan signifikan terhadap perilaku penggunaan (*Use behaviour*) penggunaan sistem informasi (Venkatesh et al., 2003). Hasil yang sama diperoleh oleh (Dewi & Yadnyana, 2017; Guo et al., 2015). Hipotesis penelitian ini berdasarkan hubungan antar variabel dan temuan riset adalah sebagai berikut:

H₆ : Kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan *mobile wallet*.

Menurut (Venkatesh et al., 2012) dalam model UTAUT2, kebiasaan dapat didefinisikan sebagai pembangunan persepsi yang mencerminkan hasil dari pengalaman sebelumnya yang dalam hal ini berkaitan dengan sistem informasi. Apabila seseorang menggunakan suatu sistem dan telah menjadi kebiasaan maka ia akan sering menggunakan sistem. Jika hal yang sama dilakukan secara berulang kali maka seseorang akan cenderung bergantung terhadap penggunaan sistem, yang dalam hal ini adalah penggunaan *mobile wallet*.

Penelitian terkait pengaruh kebiasaan terhadap penggunaan aktual sistem pernah diteliti oleh (Gupta et al., 2018; Putri & Suardikha, 2020; Zwain, 2019), yang menunjukkan terdapat pengaruh kebiasaan terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi. Hipotesis penelitian ini berdasarkan hubungan antar variabel dan temuan riset adalah sebagai berikut:

H₇: Kebiasaan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan *mobile wallet*.

Tingginya tingkat niat menggunakan (*behavioural intention*) akan mempengaruhi tingkat penggunaan suatu sistem (Venkatesh et al., 2003). *Behavioural intention* berarti niat atau keinginan seseorang dalam menggunakan suatu sistem di masa yang akan datang. Seseorang akan memutuskan untuk menggunakan suatu sistem jika terdapat keinginan dalam dirinya untuk menggunakan sistem tersebut.

Niat penggunaan (*behavioural intention*) memiliki hubungan yang langsung dan signifikan terhadap perilaku aktual (*use behaviour*) penggunaan sistem informasi (Venkatesh et al., 2003). Artinya, tingginya tingkat variabel *behavioural intention* mencerminkan tingginya tingkat perilaku penggunaan layanan *mobile wallet*.

Susafaati, (2015), dan Dewi & Yadnyana, (2017), menemukan bukti empiris bahwa niat penggunaan berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan. Hipotesis penelitian ini berdasarkan hubungan antar variabel dan temuan riset adalah sebagai berikut:

H₈ : Niat penggunaan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan *mobile wallet*

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model UTAUT 2 dalam memahami niat dan perilaku penggunaan *mobile wallet* dengan menguji pengaruh variabel independen, yaitu harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial, motivasi hedonis, nilai harga, kondisi yang memfasilitasi, dan kebiasaan terhadap variabel dependen, yaitu niat dan perilaku pengguna dalam menggunakan *mobile wallet*.

Penelitian dilakukan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana yang berlokasi di Jimbaran dan Denpasar. Alasan pemilihan lokasi ini karena untuk meningkatkan kesadaran mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana khususnya program studi akuntansi angkatan 2017-2020 yang merupakan generasi Z yang sangat dekat dengan teknologi digital.

Indikator niat menggunakan menurut Venkatesh et al., (2012) adalah tertarik menggunakan sistem karena kemudahannya, tertarik menggunakan sistem karena tidak ada biaya tambahan, berencana menggunakan sistem lebih sering dan berencana untuk terus menggunakan sistem. Indikator penggunaan aktual diadopsi dari penelitian Venkatesh et al., (2012) yakni sering menggunakan sistem, dan memilih menggunakan teknologi dibandingkan metode konvensional. indikator harapan kinerja meliputi menggunakan sistem sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan sistem memberikan manfaat bagi pengguna, menggunakan sistem dapat menyelesaikan pekerjaan lebih cepat, menggunakan sistem akan meningkatkan produktivitas (Venkatesh et al., 2012). Indikator harapan usaha dalam penelitian ini adalah mudah bagi pengguna untuk menggunakan sistem, interaksi pengguna dengan sistem sangat jelas dan mudah dipahami, kemudahan dalam mempelajari sistem, kemudahan untuk menjadi mahir atau terampil dalam menggunakan sistem (Venkatesh et al., 2012). Indikator pengaruh sosial meliputi Lingkungan sekitar yang mempengaruhi penggunaan sistem, pengaruh untuk menggunakan sistem dari pihak yang berkaitan dengan sistem tersebut, bantuan dari pihak yang berkaitan dengan sistem dalam penggunaan sistem (Venkatesh et al., 2012). Sementara, indikator motivasi hedonis adalah Venkatesh et al., (2012) penggunaan sistem informasi adalah menyenangkan, membanggakan dan meningkatkan prestise. Adapun indikator nilai harga terdiri dari Venkatesh et al., (2012), harga sistem informasi cukup terjangkau biaya penggunaan sistem seimbang dengan kemudahan penggunaan sistem dan biaya yang dikeluarkan sistem saat ini sebanding dengan manfaat yang didapat. Indikator kondisi yang memfasilitasi adalah sumber daya yang diperlukan untuk implementasi sistem, memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk penggunaan sistem, dan keluarga, kerabat, dan pihak yang berkaitan membantu dalam penggunaan sistem (Venkatesh et al., 2012).

