



Hak Cipta Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## SKRIPSI

# FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI *INTENTION TO ADOPT* *DIGITAL PAYMENT* PADA GEN-Z PENGGUNA *E-WALLET* DI KOTA PEKANBARU



UIN SUSKA RIAU

OLEH:

NADINKA AYU ANDHINI  
NIM. 12070122130

KONSENTRASI KEUANGAN

PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOM DAN ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2024

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**SKRIPSI**

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI *INTENTION TO ADOPT*  
DIGITAL PAYMENT PADA GEN-Z PENGGUNA *E-WALLET*  
DI KOTA PEKANBARU**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)  
Pada Program Studi S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*



UIN SUSKA RIAU

OLEH:

**NADINKA AYU ANDHINI**  
NIM. 12070122130

**KONSENTRASI KEUANGAN  
PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOM DAN ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

NAMA : Nadinka Ayu Andhini  
NIM : 12070122130  
PROGRAM STUDI : S1 MANAJEMEN  
KONSENTRASI : Manajemen Keuangan  
FAKULTAS : Ekonomi Dan Ilmu Sosial  
SEMESTER : VIII (Delapan)  
JUDUL : Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Intention to Adopt Digital Payment* pada Gen-Z Pengguna *E-Wallet* di Kota Pekanbaru

DISETUJUI OLEH  
PEMBIMBING



Susnaningsih Mu'at, SE, MM, Ph.D  
NIP. 19730909200604 2 001

MENGETAHUI,

DEKAN



KETUA PROGRAM STUDI  
S1 MANAJEMEN



Astuti MeFlinda, SE., MM  
NIP. 19720513200701 2 018

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Nama : Nadinka Ayu Andhini

NIM : 12070122130

Jurusan : Manajemen

Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial

Judul Skripsi : Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Intention to Adopt Digital Payment* pada Gen-Z Pengguna *E-Wallet* di Kota Pekanbaru

Tanggal Ujian : 14 Juni 2024

**Tim Penguji**

Ketua

Dr. Khairunyah Purba, S. Sos, M.Si .....

NIP 19781025 200604 1 002



Sekretaris

Hidayati Nasrah, SE, M.ACC. AK .....

NIP. 19841229 201101 2 010



Penguji 1

Umi Rachmah Damayanti, SE, MM .....

NIP. 19770627 202321 2 010



Penguji 2

Harkaneri, SE, MSA, Ak, CA .....

NIP. 19810817 200604 2 007



Lampiran Surat :

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nadinka Ayu Andhini

NIM : 12070122130

Tempat/Tgl. Lahir : Pekanbaru / 14 JUNI 2002

Fakultas/~~Departemen~~ : Ekonomi & Ilmu Sosial

Prodi : Manajemen

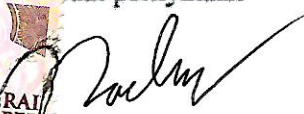
Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\*:


Faktor - faktor yang mempengaruhi Intention to Adopt  
Digital Payment Pada Gen-Z Pengguna E-wallet di Kota  
Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa .

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)\* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 15 Juni 2024  
Saya yang membuat pernyataan  
  
Ayu Andhini  
NIM : 12070122130



\*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

## ABSTRAK

### **FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI *INTENTION TO ADOPT DIGITAL PAYMENT* PADA GEN-Z PENGGUNA *E-WALLET* DI KOTA PEKANBARU**

Oleh:

**NADINKA AYU ANDHINI**  
**NIM: 12070122130**

Adopsi dan penggunaan aplikasi pembayaran telah menjadi hal yang krusial bagi individu dan bisnis dalam menjalankan transaksi keuangan, dan pembayaran secara *cashless* dengan menggunakan ponsel adalah cara baru untuk melakukan transaksi keuangan yang nyaman dan efektif. Penelitian ini menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi pembayaran melalui *platform digital payment* yang digunakan oleh Generasi Z, menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). Penelitian ini mengambil sampel 220 responden Generasi Z pengguna *e-wallet* yang berdomisili di Pekanbaru menggunakan metode survey dan dianalisis lebih lanjut menggunakan program Statistical Product and Service Solutions (SPSS), Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang berkaitan dengan *perceived usefulness* (persepsi kegunaan), *perceived ease of use* (persepsi kemudahan) dan *trust* (kepercayaan) berpengaruh positif signifikan terhadap *intention to adopt digital payment* khususnya *e-wallet*, namun *social influence* (pengaruh sosial) tidak menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Temuan ini memberikan wawasan bagi pengembang teknologi dan pembuat kebijakan untuk lebih memahami faktor-faktor kunci yang mendorong adopsi *e-wallet* di kalangan Generasi Z di Pekanbaru, serta membantu dalam merumuskan strategi yang efektif untuk meningkatkan penggunaan *e-wallet* di kalangan generasi muda.

**Kata Kunci : pembayaran digital, *Technology Acceptance Model*, minat mengadopsi, generasi Z**

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRACT

### **FACTORS INFLUENCING INTENTION TO ADOPT DIGITAL PAYMENT AMONG GEN-Z E-WALLET USERS IN PEKANBARU CITY**

by:

**NADINKA AYU ANDHINI**

**NIM: 12070122130**

*The adoption and use of payment applications have become crucial for individuals and businesses in conducting financial transactions and cashless payments using mobile phones offer a new way to perform financial transactions conveniently and effectively. This study analyzes the factors influencing the adoption of payments through digital payment platforms used by Generation Z using the Technology Acceptance Model (TAM). The study sampled 220 Generation Z e-wallet users residing in Pekanbaru through a questionnaire survey and further analyzed the data using Statistical Product and Service Solutions (SPSS). The results show that factors related to perceived usefulness, perceived ease of use, and trust have a significant positive effect on the intention to adopt digital payment, particularly e-wallets. However, social influence does not show a significant effect. These findings provide insights for technology developers and policymakers to better understand the key factors driving e-wallet adoption among Generation Z in Pekanbaru, as well as to formulate effective strategies to increase e-wallet usage among the younger generation.*

**Keywords: digital payment, Technology Acceptance Model , intention to adopt, generation Z**

UIN SUSKA RIAU


**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR



*Assalamu 'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji syukur kehadiran Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya kepada penulis. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wa Sallam, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Intention to Adopt Digital Payment* pada Gen-Z Pengguna *E-wallet* di Kota Pekanbaru”**

Skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memenuhi persyaratan akademis dalam menyelesaikan program studi S1 Manajemen untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi di Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Suksesnya penyusunan skripsi ini tentunya penulis tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan bimbingan, arahan, bantuan dan dukungan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Dr. Mahyarni, SE, MM selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. Kamaruddin S.Sos, M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Bapak Dr. Mahmuzar, M.Hum selaku Wakil Dekan II Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Ibu Dr. Julina, SE, M.Si selaku Wakil Dekan III Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Ibu Astuti Meflinda, SE, MM selaku Ketua Jurusan S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Bapak Fakhurrozi, SE, MM selaku Sekretaris Jurusan S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Ibu Susnaningsih Mu'at, SE, MM, Ph.D selaku dosen pembimbing proposal dan skripsi yang telah banyak membantu, mengarahkan, membimbing meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dengan penuh kesabaran dan keikhlasan serta memberikan saran kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Bapak Saipul Al Sukri, M.Si selaku penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama masa perkuliahan di Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
10. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
11. Ayah dan Bunda tersayang, Surya Mahdi dan Dian Anggraini, dua orang hebat yang selalu mendukung dan menjadi sumber kekuatan dalam setiap

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

langkah penulis, menjadi tempat bersandar dan tiada henti mendoakan serta tanpa lelah mendengar keluh kesah air mata sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang mendukung dan mengusahakan segalanya untuk penulis mencapai cita-citanya.

12. Keluarga besar peneliti, Opa Cinta, Alm. Oma Cinta, Mami Ovit, Tante Windy, Om Indra dan Om Rian yang selalu mendukung dan mendoakan penulis di setiap langkah dan proses penulisan dan juga terimakasih kepada seluruh adik-adik penulis, Nadaa, Wildan, Abi, Ayra, Raisha, Qinara, Tia yang selalu menghibur dan menyemangati penulis selama penyelesaian skripsi ini.

13. Sahabat surgaku tersayang, Mahfudzha Hadaya, Bizanty Tharifah, Sausan Najda, Putri Karimah, Ingrid Tabiena yang selalu menjadi *support system* dan tak henti-hentinya selalu mendoakan penulis serta menjadi tempat keluh kesah selama penulisan ini dari awal hingga akhir.

14. Sahabat terbaik ku, Dwita Tiara Restu, Susi Lestari Telambanua, Ardina Azzahra Raziz, Melysha Salsha, Zahra Fathia Sari yang menemani setiap langkah penulis. Terimakasih untuk doa dan dukungannya selama perkuliahan.

15. Teman-teman Manajemen angkatan 2020, terutama teman-teman manajemen kelas F, manajemen keuangan C, dan teman seperbimbingan yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, terimakasih sudah berjuang bersama-sama,

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mendukung dan menemani hingga sampai di titik ini. Semoga dukungan dan segala bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Dengan penuh keterbukaan dan ketulusan, penulis mempersembahkan skripsi ini sebagai bagian dari pemenuhan syarat untuk meraih gelar Sarjana Ekonomi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat. Segala kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT, sementara segala kekurangan datang dari penulis.

Pekanbaru, 10 Juni 2024

Penulis

Nadinka Ayu Andhini  
NIM. 12070122130

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian .....	11
1.5 Sistematika Penulisan .....	12
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>14</b>
2.1 Landasan Teori .....	14
2.1.1 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .....	14
2.1.2 <i>Behavioral Intention to adopt</i> .....	15
2.1.3 <i>Digital Payment</i> .....	16
2.1.4 <i>Perceived Usefulness</i> .....	18
2.1.5 <i>Perceived ease of use</i> .....	20
2.1.6 <i>Social influence</i> .....	22
2.1.7 <i>Trust</i> .....	23
2.2 Pandangan Islam .....	25
2.3 Penelitian Terdahulu .....	27
2.4 Kerangka Penelitian .....	34
2.5 Variabel Penelitian .....	34
2.6 Konsep Operasional Variabel.....	35
2.7 Hipotesis Penelitian.....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.1	Jenis Penelitian .....	40
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	40
3.3	Jenis dan Sumber Data.....	40
3.3.1	Data Primer .....	40
3.3.2	Data Sekunder .....	41
3.4	Populasi dan Sampel .....	41
3.4.1	Populasi .....	41
3.4.2	Sampel.....	41
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	43
3.5.1	Kuesioner .....	43
3.5.2	Studi pustaka .....	44
3.6	Uji Kualitas Data.....	44
3.6.1	Uji Validitas .....	44
3.6.2	Uji Reliabilitas .....	45
3.7	Uji Asumsi Klasik .....	45
3.7.1	Uji Normalitas.....	45
3.7.2	Uji Multikolonieritas.....	46
3.7.3	Uji Heterokesdastisitas.....	46
3.7.4	Uji Autokorelasi .....	47
3.8	Uji Regresi Linier Berganda.....	47
3.9	Uji Hipotesis .....	48
3.9.1	Uji Parsial (Uji T).....	48
3.9.2	Uji Simultan ( Uji Statistik F) .....	49
3.9.3	Uji Koefesien Determinasi (R <sup>2</sup> ).....	50
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN .....</b>		<b>51</b>
4.1	Gambaran Umum Kota Pekanbaru .....	51
4.1.1	Sejarah Kota Pekanbaru .....	51
4.1.2	Visi dan Misi .....	52
4.1.3	Letak Geografis.....	53
4.1.4	Kependudukan.....	55
4.1.5	Perekonomian.....	56

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
5.1 Karakteristik Responden.....	58
5.2 Deskripsi Variabel Penelitian.....	61
5.2.1 Deskripsi Variabel Penelitian.....	62
5.2.2 Analisis Deskripsi Variabel <i>Intention To Adopt</i> (Y).....	62
5.2.3 Analisis Deskripsi Variabel <i>Perceived Usefulness</i> .....	63
5.2.4 Analisis Deskripsi Variabel <i>Perceived Ease of Use</i> .....	64
5.2.5 Analisis Deskripsi <i>Social influence</i> .....	65
5.2.6 Analisis Deskripsi <i>Trust</i> .....	66
5.3 Uji Kualitas Data.....	67
5.4 Uji Asumsi Klasik .....	70
5.4.1 Uji Normalitas.....	70
5.4.2 Uji Multikolinearitas .....	71
5.4.3 Uji Heteroskedastisitas.....	72
5.4.4 Uji Autokorelasi.....	74
5.5 Uji Analisis Regresi Linear Berganda .....	75
5.6 Uji Hipotesis .....	77
5.6.1 Uji Parsial (uji T) .....	77
5.6.2 Uji Simultan (uji F) .....	79
5.6.3 Uji Koefisien Determinasi (R <sup>2</sup> ).....	81
5.7 Pembahasan .....	82
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>87</b>
6.1 Kesimpulan .....	87
6.2 Keterbatasan Penelitian.....	88
6.3 Saran.....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>99</b>

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1:	Penelitian Terdahulu .....	27
Tabel 2. 2:	Definisi Operasional Variabel.....	35
Tabel 5. 1:	Identitas Responden (n= 220) .....	58
Tabel 5. 2:	Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	62
Tabel 5. 3:	Tanggapan Responden Tentang Variabel Intention to Adopt.....	63
Tabel 5. 4:	Tanggapan Responden Tentang Variabel Perceive Usefulness .....	63
Tabel 5. 5:	Tanggapan Responden Tentang Perceived Ease Of Use .....	64
Tabel 5. 6:	Tanggapan Responden Tentang Variabel Social influence .....	65
Tabel 5. 7:	Tanggapan Responden Tentang Variabel Trust.....	66
Tabel 5. 8:	Hasil Uji Validitas.....	68
Tabel 5. 9:	Hasil Uji Reliabilitas .....	69
Tabel 5. 10:	Hasil Uji Normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov .....	71
Tabel 5. 11:	Hasil Uji Multikolinearitas .....	72
Tabel 5. 12:	Uji Glejser Heteroskedastisitas .....	74
Tabel 5. 13:	Hasil Uji Autokorelasi .....	75
Tabel 5. 14:	Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda .....	76
Tabel 5. 15:	Hasil Uji Simultan (uji F) .....	80
Tabel 5. 16:	Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ).....	82

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1:	Merk Dompot Digital yang pernah digunakan responden .....	4
Gambar 1. 2:	Diagram Gen-Z Pengguna <i>E-wallet</i> di Kota Pekanbaru.....	4
Gambar 2. 1:	Technology Acceptance Model (Davis, 1989).....	15
Gambar 2. 2:	Kerangka Penelitian .....	34
Gambar 3. 1:	Penentuan jumlah sample menggunakan G*Power.....	43
Gambar 5. 1:	Hasil Uji Normalitas P-Plot .....	70
Gambar 5. 2:	Hasil uji Heteroskedastisitas.....	73



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini penggunaan *digital payment* membawa implikasi besar terhadap cara individu dan bisnis melakukan transaksi keuangan. Pembayaran berbasis digital atau *digital payment* adalah proses pemindahan saldo dari suatu akun ke akun lainnya dengan memanfaatkan perangkat digital, seperti *smartphone* dan sistem *point-of-sales* (GOPAY, 2023). Dalam istilah yang lebih spesifik, Ming-Yen Teoh dkk. (2013) menggambarkan *digital payment* sebagai sebuah pembayaran elektronik yang dikirim dari pembayar ke penerima pembayaran melalui saluran pembayaran elektronik komprehensif yang memungkinkan pembayar untuk bebas melihat dan menangani transaksi mereka melalui internet. Berdasarkan dari definisi yang telah dikemukakan, *digital payment* dapat diartikan sebagai suatu alat pembayaran yang dilakukan menggunakan internet dari pembayar ke penerima pembayaran melalui saluran pembayaran elektronik tanpa adanya penggunaan uang kas.

Adopsi *digital payment* ini tidak hanya menjadi tren konsumen, tetapi juga mendapat perhatian dari pelaku bisnis dan pemerintah. Pembayaran digital memang sedang meningkat di Indonesia. Hal ini berkembang dan sejalan dengan booming perdagangan elektronik serta pergeseran masyarakat Indonesia ke arah *cashless society* (Abdurrahman, 2023). Dalam perekonomian saat ini, disrupsi digital adalah *a new normal*, dimana internet telah mentransformasi hampir setiap

bidang bisnis. Semua bentuk platform digital adalah alat untuk menyebarkan informasi, barang, bahkan kekayaan. Proses ini dilakukan secara *cashless* melalui perangkat seluler dan bahkan tidak memerlukan apapun keterlibatan lembaga perbankan (Shankar dan Rishi, 2020).

Sektor pembayaran digital Indonesia sedang mengalami pertumbuhan yang mengesankan, sebagaimana dilaporkan dalam Laporan e-Conomy SEA, 2023 bahwa ekonomi digital diperkirakan akan tumbuh dari US\$76 miliar pada 2022 menjadi US\$82 miliar pada 2023. Dengan ukuran pasar dan skala begitu besar, sektor pembayaran digital diperkirakan akan mencapai GMV (*Gross Merchandise Value*) sekitar US\$110 miliar pada 2025 (Redjalam, 2023). Riset terbaru yang dilakukan InsightAsia bertajuk '*Consistency That Leads: 2023 E-wallet Industry Outlook*' menunjukkan dompet digital semakin menjadi metode pembayaran paling yang dipilih masyarakat, dibanding pembayaran tunai dan transfer bank (Anggraeni, 2022). Hasil riset menunjukkan 74% responden aktif menggunakan dompet digital untuk berbagai macam transaksi keuangan mereka (Wulandari, 2023). Visa merilis temuan dari *Consumer Payment Attitudes Study* 2022 mengungkapkan adanya terindikasi pergeseran dalam sistem transaksi nontunai di Indonesia, studi ini menunjukkan bahwa dua dari tiga masyarakat Indonesia (67%), bersiap-siap untuk meninggalkan uang tunai (Visa, 2023). Gen Z mendominasi sebanyak 78% yang bersiap meninggalkan uang tunai (Abdurrahman, 2023).

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

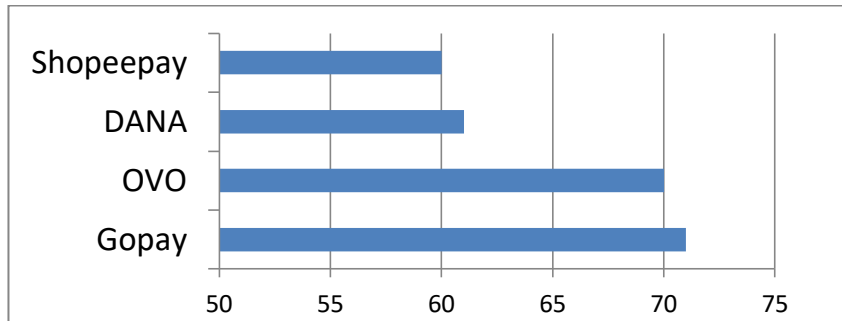
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Peningkatan yang signifikan pada *digital payment* mengindikasikan bahwa besarnya arus transaksi pasar di Indonesia dan menggambarkan bahwa perekonomian mulai berjalan kembali baik sejak keterpurukan ekonomi akibat pandemi Covid-19 dan dapat dianggap sebagai bentuk optimis bahwa *e-wallet* dapat mempercepat adopsi pembayaran digital (Kurniawan, 2022). Penggunaan dompet digital di Indonesia diproyeksikan dapat tumbuh mencapai 31,5% pada tahun 2025, pertumbuhan *e-wallet* hingga 2025 juga diprediksi akan didukung oleh semakin berkembangnya e-commerce dan usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) yang berpindah ke dalam platform online di Indonesia (Pahlevi, 2022).

Di Indonesia, terdapat berbagai aplikasi dompet digital yang sangat populer dan terpercaya, yaitu Gopay, Dana, OVO, Shopeepay, LinkAja, Sakuku dan Bayarind (Ermanja, 2023). Menurut laporan *E-wallet Industry Outlook 2023* dari Insight Asia, dari 1.300 warga perkotaan yang disurvei, 74% di antaranya sudah pernah menggunakan dompet digital. Di kelompok tersebut, sekitar 61% menggunakan beberapa aplikasi dompet digital sekaligus. Secara umum di Indonesia, *platform* yang paling banyak digunakan adalah Gopay dengan proporsi pengguna 71%, bersaing sangat ketat dengan OVO yang proporsi penggunaannya mencapai 70%, sementara pengguna *platform* dompet digital lain seperti Dana, ShopeePay, dan LinkAja proporsinya lebih sedikit seperti terlihat pada grafik.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

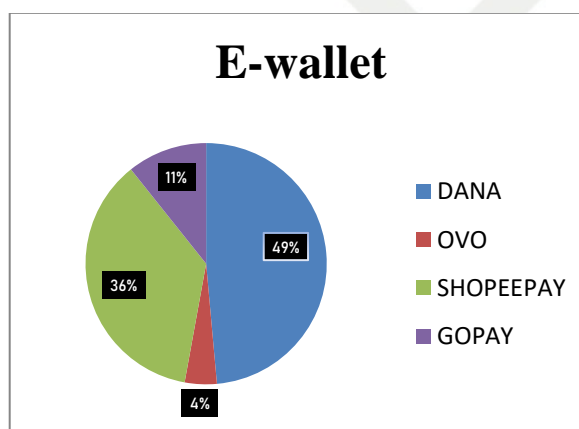
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Sumber: Data diolah, 2024

**Gambar 1. 1: Merk Dompot Digital yang pernah digunakan responden per September 2022**

Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan oleh peneliti kepada generasi-Z pengguna *e-wallet* yang ada di Kota Pekanbaru, dari 140 responden ditemukan bahwa sebanyak 49% dari responden di Pekanbaru menggunakan DANA sebagai aplikasi *e-wallet* utama, disusul oleh 36% yang menggunakan SHOPEEPAY, 11% menggunakan GOPAY, dan hanya 4% yang menggunakan OVO. Temuan ini menunjukkan variasi preferensi pengguna di tiap kota, mengindikasikan bahwa tidak dapat mengeneralisir penggunaan aplikasi *e-wallet* di seluruh wilayah sebagai contoh di Kota Bengkulu, aplikasi SHOPEEPAY dipilih sebagai aplikasi *e-wallet* oleh mayoritas responden (Purbondaru dkk., 2023).



