

PENGARUH *PERCEIVED USEFULNESS* TERHADAP *BEHAVIORAL INTENTION TO USE* DENGAN *ATTITUDE TOWARDS USING* SEBAGAI VARIABEL INTERVENING PADA LAYANAN E-WALLET SHOPEEPAY DI KOTA PADANG

Anisa Dinda Sari¹⁾, Irda²⁾

Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bung Hatta

Email : anisadindasari19@gmail.com, irda@bunghatta.ac.id

PENDAHULUAN

E-wallet adalah implementasi perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan uang secara digital, pembayaran digital, dan berbagai jenis transaksi tanpa uang tunai. [1]. Penggunaan sistem informasi telah lama dihipotesiskan karena adanya niat perilaku untuk menggunakan (*behavior intention to use*). Karena niat perilaku diperkirakan oleh sikap terhadap tindakan, sehingga wajar untuk memprediksi bahwa sikap yang baik akan mengarah pada perilaku yang baik [2]. Ketika orang menganggap bahwa aplikasi berguna, mereka akan cenderung meningkatkan niat mereka untuk menggunakan aplikasi itu kapan pun mereka membutuhkannya. [3]. Selanjutnya dari sekian banyak *e-wallet* yang ada di Indonesia, ShopeePay adalah salah satu *e-wallet* yang menarik untuk dibahas. Fitur ShopeePay dioperasikan di dalam aplikasi Shopee sejak Januari 2019 [4]. Meskipun sistem pembayaran melalui ShopeePay dapat membawa kemudahan alias menguntungkan namun pembayaran ini juga masih memiliki kekurangan atau kelemahan yaitu tidak semua orang mempunyai rekening tabungan sehingga dapat melakukan top up. Untuk pengguna yang tidak memiliki rekening bank dan tidak menggunakan aplikasi yang dapat membayar top up shopee maka tidak bisa melakukan top up. Kemudian tidak bisa membayar kecuali belanja di Shopee. Selain itu pencairan dana ShopeePay ke rekening memakan waktu yang cukup lama [5].

METODE

Populasi adalah seluruh pengguna yang berniat menggunakan layanan e-wallet ShopeePay di kota Padang yang tidak diketahui dengan pasti jumlahnya, maka untuk mendapatkan jumlah sampel dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan rumus Cochran [6]. Berdasarkan hasil perhitungan jumlah sampel minimal diatas, diperoleh jumlah sampel minimal adalah 138 orang pengguna yang berniat menggunakan layanan e-wallet ShopeePay di kota Padang. Teknik Pengambilan Sampel menggunakan metode *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling* [6]. Kriteria sebagai berikut pengguna berniat menggunakan layanan *e-wallet* ShopeePay, pengguna memiliki aplikasi Shopee di smartphone atau android yang dipergunakan, dikarenakan aplikasi ShopeePay adalah fitur aplikasi Shopee, pengguna berumur ≥ 17 tahun, dipilihnya umur dengan range tersebut karena pada umumnya responden telah memiliki kemampuan untuk mengisi angket dengan benar, berdomisili di kota Padang. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan Partial Least Square.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Structural model assesment (SMA) pada dasarnya untuk menguji hipotesis penelitian. Suatu hipotesis (hipotesis alternatif) dapat diterima apabila memiliki nilai *T-statistic* lebih besar dari 1,96 dan *P values* kecil dari 0.05 [7].

Tabel 1 Pengujian Hipotesis

		Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
H1	perceived usefulness -> attitude towards using	0.789	0.787	0.057	13.788	0.000
H2	perceived usefulness -> behavioral intention to use	0.505	0.496	0.098	5.126	0.000
H3	attitude towards using -> behavioral intention to use	0.412	0.418	0.097	4.229	0.000
H4	perceived usefulness -> attitude towards using -> behavioral intention to use	0.325	0.329	0.084	3.866	0.000