Indikator untuk variable kebiasaan adalah penggunaan sistem informasi telah menjadi kebiasaan, gemar menggunakan sistem informasi dan penggunaan sistem telah menjadi keharusan.

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana Program Reguler Bukit dan Denpasar Angkatan 2017-2020. Teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian

ini adalah metode teknik *nonprobability sampling* dengan metode *sampling insidental*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan bertemu dengan peneliti serta layak dijadikan sampel pada penelitian dengan menerapkan beberapa kriteria (Sugiyono, 2018:138). Unit analisis penelitian ini adalah individu yaitu mahasiswa Program Studi Akuntansi FEB Universitas Udayana. Adapun kriteria dari pemilihan sampel dari penelitian ini adalah Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana Program Reguler Bukit dan Denpasar Angkatan 2017-2020 yang masih aktif serta pernah melakukan transaksi dengan menggunakan *mobile wallet*.

Untuk mendapatkan sampel yang menggambarkan populasi, maka sampel ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin. Dalam penelitian ini populasi yang peneliti gunakan adalah sebanyak 1.086 orang. Oleh karena itu, dengan penghitungan menggunakan rumus Slovin akan didapatkan jumlah sampel sebanyak 92 mahasiswa. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan e-kuesioner dengan pertanyaan yang disusun melalui *form google document* yang akan disebar secara personal melalui media sosial (whatsapp, line, instagram, dll) ataupun disebar ke grup sosial media masing-masing angkatan melalui koordinator angkatan. Penilaian terhadap setiap pertanyaan dalam kuesioner menggunakan skala likert dengan 5 alternatif pilihan jawaban, yaitu: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N) Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).

Analisis regresi linear berganda dilakukan dengan dibantu program *Statistical Package for Social Science (SPSS)*. Model analisis regresi linear berganda dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y_1 = \alpha + \beta_1X_1 + \beta_2X_2 + \beta_3X_3 + \beta_4X_4 + \beta_5X_5 + \varepsilon \dots\dots\dots(1)$$

$$Y_2 = \alpha + \beta_6X_6 + \beta_7X_7 + \beta_8Y_1 + \varepsilon \dots\dots\dots(2)$$

Keterangan:

- Y_1 = Niat Penggunaan
- Y_2 = Perilaku Penggunaan
- X_1 = Harapan Kinerja
- X_2 = Harapan Usaha
- X_3 = Pengaruh Sosial
- X_4 = Motivasi Hedonis
- X_5 = Nilai Harga
- X_6 = Kondisi yang Memfasilitasi
- X_7 = Kebiasaan
- α = Konstanta
- β = Koefisien regresi
- ε = *standard error*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data karakteristik responden adalah data responden yang dikumpulkan untuk mengetahui profil responden penelitian. Karakteristik responden didapat berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 92 responden yang sudah pernah menggunakan *mobile wallet*. Karakteristik responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kelamin, usia, angkatan kuliah yang dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Responden Penelitian

No	Variabel	Klasifikasi	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	Jenis Kelamin	Laki-Laki	37	40.2
		Perempuan	55	59.8
Jumlah			92	100
2	Usia	18 Tahun	2	2.2
		19 Tahun	13	14.1
		20 Tahun	23	25.0
		21 Tahun	36	39.1
		22 Tahun	15	16.3
		23 Tahun	3	3.3
Jumlah			92	100
3	Angkatan Kuliah	2017	16	17.4
		2018	30	32.6
		2019	26	28.3
		2020	20	21.7
Jumlah			92	100