Sumber: Data olahan pra penelitian 2024

**Gambar 1. 2: Diagram Gen-Z Pengguna E-wallet di Kota Pekanbaru**

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kota Pekanbaru dijadikan sebagai objek dalam penelitian ini karena kota Pekanbaru termasuk dalam 7 kota besar pengguna *e-wallet* di Indonesia, tingginya arus pembayaran menggunakan *e-wallet* berdampak pada nilai transaksi uang elektronik yang tumbuh pesat hingga 58,6% dan volume transaksi meningkat 37,49% dengan nilai transaksi uang elektronik bulanan di Indonesia mencapai Rp 35,1 triliun (Ansam, 2022). Pemerintah provinsi Riau, terutama Kota Pekanbaru, ikut ambil andil dalam mendukung percepatan digitalisasi keuangan kalangan masyarakat (MC Kota Pekanbaru, 2021). Kota Pekanbaru juga merupakan kota sentral perekonomian di provinsi Riau, memiliki pasar rakyat, pusat perbelanjaan, pusat pendidikan, serta UMKM yang memainkan peran penting dalam digitalisasi keuangan pada saat ini (DISPUSIP Kota Pekanbaru, 2021).

Meningkatnya pertumbuhan pembayaran digital di Indonesia disebabkan karena banyaknya faktor yang bisa mempengaruhi. Berbagai penelitian mengenai niat pengguna untuk mengadopsi teknologi baru telah dilakukan. Penelitian terdahulu yang meneliti tentang penggunaan teknologi menggunakan berbagai teori seperti *Theory of Reasoned Action* (TRA), *The Planned Behavior Theory* (TPB), *The Technology Acceptance Model* (TAM) dan *The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT).

Berdasarkan fenomena diatas, peneliti akan menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) yaitu salah satu model yang digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang memberikan pengaruh terhadap penerimaan suatu teknologi informasi, selain itu TAM merupakan model yang

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*parsimoni (parsimonius)* yaitu model yang sederhana namun *valid* (Shankar dan Datta, 2018). Model TAM terdiri dari dua variabel utama yang mana dijelaskan oleh Davis (1989) dalam penelitian tentang *perceived usefulness & perceived ease of use* yang diteorikan menjadi penentu mendasar dalam penggunaan suatu sistem, penelitian tersebut menghasilkan wawasan baru tentang *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* yang berperan sebagai faktor penentu penerimaan pengguna, serta berkorelasi dengan penerimaan pengguna teknologi.

*Perceived usefulness* merupakan salah satu variabel penting dalam memahami penerimaan teknologi. *Perceived usefulness* didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaan. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa konstruk *perceived usefulness* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap penggunaan *mobile banking* (Prastiawan, Aisjah, dan Rofiaty, 2021). Dalam penelitian To dan Trinh (2021) niat pengguna dalam menggunakan *e-wallet* dipengaruhi secara signifikan oleh persepsi mereka mengenai kegunaannya. Pada penelitian Sukis Warningsih (2021) *perceived usefulness* dapat dijelaskan sebagai asumsi tentang nilai tambah yang akan diterima, persepsi kegunaan juga menggambarkan tingkat keyakinan seseorang terhadap suatu hal penggunaan teknologi yang dapat mengurangi beban mental dan fisik.

Kegunaan saja tidak cukup untuk meyakinkan pengguna untuk mengadopsi suatu teknologi. *Perceived ease of use* atau persepsi tentang seberapa mudah teknologi tersebut digunakan, juga memainkan peran yang penting. Menurut Davis (1989) mendefinisikan *Perceived ease of use* sebagai sejauh mana

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

pengguna percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari usaha. Hal ini didasarkan pada persepsi individu bahwa penggunaan teknologi tertentu akan dilakukan tanpa mengeluarkan tenaga. Penelitian terdahulu menemukan hubungan signifikan antara PEOU dengan minat menggunakan *e-wallet* (Chawla dan Joshi, 2019; Singh, Sinha, dan Liébana-Cabanillas, 2020).

Ketika seseorang melihat bahwa orang-orang di sekitarnya menggunakan dan menikmati manfaat dari suatu teknologi, mereka cenderung merasa tertarik untuk mengikuti jejak mereka (Scheinfeld dan Voorhees, 2022) hal ini berkaitan dengan pengaruh sosial. *Social influence* atau pengaruh sosial didefinisikan sebagai tingkat sejauh mana seseorang merasakan bahwa orang-orang yang dianggapnya penting, percaya bahwa ia seharusnya menggunakan sistem yang baru (Venkatesh, 2003 dalam Jogiyanto 2007). Adanya pengaruh yang signifikan dari *social influences* terhadap *behavioral intention* menunjukkan bahwa orang-orang terdekat seperti keluarga dan sahabat mempunyai peranan penting, kondisi ini harus diperhatikan agar penyedia layanan pembayaran seluler juga dapat menggunakannya media sosial sebagai alat periklanan, karena Generasi Z banyak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya melalui media sosial (Nur dan Panggabean, 2021).

Untuk menggunakan *digital payment*, pengguna diminta untuk memberikan informasi pribadi dan keuangan kepada penyedia layanan. Namun, beberapa pelanggan tidak mau mempercayai informasi mereka kepada penyedia layanan. Mereka khawatir transaksi mereka dapat dilacak, atau mereka menerima banyak iklan (Dahlberg, Mallat, dan Öörni, 2003). Kemajuan serta perkembangan

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembayaran digital di Indonesia tidak dapat lepas dari regulasi yang mengaturnya, khususnya regulasi terhadap keamanan perlindungan data pribadi & transaksi dalam sistem pembayaran digital yang diatur dalam PBI No. 22/20/PBI/2020, sebagaimana dilansir oleh Mercy Simorangkir selaku *managing director* AFTECH, meskipun BI telah memberikan perlindungan keamanan data dan kemudahan sistem pembayaran, konsumen tetap harus melakukan keamanan datanya secara pribadi (Wahyudi, 2019). *Trust* merupakan unsur penting dalam mengelola sebuah hubungan. Dengan adanya kepercayaan, seseorang akan merasa yakin untuk mengandalkan orang lain. Dalam konteks ini, penyedia layanan dompet digital harus cerdas dalam mempertahankan kepercayaan yang telah dibangun, sehingga mereka dapat menarik niat pengguna potensial dan mempertahankan pengguna secara permanen. Dengan kata lain, kepercayaan adalah kunci untuk membangun dan mempertahankan hubungan yang positif antara penyedia layanan dompet digital dan pengguna mereka (Sukis Warningsih, 2021). Pada penelitian terdahulu Saif dkk.. (2022), *trust* memiliki hubungan positif dan signifikan dengan niat untuk mengadopsi bank berbasis digital. Oleh karena itu, penelitian ini akan memasukkan *trust* ke dalam penelitian ini untuk memprediksi *intention to adopt digital payment* di kalangan Gen Z pengguna *e-wallet* yang ada di kota Pekanbaru.

Penelitian ini dilakukan pada Generasi Z. Badan Pusat Statistik (BPS) merilis, Gen Z adalah generasi kerja terbaru yang lahir antara tahun 1997-2012, Komposisi penduduk Indonesia didominasi oleh Gen-Z yang dibuktikan data statistik sensus penduduk Indonesia tahun 2020 menyatakan bahwa, Generasi



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Z mendominasi dengan jumlah sekitar 74,93 juta jiwa, atau 27,94% populasi. Generasi ini masih berada dalam usia muda hingga remaja awal. Dominasi ini memberikan harapan akan potensi kemajuan dan perubahan di masa depan (Rainer, 2023). Untuk di Kota Pekanbaru populasi Gen-Z juga mendominasi sebanyak 374.708 jiwa dari total seluruh penduduk di Kota Pekanbaru sebanyak 1.123.348 jiwa, yang terdiri dari 564.628 penduduk laki-laki dan 558.720 penduduk perempuan (BPS, 2024)

Menurut Direktur Utama Lembaga Pengembangan Perbankan Indonesia (LPPI) Mirza Adityaswara dalam dialog Sore Bersama Pakar, tahun 2021 gen Z menjadi generasi yang paling banyak menghabiskan waktunya dengan smartphone dan menjadi generasi yang paling melek teknologi, ini berkaitan dengan gen Z yang merupakan peluang pangsa pasar pada ekonomi digital ASEAN (Fazry, 2022)

Studi mengenai niat masyarakat dalam mengadopsi layanan pembayaran seluler telah dilakukan di beberapa negara seperti Thailand ((Phonthanukitithaworn, Sellito, dan Fong, 2015) ; China (Havidz dkk., 2018) ; Arab Saudi (Alswaigh dan Aloud, 2021) ; India ((Shankar dan Datta, 2018), (Ullah dkk., 2022)) serta di Indonesia (Afgani dkk., 2021). Kontribusi penelitian ini adalah untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku niat Generasi Z untuk mengadopsi teknologi pembayaran digital dengan menggunakan model TAM untuk mengeksplorasi bagaimana *behavioral intention* Generasi Z dalam mengadopsi teknologi pembayaran seluler di Kota Pekanbaru.

### 1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh *perceived usefulness* terhadap minat mengadopsi *digital payment* pada Generasi Z pengguna *e-wallet* di kota Pekanbaru?
2. Apakah terdapat pengaruh *perceived ease of use* terhadap minat mengadopsi *digital payment* pada Generasi Z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru?
3. Apakah terdapat pengaruh *social influence* terhadap minat mengadopsi *digital payment* pada Generasi Z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru?
4. Apakah terdapat pengaruh *trust* terhadap minat mengadopsi *digital payment* pada Generasi Z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh *perceived usefulness* terhadap minat mengadopsi *digital payment* pada Generasi Z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui pengaruh *perceived ease of use* terhadap minat mengadopsi *digital payment* pada Generasi Z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru.
3. Untuk mengetahui pengaruh *social influence* terhadap minat mengadopsi *digital payment* pada Generasi Z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru.
4. Untuk mengetahui pengaruh *trust* terhadap minat mengadopsi *digital payment* pada Generasi Z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah di kemukakan diatas, maka penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini merupakan tugas akhir yang diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam mempraktekkan ilmu yang telah didapatkan.
- b. Memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat mengadopsi pembayaran digital.

### 2. Bagi Perusahaan (institusi keuangan)

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi bagi perusahaan terkait mengenai pengoptimalkan layanan sesuai dengan preferensi generasi-Z.
- b. Memungkinkan perusahaan untuk meningkatkan penetrasi pasar dan kepuasan pengguna dengan memahami faktor-faktor yang memengaruhi adopsi digital payment.

### 3. Bagi Universitas

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan referensi penelitian serta dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Meningkatkan kompetensi peneliti dalam metodologi penelitian dan analisis data

4. Bagi Masyarakat

a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pelaku UMKM maupun industri, untuk meningkatkan transaksi non-tunai dengan pemahaman yang lebih baik tentang preferensi generasi-Z terkait pembayaran digital.

b. Selain itu untuk mengoptimalkan efisiensi transaksi dan pembayaran bagi UMKM dengan memanfaatkan teknologi pembayaran digital yang disukai oleh generasi-Z.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan ini akan dibahas dalam 6 (enam) bab, penulis memberikan gambaran secara garis besar pada masing-masing bab secara keseluruhan, yang mana pembahasannya mempunyai kaitan antara satu dengan yang lainnya, dalam 6 (enam) bab tersebut terdiri dari:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pendahuluan sebagai dasar dan acuan mengapa penelitian ini di lakukan. Pendahuluan ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

#### **BAB II : TELAAH PUSTAKA**

Bab ini berisi bahasan landasan teori yang relevan mengenai variabel penelitian serta pendekatan yang dipakai dan diambil dari berbagai buku dan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini. Selain itu, bab ini juga menguraikan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan objek penelitian, kerangka pemikiran, definisi operasional variabel dan hipotesis penelitian.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi penjelasan tentang lokasi penelitian, jenis dan sumber data, variabel, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik pengelolaan data dan metode analisis data yang digunakan untuk menganalisa hasil pengujian sampel.

### **BAB IV : GAMBARAN UMUM PENELITIAN**

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai bagian dari suatu objek. Dimana bagian ini akan menjelaskan nama objek yang akan di deskripsikan.

### **BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini diuraikan hasil penelitian dan penjelasan dari hasil penelitian tentang pengaruh *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *social influence* dan *trust* terhadap *intention to adopt digital payment* pada generasi-z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru.

### **BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini merupakan uraian singkat dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan terangkum pada bagian kesimpulan. Bab ini akan diakhiri dengan pengungkapan keterbatasan penelitian dan diikuti dengan saran yang bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

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

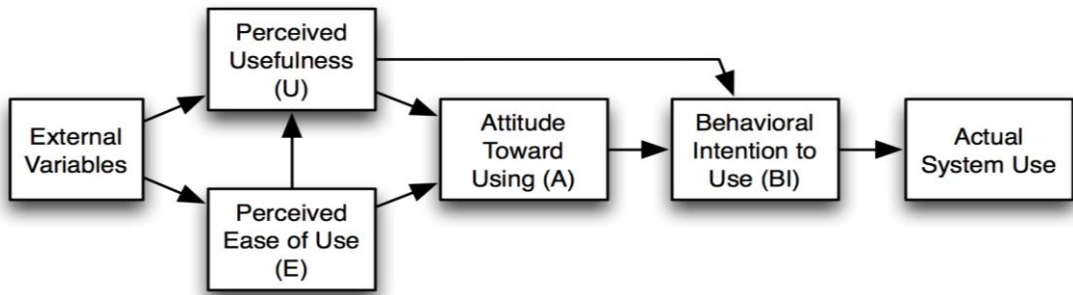
*Technology Acceptance Model (TAM)* yang dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989 adalah model yang paling berpengaruh digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi. Hubungan antar konstruk pada model TAM dibuat berdasarkan model Theory Reasoned Action (TRA) yang dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen tahun 1980. TAM sering dianggap sebagai arus penelitian utama untuk mengeksplorasi faktor-faktor penentu perilaku menerima dan menggunakan sistem informasi (Cheong & Park, 2003). Manfaat TAM adalah termasuk instrumen yang dapat diandalkan dengan sifat pengukuran yang sangat baik, keringkasan, dan kekuatan empiris (Featherman dan Pavlou, 2003).

*Teori Technology Acceptance Model (TAM)* menjelaskan bahwa niat seseorang untuk menggunakan suatu sistem dipengaruhi oleh dua keyakinan utama. Pertama, *perceived usefulness*, yang mencerminkan sejauh mana individu percaya bahwa penggunaan sistem akan memberikan peningkatan dalam kinerjanya. Kedua *perceived ease of use*, yang mengukur sejauh mana individu percaya bahwa penggunaan sistem akan mudah dan tidak memerlukan usaha yang berlebihan (Anjelina, 2018). Selain itu, TAM juga berfungsi sebagai dasar untuk merumuskan hipotesis dalam penelitian, memberikan kerangka kerja yang kokoh

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk memahami bagaimana persepsi ini mempengaruhi keputusan individu untuk mengadopsi teknologi.



Sumber: Davis, (1989)

**Gambar 2. 1: Kerangka *Technology Acceptance Model* (Davis, 1989)**

Dari penelitian-penelitian sebelumnya, TAM dikembangkan lagi dengan menambahkan beberapa variabel lain yang dianggap dapat memengaruhi seseorang dalam menerima suatu teknologi baru. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Jumardi, Pontoh, dan Nirwana (2020) dengan menguji variabel *trust* apakah dapat memengaruhi seseorang dalam menggunakan *mobile wallet*, dan dari hasil penelitiannya ditemukan bahwa *trust* berpengaruh signifikan terhadap seseorang dalam menggunakan *E-wallet*. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Chawla dan Joshi (2019) yang mengungkapkan bahwa *trust* dan *perceived security* memengaruhi seseorang dalam menggunakan *mobile wallet* di India.

### 2.1.2 Behavioral Intention to adopt

*Behavioral intention to adopt* adalah konsep yang menggambarkan tingkat keinginan individu untuk menggunakan atau mengadopsi teknologi atau sistem informasi, yang berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan konsumen terhadap

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

suatu produk atau jasa di masa depan (Davis, 1989). Dalam literatur sebelumnya, seperti yang dinyatakan oleh Ajzen (1991), *behavioral intention* secara konsisten ditemukan memainkan peran utama dalam memutuskan bagaimana sistem baru digunakan dan diterima. Menurut Lu, Huang dan Lo, 2010 dalam Afgani dkk., 2021) , *behavioral intention* mengacu pada kesediaan seseorang untuk terlibat dalam perilaku tersebut dan diyakini sebagai tindakan spontan. Mengacu pada teknologi, seperti yang dikemukakan oleh Davis (1989), *behavioral Intention* dapat didefinisikan sebagai keinginan untuk tetap menggunakan teknologi. Penelitian di bidang ini sering menggunakan kerangka kerja seperti *Technology Acceptance Model* (TAM) atau model sejenis untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi niat pengguna untuk mengadopsi teknologi.

Adopsi merupakan keputusan untuk sepenuhnya memanfaatkan inovasi sebagai langkah terbaik yang dapat diambil, proses adopsi di mana ialah penggunaan metode dari suatu ide baru atau alat modern (Ramadhanti dkk., 2023). Penjelasan tersebut sejalan dengan pengertian adopsi menurut Kumar dkk., (2020), adopsi adalah semacam pertimbangan tentang memanfaatkan pengembangan teknis secara optimal. Dapat disimpulkan definisi *behavioral intention to adopt of digital payment* adalah tingkat keinginan seseorang atau individu untuk menggunakan atau mengadopsi *digital payment*.

### 2.1.3 Digital Payment

Pembayaran elektronik atau *digital payment* mulai muncul seiring dengan perkembangan e-commerce, pertumbuhan yang cepat dalam e-commerce mendorong beberapa pihak untuk menciptakan produk baru yang dapat



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memfasilitasi transaksi e-commerce. Karena e-commerce beroperasi secara daring, produk pendukungnya juga berbasis online. Inilah awal mula lahirnya sistem pembayaran online yang dikenal sebagai *digital payment*. *Digital payment* adalah suatu sistem yang menyediakan alat-alat untuk membayar jasa atau barang secara online (Tarantang dkk., 2019). Biasanya, perusahaan menggunakan *digital payment* dengan berkolaborasi dengan berbagai lembaga perbankan. Seiring dengan perkembangan *digital payment*, muncul berbagai bentuk sistem pembayaran *digital payment*, termasuk *E-wallet*, *E-Cash*, cek elektronik, dan kartu pintar (Houston, 2020).

Penelitian ini berfokus pada *e-wallet*, adapun *e-wallet* berdasarkan Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran, adalah layanan elektronik sebagai penyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan kartu/dan/atau yang dapat juga menyimpan dana, dan untuk melakukan pembayaran.

*E-wallet* atau dompet elektronik merupakan sistem yang terhubung dengan akun pengguna untuk membayar kepada penjual dengan cara mengurangi saldo secara otomatis. Selain memudahkan transaksi, *e-wallet* juga menjamin keamanan. Pengguna dapat mengirim dan menerima uang dengan mudah menggunakan nomor telepon penerima atau melakukan transaksi dengan memindai kode QR atau barcode menggunakan smartphone, menciptakan gaya baru dalam bertransaksi dengan *e-wallet* (Financial, 2023).

Dilengkapi dengan berbagai fitur, layanan *e-wallet* membuat pengguna semakin mudah untuk bertransaksi, berbelanja maupun bersedekah. Pelanggan

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*e-wallet* tidak perlu cemas karena pelayanan *e-wallet* cukup aman, karena aplikasi ini memakai tiga platform pembayaran yaitu QR Code, Near-Field Communication (NFC), dan One-Time Password (OTP). Dan untuk menarik para calon pengguna, perusahaan didedikasikan untuk berkolaborasi dengan berbagai macam merchant (Perdana, 2023)

### 2.1.4 *Perceived Usefulness*

#### a. Pengertian *Perceived Usefulness*

Davis (1989) mendefinisikan *perceived usefulness* sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Seseorang akan menggunakan suatu sistem apabila dirinya merasa percaya bahwa sistem tersebut berguna, dan sebaliknya tidak akan menggunakannya apabila dirinya merasa percaya bahwa sistem tersebut kurang berguna (Jogiyanto, 2007). Umumnya, manusia akan cenderung menggunakan suatu aplikasi apabila aplikasi tersebut membantu dan memudahkan pekerjaannya. *Perceived usefulness* sendiri dapat diartikan melalui kata *useful* yang berarti mampu digunakan secara menguntungkan.

#### b. Indikator *Perceived Usefulness*

Menurut Davis (1989), indikator yang digunakan untuk *perceived usefulness* (dalam Chawla dan Joshi, 2019) adalah sebagai berikut :

1. *Work more quickly* yaitu jika seseorang bisa menyelesaikan pekerjaannya lebih cepat dengan bantuan teknologi, dia akan merasa bahwa teknologi tersebut bermanfaat. Sebaliknya, jika teknologi tersebut tidak membantu

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyelesaikan pekerjaan dengan lebih cepat, kepercayaan orang tersebut terhadap teknologi itu akan menurun.

2. *Useful* yaitu jika individu merasa bahwa teknologi yang mereka gunakan bermanfaat untuk pekerjaan mereka, kepercayaan mereka terhadap teknologi tersebut akan meningkat. Sebaliknya, jika mereka merasa bahwa teknologi tersebut tidak berguna, kepercayaan mereka terhadap teknologi tersebut akan menurun.
3. *Effectiveness* yaitu jika seseorang menggunakan teknologi dan bisa menyelesaikan pekerjaannya dengan efektif, dia akan percaya bahwa teknologi itu berguna. Sebaliknya, jika teknologi tidak membantu menyelesaikan pekerjaan dengan efektif, dia tidak akan percaya pada teknologi tersebut.
4. *Easier* yaitu Jika seseorang merasa pekerjaannya menjadi lebih mudah dengan menggunakan teknologi, dia akan menganggap teknologi itu berguna. Sebaliknya, jika dia merasa teknologi tersebut tidak mempermudah pekerjaannya, dia akan menganggap teknologi itu tidak berguna.
5. *Performance* yaitu Jika seseorang merasa performa kerjanya meningkat dengan menggunakan teknologi, dia akan menganggap teknologi itu berguna. Sebaliknya, jika dia merasa performa kerjanya tidak meningkat dengan teknologi tersebut, dia tidak akan menganggapnya berguna bagi pekerjaannya.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Timbulnya *perceived usefulness* dikarenakan pengguna merasakan pembayaran menggunakan *e-wallet* menjadi efektif, cepat, dan mudah sehingga membuat pengguna memiliki niatan untuk terus menggunakan *e-wallet*. Semakin besar *perceived usefulness* yang dirasakan oleh pengguna, maka minat untuk menggunakan kembali akan semakin besar (Kumala, Pranata, dan Thio, 2020). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Persepsi Kegunaan atau *perceived usefulness* merujuk pada kondisi di mana seseorang meyakini bahwa penggunaan suatu sistem tertentu dapat meningkatkan kinerja individu tersebut.