Sumber : data primer diolah, 2023

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *original sample perceived usefulness* terhadap *attitude towards using* bernilai positif sebesar 0,789 dengan nilai uji *T-statistic* > 1,96 yaitu sebesar 13,788 serta sig 0,000 < 0,05. sehingga *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *attitude towards using* layanan e-wallet ShopeePay di Kota Padang, berarti Hipotesis 1 (H1) diterima. Selanjutnya nilai *original sample perceived usefulness* terhadap *behavioral intention to use* bernilai positif sebesar 0,505 dengan nilai uji *T-statistic* > 1,96 yaitu sebesar 5,126 serta sig 0,000 < 0,05. sehingga *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention to use* layanan e-wallet ShopeePay di Kota Padang, berarti Hipotesis 2 (H2) diterima,

kemudian nilai *original sample attitude towards using* terhadap *behavioral intention to use* bernilai positif sebesar 0,412 dengan nilai uji *T-statistic* > 1,96 yaitu sebesar 4,229 serta sig 0,000 < 0,05. sehingga *attitude towards using* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention to use* layanan e-wallet ShopeePay di Kota Padang, berarti Hipotesis 3 (H3) diterima dserta nilai *original sample* pengaruh tidak langsung *perceived usefulness* terhadap *behavioral intention to use* dengan *attitude towards using* sebagai variabel intervening bernilai positif sebesar 0,325 dengan nilai uji *T-statistic* > 1,96 yaitu sebesar 3,866 serta sig 0,000 < 0,05. sehingga *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention to use* dengan *attitude towards using* sebagai variabel intervening pada layanan e-wallet ShopeePay di kota padang, berarti Hipotesis 4 (H4) diterima.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan maka berikut ini dapat dikemukakan beberapa kesimpulan penelitian sebagai berikut *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *attitude towards using* layanan e-wallet ShopeePay di Kota Padang, berarti Hipotesis 1 (H1) diterima. *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention to use* layanan e-wallet ShopeePay di Kota Padang, berarti Hipotesis 2 (H2) diterima. *Attitude towards using* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention to use* layanan e-wallet ShopeePay di Kota Padang, berarti Hipotesis 3 (H3) diterima. *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *behavioral*

intention to use dengan *attitude towards using* sebagai variabel intervening pada layanan e-wallet ShopeePay di kota padang, berarti Hipotesis 4 (H4) diterima.

Penelitian ini masih jauh dari kata kesempurnaan maka untuk penelitian selanjutnya disarankan dapat memperluas sampel, dan menambahkan satu variabel baru

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. T. Hidayat, Q. Aini, and E. Fetrina, "Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus)," *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf. |*, vol. 9, no. 3, pp. 239–247, 2020.
- [2] N. Nursiah, "Pengaruh Perceived Ease Of Use Dan Perceived Usefulness Terhadap Behavior Intention To Use," *J. Elektron. Sist. Inf. dan Komput. Sekol. tinggi Manaj. Inform. Dan Komput. Bina Mulia*, vol. 3, no. 2, 2017.
- [3] A. D. Purwati and M. F. Najib, "Penerimaan Teknologi oleh Pelaku UMKM Kuliner di Kota Bandung terhadap Penggunaan Aplikasi Gobiz," *Ind. Res. Work. Natl. Semin.*, pp. 873–880, 2020.
- [4] Kumparan.com, "Kantongi Izin BI, Shopee Hadirkan Layanan Uang Elektronik ShopeePay," <https://kumparan.com/kumparantech/kantongi-izin-bi-shopee-hadirkan-layanan-uang-elektronik-shopeepay-1549704934216388049/full>, 2019.
- [5] myflyscreen.com, "Keuntungan dan Kekurangan Menggunakan Shopee Pay," <https://myflyscreen.com/shopee-pay/>, 2020.
- [6] J. Sarwono, *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif (Menggunakan Prosedur SPSS) Tuntutan Praktis Dalam Menyusun Skripsi*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012.
- [7] I. Ghozali and H. Latan, *Partial Least Squares Konsep, Teknik dan Aplikasi Smart PLS 2.0*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2012.