Sumber: Data Penelitian, 2022

Berdasarkan Tabel 1., dapat dilihat pengguna mobile wallet yang di jadikan sampel sebanyak 92 orang pada Mahasiswa S1 Akuntansi FEB UNUD. Jika dilihat dari jenis kelamin, mayoritas jenis kelamin perempuan mendominasi dalam penelitian ini dengan persentase sebesar 59,8 persen sedangkan jenis kelamin laki - laki 40,2 persen. Jika di lihat dari usia, yang memiliki usia 21 tahun mendominasi dengan persentase sebesar 39,1 persen. Dilihat dari angkatan kuliah Angkatan kuliah pada tahun 2018 mendominasi dengan persentase sebesar 32,6 persen.

Suatu Instrumen dalam penelitian dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen dikatakan *valid* jika memiliki koefisien korelasi antara item dengan skor total dalam instrumen tersebut lebih besar dari 0,30 dengan tingkat kesalahan *Alpha* 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan dalam instrumen penelitian tersebut *valid* dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Berikut merupakan rekapitulasi hasil uji validitas pada Tabel 2.

Berdasarkan Tabel 2. menunjukkan bahwa seluruh koefisien korelasi dari indikator variabel yang diuji memiliki nilai *Pearson Correlation* lebih besar dari 0,3 dan dengan signifikansi kurang dari 0,05. Hasil uji validitas tersebut menunjukkan bahwa seluruh indikator yang terdapat pada penelitian ini terbukti valid.

Tabel 2. menunjukkan masing-masing nilai *Cronbach Alpha* pada keseluruhan instrumen tersebut lebih besar dari 0,6 ($\alpha > 0,6$). Hal tersebut menunjukkan bahwa semua instrumen reliabel sehingga dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

No.	Variabel	Indikator	<i>Pearson Correlation</i>	Validitas	<i>Cronbach's Alpha</i>	Reliabilitas
1	Harapan Kinerja (X1)	X1.1	0,838	<i>Valid</i>	0,858	<i>Reliabel</i>
		X1.2	0,865	<i>Valid</i>		
		X1.3	0,855	<i>Valid</i>		
		X1.4	0,873	<i>Valid</i>		
2	Harapan Usaha (X2)	X2.1	0,849	<i>Valid</i>	0,854	<i>Reliabel</i>
		X2.2	0,858	<i>Valid</i>		
		X2.3	0,830	<i>Valid</i>		
		X2.4	0,822	<i>Valid</i>		
3	Pengaruh Soisal (X3)	X3.1	0,862	<i>Valid</i>	0,826	<i>Reliabel</i>
		X3.2	0,842	<i>Valid</i>		
		X3.3	0,886	<i>Valid</i>		
4	Motivasi Hedonis (X4)	X4.1	0,767	<i>Valid</i>	0,847	<i>Reliabel</i>
		X4.2	0,930	<i>Valid</i>		
		X4.3	0,919	<i>Valid</i>		
5	Nilai Harga (X5)	X5.1	0,918	<i>Valid</i>	0,855	<i>Reliabel</i>
		X5.2	0,875	<i>Valid</i>		
		X5.3	0,847	<i>Valid</i>		
6	Kondisi yang Memfasilitasi (X6)	X6.1	0,893	<i>Valid</i>	0,916	<i>Reliabel</i>
		X6.2	0,930	<i>Valid</i>		
		X6.3	0,921	<i>Valid</i>		
		X6.4	0,852	<i>Valid</i>		
7	Kebiasaan (X7)	X7.1	0,863	<i>Valid</i>	0,795	<i>Reliabel</i>
		X7.2	0,868	<i>Valid</i>		
		X7.3	0,853	<i>Valid</i>		
8	Niat Penggunaan (Y1)	Y1.1	0,860	<i>Valid</i>	0,884	<i>Reliabel</i>
		Y1.2	0,862	<i>Valid</i>		
		Y1.3	0,871	<i>Valid</i>		
		Y1.4	0,901	<i>Valid</i>		
9	Perilaku Penggunaan (Y2)	Y2.1	0,933	<i>Valid</i>	0,927	<i>Reliabel</i>
		Y2.2	0,924	<i>Valid</i>		
		Y2.3	0,948	<i>Valid</i>		

Sumber: Data Penelitian, 2022

Statistik deskriptif dalam penelitian ini disajikan untuk memberikan informasi tentang karakteristik variabel penelitian. Hasil statistik deskriptif dilihat pada Tabel 3.