### 2.1.5 *Perceived ease of use*

#### a. Pengertian *Perceived ease of use*

Davis (1989) mendefinisikan *perceived ease of use* sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari usaha. Individu yang percaya bahwa sistem mudah digunakan cenderung akan menggunakannya, sedangkan sebaliknya, jika individu merasa sistem sulit digunakan, maka cenderung tidak akan menggunakannya (Jogiyanto, 2007). Berdasarkan definisi *perceived ease of use* diatas dapat diartikan bahwa kemudahan akan mengurangi usaha seseorang dalam mempelajari sistem.

#### b. Indikator *Perceived Ease Of Use*

Menurut Davis (1989), aspek yang digunakan untuk *perceived ease of use* (dalam Chawla dan Joshi, 2019) adalah sebagai berikut:

1. *Easy to learn* yaitu individu yang bisa mempelajari suatu teknologi dengan mudah merupakan tanda bahwa individu tersebut menganggap teknologi tersebut mudah digunakan, sebaliknya bila individu merasa

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sulit untuk mempelajari suatu teknologi maka individu tersebut akan menganggap teknologi tersebut tidak mudah untuk digunakan.

2. *Easy to understand* yaitu individu yang merasa suatu teknologi mudah untuk dipahami maka individu menganggap teknologi tersebut mudah untuk digunakan, sebaliknya, jika individu merasa suatu teknologi sulit untuk dipahami maka individu menganggap teknologi tersebut tidak mudah untuk digunakan.
3. *Effortless* yaitu individu yang merasa suatu teknologi dapat dilakukan secara ringkas, maka teknologi tersebut dianggap mudah untuk digunakan dan sebaliknya bila suatu teknologi tidak dapat dilakukan secara ringkas, maka teknologi tersebut tidak mudah untuk digunakan.
4. *Easy to use* yaitu individu yang merasa suatu teknologi mudah untuk digunakan, maka individu akan merasa kepercayaannya meningkat akan teknologi tersebut, sebaliknya bila individu merasa suatu teknologi tidak mudah untuk digunakan, maka rasa percaya individu terhadap suatu teknologi akan menurun.

Semakin besar *perceived ease of use* yang dirasakan oleh pengguna, maka minat untuk menggunakan juga akan semakin besar. Timbulnya *perceived ease of use* ini dikarenakan pengguna merasa pembayaran menggunakan *e-wallet* menjadi mudah untuk dipelajari dan dipahami Sehingga membuat pengguna memiliki niatan untuk terus menggunakan *e-wallet*.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 2.1.6 Social influence

#### a. Pengertian *Social influence*

Menurut Venkatesh, Thong, dan Xu (2012), *Social influence* social influence adalah sejauh mana pengguna teknologi merasa bahwa orang-orang penting dalam hidup mereka, seperti keluarga dan teman, menganggap bahwa mereka seharusnya menggunakan teknologi tertentu. Hal ini mencerminkan seberapa besar pengaruh lingkungan sosial mereka dalam membentuk keputusan untuk mengadopsi teknologi tersebut.

*Social influence* adalah faktor eksternal yang memengaruhi niat individu untuk menggunakan teknologi, terkait dengan tekanan dan pengaruh dari lingkungan sosial mereka seperti keluarga, teman, atau kolega, dalam proses pengambilan keputusan terkait adopsi teknologi (Prastiawan, Aisjah, dan Rofiaty, 2021). Ini menunjukkan dinamika di mana individu merasa dipengaruhi oleh norma sosial atau ekspektasi dari orang-orang di sekitarnya, yang pada akhirnya mempengaruhi sikap dan perilaku mereka terhadap teknologi baru tersebut. Dengan kata lain, pengaruh sosial dapat menjadi faktor kunci yang memengaruhi adopsi teknologi dalam konteks layanan m-wallet (Singh, Sinha, dan Liébana-Cabanillas, 2020).

Dapat disimpulkan, berdasarkan pendapat para ahli di atas, *social influence* merupakan pengaruh yang dirasakan individu dari interaksi dengan orang lain dalam perubahan sikap atau perilaku untuk menggunakan sistem atau teknologi baru.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Indikator *Social influence*

Menurut Venkatesh (dalam Laela dan Asdar, 2022:58) mengatakan indikator *social influence* adalah sebagai berikut:

1) *Subjective Norms* (Norma Subjektif)

*Subjective Norms* mencerminkan sejauh mana individu merasa tekanan sosial atau norma dari kelompok sosial atau lingkungan mereka untuk menggunakan suatu teknologi. Ini mencakup harapan, norma, dan ekspektasi orang-orang di sekitar individu terhadap adopsi teknologi tersebut. Dalam hal ini seseorang akan berminat mengadopsi suatu teknologi jika ada orang lain menganjurkan untuk menggunakannya.

2) *Social Factors* (*Faktor Sosial*)

Didefinisikan sebagai menggambarkan sejauh mana pengaruh sosial mempengaruhi persepsi dan perilaku individu terkait dengan teknologi. Ini termasuk penilaian individu terhadap rekomendasi atau pandangan dari orang-orang terdekat, norma-norma sosial dalam kelompok, dan pengaruh dari interaksi sosial dalam lingkungan yang relevan.

Banyak penelitian tentang digital *payment* menemukan bahwa *social influence* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat berperilaku (Handayani dan Rianto, 2021 ; Afgani dkk., 2021 ; Nur dan Panggabean, 2021).

Namun, Shankar dan Datta (2018) dan Nisa dan Solekah, (2022) melaporkan bahwa pengaruh sosial terhadap niat berperilaku tidak signifikan.

**2.1.7 Trust**

a. Pengertian *Trust*

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Lau dan Lee (1999), *trust* atau Kepercayaan adalah suatu kesediaan seseorang yang memasrahkan dirinya terhadap pihak lain dengan resiko tertentu. *Trust* adalah hal yang krusial dalam masalah pada transaksi *online* (Chawla dan Joshi, 2019). Kepercayaan ini tidak hanya dapat diakui oleh pihak lain atau mitra bisnis, melainkan harus dibangun mulai dari awal dan dapat dibuktikan. Kepercayaan dibutuhkan oleh pengguna teknologi informasi dalam rangka meningkatkan kinerja seseorang dalam suatu kegiatan. Trust berperan penting dalam penggunaan suatu sistem informasi teknologi yaitu sistem digital payment karena kepercayaan dapat memberikan jaminan yang subjektif bahwa Konsumen dapat memperoleh pengalaman yang positif tentang kualitas, keandalan, dan niat baik dari penyedia layanan *digital payment* (Inzaghi dan Priyono, 2022). Ketika Konsumen mulai mempercayai suatu sistem atau penyedia layanan, mereka akan mulai menggunakan aplikasi tersebut untuk bertransaksi (Yang dkk. 2021).

#### b. Indikator *Trust*

Menurut Chawla dan Joshi (2019), *trust* termasuk dalam tiga dimensi berikut ini :

1. *Ability*, ditujukan kepada penyedia mobile payment yang memiliki pengetahuan dan kemampuan yang cukup untuk menjalani tugas pembayaran dengan baik dan benar.
2. *Integrity*, penyedia *mobile payment* memenuhi janjinya.



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

3. *Benevolence*, penyedia *mobile payment* akan peduli dengan kepentingan dari pengguna, bukan hanya peduli dengan kepentingannya sendiri.

Dapat disimpulkan pengertian trust adalah keyakinan Konsumen dalam menggunakan dan mengandalkan suatu teknologi dengan percaya diri bahwa data pengguna aman, privasi pengguna terjaga, dan kepentingan pengguna dilayani dengan baik.

Beberapa penelitian telah mengabulkan TAM dengan variabel trust pada penelitian mereka (Jumardi, Pontoh, dan Nirwana 2020; Kumala, Pranata, dan Thio 2020; Salsabila Putri Ramadhanti, Agung Dharmawan Buchdadi, dan Muhammad Fawaiq 2023). Menurut Saputtera (2022), *trust* berpengaruh signifikan terhadap *Intention to adopt* pada calon Konsumen *e-wallet*, jika persepsi Kepercayaan calon konsumen tinggi pada suatu aplikasi *e-wallet*, maka akan semakin besar pula niat konsumen untuk memakai aplikasi tersebut.

## 2.2 Pandangan Islam

Sebagai muslim kita harus berhati-hati dalam menggunakan *e-wallet*, serta memperhatikan syarat-syarat yang diatur dalam syariat islam, dalam hukum ekonomi islam transaksi elektronik adalah boleh, dikatakan boleh ini sesuai dengan ketetapan yang ada dalam Fatwa DSN-MUI No: 116/DSN-MUI/IX2017 tentang uang elektronik syariah serta kaidah fiqh, dimana uang elektronik boleh digunakan sebagai alat pembayaran yang sesuai dengan Fatwa DSNMU sehingga menjadikan *e-wallet* sah digunakan baik dalam peraturan agama maupun pemerintah (Ariyandi, Karsanty, dan Qurrotaayun, 2023).



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mekanisme transaksi *e-wallet* itu hukumnya boleh berdasarkan dalil Al-Qur'an Surat An-Nisa ayat 29 yaitu :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ  
 وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

“Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”.

Diisyaratkan dari dalil Al-Qur'an diatas bahwa dalam konteks bermuamalah dalam bidang ekonomi itu diperbolehkan, dengan syarat cara yang benar dan tidak dilakukan dengan cara yang salah menurut syara, juga didasari rasa saling ridha meridhai

Transaksi *e-wallet* merupakan produk yang dijalankan oleh Bank Indonesia sebagai bentuk inovasi dalam mekanisme pembayaran berbasis teknologi (fintech), jadi jika ditinjau dari perspektif hukum islam pun mekanisme transaksi *e-wallet* tidak bertentangan dengan hukum islam selama penggunaan *e-wallet* terhindar dari unsur riba, gharar, maupun maysir, karena mekanisme transaksi *e-wallet* hanyalah sebatas penghubung bagi orang-orang yang ingin melakukan transaksi untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan, selain itu sebagai alat menyimpan uang secara virtual dimana uang yang tersimpan nilainya ada, dan sesuai jumlah nominalnya (Sunarsa dan Fauzi, 2023).



### 2.3 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang di jadikan pedoman serta perbandingan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut : **Tabel 2. 1: Penelitian Terdahulu**

Judul, Authors (Tahun)	Teori /Konsep	Variabel Independen (X)	Variabel Dependent (Y)	Pengukuran variabel (Instrument)	Analisis Data	Hasil	Limitasi
<i>Consumer attitude and intention to adopt mobile wallet in India – An empirical study . Deepak Chawla and Himanshu Joshi (2019).</i>	TAM & UTAUT	<i>Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Facilitating Conditions, Security, Lifestyle, Compatibility</i>	<i>Intention to adopt</i>	<b>Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness</b> → (adapted from Davis, 1989, Davis et al., 1989 and Venkatesh et al., 2003) <b>Security</b> → (adapted from Favián and Guinafu 2006) <b>Facilitating Conditions</b> → (adapted from Thompson et al., 1991; Venkatesh et al., 2003) <b>Lifestyle Compatibility</b> → (adapted from Moorel and Belnbasat, 1991) <b>Trust</b> → (adapted from Lee and Turban, 2001, Suh and Han, 2002 and et al., 2012) <b>Attitude</b> → (adapted from Davis, 1989 and Venkatesh et al., 2003) <b>Intention</b> → (adapted from Venkatesh et al., 2003)	PLS-SEM	Faktor-faktor seperti persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, kepercayaan, keamanan, kondisi yang memfasilitasi, dan kompatibilitas gaya hidup mempunyai dampak yang signifikan terhadap sikap dan niat konsumen untuk menggunakan dompet seluler. keamanan dan kepercayaan ditemukan memerankan peran penting dalam menentukan kepercayaan	Penelitian ini dibatasi pada analisis enam faktor utama yang berasal dari persepsi pengguna. Temuan ini mungkin tidak mencerminkan keadaan sebenarnya gambaran pengalaman pengguna dengan dompet seluler di berbagai kelas pengguna di India. Ketika Pemerintah India mempromosikan inklusi digital di pedesaan dan kota-kota terpencil.
<i>Consumers' Intention to Adopt m-payment/m-</i>	TAM	<i>Financial skill, Digital Literacy, PEOU, PU</i>	<i>Behavioral intention to adopt</i>	<b>Financial Skill</b> → Adapted from CFBP, 2018 <b>Digital Literacy</b> → Adapted from NG, 2012	SEM	Hasil penelitian menunjukkan tidak ada hubungan positif yang signifikan antara	Keterbatasannya adalah penggunaan data cross-sectional. Studi ini menganalisis data

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan disertasi atau sejenisnya, dengan mencantumkan sumber kutipan.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa ijin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau keperluan lain yang tidak merugikan kepentingan umum.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin

<p><i>banking: The Role of Their Financial Skills and Digital Literacy.</i> <b>Saif Ullah, Umar Safdar Kiani, Basharat Raza and Abdullah Mustafa (2022),</b></p>					<p><b>PEOU</b>→ Adapted from Kapoor et al. (2015), Rana et al. (2014)  <b>PU</b>→ Adapted from Bhattacharjee (2001), Schierz et al. (2010)  <b>Behavioral intention to adopt</b>→ Adapted from Bélanger and Carter (2008), Venkatesh et al. (2012)</p>		<p>Financial skill dengan niat untuk mengadopsi pembayaran/mbanking, namun hasil penelitian juga menunjukkan bahwa <i>digital Literacy</i>,PEOU,PU mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap niat perilaku untuk mengadopsi <i>m-Payment/mbanking</i></p>	<p>dalam fase dua waktu dengan jeda 1 minggu untuk mengurangi bias metode umum. Kedua, tidak mungkin dilakukan generalisasi hasil penelitian terhadap individu yang berdomisili di negara lain.</p>
<p><i>The Influence of TAM, Social influence, Security Relationship Toward Intention to Use E-wallet through Attitude and Trust.</i> <b>Ulfa Khoirun Nisa &amp; Nihayatu Aslamatis Solekah (2022)</b></p>	<p>TAM &amp; UTAUT</p>	<p><i>Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, social influence, security, attitude, trust</i></p>	<p><i>Intention to use</i></p>		<p><b>Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness</b> → (adapted from Davis, 1989)  <b>Social influence</b>→ (Adapted from Wang, E. S.-T. dan C., 2014).  <b>Security</b>→ (adapted from Fahmi, Z., 2019)  <b>Attitude</b>→ (adapted from Taylor, S., &amp; Todd, 1995)  <b>Trust</b>→ (adapted from Lee; Wan, 2010).  <b>Intention to Use</b>→ (adapted from Lee; Wan, 2010)</p>	<p>SEM-PLS</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa PU, <i>Social influence</i>, dan <i>Security</i>, tidak mempunyai pengaruh terhadap <i>e-wallet</i> IU, hanya PEUO yang mempunyai pengaruh langsung terhadap <i>e-wallet</i> IU, Attitude tidak dapat memediasi PU dan PEUO pada <i>e-wallet</i>, namun Trust dapat memediasi sepenuhnya Keamanan terhadap IU. Hal ini menunjukkan bahwa Keamanan penggunaan sistem dapat mempengaruhi</p>	<p>Tidak dinyatakan dengan jelas</p>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau untuk tujuan lain yang bersifat non-komersial  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin

	4.	<p><i>Determining factors in the adoption and recommendation of mobile wallet services in India: Analysis of the effect of innovativeness, stress to use and social influence .</i>  <b>Nidhi Singh, Neena Sinha, Fransico Liébana-Cabanillas (2020)</b></p>	TAM & UTAUT	<p><i>Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Perceived Risk, Social influence, Trust, Attitude, Innovativeness, stress to use a technology, Perceived satisfaction with mobile wallet, recommendation to use</i></p>	<p><i>Intention to adopt</i></p>	<p><b>Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Social influence, Perceived Risk, Attitude, Intention to Use, Innovativeness</b> → Adapted from Venkatesh et al. (2012)  <b>Innovativeness</b> → Adapted from Swilley (2010)  <b>Stress to use a technology</b> → Adapted from Lin et al. (2007)  <b>Perceived satisfaction</b> → Adapted from Madan and Yadav (2016)  <b>Recommendation to use</b> → Adapted from Oliveira et al. (2016)</p>	SEM	<p>niat responden untuk menggunakan <i>e-wallet</i>.</p> <p>Hasil penelitian mengungkapkan bahwa PU, PEOU, risiko, ATTD, mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap niat pengguna. Penelitian ini juga menentukan pengaruh moderasi yang signifikan dari stres dalam penggunaan dan pengaruh sosial terhadap persepsi kepuasan dan rekomendasi pengguna terhadap layanan dompet seluler.</p>	<p>Keterbatasan pada penelitian ini ada pada responden yang mewakili sekelompok kecil populasi India, Sehingga penelitian di masa depan mungkin meneliti bagaimana budaya dan demografi yang berbeda mempengaruhi rekomendasi layanan m-wallet, penelitian ini dilakukan melalui lintas bagian, selain itu analisis evolusi perilaku pengguna seiring berjalannya waktu, dan penelitian kami mengusulkan analisis m-wallet tetapi akan menarik untuk membandingkan hasil kami dengan sistem pembayaran seluler lainnya seperti QR atau biometrik.</p>
5.	<p><i>Factors Affecting User Adoption of E-Payment Services</i></p>	TAM & UTAUT	<p><i>Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Security, Trust</i></p>	<p><i>Intention to adopt</i></p>	<p><i>Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Security, Trust, Facilitating Conditions, &amp; Lifestyle, Intention</i> → (adapted</p>		<p>Sikap dan niat pengguna dipengaruhi secara positif oleh semua faktor. Kegunaan yang</p>	<p>Tidak dinyatakan dengan jelas</p>	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan disertasi atau sejenisnya; dan  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin

<p><i>Availabel in Mobile Wallets in Saudi Arabi.</i>  <b>Noha Y. Alswaigh &amp; Monira E. Aloud (2021),</b></p>		<p>, <i>Facilitating Conditions, &amp; Lifestyle</i></p>		<p>from D. Chawla and H. Joshi,2019)</p>		<p>dirasakan, kemudahan penggunaan, kompatibilitas gaya hidup, dan kondisi yang memfasilitasi merupakan prediktor langsung perilaku pengguna dalam menerima pembayaran dompet seluler</p>	
<p><i>Factors Influencing the Adoption of Mobile Payment Method among Generation Z: the Extended UTAUT Approach,</i>  <b>Triasesiarta Nur &amp; Rosinta Ria Panggabean (2021)</b></p>	<p>UTAUT</p>	<p><i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social influences, Trust, Facilitating Conditions, Perceived Enjoyment</i></p>	<p><i>Intention to adopt</i></p>	<p><b>Performance Expectancy</b>→ Adapted from: (Venkatesh, Thong dan Xu 2012);(Oliveira et al., 2016)  <b>Effort Expectancy</b>→ Adapted from: (Venkatesh et al., 2012);(Oliveira et al., 2016)  <b>Social influences</b> → Adapted from: (Venkatesh et al., 2012)(Dalimunte, Miraja, Persada, &amp; Prasetyo, 2019)  <b>Trust</b>→ Adapted from: (Jamaludin &amp; Ahmad,2013)  <b>Facilitating Conditions</b>→ Adapted from: (Oliveira et al.,2016)  <b>Perceived Enjoyment</b> → Adapted from: (Sudono et al.,2020)  <b>Behavioral Intention</b>→ Adapted from: (Venkatesh et al., 2012); ( Dalimunte et al., 2019)</p>	<p>PLS-SEM</p>	<p><i>Performance Expectancy, Social influences, Trust, Facilitating Conditions, Perceived Enjoyment</i> berpengaruh signifikan terhadap Behavioral intention dalam menggunakan <i>mobile payment</i> untuk melakukan transaksi <i>online</i>. <i>Effort Expectancy</i> tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan</p>	<p>Tidak dinyatakan dengan jelas</p>



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerbitan buku, atau untuk keperluan lain yang sah;
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari UIN Suska Riau.

<p><i>Cashless Transactions: A Study on Intention and Adoption of e-wallets,</i>  <b>Mamun, Muhammad Mohiuddin, Noorshella Che Nawi &amp; Noor Raihani Zainol (2021)</b></p>	<p>UTAUT</p>	<p><i>Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Social influence, Facilitating Conditions, Perceived Trust, Lifestyle Compatibility</i></p>	<p><i>Intention to adopt</i></p>	<p><b>Perceived Ease Of Use</b> → Adapted D. Chawla and H. Joshi, 2019  <b>Perceived Usefulness</b> → adopted from Lwoga and Lwoga, 2017  <b>Social influence</b> → Adopted from Lwoga and Lwoga, 2017  <b>Lifestyle Compatibility</b> → adopted from Lwoga and Lwoga, 2017  <b>Facilitating Conditions</b> → Pandey and Chawl, 2019  <b>Perceived Trust</b> → Adapted D. Chawla and H. Joshi, 2019 ; Karjaluto , H, 2019  <b>Intention to adopt</b> → Karjaluto , H, 2019</p>	<p>PLS-SEM</p>	<p><i>Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Social influence, Facilitating Conditions, Perceived Trust, Lifestyle Compatibility</i>                  menunjukkan pengaruh positif yang signifikan terhadap niat menggunakan dompet elektronik dan penggunaan dompet elektronik</p>	<p>Keterbatasan penelitian ini berasal dari desain penelitian cross-sectional. Oleh karena itu, studi longitudinal diperlukan untuk memperjelas dampak perubahan temporal. , tidak mengidentifikasi perbedaan atau persamaan di berbagai segmen bisnis, selain itu penelitian ini menggunakan simple random sampling untuk memperoleh responden yang mungkin mempunyai pengaruh berbeda dibandingkan metode pengambilan sampel lainnya.</p>
<p><i>Investigating the Adoption of Digital Payment System through an Extended Technology Acceptance Model: an Insight from the Indonesian Small and Medium Enterprises,</i></p>	<p>TAM</p>	<p><i>Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Trust Attitude</i></p>	<p><i>Intention to adopt</i></p>	<p><b>PU &amp; PEOU</b> → Adapted from Y. Kim, Y.J. Park and J. Choi, 2016  <b>Trust</b> → Adapted from S.A. Kamal, M. Shafiq, and P. Kakria, 2020.  <b>Attitude</b> → Adapted from S. Taylor and P. Todd, 1995  <b>Intention To Use</b> → Adapted from A.A. Alalwan, Y.K. Dwidedi, N.P. Rana and R. Algharabat ; A. M. Badullah, A.A. Alalwan, N.P. Rana, H. Kizgin, and P. Patil, , 2019.</p>	<p>SEM-PLS</p>	<p>Temuan penelitian menunjukkan bahwa niat menggunakan pembayaran digital ditentukan oleh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, sikap terhadap pembayaran digital, dan kepercayaan. Penelitian ini menyetujui penerapan TAM dan adopsi</p>	<p>Tidak dinyatakan dengan jelas</p>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan disertasi atau sejenisnya; dan  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin

<p><b>Mukhamad Najiba &amp; Farah Fahma (2020)</b></p>						<p>sistem pembayaran digital di restoran kecil dan menengah di negara berkembang seperti Indonesia.</p>	
<p><i>Factors Affecting Mobile Payment Adoption Intention: An Indian Perspective,</i>  <b>Amit Shankar &amp; Biplab Datta (2018)</b></p>	<p>TAM</p>	<p><i>Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Trust Personal Inovativeness Self-efficacy subjective norm</i></p>	<p><i>Intention to adopt</i></p>	<p><b>PU</b> → Davis, 1989; Kim et al., 2010  <b>PEOU</b> → Davis, 1989  <b>Self Efficacy</b> → Agarwal &amp; Prasad, 1998; Hoon et al., 2009; Murphy et al., 1989  <b>Subjective Norm</b> → (Fishbein &amp; Ajzen, 1975; Taylor and Todd, 1995)  <b>Personal Innovativeness</b> → Agarwal &amp; Prasad, 1998; Bauer al., 2005; Gupta et al., 2011  <b>Trust</b> → Chau et al., 2007; Cheung &amp; Lee, 2003; Pavlou, 2003)  <b>M-payment adoption intention</b> → Kim et al., 2010</p>	<p>SEM</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (PEOU), persepsi kegunaan (PU), Kepercayaan, dan efikasi diri (SE) mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap niat adopsi <i>m-Payment</i>. Namun norma subyektif (SN) dan inovasi pribadi (PI) tidak berpengaruh signifikan terhadap niat adopsi <i>m-Payment</i></p>	<p>Penelitian ini terbatas pada faktor-faktor yang berpusat pada pengguna saja, dan faktor-faktor yang berpusat pada pemangku kepentingan juga dapat dipertimbangkan untuk penelitian di masa depan. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk menguji efek mlediiasi PEOU dan PU untuk mendapatkan model prediksi niat adopsi yang lebih baik. Sebuah studi longitudinal dapat mengeksplorasi dengan lebih baik faktor-faktor penting yang mempengaruhi niat adopsi <i>m-payment</i>.</p>
<p><i>Factors influencing the adoption of mobile payment</i></p>	<p>TAM &amp; UTAUT</p>	<p><i>Perceived Security Trust Uncertainty Avoidance</i></p>	<p>Behavioral intention to adopt</p>	<p><b>Perceived Security</b> → Musa et al. (2015)  <b>Trust</b> → Chauhan (2015)  <b>Uncertainty Avoidance</b> → Fan et al. (2018)</p>	<p>SEM</p>	<p><i>Self-efficacy</i> memiliki pengaruh total terbesar terhadap niat berperilaku, diikuti dengan</p>	<p>Ada keterbatasanya pada temuan ini. Tidak mungkin memperoleh ukuran valid untuk persepsi Keamanan dan</p>





systems in Indonesia, Lisana Lisana (2021)

Network Externalities  
Self-efficacy  
Social influence  
Perceived Usefulness  
Facilitating Conditions  
Perceived Ease Of Use

**Network Externalities**→ Qasim dan Abu Shanab,2016  
**Self-efficacy**→ Bailey et al. (2017)  
**Social influence**→ Shankar Datta (2018)  
**PU**→ de Sena Abrahão et al, 2016  
**PEOU**→ Olivera et al. (2016)  
**Facilitating Conditions** → Teo et al. (2015)  
**Behavioral Intention**→ Teo et al. (2015)

menurunnya urutan kepentingan menurut persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, pengaruh sosial, Kepercayaan, eksternalitas jaringan, dan penghindaran ketidakpastian. hanya pengalaman gender yang memiliki efek moderasi yang signifikan, dimana efek langsung dari efikasi diri dan eksternalitas jaringan terhadap niat berperilaku masing-masing dipengaruhi oleh gender dan pengalaman pengguna *mobile payment*. Kepercayaan, manfaat yang dirasakan, dan kemudahan penggunaan memiliki efek mediasi yang penting.

kondisi yang memfasilitasi secara terpisah dari Kepercayaan dan efikasi diri. Grup yang digunakan untuk moderator berasal dari distribusi moderator dan hasil yang berbeda dapat diperoleh jika pengelompokan yang berbeda digunakan. Kajian perlu diulang untuk meningkatkan validitas eksternal temuan, terutama terkait temuan baru.

Sumber: Data Olahan, 2024

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerbitan buku, atau untuk keperluan lain yang sah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin.

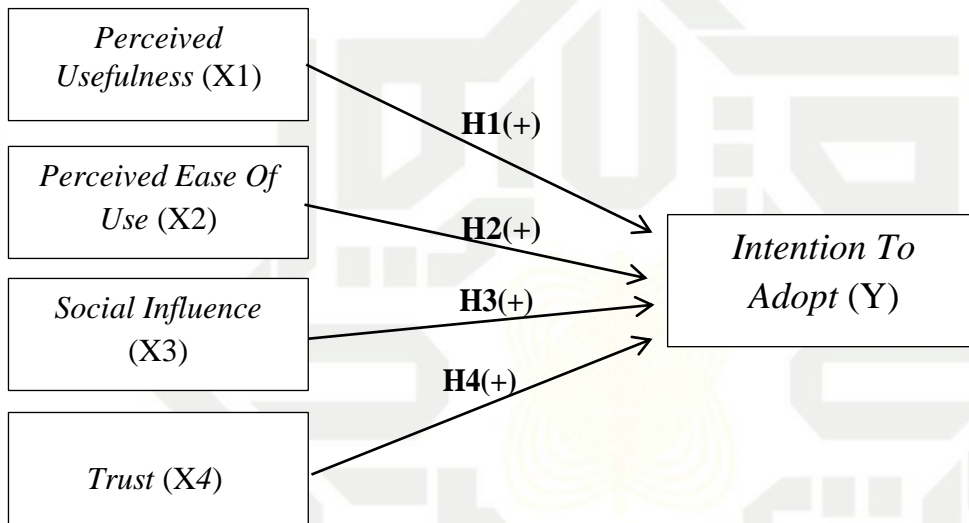
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2.4 Kerangka Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) kerangka pemikiran adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting..

Kerangka penelitian pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Sumber: Data Olahan, 2024.

**Gambar 2. 2: Kerangka Penelitian**

## 2.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2021) adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya, maka variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1) Variabel bebas (*Independent variable*)

*Independent* merupakan variabel yang menjadi penyebab terjadinya

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

atau yang mempengaruhi variabel terikat (*dependent*).

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah :

(X1): *Perceived Usefulness*

(X2): *Perceived Ease Of Use*

(X3): *Social influence*

(X4): *Trust*

**2) Variabel Terikat (Dependent Variabel)**

Dependent merupakan variabel yang nilainya dipengaruhi oleh variabel bebas (*Inde-pendent*). Nilainya dipengaruhi oleh variabel bebas (*Inde-pendent*).

Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah *Intention to adopt*

**2.6 Konsep Operasional Variabel**

**Tabel 2. 2: Definisi Variabel**

Variabel Penelitian	Pengertian	Indikator	Pengukuran
<i>Perceived Usefulness</i> (X1) (Singh et al., 2020; Akhtar et al., 2019; Davis, 1989)	<i>Perceived Usefulness</i> adalah keyakinan akan kemudahan, yaitu tingkatan dimana pengguna percaya bahwa teknologi atau sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bekerja lebih cepat (<i>Work more quickly</i>).</li> <li>2. Berguna (<i>Usefull</i>)</li> <li>3. Efektif (<i>Effective</i>).</li> <li>4. Mudah (<i>Easier</i>).</li> <li>5. Meningkatkan kinerja pekerjaan (<i>Improve Job Performance</i>).</li> </ol>	Skala Likert
<i>Perceived Ease Of Use</i> (X2) (Singh et al., 2020; Akhtar et al., 2019; Davis, 1989)	<i>Perceived ease of use</i> adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan membutuhkan lebih sedikit usaha	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mudah dipelajari (<i>Easy to learn</i>)</li> <li>2. Mudah dimengerti (<i>Easy to understand</i>)</li> <li>3. Effortless</li> <li>4. Mudah digunakan</li> </ol>	Skala Likert

- Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Variabel Penelitian	Pengertian	Indikator	Pengukuran
<i>Social influence</i> (X3) (Venkatesh et al., 2003; Venkatesh & Bala, 2008; Zhou et al., 2010)	<i>Social influence</i> dapat didefinisikan sebagai sejauh mana individu merasakan bahwa orang lain yang sangat penting dalam hidup mereka percaya bahwa mereka harus menggunakan teknologi tertentu	1. Norma Subjektif (Subjective Norms) 2. Faktor Sosial (Social Factors) 3. Citra Produk (Image)	Skala Likert
<i>Trust</i> (X4) (Lau dan Lee, 1999)(Kumala, Pranata, dan Thio, 2020)	Suatu kesediaan seseorang yang memasrahkan dirinya terhadap pihak lain dengan resiko tertentu	1. Ability 2. Integrity 3. Benevolence	Skala Likert
<i>Behavioral Intention to adopt</i> (Y) (Akhtar et al.,2019;Davis, 1989)	Tingkat keinginan individu untuk menggunakan atau mengadopsi teknologi atau sistem informasi.	1. Keinginan untuk menggunakan 2. Selalu mencoba menggunakan 3. Berlanjut di masa yang akan datang	Skala Likert

Sumber: Data Olahan, 2024.

## 2.7 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2021) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis dari penelitian yang akan dilakukan berdasarkan permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai diuraikan sebagai berikut:

### 1. Pengaruh *Perceived Usefulness* Terhadap *Intention to Adopt Digital Payment* pada Gen-Z Pengguna *E-wallet* di Kota Pekanbaru

*Perceived Usefulness* adalah keyakinan akan kemudahan, yaitu tingkatan di mana pengguna percaya bahwa teknologi atau sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah (Davis, 1989).

Penelitian telah menegaskan bahwa PU memiliki hubungan yang signifikan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terhadap niat menggunakan layanan *mobile payment service* (Liébana-Cabanillas dkk., 2020). Penelitian lainnya, Ullah dkk. (2022) melaporkan adanya hubungan positif antara PU dengan *intention to adopt mobile banking*. Bukti empiris sebelumnya juga menunjukkan hubungan antara PU dan niat menggunakan *digital payment* terkait *e-wallet* (Lisana, 2021; To dan Trinh, 2021; Kumala, Pranata, & Thio, 2020) mengungkapkan bahwa PU memiliki hubungan yang signifikan terhadap niat mengadopsi digital payment yang berfokus kepada dompet digital. Berdasarkan uraian di atas, maka diajukan hipotesis sebagai berikut :

**H1: Diduga *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *intention to adopt digital payment* pada gen-Z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru.**

**2. Pengaruh *Perceived Ease of Use* Terhadap *Intention to Adopt Digital Payment* pada Gen-Z Pengguna *E-wallet* di Kota Pekanbaru**

*Perceived ease of use* adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan membutuhkan lebih sedikit usaha (Davis, 1989). Sebuah penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan layanan *m-banking* menemukan bahwa PEOU mempunyai pengaruh yang positif terhadap niat untuk mengadopsi *internet banking service* (Patel dan Patel, 2018). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa PEOU berhubungan positif dengan niat menggunakan *m-banking* (Ullah dkk., 2022). Penelitian (Gunadi dan Darma, 2022) menyebutkan PEOU berpengaruh signifikan terhadap adopsi aplikasi *customer self-service*.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

berbasis *mobile*. Banyak peneliti menemukan hasil serupa bahwa PEOU memiliki hubungan yang signifikan dengan niat untuk mengadopsi sistem tertentu (Nisa dan Solekah 2022; Najib dan Fahma 2020; Chawla dan Joshi 2019; Vinitha dan Vasantha 2017). Berdasarkan uraian diatas maka diajukan hipotesis sebagai berikut :

**H2 : Diduga *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *Intention to adopt digital payment* pada gen-Z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru.**

**3. Pengaruh *Social influence* Terhadap *Intention to Adopt Digital Payment* pada Gen-Z Pengguna *E-wallet* di Kota Pekanbaru.**

SI didefinisikan seperti yang dikemukakan oleh Venkatesh, Thong, dan Xu (2012), dapat diidentifikasi sebagai sejauh mana seseorang merasa bahwa orang lain penting baginya dalam menggunakan sistem baru. *Social influence* sangat berpengaruh terhadap bisnis internasional dalam layanan berbasis teknologi di Oman (Sharma dkk., 2017). Penelitian Gunadi dan Darma (2022) menyebutkan *social influence* berpengaruh signifikan terhadap adopsi aplikasi *customer self-service* berbasis *mobile*. Sedangkan Patel dan Patel (2018) mengatakan hal serupa yaitu *social influence* merupakan salah satu yang menjadi hal penting dalam adopsi *internet banking* di India. Penelitian lain juga menegaskan bahwa SI mempengaruhi niat untuk mengadopsi pembayaran digital secara signifikan (Lisana, 2021). Berdasarkan uraian diatas maka diajukan hipotesis sebagai berikut :

**H3 : Diduga *social influence* berpengaruh positif terhadap *Intention to***

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*adopt digital payment pada gen-Z pengguna e-wallet di Kota Pekanbaru.*

#### 4. Pengaruh *Trust* Terhadap *Intention to Adopt Digital Payment* pada Gen-Z Pengguna *E-wallet* di Kota Pekanbaru.

*Trust* adalah suatu kesediaan seseorang yang memercayakan dirinya terhadap pihak lain dengan risiko tertentu (Lau dan Lee, 1999). Kepercayaan digambarkan sebagai sejauh mana orang percaya bahwa penggunaan teknologi pembayaran seluler dapat dipercaya. Sebagai teknologi baru, pembayaran seluler masih didominasi oleh ketidakpastian pengguna mengenai tingkat kepercayaannya, keamanan, dan kerahasiaan (Septiani, Handayani, dan Azzahro, 2017). Sebuah penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan layanan *m-banking* menemukan bahwa *trust* mempunyai pengaruh yang positif terhadap niat untuk mengadopsi *mobile wallet service* (Alswaigh dan Aloud, 2021). Penelitian Jumardi, Pontoh, dan Nirwana (2020) mengungkapkan *trust* berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *digital financial transaction service*. Banyak peneliti menemukan hasil serupa bahwa *trust* memiliki hubungan yang signifikan dengan niat untuk mengadopsi sistem tertentu (Sukis Warningsih 2021; Najib dan Fahma 2020; Shankar dan Datta 2018; Vinitha dan Vasantha 2017; Phonthanukitithaworn, Sellito, dan Fong 2015). Berdasarkan uraian diatas maka diajukan hipotesis sebagai berikut

**H4 : Diduga *trust* berpengaruh positif terhadap *Intention to adopt digital payment* pada gen-Z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru.**

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode yang banyak menggunakan angka, mulai dari proses pengumpulan data, penampilan data, hingga menganalisis data yang menekankan kepada analisis data numerik yang selanjutnya dianalisis menggunakan metode statistik yang sesuai. Peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan teori-teori yang sudah ada.

#### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat atau wilayah dimana peneliti melakukan penelitian, adapun lokasi penelitian dalam penelitian ini yaitu Kota Pekanbaru. Waktu penelitian direncanakan kurang lebih selama 2 bulan setelah proposal diseminarkan.

#### 3.3 Jenis dan Sumber Data

##### 3.3.1 Data Primer

Data primer adalah sumber data yang secara langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2021). Data ini diperoleh secara langsung dari responden melalui penyebaran kuesioner dan juga hasil tanggapan responden tentang pengaruh *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *social influence* dan *trust* terhadap *intention to adopt digital payment*.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber yang secara tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau melalui dokumen (Sugiyono, 2021). Data sekunder dalam penelitian ini digunakan sebagai pendukung data primer.

## 3.4 Populasi dan Sampel

### 3.4.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021).

Dalam penelitian ini, populasinya adalah Generasi Z yang ada di Kota Pekanbaru pada tahun 2024 yang menggunakan *digital payment*, yaitu *e-wallet*. Menurut BPS yang merujuk pada literatur dari William H. Frey, dalam literatur tersebut, Generasi Z adalah mereka yang lahir pada 1997-2012 atau kini sudah berusia 12-27 tahun pada tahun ini.

### 3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2021). Apabila populasi besar peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, dikarenakan keterbatasan dana, tenaga, dan waktu maka peneliti menggunakan sampel yang diambil dari populasi.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini dengan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling purposive*. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi Sampel. *Sampling purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2021)

Pengambilan Sampel dengan menyebarkan kuesioner secara acak kepada Konsumen. Karakteristik yang ditetapkan pada penelitian ini untuk memilih Sampel adalah sebagai berikut:

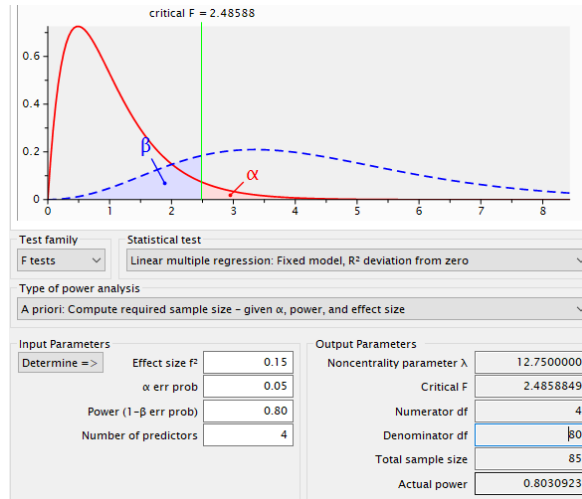
1. Berdomisili di Kota Pekanbaru
2. Responden termasuk kedalam Generasi Z yang berusia 12-27 tahun
3. Responden pernah atau sedang menggunakan aplikasi *e-wallet*

Penentuan ukuran sampel dilakukan dengan menggunakan GPower untuk menentukan ukuran sampel minimum. GPower adalah program analisis kekuatan statistik yang menyediakan berbagai alat lengkap. Dengan kemampuannya untuk melakukan uji statistik dan perencanaan sampel, GPower membantu peneliti mengevaluasi dan memastikan keandalan hasil dalam berbagai desain penelitian. (YeniPinar dkk., 2019). Untuk penelitian ini menggunakan uji regresi F melalui aplikasi G\*Power. Untuk menentukan ukuran sampel yang akurat, analisis power dilakukan pada regresi berganda yang terdiri dari 4 prediktor, uji tersebut menggunakan *alpha* sebesar 0,05, *power* sebesar 0,80 dan *effect size of* ( $f^2 = 0,15$ ). Sehingga menghasilkan sampel minimal sebanyak 85 orang. Adapun peneliti

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengambil sampel sebanyak 220 responden masyarakat Gen-Z di Kota Pekanbaru yang pernah menggunakan aplikasi *e-wallet*.



Sumber: Data Olahan Gpower 2024

Gambar 3. 1: Penentuan jumlah sample menggunakan G\*Power

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui hal sebagai berikut :

#### 3.5.1 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini, peneliti membagikan angket secara langsung dan via online melalui berbagai media dengan tujuan untuk mengetahui responden mengenai pengaruh *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *social influence* dan *trust* terhadap *intention to adopt digital payment* pada generasi Z pengguna *e-wallet* yang berada di Kota Pekanbaru.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2021), skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jadi dalam penelitian ini hanya digunakan lima kategori di antaranya:

- Jika memilih jawaban Sangat Setuju (SS) = Skor 5
- Jika memilih jawaban Setuju (S) = Skor 4
- Jika memilih jawaban Netral (N) = Skor 3
- Jika memilih jawaban Kurang Setuju (TS) = Skor 2
- Jika memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) = Skor 1

### 3.5.2 Studi pustaka

Merupakan mengulas maupun mengutip secara langsung dari sumber tertulis lainnya yang berkaitan dengan masalah yang dapat digunakan sebagai landasan teori

## 3.6 Uji Kualitas Data

### 3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang dipakai untuk mengukur valid atau sah tidaknya suatu angket atau kuesioner (Ghozalil, 2016). Uji signifikansi dapat dilakukan dengan membandingkan  $r$  hitung dengan  $r$  tabel untuk degree of freedom ( $df$ ) =  $n - 2$ , dengan  $\alpha = 5\%$  atau  $0,05$ , dalam hal ini ( $n$ ) merupakan jumlah sampel. Jika nilai  $r$  hitung  $> r$  tabel, maka item pertanyaan dalam angket memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total, artinya item angket tersebut dinyatakan valid. Jika nilai  $r$  hitung  $< r$  tabel, maka butir-butir pertanyaan dalam angket berkorelasi tidak signifikan dengan skor total, artinya butir angket tersebut

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dinyatakan tidak valid (Ghozali, 2016). Perhitungan rumus uji validitas menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Service Solutions*)

### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama pula. Menurut Sugiyono (2021) reliabilitas adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Suatu pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel dikatakan reliabel jika:

- Jika nilai Cronbach Alpha  $\geq 0,6$  maka instrumen variabel dikatakan reliabel (terpercaya)
- Jika nilai Cronbach Alpha  $\leq 0,6$  maka instrumen variabel tidak reliabel (tidak terpercaya)

## 3.7 Uji Asumsi Klasik

### 3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel independen dan dependennya berdistribusi normal atau tidak (Ghozali, 2018). Model regresi yang baik memiliki distribusi data yang normal atau mendekati normal, yaitu distribusi tidak menyimpang ke kiri atau ke kanan (kurva normal). Pengujian normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dalam program aplikasi SPSS dengan taraf probabilitas (sig) 0,05. Kriteria pengujian uji Kolmogorov-Smirnov adalah nilai probabilitas (sig)  $> 0,05$ , maka data

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berdistribusi normal, sedangkan nilai probabilitas ( $\text{sig}$ )  $< 0,05$ , data tidak berdistribusi normal.