Berdasarkan Tabel 3. nilai N atau jumlah data yang diteliti berjumlah 92 sampel. Variabel penelitian memiliki nilai simpangan baku yang jauh di bawah rata-rata. Perbedaan nilai ini menunjukkan bahwa data tidak memiliki fluktuasi yang tinggi.

Tabel 3. Hasil Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Terendah	Tertinggi	Rata-Rata	Simpangan Baku
Harapan Kinerja (X ₁)	92	12,00	20,00	17,91	2,08
Harapan Usaha (X ₂)	92	12,00	20,00	17,62	2,11
Pengaruh Sosial (X ₃)	92	6,00	15,00	11,17	2,45
Motivasi Hedonis (X ₄)	92	7,00	15,00	12,15	2,14
Nilai Harga (X ₅)	92	9,00	15,00	12,55	1,78
Kondisi yang Memfasilitasi (X ₆)	92	12,00	20,00	17,25	2,16
Kebiasaan (X ₇)	92	8,00	15,00	12,01	2,07
Niat Penggunaan (Y ₁)	92	10,00	20,00	16,69	2,39
Perilaku Penggunaan (Y ₂)	92	6,00	15,00	12,03	2,45

Sumber: Data Penelitian, 2022

Suatu model regresi linear berganda secara teoritis akan menghasilkan nilai parameter yang tepat bila memenuhi persyaratan asumsi klasik regresi, yaitu: uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas. Hasil uji asumsi klasik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Asumsi Klasik

Model		Normalitas Asymp. Sig. (2- tailed)	Multikolinearitas		Heteroskedastisitas	
			Tolerance	VIF	T	Sig.
Substruktur 1	Harapan Kinerja (X ₁)		0,397	2,521	1199	0,234
	Harapan Usaha (X ₂)		0,371	2,694	0,575	0,567
	Pengaruh Sosial (X ₃)	0,079	0,806	1,241	-0,784	0,435
	Motivasi Hedonis (X ₄)		0,495	2,022	0,058	0,954
	Nilai Harga (X ₅)		0,431	2,321	-1394	0,167
Substruktur 2	Kondisi yang memfasilitasi (X ₆)		0,588	1,699	-1361	0,177
	Kebiasaan (X ₇)	0,186	0,536	1,867	0,333	0,740
	Niat penggunaan (Y ₁)		0,571	1,751	0,227	0,821

Sumber: Data Penelitian, 2022

Berdasarkan Tabel 4. hasil uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yang ditampilkan pada Tabel 4. tersebut menunjukkan bahwa besarnya nilai Asymp. Sig. (2-tailed) *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebesar 0,079 dan 0,186. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) *Kolmogorov-Smirnov* tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai *alpha* sebesar 0,05 maka mengindikasikan bahwa data yang digunakan pada penelitian ini terdistribusi normal, sehingga dapat disimpulkan bahwa model memenuhi asumsi normalitas.

Berdasarkan Tabel 4. ditunjukkan bahwa tidak terdapat variabel bebas yang memiliki nilai *tolerance* kurang dari 0,10 dan juga tidak ada variabel bebas yang memiliki nilai *VIF* lebih dari 10. Maka dari pada itu model regresi bebas dari gejala multikoleniaritas,

Pengujian heteroskedastisitas dilakukan melalui metode *glejser*. Berdasarkan Tabel 4. tersebut, ditunjukkan bahwa masing-masing model memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 5%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel bebas yang digunakan pada penelitian ini tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikatnya yaitu *absolute error*, maka dari itu, penelitian ini bebas dari gejala heteroskedastisitas.

Berdasarkan hasil uji asumsi klasik yang telah diuraikan diatas, menunjukkan bahwa semua uji asumsi klasik sudah terpenuhi sehingga hasil analisis regresi layak untuk dibahas lebih lanjut.