### 3.7.2 Uji Multikolonieritas

Uji multikolonieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi menemukan korelasi antara variabel bebas (Ghozali, 2018). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi antar variabel bebas. Untuk mendeteksi ada tidaknya multikolonieritas dalam regresi, dapat dilihat dari nilai *tolerance* dan *variance inflation factor* (VIF). Nilai *tolerance* yang rendah sama dengan nilai VIF yang tinggi (karena  $\text{VIF} = 1/\text{tolerance}$ ). Nilai *cut-off* yang biasa digunakan untuk menunjukkan tingkat multikolonieritas adalah nilai *tolerance*  $> 0.10$  dan nilai  $\text{VIF} < 10$ . Apabila nilai  $\text{VIF} < 10$ , berarti tidak terdapat multikolonieritas. Jika nilai  $\text{VIF} > 10$  maka terdapat multikolonieritas dalam data.

### 3.7.3 Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas ini dilakukan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual suatu pengamatan ke pengamatan lainnya (Ghozali, 2018). Dilakukan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual suatu pengamatan ke pengamatan lainnya, untuk menguji terjadi atau tidaknya heterokedastisitas, dilihat dari nilai koefisien korelasi Rank Spearman antara masing-masing variabel bebas dan variabel pengganggu. Jika nilai probabilitas ( $\text{sig}$ )  $>$  dari  $0,05$  maka tidak terjadi heterokedastisitas. Heterokedastisitas dapat diketahui dari hasil analisis dengan kriteria sebagai berikut:

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit), maka mengindikasikan terjadi heteroskedastisitas.
- b. Jika tidak terdapat pola yang jelas, serta titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka nol (0) pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

### 3.7.4 Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi digunakan untuk mengetahui apakah kesalahan pengganggu pada periode  $t$  dan kesalahan pengganggu pada  $t-1$  atau sebelum pengolahan data berkorelasi dalam model regresi linier. Karena observasi yang diurutkan berdasarkan waktu memiliki keterkaitan satu dengan yang lain, maka kemungkinan terjadi korelasi, maka munculah masalah autokorelasi. Jika sebuah regresi tidak memiliki autokorelasi, maka dianggap sebagai model regresi yang baik (Ghozali, 2018). Salah satu uji yang paling populer untuk mendeteksi autokorelasi adalah uji *durbin-watson*, dengan kriteria sebagai berikut :

1. Jika angka DW dibawah -2, berarti ada autokorelasi
2. Jika angka DW diantara, -2 sampai 2, berarti tidak ada autokorelasi
3. Jika angka DW diatas 2, berarti ada autokorelasi negatif

### 3.8 Uji Regresi Linier Berganda

Menurut Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau kausal antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Regresi menunjukkan hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Sifat hubungan ini juga dapat dijelaskan antara

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

variabel yang satu sebagai penyebab sedang yang lain sebagai akibat, dalam bentuk variabel yang independen (X) dan variabel dependen (Y). Berikut merupakan rumus metodel analisis regresi berganda :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Keterangan :

Y = *Intention to adopt*

a = Konstanta

X<sub>1</sub> = *Perceived usefulness*

X<sub>2</sub> = *Perceived ease of use*

X<sub>3</sub> = *Trust*

X<sub>4</sub> = *Social influence*

e = Tingkat kesalahan (Error)

b<sub>1</sub>, b<sub>2</sub>, b<sub>3</sub> = Koefisien regresi

### 3.9 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis adalah suatu prosedur yang dilakukan dengan tujuan memutuskan apakah menerima atau menolak hipotesis mengenai parameter populasi. Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linear berganda berdasarkan uji secara parsial (Uji T), simultan (Uji F) dan koefisien determinasi ( $R^2$ ).

#### 3.9.1 Uji Parsial (Uji T)

Menurut Sugiyono (2021) Uji T digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel independen (X) secara individual dengan variabel dependen (Y). Rumus pengambilan t tabel dengan nilai signifikansi sebesar 5% adalah sebagai berikut:



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$t \text{ tabel} = t (\alpha /2;n-k-1) = 0,05/2 = 0,025$$

$$t \text{ tabel} = 0,025; 220-3-1= 216$$

$$t \text{ tabel} = 1,9710$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

k = Jumlah Variabel

1= Konstan

Adapun kriteria pengambilan keputusan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Jika  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  , atau  $\text{sig} < 0.05$  maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
2. Jika  $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$  , atau  $\text{sig} > 0.05$  maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

### 3.9.2 Uji Simultan ( Uji Statistik F)

Menurut Sugiyono (2021), uji F dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh secara simultan (bersama-sama) antara variabel bebas dengan variabel terikat. Jika variabel bebas memiliki pengaruh secara simultan terhadap variabel maka model persamaan regresi masuk ke dalam kriteria cocok. Analisa uji F dilakukan dengan membandingkan F hitung dengan F tabel. Sebelum membandingkan nilai F, harus ditemukan tingkat kepercayaan  $(1-\alpha)$  dan derajat kebebasan (*degree of freedom*) – n – (k+1) agar dapat ditentukan nilai kritisnya. Adapun nilai alpha yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,05. Dimana kriteria:

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  , atau  $sig < 0.05$  maka terdapatlah pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
2. Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  , atau  $sig > 0.05$  maka tidak terdapatlah pengaruh variabel X terhadap variabel Y

### 3.9.3 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Menurut (Sugiyono, 2021), koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel bebas dapat menjelaskan variabel terikat. Semakin baik kemampuan variabel X terhadap Y, semakin besar koefisien determinasi. Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) dimaksudkan untuk mengetahui tingkat ketepatan yang paling baik dalam analisa regresi, hal ini ditunjukkan oleh besarnya Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) antara  $0 \leq (R^2) \leq 1$ .

Kriteria untuk analisa koefisien determinasi adalah:

1. Jika koefisien determinasi mendeteksi nol (0), maka pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent lemah.
2. Jika koefisien determinasi mendeteksi satu (1), maka pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent kuat.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB IV

### GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

#### 4.1 Gambaran Umum Kota Pekanbaru

##### 4.1.1 Sejarah Kota Pekanbaru

Pekanbaru, yang sebelumnya dikenal sebagai "Senapelan," awalnya dipimpin oleh seorang kepala suku yang disebut Batin. Seiring berjalannya waktu, wilayah ini mengalami perkembangan menjadi kawasan pemukiman yang lebih modern yang kemudian dikenal sebagai Dusun Payung Sekaki, terletak di muara Sungai Siak.

Pada 9 April 1689, perjanjian antara Kerajaan Johor dan Belanda (VOC) memberikan Belanda hak lebih luas, termasuk pembebasan cukai dan monopoli beberapa barang dagangan. Belanda mendirikan pos perdagangan di Petapahan, yang saat itu maju dan penting. Karena kapal Belanda tidak bisa mencapai Petapahan, Senapelan menjadi tempat perhentian kapal-kapal Belanda, dengan perjalanan dilanjutkan menggunakan perahu kecil. Payung Sekaki atau Senapelan menjadi pusat perdagangan, menampung komoditas dari luar dan dari pedalaman seperti timah, emas, barang kerajinan kayu, dan hasil hutan.

Senapelan terus berkembang dan menjadi penting dalam perdagangan. Letaknya yang strategis dan kondisi Sungai Siak yang tenang membuatnya menjadi pusat perdagangan antara pedalaman Tapung, Minangkabau, dan Kampar. Hal ini juga mendorong perkembangan jalan darat melalui rute Teratak Buluh (Sungai Kelulut), Tangkerang, hingga Senapelan.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perkembangan Senapelan terkait erat dengan Kerajaan Siak Sri Indra Pura. Sultan Abdul Jalil Alamudin Syah yang menetap di Senapelan membangun istana di Kampung Bukit, sekitar lokasi Masjid Raya sekarang. Sultan berinisiatif membuat pasar di Senapelan, yang kemudian dilanjutkan oleh putranya, Raja Muda Muhammad Ali atau Sultan Muhammad Ali Abdul Jalil Muazamsyah, meskipun pasar bergeser ke sekitar Pelabuhan Pekanbaru sekarang.

Menurut catatan Imam Suhil Siak, Senapelan yang kemudian dikenal sebagai Pekanbaru, resmi didirikan pada 21 Rajab hari Selasa tahun 1204 H atau 23 Juni 1784 M oleh Sultan Muhammad Ali Abdul Jalil Muazamsyah di bawah pemerintahan Sultan Yahya, yang kini diperingati sebagai hari jadi Kota Pekanbaru.

Setelah Sultan Muhammad Ali Abdul Jalil Muazamsyah meninggalkan Senapelan, penguasaan wilayah diserahkan kepada Datuk Bandar yang dibantu oleh empat Datuk besar: Datuk Lima Puluh, Datuk Tanah Datar, Datuk Pesisir, dan Datuk Kampar. Mereka mendampingi Datuk Bandar dan bertanggung jawab kepada Sultan Siak, dengan pemerintahan berada di tangan Datuk Bandar.

#### 4.1.2 Visi dan Misi

Visi Kota Pekanbaru sesuai Perda Kota Pekanbaru Nomor 1 Tahun 2001, yaitu “Terwujudnya Kota Pekanbaru Sebagai Pusat Perdagangan dan Jasa, Pendidikan Serta Pusat Kebudayaan Melayu, Menuju Masyarakat Sejahtera Berlandaskan Iman dan Taqwa.”

Untuk mencapai visi ini, Pemerintah Kota Pekanbaru telah menetapkan lima misi pembangunan jangka menengah untuk periode 2017-2022. Misi-misi ini

dirancang untuk mengatasi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ada, dengan tujuan mendorong pertumbuhan dan perkembangan yang berkelanjutan bagi kota Pekanbaru. Misi kota pekanbaru adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang Bertaqwa, Mandiri, Tangguh dan Berdaya Saing Tinggi
2. Mewujudkan Pembangunan Masyarakat Madani Dalam Lingkup Masyarakat Berbudaya Melayu
3. Mewujudkan Tata Kelola Kota Cerdas dan Penyediaan Infrastruktur yang Baik
4. Mewujudkan Pembangunan Ekonomi Berbasis Ekonomi Kerakyatan dan Ekonomi Padat Modal, pada Tiga Sektor Unggulan, yaitu Jasa, Perdagangan dan Industri (olahan dan MICE)
5. Mewujudkan Lingkungan Perkotaan yang Layak Huni (*Liveable City*) dan Ramah Lingkungan (*Green City*).

#### 4.1.3 Letak Geografis

- 1) Letak dan Luas

Kota Pekanbaru terletak antara 101°14' - 101°34' Bujur Timur dan 0°25' - 0°45' Lintang Utara. Dengan ketinggian dari permukaan laut berkisar 5 - 50 meter. Permukaan wilayah bagian utara landai dan bergelombang dengan ketinggian berkisar antara 5 - 11 meter. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1987 Tanggal 7 September 1987 Daerah Kota Pekanbaru diperluas dari ± 62,96 Km<sup>2</sup> menjadi ± 446,50 Km<sup>2</sup>, terdiri dari 8 Kecamatan dan 45 Kelurahan/Desa.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari hasil pengukuran/pematokan di lapangan oleh BPN Tk. I Riau maka ditetapkan luas wilayah Kota Pekanbaru adalah 632, 26 Km<sup>2</sup>.

Peningkatan kegiatan pembangunan menyebabkan peningkatan kegiatan penduduk di segala bidang yang pada akhirnya meningkat pula tuntutan dan kebutuhan masyarakat terhadap penyediaan fasilitas dan utilitas perkotaan serta kebutuhan lainnya. Untuk lebih terciptanya tertib pemerintahan dan pembinaan wilayah yang cukup luas, maka dibentuklah kecamatan baru dengan Perda Kota Pekanbaru No. 2 Tahun 2020 menjadi 15 kecamatan dan kelurahan baru dengan Perda Kota Pekanbaru No. 4 Tahun 2016 menjadi 83 Kelurahan.

Luas wilayah Kota Pekanbaru pada tahun 2023 meliputi 632, 26 km<sup>2</sup>. Kecamatan Rumbai Timur, Tenayan Raya, dan Rumbai Barat merupakan tiga kecamatan terluas di Kota Pekanbaru, dengan persentase luas wilayah terhadap total wilayah terhadap total wilayah Pekanbaru masing-masing adalah 21,91%, 18,12%, dan 13,63%. Dilihat dari ketinggian wilayah tiap kecamatan, Tenayan Raya dan Kulim merupakan kecamatan dengan wilayah tertinggi yakni mencapai 43 meter di atas permukaan laut. Sebaliknya, Kecamatan Limapuluh merupakan kecamatan dengan wilayah terendah yang hanya berkisar 4 meter di atas permukaan laut.

Batas Kota Pekanbaru berbatasan dengan daerah Kabupaten/Kota:

- |                    |  |
|--------------------|--|
| a. Sebelah Utara   | : Kabupaten Siak dan Kabupaten Kampar    |
| b. Sebelah Selatan | : Kabupaten Kampar & Kabupaten Pelalawan |
| c. Sebelah Timur   | : Kabupaten Siak dan Kabupaten Pelalawan |
| d. Sebelah Barat   | : Kabupaten Kampar                       |

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2) Sungai

Kota Pekanbaru dipisahkan oleh Sungai Siak yang mengalir dari barat ke timur. mempunyai beberapa anak sungai seperti Sungai Umban Sari, Air Hitam, Siban, Setukul, Pengambang, Ukui, Sago, Senapelan, Limau, Tampan dan Sungai Sail. Sungai Siak juga berfungsi sebagai jalur perhubungan lalu lintas perekonomian rakyat pedalaman ke kota serta dari daerah lainnya.

#### 4.1.4 Kependudukan

Data jumlah penduduk tahun 2024 sebanyak 1.123.348 jiwa dan tahun 2022 sebanyak 1.107.327 jiwa, terdiri dari 564.628 jiwa yang berjenis kelamin laki-laki dan 558.720 jiwa yang berjenis kelamin perempuan (BPS, 2024). Penduduk kota Pekanbaru mengalami pertambahan sebanyak 16.021 jiwa. Apabila dilihat menurut Kecamatan, daerah dengan penduduk terpadat adalah di Kecamatan Tuah Madani sebanyak 161.132 jiwa, sedangkan kecamatan dengan kepadatan penduduk terkecil adalah Kecamatan Sail yaitu 25.999 jiwa (Disdukcapil, 2021).

Masalah penduduk tidak terlepas dari masalah ketenagakerjaan. Jika tingkat pertumbuhan penduduk tinggi maka akan tinggi pula penyediaan tenaga kerja. Penawaran kerja yang tinggi tanpa diimbangi dengan kesempatan kerja yang cukup akan menimbulkan pengangguran. Pada tahun 2023, jumlah angkatan kerja di Kota Pekanbaru dari data hasil olah Survei Angkatan Kerja Nasional (Sakernas) Agustus adalah sebanyak 494.728 jiwa, yang terdiri dari 293.739 laki-laki dan 200.989 perempuan. Dari angkatan kerja tersebut ada sebanyak 464.067

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penduduk yang bekerja, sedangkan sisanya adalah penduduk yang tidak bekerja/menganggur.

Mayoritas penduduk Kota Pekanbaru, yang berjumlah 949.432 jiwa, adalah umat Muslim, mewakili sekitar 83,4% dari total penduduk. Selain itu, terdapat pula umat Kristen sebanyak 115.861 jiwa, yang mewakili sekitar 10, 3% dari total penduduk. Penganut agama Buddha dan Katolik berjumlah 16.941 jiwa, mewakili sekitar 1,5% dari total penduduk, sedangkan penganut agama Konghucu berjumlah 42 jiwa, mewakili sekitar 0,004% dari total penduduk kota Pekanbaru (BPS, 2024).

#### 4.1.5 Perekonomian

Pertumbuhan ekonomi Kota Pekanbaru pada tahun 2023 mencatatkan angka sebesar 6,06%, mengalami penurunan 0,72 persen poin dibandingkan dengan tahun 2022. Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Kota Pekanbaru tahun 2023 berdasarkan harga berlaku mencapai 159.960,67 miliar rupiah, sementara berdasarkan harga konstan sebesar 82.235,28 miliar rupiah. Perubahan ini mengindikasikan pergeseran peran sektor primer dalam kontribusi terhadap pembentukan PDRB, yang mulai beralih ke sektor sekunder dan tersier.

Struktur ekonomi suatu wilayah ditandai oleh dominasi industri tertentu, dengan sektor konstruksi menjadi kontributor terbesar sekitar 30,68% dari total distribusi. Kepentingan utama kota Pekanbaru dalam pengembangan infrastruktur tercermin dalam dominasi sektor konstruksi ini, yang memenuhi permintaan akan pembangunan bangunan baru, jalan, dan infrastruktur lainnya. Di sisi lain, sektor-sektor yang berkaitan dengan kelestarian lingkungan, seperti penyediaan air,



pengelolaan limbah, pembuangan limbah, dan daur ulang, memiliki kontribusi yang lebih kecil dalam lanskap ekonomi kota Pekanbaru, meskipun memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan lingkungan.



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Intention to Adopt Digital Payment* pada Gen-Z Pengguna *E-wallet* di Kota Pekanbaru maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Perceived usefulness* secara parsial berpengaruh signifikan dan positif terhadap *intention to adopt digital payment* pada gen-Z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru.
2. *Perceived ease of use* secara parsial berpengaruh signifikan dan positif terhadap *intention to adopt digital payment*, selain itu *perceived ease of use* juga merupakan variabel yang paling memiliki pengaruh yang besar terhadap *intention to adopt* pada gen-Z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru,.
3. *Social influence* secara parsial tidak berpengaruh signifikan dan positif terhadap *intention to adopt digital payment* pada gen-Z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru.
4. *Trust* secara parsial berpengaruh signifikan dan positif terhadap *intention to adopt digital payment* pada gen-Z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru..

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. *Perceived usefulness, perceived ease of use, social influence, dan trust* secara simultan berpengaruh terhadap *intention to adopt digital payment* pada gen-Z pengguna *e-wallet* di Kota Pekanbaru.

## 6.2 Keterbatasan Penelitian

Dari penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang dapat untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih menyempurnakan penelitiannya karna penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu terus diperbaiki dalam penelitian-penelitian kedepannya. Beberapa keterbatasan dalam penelitian tersebut, antara lain :

1. Penelitian ini hanya dilakukan di Kota Pekanbaru, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk wilayah lain atau populasi yang lebih luas.
2. Jumlah responden yang hanya 220 orang, tentunya masih kurang untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya dari generasi Z di Kota Pekanbaru.
3. Dalam penelitian ini, jumlah responden perempuan secara signifikan lebih banyak dibandingkan dengan laki-laki. Meskipun demikian, hal ini tidak mengurangi validitas hasil penelitian, data yang dikumpulkan memberikan wawasan mendalam dan relevan, mencerminkan pandangan kelompok yang sangat peduli terhadap isu yang diteliti. Selain itu, analisis data dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai faktor demografis lainnya untuk memastikan hasil yang akurat dan representatif.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Penelitian ini hanya menguji beberapa faktor (*Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust, dan Social influence*). Faktor lain yang mungkin juga mempengaruhi adopsi pembayaran digital, seperti faktor *lifestyle, perceived security* dan variabel yang tidak disertakan dalam analisis.

### 6.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diberikan adalah:

1. Bagi Penelitian berikutnya sebaiknya mencakup wilayah yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada Kota Pekanbaru, untuk meningkatkan generalisasi temuan. Penelitian di berbagai kota atau provinsi lain di Indonesia dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai adopsi pembayaran digital di kalangan Generasi Z. Diharapkan untuk menambahkan jumlah sample yang lebih banyak untuk memungkinkan hasil penelitian lebih dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Ini akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi pembayaran digital di kalangan Generasi Z selain itu dapat menggunakan teknik penelitian yang berbeda, atau dapat juga menggunakan variabel yang lain yang tidak terdapat didalam penelitian sehingga kedepannya dapat memberikan referensi yang lebih baik untuk penelitian selanjutnya.
2. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggunakan metode rekrutmen yang lebih beragam, seperti menjangkau melalui organisasi yang

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memiliki anggota laki-laki yang signifikan, serta merancang survei yang menarik bagi semua gender, sehingga jumlah responden antara laki-laki dan perempuan dapat seimbang.

3. Bagi pemerintah dan institusi keuangan diharapkan segera melakukan evaluasi terkait penyelenggaraan FinTech karena semakin maraknya perusahaan non-perbankan yang mengeluarkan produk *e-wallet*. Pemerintah daerah dan pusat melalui Bank Indonesia dan Otoritas Jasa Keuangan harus memberikan peraturan yang ketat terhadap penyelenggaraan ini dan melakukan evaluasi atas implementasi *e-wallet* di Indonesia. Hal ini melindungi kepentingan pengguna dan masyarakat Indonesia.