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui atau memperoleh gambaran mengenai pengaruh variabel bebas yaitu harapan kinerja (X_1), harapan usaha (X_2), pengaruh sosial (X_3), motivasi hedonis (X_4), nilai harga (X_5) pada variabel terikat yaitu Niat Penggunaan *mobile wallet* (Y_1), dan model regresi yang kedua yaitu kondisi yang memfasilitasi (X_6), kebiasaan (X_7), pada perilaku penggunaan *mobile wallet* (Y_2). Hasil analisis regresi linear berganda dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Model	Variabel	B	Std. Error	t	Sig.
Substruktur 1	Harapan kinerja (X_1)	0,189	0,149	1,269	0,208
	Harapan usaha (X_2)	0,309	0,152	2,031	0,045
	Pengaruh sosial (X_3)	0,084	0,067	1,255	0,213
	Motivasi hedonis (X_4)	0,214	0,097	2,197	0,031
	Nilai harga (X_5)	0,005	0,125	0,036	0,971
Substruktur 2	Kondisi yang memfasilitasi (X_6)	0,127	0,116	1,102	0,273
	Kebiasaan (X_7)	0,628	0,095	6.627	0,000
	Niat penggunaan (Y_1)	0,454	0,106	4.272	0,000
Substruktur 1	(Constant)	: 0,770			
	F Statistik	: 12,660			
	Sig F	: 0,000			
	R ²	: 0,424			
Substruktur 2	(Constant)	: -0,946			
	F Statistik	: 67,596			
	Sig F	: 0,000			
	R ²	: 0,697			

Sumber: Data Penelitian, 2022

Hasil hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa harapan kinerja tidak berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan *mobile wallet*, dengan kata lain semakin seseorang merasa harapan kinerja *mobile wallet* meningkat tidak akan mempengaruhi niat penggunaan pada *mobile wallet* pada Mahasiswa S1 Akuntansi FEB UNUD. Sehingga hipotesis pertama ditolak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri & Suardikha, (2020) yang menunjukkan hasil tidak terdapat pengaruh antara harapan kinerja terhadap niat penggunaan *mobile wallet*. Menurut Venkatesh et al., (2003) harapan kinerja merupakan suatu tingkatan kepercayaan seseorang untuk mencapai keuntungan dalam pekerjaan mereka dengan sistem yang digunakannya.

Hasil hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa harapan usaha berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan *mobile wallet*, dengan kata lain semakin seseorang merasa harapan usaha *mobile wallet* meningkat maka niat penggunaan pada *mobile wallet* pada Mahasiswa S1 Akuntansi FEB UNUD akan semakin meningkat. Sehingga hipotesis pertama diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi & Yadnyana, 2017; Prasetyo, 2017; Sivathanu, 2018) menyatakan bahwa variabel harapan usaha berpengaruh terhadap niat penggunaan sistem informasi. Variabel harapan usaha dapat diartikan sebagai tingkat kemudahan penggunaan sistem informasi yang dapat mengurangi upaya bagi seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan (Venkatesh et al., 2003).

Hasil hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh sosial tidak berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan *mobile wallet*, dengan kata lain semakin besar pengaruh sosial tidak akan mempengaruhi niat penggunaan pada *mobile wallet* pada Mahasiswa S1 Akuntansi FEB UNUD. Sehingga hipotesis pertama ditolak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pertwi & Ariyanto, 2017; Putri & Suardikha, 2020) yang menunjukkan hasil tidak terdapat pengaruh antara pengaruh sosial terhadap niat penggunaan *mobile wallet*. Variabel ini dapat diartikan sebagai tingkat dimana pengaruh lingkungan sekitar (keluarga, kerabat, teman, dan masyarakat) yang menggunakan *mobile wallet* memberikan dukungan pada seseorang untuk menggunakan layanan *mobile wallet* yang sama.

Hasil hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi hedonis berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan *mobile wallet*, dengan kata lain semakin meningkatnya motivasi hedonis maka niat penggunaan pada *mobile wallet* pada Mahasiswa S1 Akuntansi FEB UNUD akan semakin meningkat. Sehingga hipotesis pertama diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Gupta et al., 2018; Putri & Suardikha, 2020) yang menunjukkan hasil terdapat pengaruh antara motivasi hedonis terhadap niat penggunaan. Motivasi hedonis merupakan kesenangan atau kebanggaan yang didapatkan dari penggunaan suatu teknologi, dan telah menjadi suatu hal yang penting untuk menentukan penerimaan dan penggunaan teknologi baru (Brown & Venkatesh, 2005).

Hasil hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai harga tidak berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan *mobile wallet*, dengan kata lain semakin meningkat nilai harga tidak akan mempengaruhi niat penggunaan pada *mobile wallet* pada Mahasiswa S1 Akuntansi FEB UNUD. Sehingga hipotesis pertama ditolak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pertwi & Ariyanto, (2017) yang menunjukkan hasil tidak terdapat pengaruh antara nilai

harga terhadap niat penggunaan *mobile wallet*. Menurut Dodds et al., (1991) nilai harga dapat didefinisikan sebagai tradeoff kognitif konsumen pada perbandingan antara manfaat yang dirasakan dengan besarnya biaya moneter untuk menggunakan teknologi.

Hasil hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan *mobile wallet*, dengan kata lain semakin besar kondisi yang memfasilitasi tidak akan mempengaruhi niat penggunaan pada *mobile wallet* pada Mahasiswa S1 Akuntansi FEB UNUD. Sehingga hipotesis pertama ditolak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amrullah & Priyono, 2018; Dewi & Yadnyana, 2017; Pertiwi & Ariyanto, 2017) yang menunjukkan hasil tidak terdapat pengaruh antara kondisi yang memfasilitasi terhadap perilaku penggunaan *mobile wallet*. Menurut Venkatesh et al., (2003). Variabel ini diartikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa infrastruktur dan sumber daya tersedia untuk mendukung penggunaan sistem.

Hasil hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi hedonis berpengaruh positif signifikan terhadap niat penggunaan *mobile wallet*, dengan kata lain semakin meningkatnya kebiasaan maka niat penggunaan pada *mobile wallet* pada Mahasiswa S1 Akuntansi FEB UNUD akan semakin meningkat. Sehingga hipotesis pertama diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Gupta et al., 2018; Putri & Suardikha, 2020; Zwain, 2019) yang menunjukkan terdapat pengaruh kebiasaan terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi. Menurut (Venkatesh et al., 2012) dalam model UTAUT2, kebiasaan dapat didefinisikan sebagai pembangunan persepsi yang mencerminkan hasil dari pengalaman sebelumnya yang dalam hal ini berkaitan dengan sistem informasi.

Hasil hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa niat penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku penggunaan *mobile wallet*, dengan kata lain semakin meningkatnya niat penggunaan maka perilaku penggunaan pada *mobile wallet* pada Mahasiswa S1 Akuntansi FEB UNUD akan semakin meningkat. Sehingga hipotesis pertama diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi & Yadnyana, 2017; Susafaati, 2015) menemukan bukti empiris bahwa niat penggunaan berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan. *Behavioural intention* berarti niat atau keinginan seseorang dalam menggunakan suatu sistem di masa yang akan datang.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan harapan kinerja, pengaruh sosial dan nilai harga tidak berpengaruh terhadap niat penggunaan *mobile wallet*. Sementara itu, harapan usaha dan motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap niat penggunaan *mobile wallet*. Hal ini berarti semakin tingginya harapan usaha dan motivasi hedonis yang dimiliki pengguna, maka akan meningkatkan niat dalam menggunakan *mobile wallet*. Hasil pengujian substruktur 2 menunjukkan bahwa kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh terhadap perilaku pengguna *mobile wallet*. Kebiasaan dan niat penggunaan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan *mobile wallet*.

Penelitian ini hanya terbatas pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah dapat memperluas cakupan sampel dan populasi penelitian dan dapat menggunakan model UTAUT 2 dengan menambahkan variabel moderasi seperti umur dan jenis kelamin.