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Riko. 2023. "DISKOPUKM - Survei Visa: 67 Persen Masyarakat Indonesia Bersiap Tinggalkan Uang Tunai." <https://koperasi.kulonprogokab.go.id/detil/1311/survei-visa-67-persen-masyarakat-indonesia-bersiap-tinggalkan-uang-tunai> (Februari 22, 2024).
- Afgani, Kurnia Fajar, Octaviani Ratnasari Santoso, Dematria Pringgabayu, Emilia Fitriana Dewi, dan Zxavian Zebadia Simorangkir. 2021. "The Analysis on Factors Influencing the Use of Mobile Payment System Among Generation Z in Indonesia." *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management Monterrey, Mexico*.
- Ahdiat, Adi. 2023. "Survei Pengguna Dompot Digital: Gopay dan OVO Bersaing Ketat | Databoks." *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/25/survei-pengguna-dompot-digital-gopay-dan-ovo-bersaing-ketat> (Februari 29, 2024).
- Akhtar, Sadia, Muhammad Irfan, Asma Sarwar, Asma, dan Qurat Ul Ain Rashid. 2019. "Factors Influencing Individuals' Intention to Adopt Mobile Banking in China and Pakistan: The Moderating Role of Cultural Values." *Journal of Public Affairs* 19(1): e1884. doi:10.1002/pa.1884.
- Alswaigh, Noha, dan Monira Aloud. 2021. "Factors Affecting User Adoption of E-Payment Services Available in Mobile Wallets in Saudi Arabia." : 222. doi:10.22937/IJCSNS.2021.21.6.29.
- Anggraeni, Rika. 2022. "InsightAsia: Layanan Favorit Orang Indonesia di e-wallet, Belanja via e-Commerce." *Bisnis.com*. <https://finansial.bisnis.com/read/20221129/563/1603072/insightasia-layanan-favorit-orang-indonesia-di-e-wallet-belanja-via-e-commerce> (Februari 29, 2024).
- Anjelina, Anjelina. 2018. "Persepsi Konsumen Pada Pengguna E-Money." *Journal Of Applied Managerial Accounting* 2(2): 219–31. doi:10.30871/jama.v2i2.934.
- Ansam, Hermanto. 2022. "Hasil Survey di Pekanbaru dan 6 Kota Besar Lainnya, Nilai Transaksi Bulanan Uang Elektronik Caai Rp 35,1 Triliun." *GoRiau.com*. <https://www.goriau.com/berita/baca/hasil-survey-di-pekanbaru-dan-6-kota-besar-lainnya-nilai-transaksi-bulanan-uang-elektronik-caai-rp-351-triliun.html> (Februari 29, 2024).
- Ariyandi, M. Rizki, Dwi Karsanty, dan Meisya Maulid Qurrotaayun. 2023. "Electronic Wallet Dalam Perspektif Islam." *Religion : Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya* 1(5): 149–56. doi:10.55606/religion.v1i5.267.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- BPS. 2024. "Pekanbaru dalam Angka 2024." <https://pekanbarukota.bps.go.id/publication/2024/02/28/0e92e9d9c971131ee3ea3a54/kota-pekanbaru-dalam-angka-2024.html> (Mei 20, 2024).
- Chawla, Deepak, dan Himanshu Joshi. 2019. "Consumer Attitude and Intention to Adopt Mobile Wallet in India – An Empirical Study." *International Journal of Bank Marketing* 37(7): 1590–1618. doi:10.1108/IJBM-09-2018-0256.
- Cheong, Je Ho, dan Myeong Cheol Park. 2003. "Mobile Internet Acceptance in Korea." [https://www.researchgate.net/publication/220146709\\_Mobile\\_Internet\\_Acceptance\\_in\\_Korea](https://www.researchgate.net/publication/220146709_Mobile_Internet_Acceptance_in_Korea) (Februari 23, 2024).
- Dahlberg, Tomi, Niina Mallat, dan Anssi Öörni. 2003. "Trust Enhanced Technology Acceptance Model-Consumer Acceptance of Mobile Payment Solutions : Tentative Evidence."
- Davis, Fred D. 1989. "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology." *MIS Quarterly* 13(3): 319. doi:10.2307/249008.
- Disdukcapil. 2021. "Data Penduduk Kota Pekanbaru." *Disdukcapil Kota Pekanbaru*. <https://disdukcapil.pekanbaru.go.id/page/47-data-penduduk-kota-pekanbaru> (Mei 20, 2024).
- DISPUSIP Kota Pekanbaru. 2021. "Mengenal Perkembangan Kota Pekanbaru Melalui Citra Daerah Pekanbaru – Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Pekanbaru." <https://dispusip.pekanbaru.go.id/mengenal-perkembangan-kota-pekanbaru-melalui-citra-daerah-pekanbaru/> (Mei 22, 2024).
- Ermanja, Muhammad. 2023. "7 Aplikasi Dompot Digital Terbaik di Indonesia 2023." *BayarInd*. <https://www.bayarind.id/> (Februari 29, 2024).
- Fazry. 2022. "Transformasi Ekonomi Digital, Gen Z Jadi Generasi Paling Melek Teknologi." <https://rm.id/>. <https://rm.id/baca-berita/ekonomi-bisnis/114298/transformasi-ekonomi-digital-gen-z-jadi-generasi-paling-melek-teknologi> (Februari 23, 2024).
- Featherman, Mauricio S., dan Paul A. Pavlou. 2003. "Predicting E-Services Adoption: A Perceived Risk Facets Perspective." *International Journal of Human-Computer Studies* 59(4): 451–74. doi:10.1016/S1071-5819(03)00111-3.
- Financial, Goto. 2023. "E-wallet: Pengertian, Cara Kerja, Manfaat dan Contohnya." *Midtrans*. <https://midtrans.com/id/blog/e-wallet> (April 3, 2024).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS* 25. 9 ed. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro., 2018.
- GOPAY, Blog. 2023. "Serba-serbi Sistem Pembayaran Digital untuk Bisnis." *GoPay - Aplikasi Ringan untuk Transfer & Bayar*. <https://gopay.co.id/blog/sistem-pembayaran-digital> (Februari 22, 2024).
- Gunadi, Agus, dan Gede Sri Darma. 2022. "Menakar Minat Masyarakat Mengadopsi Aplikasi Customer Self Service Berbasis Online." *KRISNA: Kumpulan Riset Akuntansi* 14(1): 26–34. doi:10.22225/kr.14.1.2022.26-34.
- Handayani, Milda, dan Muhammad Richo Rianto. 2021. "Pengaruh Financial Knowledge, Pendapatan dan Social influence terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pembayaran Digital pada Generasi Milenial Islam di Kota Bekasi." 7(3). <http://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie>.
- Havidz, Ikramina Larasati Hazrati, M Havidz Aima, Hapzi Ali, dan Muhammad Khalid Iqbal. 2018. "Intention to Adopt WeChat Mobile Payment Innovation toward Indonesia Citizenship Based in China." 7(6).
- Houston, Dian Dinata. 2020. "Adopsi Penerimaan Digital Payment Pada Kalangan Milenial." *Medium* 7(2): 55–67. doi:10.25299/medium.2019.vol7(2).4094.
- Inzaghi, Alfian, dan Anjar Priyono. 2022. "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Adopsi Mobile Payment: Memperluas Model Meta-UTAUT dengan Faktor Personal Innovativeness, Anxiety, Trust, dan Grievance Redressal." 01(02).
- Jogiyanto. 2007. *Sistem informasi keperilakuan*. Yogyakarta Andi Offset 2007.
- Jumardi, Jumardi, Grace Pontoh, dan Nirwana Nirwana. 2020. "The Effect of Self-Efficacy, Trust and Lifestyle on Intention to Use Digital Financial Transaction Service." Dalam *Proceedings of the Proceedings of the 4th International Conference on Accounting, Management, and Economics, ICAME 2019, 25 October 2019, Makassar, Indonesia*, Makassar, Indonesia: EAI. doi:10.4108/eai.25-10-2019.2295388.
- Kumala, Debby Cynthia, Joshua Wilson Pranata, dan Sienny Thio. 2020. "Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, Trust, Dan Security Terhadap Minat Penggunaan Gopay Pada Generasi X Di Surabaya." *Jurnal Manajemen Perhotelan* 6(1): 19–29. doi:10.9744/jmp.6.1.19-29.
- Kumar, Ashish, Sanjay Dhingra, Vikas Batra, dan Harish Purohit. 2020. "A Framework of Mobile Banking Adoption in India." *Journal of Open*





## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

*Innovation: Technology, Market, and Complexity* 6(2): 40.  
doi:10.3390/joitmc6020040.

Kurniawan, Agus. 2022. "Hikmah Pandemi Covid-19 Dompot Digital Naik Daun." <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/14974/Hikmah-Pandemi-Covid-19-Dompot-Digital-Naik-Daun.html> (Februari 29, 2024).

Laela, dan Muhammad Asdar. 2022. *Manajemen Pemasaran Digital Kunci Sukses Masa Depan*. Penerbit NEM.

Lau, Geok Theng, dan Sook Han Lee. 1999. "Consumers' Trust in a Brand and the Link to Brand Loyalty." 4: 341–70.

Liébana-Cabanillas, Francisco, Arnold Japutra, Sebastián Molinillo, Nidhi Singh, dan Neena Sinha. 2020. "Assessment of Mobile Technology Use in the Emerging Market: Analyzing Intention to Use m-Payment Services in India." *Telecommunications Policy* 44(9): 102009.  
doi:10.1016/j.telpol.2020.102009.

Lisana, Lisana. 2021. "Factors Influencing the Adoption of Mobile Payment Systems in Indonesia." *International Journal of Web Information Systems* 17(3): 0–10. doi:10.1108/IJWIS-01-2021-0004.

MC Kota Pekanbaru. 2021. "InfoPublik - Wali Kota Pekanbaru Dukung Integrasi Ekonomi dan Keuangan Digital." *InfoPublik*. <https://infopublik.id/kategori/nusantara/513420/index.html> (Mei 22, 2024).

Ming-Yen Teoh, Wendy, Siong Choy Chong, Binshan Lin, dan Jiat Wei Chua. 2013. "Factors Affecting Consumers' Perception of Electronic Payment: An Empirical Analysis." *Internet Research* 23(4): 465–85.  
doi:10.1108/IntR-09-2012-0199.

Najib, Mukhamad, dan Farah Fahma. 2020. "Investigating the Adoption of Digital Payment System through an Extended Technology Acceptance Model: An Insight from the Indonesian Small and Medium Enterprises." *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology* 10(4): 1702–8. doi:10.18517/ijaseit.10.4.11616.

Nisa, Ulfa Khoirun, dan Nihayatu Aslamatis Solekah. 2022. "The Influence of TAM, Social Influence, Security Relationship toward Intention to Use E Wallet through Attitude and Trust." *IQTISHODUNA* 18(1): 35–50.  
doi:10.18860/iq.v18i1.12916.

Nur, Triasesiarta, dan Rosinta Ria Panggabean. 2021. "Factors Influencing the Adoption of Mobile Payment Method among Generation Z: The Extended

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UTAUT Approach.” *Journal of Accounting Research, Organization and Economics* 4(1): 14–28. doi:10.24815/jaroe.v4i1.19644.

Pahlevi, Reza. 2022. “Pasar *E-wallet* Indonesia Diproyeksikan Capai US\$70 Miliar pada 2025 | Databoks.” *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/21/pasar-e-wallet-indonesia-diproyeksikan-capai-us70-miliar-pada-2025> (Februari 29, 2024).

Patel, Kiran J., dan Hiren J. Patel. 2018. “Adoption of Internet Banking Services in Gujarat: An Extension of TAM with Perceived Security and Social Influence.” *International Journal of Bank Marketing* 36(1): 147–69. doi:10.1108/IJBM-08-2016-0104.

Perdana, Arkan. 2023. “*E-wallet*: Pengertian, Sistem Transaksi, Manfaat, dan Contohnya.” <https://glints.com/id/lowongan/e-wallet-adalah/> (April 3, 2024).

Phonthanakitithaworn, Chanchai, Carmine Sellito, dan Michelle Fong. 2015. “User Intentions to Adopt Mobile Payment Services: A Study of Early Adopters in Thailand.” *Journal of Internet Banking and Commerce* 20.

Prastiawan, Denny Indra, Siti Aisjah, dan Rofiaty Rofiaty. 2021. “The Effect of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Social Influence on the Use of Mobile Banking through the Mediation of Attitude Toward Use.” *Asia Pacific Management and Business Application* 009(03): 243–60. doi:10.21776/ub.apmba.2021.009.03.4.

Purbondaru, Sekar Ayu, Fachri Eka Saputra, Muhartini Salim, dan Sularsih Anggarawati. 2023. “Adoption of *E-wallets* in Indonesia: Integrating Mindfulness into the Technology Acceptance Model.” *Journal of Madani Society* 2(1): 34–44. doi:10.56225/jmsc.v2i1.176.

Rainer, Pierre. 2023. “Sensus BPS: Saat Ini Indonesia Didominasi Oleh Gen Z.” *GoodStats Data*. <https://data.goodstats.id/statistic/pierrerainer/sensus-bps-saat-ini-indonesia-didominasi-oleh-gen-z-n9kqv> (Februari 23, 2024).

Ramadani, A Aqila Zima. 2023. “Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, Dan Trust Terhadap Adopsi Sosial Media Instagram Pada Pelaku Umkm Di Kota Makassar.”

Redjalam, Piter Abdullah. 2023. “OPINI: Standar Ekosistem Pembayaran Digital.” *Bisnis.com*. <https://finansial.bisnis.com/read/20231116/55/1714923/opini-standar-ekosistem-pembayaran-digital> (Februari 29, 2024).

Saif, Mashaal A. M., Nazimah Hussin, Maizaitulaidawati Md Husin, Ayed Alwadain, dan Ayon Chakraborty. 2022. “Determinants of the Intention to

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adopt Digital-Only Banks in Malaysia: The Extension of Environmental Concern.” *Sustainability* 14(17): 11043. doi:10.3390/su141711043.

Salsabila Putri Ramadhanti, Agung Dharmawan Buchdadi, dan Muhammad Fawaiq. 2023. “Determinan Adopsi Dompot Digital: Perceived Ease Of Use, Trust, dan Perceived Usefulness.” *Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Keuangan* 4(1): 75–85. doi:10.21009/jbmk.0401.06.

Saputtera, Saka Wisnu. 2022. “Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Intention to Adopt Pada *E-wallet* Di Indonesia.” *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia* 7(1): 396. doi:10.36418/syntax-literate.v7i1.5651.

Scheinfeld, Emily, dan Heather L. Voorhees. 2022. “How Social Media, FoMO, and Isolation Influence Our Perceptions of Others Who ‘Break the Rules.’” *Social Media + Society* 8(2): 205630512211038. doi:10.1177/20563051221103841.

Septiani, Rizky, Putu Handayani, dan Fatimah Azzahro. 2017. “Factors that Affecting Behavioral Intention in Online Transportation Service: Case study of GO-JEK.” *Procedia Computer Science* 124: 504–12. doi:10.1016/j.procs.2017.12.183.

Shankar, Amit, dan Biplab Datta. 2018. “Factors Affecting Mobile Payment Adoption Intention: An Indian Perspective.” *Global Business Review* 19(3\_suppl): S72–89. doi:10.1177/0972150918757870.

Shankar, Amit, dan Bikramjit Rishi. 2020. “Convenience matter in mobile banking adoption intention?” *Australasian Marketing Journal (AMJ)* 28(4): 273–85. doi:10.1016/j.ausmj.2020.06.008.

Sharma, Sujeet Kumar, Srikrishna Madhumohan Govindaluri, Saeed Al-Muharrami, dan Ali Tarhini. 2017. “A Multi-Analytical Model for Mobile Banking Adoption: A Developing Country Perspective.” *Review of International Business and Strategy* 27(1): 133–48. doi:10.1108/RIBS-11-2016-0074.

Singh, Nidhi, Neena Sinha, dan Francisco J. Liébana-Cabanillas. 2020. “Determining Factors in the Adoption and Recommendation of Mobile Wallet Services in India: Analysis of the Effect of Innovativeness, Stress to Use and Social Influence.” *International Journal of Information Management* 50: 191–205. doi:10.1016/j.ijinfomgt.2019.05.022.

Singh, Sindhu, dan R.K. Srivastava. 2018. “Predicting the Intention to Use Mobile Banking in India.” *International Journal of Bank Marketing* 36(2): 357–78. doi:10.1108/IJBM-12-2016-0186.



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sugiyono. 2021. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Sukis Warningsih, Nuryasman Mn. 2021. “Determining Factors of Digital Wallet Usage.” *Jurnal Manajemen* 25(2): 271. doi:10.24912/jm.v25i2.740.
- Sunarsa, Sasa, dan Ilham Nurul Fauzi. 2023. “Tinjauan Hukum Islam Tentang Mekanisme Transaksi *E-wallet*.” *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah (JHESY)* 2(1): 216–28. doi:10.37968/jhesy.v2i1.506.
- Tarantang, Jefry, Annisa Awwaliyah, Maulidia Astuti, dan Meidinah Munawaroh. 2019. “Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 di Indonesia.” *Jurnal Al-Qardh* 4(1): 60–75. doi:10.23971/jaq.v4i1.1442.
- To, Anh Tho, dan Thi Hong Minh Trinh. 2021. “Understanding Behavioral Intention to Use Mobile Wallets in Vietnam: Extending the Tam Model with Trust and Enjoyment” ed. Carlos Gomez Corona. *Cogent Business & Management* 8(1): 1891661. doi:10.1080/23311975.2021.1891661.
- Ullah, Saif, Umar Safdar Kiani, Basharat Raza, dan Abdullah Mustafa. 2022. “Consumers’ Intention to Adopt m-payment/m-banking: The Role of Their Financial Skills and Digital Literacy.” *Frontiers in Psychology* 13. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.873708> (Februari 23, 2024).
- Venkatesh, Thong, dan Xu. 2012. “Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology.” *MIS Quarterly* 36(1): 157–78. doi:10.2307/41410412.
- Vinitha, K, dan S Vasantha. 2017. “Factors Influencing Consumer’s Intention to Adopt Digital Payment-Conceptual Model.” *Indian Journal of Public Health Research & Development* 8(3): 170. doi:10.5958/0976-5506.2017.00181.4.
- Visa. 2023. “2 dari 3 orang Indonesia bersiap meninggalkan uang tunai – Survei Visa.” *Visa Newsroom*. <https://www.visa.co.id/about-visa/newsroom/press-releases/nr-id-230410.html> (Februari 22, 2024).
- Wahyudi, Eko. 2019. “Perlunya Perlindungan Data Pribadi pada Pembayaran Digital - Bisnis Tempo.co.” *Tempo Bisnis*. <https://bisnis.tempo.co/read/1274643/perlunya-perlindungan-data-pribadi-pada-pembayaran-digital> (Juni 11, 2024).
- Wulandari, Carla Sheila. 2023. “Dompot Digital Naik Daun, Membetot Minat Kala Pandemi.” *BI Institute*. <https://www.bi.go.id/id/bi-institute/BI->

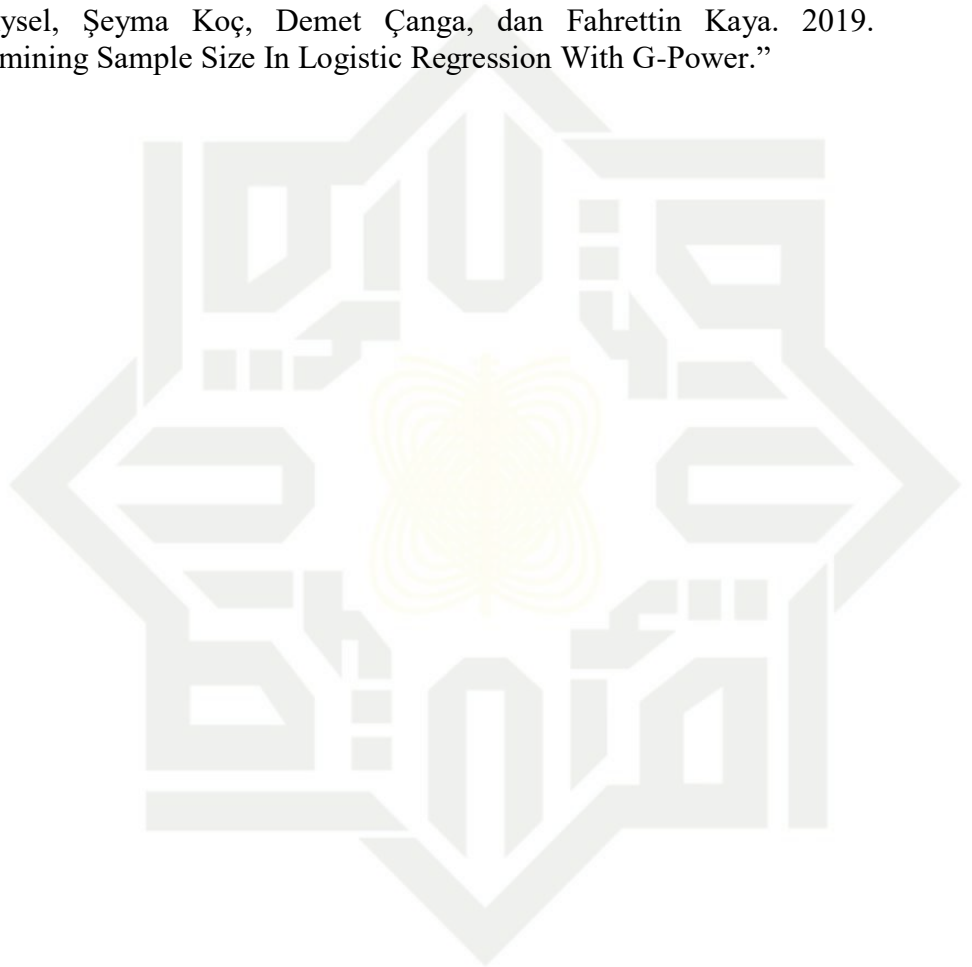
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Epsilon/Pages/Dompot-Digital--Naik-Daun,-Membetot-Minat-Kala-Pandemi.aspx (Februari 20, 2024).

Yang, Marvello, Abdullah Al Mamun, Muhammad Mohiuddin, Noorshella Che Nawi, dan Noor Raihani Zainol. 2021. "Cashless Transactions: A Study on Intention and Adoption of *e-wallets*." *Sustainability* 13(2): 831. doi:10.3390/su13020831.

YeniPinar, Aysel, Şeyma Koç, Demet Çanga, dan Fahrettin Kaya. 2019. "Determining Sample Size In Logistic Regression With G-Power."