REFERENSI

- Adam, A. (2017). *Habis Milenial dan Generasi Z, Terbitlah Generasi Alfa*. Tirto.Id. <https://tirto.id/habis-milenial-dan-generasi-z-terbitlah-generasi-alfa-cnEs>
- Agustin, H., & Mulyani, E. (2018). The Acceptance and Use of E-Learning System Among Accounting Lecturers in State and Private Universities in Padang: An Empirical Study Based on UTAUT Model. *Proceedings of the First Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2018)*, 6-13. <https://doi.org/10.2991/piceeba-18.2018.72>
- Aishah, S., & Kassim, S. (2019). Examining the Relationship between UTAUT Construct, Technology Awareness, Financial Cost and E-Payment Adoption among Microfinance Clients in Malaysia. *Proceedings of the 1st Aceh Global Conference (AGC 2018)*. <https://doi.org/10.2991/agc-18.2019.56>
- Amrullah, A., & Priyono, A. (2018). Integrasi Aspek Risiko Dalam Model Unified Theory Of Acceptance And Usage Of Technology Untuk Menganalisis Penerimaan Teknologi Go-Ride. *MIX Jurnal Ilmiah Manajemen*, 8(1), 33-49. <https://doi.org/10.22441/mix.2018.v8i1.003>
- Baran, S. J., & Davis, D. K. (2012). *Mass Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future*. Wadsworth and Cengage Learning.
- Brown, S. A., & Venkatesh, V. (2005). Model of Adoption of Technology in Households: A Baseline Model Test and Extension Incorporating Household Life Cycle. *MIS Quarterly*, 23(3), 399-436. https://www.researchgate.net/publication/220260199_Model_of_Adoption_of_Technology_in_Households_A_Baseline_Model_Test_and_Extension_Incorporating_Household_Life_Cycle
- Compeau, D. R., & Higgins, C. A. (1995). Computer Self-Efficacy: Development of a Measure and Initial Test. *Management Information Systems Research Center, University of Minnesota*, 19(2), 189-211. <https://doi.org/10.2307/249688>
- Davis, F. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1992). Extrinsic And Intrinsic Motivation To Use Computers In The Workplace. *Journal of Applied Social Psychology*, 22(14), 1111-1132. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.1992.tb00945.x>
- Devita, D. (2020). *E-Wallet Lokal Masih Mendominasi Q2 2019-2020*. IPrice Insights. <https://iprice.co.id/insights/id/digital-economy/aplikasi-e-wallet-indonesia-2020/>
- Dewi, N. K. L. R. K., & Yadnyana, I. K. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat dan Perilaku Penggunaan Sistem E-Filing Di Kota Denpasar dengan

- Model UTAUT. *E-Jurnal Akuntansi*, 21(3), 2338–2366. <https://doi.org/10.24843/EJA.2017.v21.i03.p23>
- Dodds, W. B., Monroe, K. B., & Grewal, D. (1991). Effects of Price, Brand, and Store Information on Buyers' Product Evaluations. *Journal of Marketing Research*, 28(3), 307–319. <https://doi.org/10.2307/3172866>
- Fryer, V. (2021). *Understanding COVID-19's Impact on Ecommerce and Online Shopping Behavior*. Big Commerce. <https://www.bigcommerce.com/blog/covid-19-ecommerce/#lingering-pandemic-disruptions-to-consumer-behavior-and-supply-chains>
- Guo, H., Huang, X., & Craig, P. (2015). Factors Influencing the User Acceptance of Alipay. *Proceedings of the 2015 International Conference on Economy, Management and Education Technology*, 344–347. 10.2991/icemet-15.2015.73
- Gupta, A., Dogra, N., & George, B. (2018). What Determines Tourist Adoption Of Smartphone Apps?: An Analysis Based On The UTAUT-2 Framework. *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 9(1), 48–62. <https://doi.org/10.1108/jhtt-02-2017-0013>
- Hill, R. J., Fishbein, M., & Ajzen, I. (1977). Belief, Attitude, Intention and Behavior: An Introduction to Theory and Research. *Contemporary Sociology*. <https://doi.org/10.2307/2065853>
- Indah, M., & Agustin, H. (2019). Penerapan Model Utaut (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Untuk Memahami Niat Dan Perilaku Aktual Pengguna Go-Pay Di Kota Padang. *Jurnal Eksplorasi Akuntansi*, 1(4), 1949–1967. <http://jea.pjj.unp.ac.id/index.php/jea/article/view/188/144>
- Jaka. (2021). *7 Aplikasi E-wallet/Dompot Digital Terbaik di 2021*. Jalantikus. <https://jalantikus.com/finansial/aplikasi-ewallet-terbaik/>
- Lingga, M. A. (2019). *Uang Elektronik Kian Populer, Apa Sebabnya?* Jernih Memilih. <https://pemilu.kompas.com/read/2019/04/02/125732326/uang-elektronik-kian-populer-apa-sebabnya>
- Pertiwi, N. W. D. M. Y., & Ariyanto, D. (2017). Penerapan Model UTAUT2 Untuk Menjelaskan Minat Dan Perilaku Penggunaan Mobile Banking Di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi*, 18(2), 1369–1397. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/Akuntansi/article/view/25548>
- Prasetyo, D. Y. (2017). Penerapan Metode UTAUT (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Dalam Memahami Penerimaan Dan Penggunaan Website KKN LPPM UNISI. 2017, 6(2), 26–34. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v6i2.50>
- Putri, N. K. R. D., & Suardikha, I. M. S. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat Dan Perilaku Penggunaan E-Money di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi*, 30(2), 540–555. <https://doi.org/10.24843/EJA.2020.v30.i02.p20>
- Rangkuty, D. M. (2021). Apakah Penggunaan E-wallet Masa Pandemi Covid-19 Semakin Meningkatkan di Indonesia? *Respons Akademisi Terhadap Isu Kenegaraan Dan Kemasyarakatan Masa Kini: Perspektif Psikologi Dan Sosiologi*, 251–259. <https://journal.unusia.ac.id/index.php/Conferenceunusia/article/view/205>
- Sivathanu, B. (2018). Adoption Of Digital Payment Systems In The Era Of Demonetization In India: An Empirical Study. *Journal of Science and Technology*