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LAMPIRAN

### **KUESIONER FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INTENTION TO ADOPT DIGITAL PAYMENT PADA GEN-Z PENGGUNA E-WALLET DI KOTA PEKANBARU**

Responden yang terhormat, perkenalkan saya Nadinka Ayu Andhini, mahasiswi jurusan S1 Manajemen Konsentrasi Keuangan Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial UIN Suska Riau. Saat ini sedang melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi yang berjudul “**Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intention To Adopt Digital Payment Pada Generasi Z Pengguna E-wallet Di Pekanbaru**”

Untuk menjawab kuesioner berikut ini dibutuhkan waktu lebih kurang 15-20 menit. Semua informasi yang Anda berikan akan dijaga kerahasiannya, dan akan dianalisis secara agregat. Jika Anda memutuskan untuk berpartisipasi dalam riset ini, mohon untuk menjawab semua pertanyaan dengan jujur.

Jika Anda membutuhkan informasi tambahan atau ada yang ingin Anda tanyakan, jangan ragu untuk menghubungi saya. Atas perhatian dan partisipasinya saya ucapkan terima kasih.

#### **PETUNJUK PENGISIAN**

1. Bacalah setiap butir pernyataan dan alternatif jawaban dengan baik.
2. Isilah semua butir pernyataan dan jangan sampai ada yang terlewatkan.
3. Pilihlah alternatif yang sesuai dengan pendapat dan keadaan anda.
4. Beri tanda (✓) pada alternatif jawaban yang dipilih.
5. Alternatif jawaban adalah:

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

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## B. IDENTITAS RESPONDEN

Isilah identitas diri saudara dengan keadaan yang sebenarnya:

1. Jenis Kelamin :
 

a. Pelajar/Mahasiswa <input type="checkbox"/>	d. Wirausaha <input type="checkbox"/>
b. Pegawai Swasta <input type="checkbox"/>	e. Belum bekerja <input type="checkbox"/>
c. Pegawai Pemerintah <input type="checkbox"/>	
2. Usia :
3. Pekerjaan
 

a. Pelajar/Mahasiswa <input type="checkbox"/>	d. Wirausaha <input type="checkbox"/>
b. Pegawai Swasta <input type="checkbox"/>	e. Belum bekerja <input type="checkbox"/>
c. Pegawai Pemerintah <input type="checkbox"/>	
4. Pendapatan
 

a. < 3.000.000 <input type="checkbox"/>	d. 10.000.000 - 15.000.000 <input type="checkbox"/>
b. 3.000.000 - 7.000.000 <input type="checkbox"/>	e. 15.000.000-20.000.000 <input type="checkbox"/>
c. 7.000.000 - 10.000.000 <input type="checkbox"/>	f. Lebih dari 20.000.000 <input type="checkbox"/>
5. Agama
 

a. Islam <input type="checkbox"/>	d. Budha <input type="checkbox"/>
b. Kristen <input type="checkbox"/>	e. Kong Hu Cu <input type="checkbox"/>
c. Hindu <input type="checkbox"/>	
5. Jenjang Pendidikan Terakhir
 

a. SD <input type="checkbox"/>	c. SMA <input type="checkbox"/>	e. S2 <input type="checkbox"/>
b. SMP <input type="checkbox"/>	d. S1 <input type="checkbox"/>	f. Diploma <input type="checkbox"/>
6. Domisili
 

a. Payung Sekaki <input type="checkbox"/>	i. Sail <input type="checkbox"/>
b. Tuah Madani <input type="checkbox"/>	j. Pekanbaru Kota <input type="checkbox"/>
c. Binawidya <input type="checkbox"/>	k. Sukajadi <input type="checkbox"/>
d. Bukit Raya <input type="checkbox"/>	l. Senapelan <input type="checkbox"/>
e. Marpoyan Damai <input type="checkbox"/>	m. Rumbai <input type="checkbox"/>
f. Tenayan Raya <input type="checkbox"/>	n. Rumbai Barat <input type="checkbox"/>
g. Kulim <input type="checkbox"/>	e. Rumbai Timur <input type="checkbox"/>
h. Limapuluh <input type="checkbox"/>	
6. *E-wallet* yang sering digunakan
 

a. DANA <input type="checkbox"/>	c. SHOPEEPAY <input type="checkbox"/>
b. GOPAY <input type="checkbox"/>	d. OVO <input type="checkbox"/>

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Frekuensi penggunaan *e-wallet* perbulan

- a. 1 kali       c. 4 - 6 kali   
 b. 2 - 4 kali       d. > 6 kali

**C. PERNYATAAN**

**(Y) Intention to Adopt**

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya ingin terus menggunakan <i>e-wallet</i> di masa yang akan datang					
2	Saya berencana untuk terus menggunakan <i>e-wallet</i> sesering mungkin.					
3	Saya berkeinginan untuk mengadopsi <i>e-wallet</i> dalam kehidupan sehari-hari saya					
4	Saya tertarik untuk mengetahui lebih banyak tentang <i>e-wallet</i>					

**(X1) Perceived Usefulness**

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya yakin layanan <i>e-wallet</i> bermanfaat dalam kehidupan saya sehari-hari.					
2	Produktifitas saya meningkat karena menggunakan layanan <i>e-wallet</i> .					
3	Penggunaan layanan <i>e-wallet</i> meningkatkan peluang saya untuk mencapai hal-hal penting bagi saya.					
4	Saya membayar tagihan yang penting melalui <i>e-wallet</i> untuk menghemat waktu..					
5	<i>E-wallet</i> memungkinkan saya melakukan pembayaran dengan cepat.					



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**(X2) Perceived Ease Of Use**

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		STS	TS	N	S	SS
1	Mudah bagi saya untuk mempelajari cara mengadopsi layanan <i>e-wallet</i> .					
2	Mudah bagi saya untuk menggunakan layanan <i>e-wallet</i> .					
3	Saya dapat dengan mudah menjadi ahli dalam mengadopsi layanan <i>e-wallet</i>					

**(Y) Social influence**

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		STS	TS	N	S	SS
1	<i>E-wallet</i> digunakan oleh orang-orang terdekat saya.					
2	Saya perlu menggunakan <i>e-wallet</i> karena dipengaruhi oleh orang-orang terdekat saya					
3	Mengadopsi <i>e-wallet</i> dapat meningkatkan status sosial di lingkungan saya.					
4	Menurut saya, menggunakan <i>e-wallet</i> itu keren.					

**(X4) Trust**

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		STS	TS	N	S	SS
1	Saya percaya transaksi yang terjadi melalui <i>e-wallet</i> aman dan terpercaya					
2	Saya percaya penyedia layanan <i>e-wallet</i> tidak akan membagikan informasi saya kepada pihak ketiga.					
3	Saya yakin penyedia layanan <i>e-wallet</i> selalu mengutamakan kepentingan pelanggan.					
4	Saya yakin penyedia layanan <i>e-wallet</i> selalu menepati janji dan komitmennya.					
5	Saya yakin jika terjadi masalah, penyedia layanan <i>e-wallet</i> akan membantu saya					



6	Saya yakin penyedia layanan <i>e-wallet</i> mematuhi peraturan perlindungan konsumen.					
---	---	--	--	--	--	--

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 2 : Tabulasi Data Kuesioner

Perceived Usefulness(X1)						Perceived Ease Of Use(X2)				Social influence (X3)					Trust(X4)						Intention To Adopt (Y)					
X 1.1	X 1.2	X 1.3	X 1.4	X 1.5	T otal	X 2.1	X 2.2	X 2.3	T otal	X 3.1	X 3.2	X 3.3	X 3.4	T otal	X 4.1	X 4.2	X 4.3	X 4.4	X 4.5	X 4.6	T otal	Y .1	Y .2	Y .3	Y .4	T otal
5	5	5	5	5	25	5	5	4	14	4	4	4	5	17	4	4	4	5	4	5	26	5	5	5	5	20
4	5	5	5	5	24	4	5	4	13	5	3	3	3	14	2	3	3	5	5	5	23	3	5	5	5	18
4	3	4	2	5	18	3	5	5	13	3	5	2	2	12	4	5	4	3	3	4	23	4	3	2	5	14
4	4	4	5	5	22	4	5	2	11	4	3	3	4	14	2	3	3	4	4	4	20	3	3	3	4	13
4	5	5	5	5	24	5	5	5	15	4	5	5	5	19	5	5	4	5	5	5	29	4	5	5	5	19
5	5	4	5	5	24	5	5	3	13	5	4	3	5	17	5	4	4	4	3	5	25	4	5	3	4	16
5	3	4	4	4	21	2	5	5	12	4	5	5	4	18	5	5	4	3	3	3	23	5	4	4	5	18
4	4	4	5	5	22	4	4	4	12	5	4	2	2	13	4	4	4	4	3	4	23	4	5	5	5	19
4	5	4	5	5	23	3	5	4	12	5	4	4	4	17	4	4	5	4	4	4	25	4	4	4	5	17
5	4	3	4	5	21	4	4	4	12	5	2	4	5	16	4	3	3	4	4	4	22	4	5	5	4	18
5	3	3	5	5	21	4	4	3	11	5	5	3	3	16	4	4	4	4	3	4	23	4	1	3	5	13
5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	1	3	5	14	5	4	4	5	5	5	28	4	5	5	5	19
4	4	4	5	5	22	3	5	5	13	4	5	2	4	15	4	3	3	4	4	4	22	3	3	4	4	14
5	5	5	5	5	25	4	2	5	11	5	3	4	3	15	4	3	4	4	4	4	23	2	4	3	4	13
4	3	4	4	4	19	5	4	5	14	2	3	3	3	11	5	4	4	3	3	4	23	4	5	4	5	18
5	3	3	4	5	20	5	4	4	13	5	4	3	3	15	5	5	5	4	3	3	25	5	3	3	4	15
4	4	5	5	5	23	4	5	4	13	5	4	4	4	17	5	3	3	5	4	4	24	4	4	4	4	16
5	4	4	4	5	22	4	5	4	13	4	4	1	1	10	4	4	4	4	4	4	24	4	3	3	4	14
4	2	5	5	5	21	5	5	5	15	4	3	2	3	12	4	3	4	1	3	3	18	4	4	5	4	17
5	3	3	3	5	19	4	4	3	11	4	3	3	3	13	5	5	5	4	5	5	29	5	4	3	3	15
5	4	5	5	5	24	5	5	4	14	4	5	4	4	17	5	4	4	4	4	4	25	4	5	4	3	16
5	4	4	4	5	22	4	5	5	14	5	3	4	3	15	4	5	5	3	3	3	23	5	2	3	2	12
4	3	3	3	3	16	5	3	3	11	5	1	2	4	12	5	4	3	4	4	4	24	3	4	3	3	13
5	3	3	3	3	17	4	4	3	11	4	3	2	1	10	5	4	4	3	3	3	22	4	3	3	3	13
4	4	4	4	4	21	4	4	4	12	5	3	4	4	16	4	5	5	4	3	4	25	5	3	3	4	15
5	4	4	4	4	21	5	4	4	13	5	3	4	4	16	5	4	4	4	4	4	25	4	4	5	5	18
4	4	4	5	5	22	4	5	4	13	5	5	5	4	19	4	4	4	4	4	4	24	4	3	3	5	15
4	5	5	5	5	23	3	5	4	12	5	5	4	4	18	5	4	4	4	4	5	26	4	3	4	5	16
5	3	4	5	5	22	4	4	3	11	4	4	3	3	14	5	4	4	4	4	4	25	5	4	3	4	16
5	5	5	5	5	25	4	4	3	11	5	4	2	4	15	5	5	5	5	4	5	29	5	5	5	5	20
4	4	4	5	5	23	5	4	4	13	5	4	3	4	16	4	2	4	4	4	4	22	4	4	4	4	16
4	4	4	5	5	22	4	5	4	13	5	3	2	3	13	4	5	5	4	4	5	27	5	4	4	5	18
5	5	5	5	5	25	4	5	5	14	5	4	3	5	17	4	4	4	5	5	5	27	3	5	5	5	18
5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	4	5	5	19	5	4	5	3	3	4	24	4	5	4	4	17
4	4	4	4	4	21	5	4	4	13	5	4	4	4	17	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16
5	5	5	4	5	24	5	5	4	14	5	5	5	5	20	5	4	5	5	5	4	28	2	4	4	5	15
4	4	4	5	4	22	3	5	5	13	4	5	4	4	17	5	4	4	4	4	4	25	4	3	4	5	16
4	4	5	5	5	24	5	5	5	15	5	2	3	3	13	4	5	5	5	5	5	29	4	4	4	4	16
4	4	4	4	5	22	3	4	3	10	5	3	4	2	14	5	5	4	4	3	3	24	3	5	4	3	15
4	4	4	5	5	23	5	5	4	14	5	4	3	3	15	5	3	3	2	2	3	18	5	3	3	3	14
5	5	5	5	5	25	4	4	3	11	4	4	4	4	16	4	3	3	4	3	4	21	4	3	3	5	15
3	4	4	4	4	20	4	4	3	11	5	3	3	3	14	5	4	4	4	4	4	25	4	4	4	3	15
3	4	4	5	5	21	5	2	3	10	3	5	3	3	14	4	3	4	3	3	3	20	4	3	2	3	12
4	4	4	4	4	21	4	4	4	12	4	4	4	4	16	5	5	4	4	4	4	26	5	2	2	4	13

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perceived Usefulness(X1)						Perceived Ease Of Use(X2)				Social influence (X3)					Trust(X4)						Intention To Adopt (Y)					
X 1.1	X 1.2	X 1.3	X 1.4	X 1.5	Total	X 2.1	X 2.2	X 2.3	Total	X 3.1	X 3.2	X 3.3	X 3.4	Total	X 4.1	X 4.2	X 4.3	X 4.4	X 4.5	X 4.6	Total	Y . 1	Y . 2	Y . 3	Y . 4	Total
5	4	4	4	5	22	5	5	3	13	5	2	2	3	12	5	4	4	4	4	4	25	4	4	3	2	13
5	4	3	5	5	22	4	4	4	12	4	4	3	3	14	4	4	4	4	4	5	25	4	3	3	4	14
4	5	5	5	5	24	5	5	5	15	5	5	5	5	20	4	5	5	5	5	5	29	4	5	5	5	19
4	5	5	5	5	24	5	5	5	15	4	5	5	5	19	5	5	5	5	5	5	30	3	5	5	5	18
5	4	4	4	4	21	4	4	4	12	5	3	3	3	14	3	4	4	4	4	3	22	3	3	4	5	15
5	4	5	5	5	24	4	4	4	12	2	4	3	3	12	4	3	4	4	4	4	23	4	4	3	3	14
4	5	3	4	5	21	3	5	3	11	4	4	4	5	17	5	5	5	5	5	4	29	5	2	3	5	15
5	3	2	4	4	18	4	4	4	12	4	4	3	2	13	3	3	3	3	3	3	18	4	4	4	4	16
4	4	4	4	5	21	5	5	4	14	3	3	3	3	12	5	4	4	4	4	4	25	4	4	4	4	16
4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	2	3	3	3	11	4	4	3	3	3	3	20	4	4	4	4	16
5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	3	3	4	5	15	3	5	5	5	5	4	27	4	5	5	5	19
5	4	5	5	5	24	4	5	4	13	3	4	4	4	15	5	4	4	4	4	4	25	4	5	5	5	19
5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	4	5	5	5	19	5	5	5	4	4	4	27	5	5	5	5	20
4	4	4	5	5	23	5	5	4	14	5	4	3	3	15	4	4	4	4	4	4	24	3	5	5	5	18
5	5	5	5	5	25	2	5	5	12	4	5	5	5	19	3	5	5	5	5	5	28	4	5	5	5	19
4	3	4	3	4	18	5	4	3	12	2	4	4	4	14	4	3	3	4	3	4	21	5	4	3	5	17
5	3	3	3	3	17	5	5	2	12	5	3	3	3	14	4	3	3	3	3	3	19	4	2	4	4	14
4	2	5	5	3	19	3	4	2	9	5	2	2	3	12	5	3	3	3	2	4	20	4	2	2	3	11
4	5	5	5	5	24	4	5	5	14	4	5	5	5	19	4	5	5	5	5	5	29	4	5	5	5	19
5	2	2	5	5	19	5	5	5	15	5	2	3	4	14	5	3	3	3	3	3	20	5	3	3	3	14
5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	2	5	4	16	4	5	5	5	5	5	29	5	3	4	4	16
5	4	4	4	4	21	4	4	4	12	5	3	3	3	14	4	4	4	4	3	4	23	5	3	3	4	15
5	4	4	5	5	23	4	5	3	12	5	2	2	2	11	5	2	2	3	2	3	17	3	5	3	5	16
5	5	5	5	5	25	3	5	5	13	5	5	5	5	20	4	5	5	5	5	5	29	3	5	5	5	18
4	5	5	5	5	24	4	5	5	14	2	2	3	3	10	4	2	4	4	3	4	21	4	5	5	5	19
4	3	4	2	5	18	4	4	4	12	4	5	3	3	15	3	4	4	4	4	4	23	4	3	3	3	13
3	3	3	4	4	18	4	4	4	12	2	4	3	3	12	4	5	5	5	5	5	29	5	5	4	4	18
2	3	4	4	4	17	4	4	4	12	4	4	3	4	15	4	3	3	3	4	3	20	4	3	4	5	16
4	3	4	4	4	20	3	4	2	9	5	4	4	3	16	5	3	3	3	3	3	20	3	2	3	4	12
4	5	4	5	5	23	5	5	5	15	5	4	5	4	18	4	5	4	5	5	5	28	5	4	5	4	18
5	5	5	5	5	25	4	5	5	14	4	5	5	5	19	3	5	5	5	5	5	28	5	4	5	5	19
4	3	3	5	5	20	4	5	4	13	2	4	4	4	14	5	4	4	4	4	4	25	5	4	4	4	17
4	3	4	4	5	20	4	5	4	13	4	3	2	5	14	5	4	4	3	3	4	23	3	4	4	4	15
2	2	4	4	5	17	4	5	4	13	4	3	2	3	12	4	4	4	3	4	4	23	4	4	3	2	13
3	4	3	4	4	18	3	4	3	10	2	3	4	3	12	5	3	4	3	4	3	22	4	3	4	3	14
2	2	4	4	4	17	5	5	2	12	4	3	2	3	12	4	4	4	3	4	4	23	5	4	3	3	15
4	4	5	5	5	22	4	5	5	14	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	3	4	15
4	4	4	4	4	21	5	5	5	15	5	5	4	4	18	4	5	5	5	5	5	29	5	5	4	4	18
5	5	5	5	5	25	4	5	5	14	5	5	5	5	20	4	5	5	5	5	5	29	5	5	5	5	20
3	3	3	5	5	21	4	5	5	14	5	4	4	4	17	5	4	5	5	5	5	29	5	5	5	4	19
5	5	5	5	5	24	2	5	5	12	2	3	3	3	11	4	4	4	4	3	4	23	5	4	4	4	17
5	5	5	5	5	25	3	5	5	13	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20
4	4	5	5	5	22	4	4	4	12	4	3	4	3	14	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16
3	3	3	3	3	16	5	3	3	11	4	3	3	3	13	4	3	3	3	3	3	19	3	3	3	3	12
4	4	4	5	5	23	4	5	5	14	5	5	3	5	18	5	5	5	5	4	4	28	4	4	4	5	17
4	4	4	4	4	20	5	4	4	13	2	3	3	4	12	4	4	4	4	4	4	24	4	3	4	4	15