- Policy Management*, 10(1), 143–171. <https://doi.org/10.1108/JSTPM-07-2017-0033>
- Sudirman, A., Muttaqin, Purba, R. A., Wirapraja, A., Abdillah, L. A., Fajrillah, Arifah, F. N., Julyanthry, Watrianthos, R., & Simarmata, J. (2020). *Sistem Informasi Manajemen*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2018). *Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Susafaati. (2015). Pengukuran Kepuasan Penggunaan Aplikasi LSD Air Freight Cargo Dengan Metode UTAUT. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 11(2), 142–151. <https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/pilar/article/view/423>
- Sutanto, S., Ghozali, I., & Handayani, R. S. (2018). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penerimaan Dan Penggunaan Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) Dalam Perspektif The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 (UTAUT 2) Di Kabupaten Semarang. *Jurnal Akuntansi & Auditing*, 15(1), 37–68. <https://doi.org/10.14710/jaa.15.1.37-68>
- Suwandi, M. A., & Azis, E. (2018). Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan E- Money pada Generasi Millenials (Studi Kasus pada Mahasiswa S1 IPB). *EProceedings of Management*, 5(3), 3104–3111. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/7771>
- Taylor, S., & Todd, P. (1995). Decomposition and Crossover Effects in the Theory of Planned Behavior: A Study of Consumer Adoption Intentions. *International Journal of Research in Marketing*, 12(2), 137–155. [https://doi.org/10.1016/0167-8116\(94\)00019-K](https://doi.org/10.1016/0167-8116(94)00019-K)
- Thompson, R. L., Higgins, C. A., & Howell, J. M. (1991). Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization. *MIS Quarterly*, 15(1), 124–143. <https://doi.org/10.2307/249443>
- Tresnawan, I. G. P. Y., Pradnyana, I. M. A., & Wirawan, I. M. A. (2020). Analisa Penerimaan Dan Penggunaan Sistem Informasi Desa (SID) Dengan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT). *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 1(1), 51–61. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/insert/article/view/25876/17358>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178. <https://doi.org/10.2307/41410412>
- Vidantika, P. N. C. D., & Putra, I. M. P. D. (2018). Analisis TAM Terhadap Sikap Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi Penggajian di PT Garuda Indonesia Station DPS. *E-Jurnal Akuntansi*, 24(2), 1105–1134. <https://doi.org/10.24843/EJA.2018.v24.i02.p11>
- Wang, K. (2018). Research on Influence Factors of the Elderly's Intention to Use Mobile APPs. *Proceedings of the 2018 3rd International Conference on Education*,

- Sports, Arts and Management Engineering (ICESAME 2018).*
<https://doi.org/10.2991/icesame-18.2018.41>
- Widiyanti, W. (2020). Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet OVO di Depok. *Moneter: Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 7(1), 54-63.
<https://doi.org/10.31294/moneter.v7i1.7567>
- Zwain, A. A. A. (2019). Technological Innovativeness And Information Quality As Neoteric Predictors Of Users' Acceptance Of Learning Management System : An Expansion Of UTAUT2. *Interactive Technology and Smart Education*, 16(3), 239-254. <https://doi.org/10.1108/ITSE-09-2018-0065>