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perceived Usefulness(X1)						Perceived Ease Of Use(X2)				Social influence (X3)					Trust(X4)						Intention To Adopt (Y)					
X 1. 1	X 1. 2	X 1. 3	X 1. 4	X 1. 5	T ot al	X 2. 1	X 2. 2	X 2. 3	T ot al	X 3. 1	X 3. 2	X 3. 3	X 3. 4	T ot al	X 4. 1	X 4. 2	X 4. 3	X 4. 4	X 4. 5	X 4. 6	T ot al	Y . 1	Y . 2	Y . 3	Y . 4	T ot al
4	4	4	5	5	2 2	5	5	5	1 5	5	1	3	3	1 2	4	4	4	4	4	4	2 4	5	5	3	3	1 6
4	4	4	5	5	2 3	5	4	4	1 3	5	4	3	3	1 5	5	4	4	4	3	4	2 4	5	4	3	4	1 6
4	4	4	5	5	2 3	5	4	4	1 3	5	4	3	4	1 6	5	3	4	4	3	3	2 2	4	3	3	4	1 4
4	4	4	4	4	2 1	5	4	4	1 3	4	4	4	4	1 6	4	4	4	4	4	4	2 4	4	4	4	4	1 6
4	4	4	5	5	2 2	5	5	5	1 5	5	5	3	3	1 6	4	2	4	4	3	3	2 0	4	4	4	5	1 7
4	4	3	5	5	2 1	4	4	2	1 0	4	3	3	1	1 1	5	5	5	4	4	5	2 8	5	4	1	2	1 2
5	3	5	5	5	2 3	4	5	5	1 4	5	1	5	5	1 6	4	5	5	5	5	5	2 9	5	4	5	5	1 9
4	5	4	4	5	2 3	5	4	4	1 3	5	5	5	4	1 9	4	4	4	4	4	5	2 5	4	4	4	5	1 7
4	4	4	4	5	2 2	5	4	4	1 3	5	4	4	4	1 7	5	4	4	4	4	4	2 5	5	5	4	5	1 9
4	4	4	3	5	2 1	5	5	4	1 4	4	3	4	5	1 6	5	4	4	4	4	4	2 5	4	3	4	4	1 5
4	4	2	5	5	2 1	5	4	3	1 2	5	3	2	5	1 5	5	3	4	4	2	4	2 2	4	4	5	5	1 8
4	5	3	5	5	2 2	4	3	3	1 0	4	3	2	4	1 3	5	3	1	1	5	5	2 0	5	5	5	3	1 8
5	5	4	5	5	2 4	4	5	4	1 3	5	4	4	5	1 8	5	5	5	5	5	5	3 0	4	4	3	5	1 6
3	3	3	5	5	2 0	5	5	5	1 5	5	5	3	5	1 8	4	5	5	5	3	5	2 7	5	5	4	2	1 6
5	5	5	5	5	2 5	4	5	5	1 4	5	5	5	5	2 0	5	5	5	5	5	5	3 0	5	5	5	5	2 0
5	4	5	5	5	2 4	5	5	5	1 5	5	4	4	4	1 7	3	3	5	5	4	4	2 4	4	5	4	5	1 8
4	1	4	5	5	1 9	5	4	4	1 3	2	5	5	5	1 7	5	5	5	5	5	5	3 0	3	3	2	3	1 1
5	5	5	5	5	2 5	5	5	5	1 5	5	4	4	4	1 7	5	4	5	5	5	4	2 8	4	4	4	4	1 6
4	4	4	4	4	2 0	5	4	4	1 3	5	4	4	4	1 7	4	4	4	5	5	5	2 7	4	4	4	4	1 6
4	4	4	4	4	2 0	4	4	4	1 2	4	3	3	3	1 3	5	3	3	3	3	3	2 0	4	4	3	4	1 5
5	3	4	4	3	1 9	4	4	3	1 1	5	4	2	2	1 3	5	3	4	3	4	4	2 3	5	3	3	3	1 4
5	3	3	3	3	1 7	5	3	3	1 1	5	3	3	3	1 4	5	3	3	3	3	3	2 0	3	3	3	3	1 2
5	4	4	4	5	2 2	5	5	5	1 5	5	5	5	4	1 9	5	5	5	4	4	4	2 7	5	4	5	5	1 9
5	4	4	4	4	2 1	5	5	5	1 5	5	5	4	4	1 8	5	5	5	4	5	5	2 9	5	4	5	5	1 9
5	5	5	5	4	2 4	5	4	5	1 4	4	5	5	5	1 9	5	4	5	4	4	5	2 7	5	4	5	4	1 8
4	3	4	5	5	2 1	4	5	4	1 3	5	4	3	3	1 5	5	4	4	4	4	4	2 5	5	5	3	5	1 8
5	5	5	5	5	2 4	5	5	5	1 5	2	5	5	5	1 7	5	4	3	5	3	5	2 5	5	5	5	5	2 0
5	5	5	5	5	2 4	5	5	5	1 5	5	5	5	5	2 0	4	5	5	5	5	5	2 9	5	5	5	5	2 0
3	3	3	2	4	1 6	4	3	3	1 0	4	3	2	2	1 1	4	3	4	3	2	3	1 9	3	3	3	4	1 3
5	5	5	5	5	2 5	5	5	5	1 5	5	5	5	5	2 0	5	5	4	4	5	5	2 8	5	5	5	5	2 0
3	3	3	3	3	1 7	5	3	3	1 1	5	3	3	3	1 4	5	3	3	3	3	3	2 0	3	3	3	3	1 2
5	4	4	4	4	2 1	5	4	4	1 3	5	4	4	4	1 7	5	4	4	4	4	4	2 5	4	4	4	4	1 6
4	4	4	4	4	2 1	5	4	4	1 3	4	4	4	4	1 6	5	4	4	4	4	4	2 5	4	4	4	4	1 6
5	5	5	5	5	2 4	4	5	5	1 4	4	5	2	3	1 4	5	4	4	4	5	4	2 6	5	5	5	5	2 0
3	3	3	3	4	1 8	4	4	4	1 2	5	5	4	3	1 7	5	4	4	4	4	4	2 5	3	1	1	3	8
2	3	5	4		1 8	4	3	3	1 0	4	5	1	3	1 3	4	3	2	3	5	3	2 0	5	3	1	3	1 2
5	5	5	5	5	2 5	5	5	4	1 4	5	2	2	3	1 2	5	5	5	5	5	5	3 0	5	5	5	5	2 0
4	4	4	4	4	2 0	4	4	4	1 2	4	3	4	4	1 5	4	4	4	4	4	4	2 4	4	4	4	4	1 6
3	5	5	5	5	2 2	5	5	5	1 5	5	2	1	4	1 2	4	5	5	5	4	5	2 8	4	4	5	5	1 8
5	3	2	4		1 9	5	5	4	1 4	5	4	2	2	1 3	5	5	5	5	5	5	3 0	5	4	4	5	1 8
4	4	4	4	5	2 2	5	5	4	1 4	4	4	5	5	1 8	5	5	5	5	3	3	2 6	4	4	3	3	1 4
5	5	5	5	5	2 4	5	5	3	1 3	2	5	4	5	1 6	5	3	4	3	3	5	2 3	5	5	5	5	2 0
3	5	3	3		1 8	5	3	3	1 1	5	3	3	3	1 4	4	3	3	3	3	3	1 9	3	3	3	3	1 2
5	2	1	1		1 3	4	2	3	9	5	1	3	3	1 2	5	2	2	3	2	3	1 7	1	3	3	2	9
3	4	4	4		1 9	5	4	4	1 3	2	2	3	3	1 0	5	3	3	3	3	3	2 0	1	5	4	3	1 3
4	5	5	5	5	2 3	5	5	4	1 4	5	3	3	4	1 5	4	4	4	4	4	4	2 4	5	5	5	5	2 0



Perceived Usefulness(X1)						Perceived Ease Of Use(X2)				Social influence (X3)					Trust(X4)						Intention To Adopt (Y)					
X 1. 1	X 1. 2	X 1. 3	X 1. 4	X 1. 5	T o t a l	X 2. 1	X 2. 2	X 2. 3	T o t a l	X 3. 1	X 3. 2	X 3. 3	X 3. 4	T o t a l	X 4. 1	X 4. 2	X 4. 3	X 4. 4	X 4. 5	X 4. 6	T o t a l	Y . 1	Y . 2	Y . 3	Y . 4	T o t a l
5	4	4	4	4	21	5	3	3	11	5	4	4	5	18	5	3	3	3	3	3	20	3	3	4	5	15
5	5	5	5	5	25	5	5	4	14	5	3	5	3	16	5	2	5	3	3	4	22	5	3	3	5	16
5	5	5	4	5	24	4	5	4	13	5	3	4	4	16	5	4	4	4	4	4	25	4	3	3	4	14
4	4	4	5	4	20	4	5	3	12	5	3	3	3	14	5	2	3	3	4	4	21	4	4	3	3	14
4	4	4	4	4	20	4	4	3	11	4	2	3	3	12	4	3	3	4	4	4	22	4	3	2	4	13
3	4	4	4	4	19	4	5	5	14	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20
4	2	3	5	5	19	3	5	4	12	4	2	2	2	10	4	3	4	4	4	5	24	4	2	4	2	12
4	2	3	4	4	17	4	4	1	9	3	5	4	5	17	4	5	4	2	4	2	21	3	1	2	2	8
5	1	1	5	5	17	5	4	2	11	4	1	1	3	9	2	1	2	3	5	5	18	3	2	5	4	14
3	3	3	3	3	14	3	3	3	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	18	5	3	3	3	14
2	3	3	3	3	14	4	3	3	10	3	3	2	3	11	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12
3	4	4	5	5	21	3	5	3	11	3	1	3	4	11	5	4	5	4	3	4	25	5	4	4	4	17
4	3	3	3	3	16	4	4	4	12	4	4	3	3	14	3	4	4	4	4	4	23	4	3	3	4	14
4	3	4	3	3	16	5	4	4	13	2	2	3	4	11	3	4	4	2	3	3	19	4	2	2	3	11
5	5	5	5	5	25	4	5	5	14	5	5	2	4	16	4	4	4	4	5	5	26	5	5	5	5	20
3	3	4	4	4	18	5	4	3	12	5	3	3	3	14	4	4	4	4	4	4	24	4	3	3	5	15
4	4	4	5	5	22	3	5	5	13	4	3	3	3	13	3	3	4	4	4	3	21	3	3	3	3	12
4	5	5	5	5	24	1	5	5	11	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	1	1	4	5	11
5	4	4	4	4	21	4	4	4	12	4	4	3	3	14	4	3	4	4	4	3	22	4	4	4	4	16
1	5	5	5	5	21	5	5	5	15	5	5	5	5	20	5	4	5	5	5	5	29	5	1	5	5	16
4	3	3	3	4	17	4	5	4	13	3	2	3	3	11	4	4	4	3	3	3	21	3	3	3	3	12
4	3	4	5	4	20	4	5	5	14	5	1	1	3	10	2	2	3	3	2	2	14	4	4	4	4	16
2	4	3	3	4	16	4	4	4	12	3	4	3	3	13	4	4	4	3	3	4	22	3	3	3	4	13
4	3	4	3	4	18	5	4	3	12	4	2	1	3	10	3	3	3	3	3	3	18	2	2	2	3	9
4	4	4	4	5	21	5	4	3	12	4	4	3	4	15	4	2	4	2	3	4	19	3	3	3	3	12
5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	4	3	3	3	13	4	4	4	4	4	4	24	5	5	5	5	20
3	4	4	4	5	20	5	4	3	12	3	3	3	3	12	4	5	4	4	3	4	24	4	4	4	5	17
4	4	4	5	5	21	4	4	5	13	5	4	4	5	18	5	5	5	5	5	5	30	4	4	3	5	16
5	5	5	5	5	24	4	5	5	14	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20
4	4	4	4	4	18	5	4	4	13	4	3	3	3	13	4	4	4	3	3	3	21	5	5	4	3	17
4	4	4	5	5	21	1	5	5	11	5	5	4	5	19	3	3	3	3	3	3	18	5	5	4	4	18
4	4	4	5	4	21	5	4	4	13	4	3	3	3	13	4	3	3	3	3	3	19	4	3	4	4	15
1	3	5	5	5	19	5	3	2	10	2	3	4	1	10	1	1	4	4	4	4	18	1	3	5	4	13
4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	3	3	3	4	13	3	3	4	3	4	3	20	4	4	3	4	15
5	5	5	5	5	24	4	5	5	14	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	4	4	4	17
5	5	5	5	5	24	5	5	5	15	3	3	3	5	14	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20
5	5	5	5	5	24	5	5	5	15	5	5	5	5	20	4	4	4	4	3	4	23	5	5	5	5	20
5	5	5	5	5	24	5	5	5	15	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20
4	4	4	4	5	22	4	4	4	12	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	5	4	4	5	18
4	4	4	3	5	18	5	5	2	12	2	2	4	5	13	4	4	4	2	2	2	18	5	5	4	4	18
3	5	5	5	4	22	4	4	4	12	4	4	5	4	17	5	4	4	4	4	5	26	4	4	4	4	16
5	3	5	5	3	20	5	3	3	11	4	1	3	2	10	3	3	3	4	4	5	22	3	2	1	3	9
3	4	4	4	5	19	4	4	3	11	5	4	3	3	15	3	3	3	3	3	4	19	3	3	3	4	13
3	3	3	3	4	16	5	5	2	12	2	3	3	3	11	3	3	2	2	2	2	14	3	3	3	3	12
4	4	4	3	2	17	5	3	4	12	4	3	1	3	11	2	1	4	4	4	1	16	3	4	5	3	15
3	3	3	3	3	16	4	3	3	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perceived Usefulness(X1)						Perceived Ease Of Use(X2)				Social influence (X3)					Trust(X4)						Intention To Adopt (Y)					
X 1.1	X 1.2	X 1.3	X 1.4	X 1.5	Total	X 2.1	X 2.2	X 2.3	Total	X 3.1	X 3.2	X 3.3	X 3.4	Total	X 4.1	X 4.2	X 4.3	X 4.4	X 4.5	X 4.6	Total	Y .1	Y .2	Y .3	Y .4	Total
3	3	3	4	4	17	3	4	3	10	4	3	3	3	13	4	3	3	3	3	3	19	3	3	3	3	12
4	4	2	2	4	16	4	1	5	10	4	3	3	2	12	1	2	2	5	4	4	18	3	2	3	2	10
3	4	4	5	5	21	4	5	5	14	4	5	4	4	17	5	5	4	3	3	4	24	5	4	4	5	18
5	5	5	5	5	25	4	5	5	14	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20
5	5	5	5	5	25	5	4	3	12	3	4	4	5	16	4	4	4	4	3	4	23	5	4	4	5	18
5	3	3	2	3	16	3	3	3	9	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12
3	3	3	3	3	13	4	3	3	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12
3	3	2	5	5	20	4	3	4	11	5	5	2	3	15	3	3	5	3	4	3	21	3	3	3	2	11
5	5	5	4	4	20	5	4	4	13	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	5	25	5	4	4	5	18
3	3	3	2	2	12	4	3	3	10	2	3	3	5	13	2	2	3	2	3	2	14	3	3	3	3	12
5	5	5	5	5	23	3	5	5	13	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20
3	3	3	3	3	15	4	3	5	12	3	3	3	3	12	3	4	4	4	4	4	23	3	3	4	3	13
4	4	4	4	4	20	3	4	2	9	4	4	2	3	13	3	3	3	3	3	3	18	2	2	2	2	8
3	3	4	4	2	14	4	4	3	11	5	5	5	3	18	2	5	3	2	2	2	16	2	2	2	3	9
3	3	4	5	5	20	4	4	3	11	4	4	3	4	15	4	4	4	3	4	4	23	4	3	2	3	12
2	5	5	5	5	22	5	5	5	15	5	5	5	5	20	3	3	4	4	3	4	21	5	5	5	4	19
5	3	4	5	5	22	5	4	4	13	4	3	3	3	13	3	3	3	3	3	3	18	5	4	4	4	17
3	5	3	5	5	21	4	5	3	12	4	4	1	1	10	5	5	4	3	3	3	23	5	5	5	3	18
3	4	4	4	4	19	5	4	4	13	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	3	3	3	3	12
3	4	4	4	5	20	5	4	4	13	5	4	5	5	19	4	4	4	5	4	4	25	4	4	4	4	16
5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20
5	3	4	4	4	20	5	4	4	13	4	3	3	3	13	4	4	4	4	4	4	24	4	3	3	4	14
3	4	4	5	5	21	5	4	4	13	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	5	17
4	4	4	5	5	22	5	5	4	14	5	4	4	4	17	4	4	4	4	5	4	25	4	4	4	4	16
3	4	3	3	3	16	5	3	4	12	3	4	3	3	13	3	3	3	3	3	4	19	4	4	3	4	15
4	5	5	5	5	24	5	5	5	15	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20
3	3	3	3	4	17	4	4	3	11	4	2	2	2	10	3	3	3	3	3	3	18	3	4	4	3	14
3	3	3	3	3	14	4	3	4	11	2	2	4	4	12	2	2	2	2	2	2	12	3	3	3	1	10
4	4	4	5	5	23	4	5	4	13	4	5	3	4	16	4	4	4	3	4	3	22	5	5	4	3	17
5	5	5	5	5	24	5	5	5	15	5	4	4	4	17	4	4	4	4	4	4	24	5	5	5	5	20
5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	4	4	5	5	18	5	4	5	5	5	5	29	5	5	4	5	19
4	5	5	5	5	24	5	5	4	14	5	5	4	5	19	5	5	4	5	5	5	29	4	4	4	5	17
5	5	5	5	5	23	5	4	4	13	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	4	5	19
4	4	4	5	4	21	4	4	5	13	5	5	5	5	20	4	5	4	5	4	4	26	5	5	5	4	19
4	4	4	4	4	20	5	4	4	13	4	5	4	5	18	4	4	4	4	4	4	24	4	5	4	4	17
4	5	5	5	5	22	4	5	5	14	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	4	29	5	4	4	5	18
5	5	5	5	5	25	4	4	5	13	5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	4	19
4	5	5	5	5	21	5	5	5	15	5	5	5	5	20	5	4	4	5	5	5	28	5	5	4	5	19

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lampiran 3: Statistik Deskriptif

#### Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Intention To Adopt (Y)	15.7773	2.93622	220
Perceived Usefulness (X1)	21.0091	2.95010	220
Perceived Ease Of Use (X2)	12.6909	1.59191	220
Social Influence (X3)	15.1727	2.97281	220
Trust (X4)	23.8273	3.98481	220

### Lampiran 4: Hasil Uji Instrumen Penelitian

#### A. Uji Validitas

##### 1. Perceived Usefulness (X1)

		Correlations					
		PU_1	PU_2	PU_3	PU_4	PU_5	PU_TOTAL
PU_1	Pearson Correlation	1	,080	,071	,171*	,259**	,473**
	Sig. (2-tailed)		,239	,296	,011	,000	,000
	N	220	220	220	220	220	220
PU_2	Pearson Correlation	,080	1	,616**	,347**	,338**	,699**
	Sig. (2-tailed)	,239		,000	,000	,000	,000
	N	220	220	220	220	220	220
PU_3	Pearson Correlation	,071	,616**	1	,502**	,423**	,755**
	Sig. (2-tailed)	,296	,000		,000	,000	,000
	N	220	220	220	220	220	220
PU_4	Pearson Correlation	,171*	,347**	,502**	1	,686**	,771**
	Sig. (2-tailed)	,011	,000	,000		,000	,000
	N	220	220	220	220	220	220
PU_5	Pearson Correlation	,259**	,338**	,423**	,686**	1	,762**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000		,000
	N	220	220	220	220	220	220
PU_TOTAL	Pearson Correlation	,473**	,699**	,755**	,771**	,762**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	220	220	220	220	220	220

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).  
 \*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. *Perceived Ease of Use*

		Correlations			
		PEOU_1	PEOU_2	PEOU_3	PEOU_TOTA L
PEOU_1	Pearson Correlation	1	-,030	,004	,472**
	Sig. (2-tailed)		,659	,948	,000
	N	220	220	220	220
PEOU_2	Pearson Correlation	-,030	1	,435**	,705**
	Sig. (2-tailed)	,659		,000	,000
	N	220	220	220	220
PEOU_3	Pearson Correlation	,004	,435**	1	,773**
	Sig. (2-tailed)	,948	,000		,000
	N	220	220	220	220
PEOU_TOTAL	Pearson Correlation	,472**	,705**	,773**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	
	N	220	220	220	220

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

## 3. *Social influence*

		Correlations				
		SI_1	SI_2	SI_3	SI_4	SI_TOTAL
SI_1	Pearson Correlation	1	,183**	,148*	,159*	,494**
	Sig. (2-tailed)		,006	,029	,018	,000
	N	220	220	220	220	220
SI_2	Pearson Correlation	,183**	1	,509**	,423**	,756**
	Sig. (2-tailed)	,006		,000	,000	,000
	N	220	220	220	220	220
SI_3	Pearson Correlation	,148*	,509**	1	,659**	,820**
	Sig. (2-tailed)	,029	,000		,000	,000
	N	220	220	220	220	220
SI_4	Pearson Correlation	,159*	,423**	,659**	1	,784**
	Sig. (2-tailed)	,018	,000	,000		,000
	N	220	220	220	220	220
SI_TOTAL	Pearson Correlation	,494**	,756**	,820**	,784**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	220	220	220	220	220

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).  
\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**4. Trust**

		Correlations						
		TR_1	TR_2	TR_3	TR_4	TR_5	TR_6	TR_TOTAL
TR_1	Pearson Correlation	1	,443**	,361**	,237**	,199**	,343**	,562**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,003	,000	,000
	N	220	220	220	220	220	220	220
TR_2	Pearson Correlation	,443**	1	,703**	,539**	,486**	,517**	,806**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000	,000	,000
	N	220	220	220	220	220	220	220
TR_3	Pearson Correlation	,361**	,703**	1	,631**	,525**	,521**	,808**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000	,000	,000
	N	220	220	220	220	220	220	220
TR_4	Pearson Correlation	,237**	,539**	,631**	1	,701**	,710**	,828**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000	,000	,000
	N	220	220	220	220	220	220	220
TR_5	Pearson Correlation	,199**	,486**	,525**	,701**	1	,704**	,783**
	Sig. (2-tailed)	,003	,000	,000	,000		,000	,000
	N	220	220	220	220	220	220	220
TR_6	Pearson Correlation	,343**	,517**	,521**	,710**	,704**	1	,821**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000		,000
	N	220	220	220	220	220	220	220
TR_TOTAL	Pearson Correlation	,562**	,806**	,808**	,828**	,783**	,821**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	220	220	220	220	220	220	220

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

**5. Intention to Adopt**

		Correlations				
		IN_1	IN_2	IN_3	IN_4	IN_TOTAL
IN_1	Pearson Correlation	1	,423**	,306**	,341**	,663**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000
	N	220	220	220	220	220
IN_2	Pearson Correlation	,423**	1	,652**	,423**	,822**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000
	N	220	220	220	220	220
IN_3	Pearson Correlation	,306**	,652**	1	,578**	,830**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000
	N	220	220	220	220	220
IN_4	Pearson Correlation	,341**	,423**	,578**	1	,757**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000
	N	220	220	220	220	220
IN_TOTAL	Pearson Correlation	,663**	,822**	,830**	,757**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	220	220	220	220	220

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

**B. Uji Realibilitas**

**1. Perceived usefulness**

Cronbach's Alpha	N of Items
,718	5

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**2. Perceived ease of use**

Cronbach's Alpha	N of Items
,741	3

**3. Social influence**

Cronbach's Alpha	N of Items
,687	4

**4. Trust**

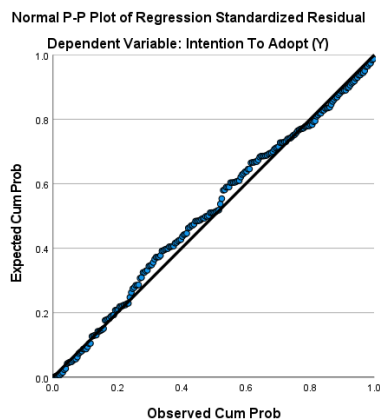
Cronbach's Alpha	N of Items
,860	6

**5. Intention to adopt**

Cronbach's Alpha	N of Items
,771	4

**C. Uji Normalitas**

- P-P Plot



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pennisan karya ilmiah, penyusunan laporan, pennisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengummkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

• **Kolmogrov-smirnov**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual	
N		220	
Normal Parameters <sup>a, b</sup>	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	1.94475819	
Most Extreme Differences	Absolute	.054	
	Positive	.024	
	Negative	-.054	
Test Statistic		.054	
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.200 <sup>d</sup>	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>e</sup>	Sig.	.118	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.109
		Upper Bound	.126

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.
- e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

**D. Uji Multikolinearitas**

		Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-2.700	1.134		-2.382	.018		
	Perceived Usefulness (X1)	.323	.065	.325	4.998	.000	.483	2.071
	Perceived Ease Of Use (X2)	.668	.110	.362	6.048	.000	.569	1.757
	Social Influence (X3)	.043	.059	.044	.730	.466	.569	1.756
	Trust (X4)	.107	.049	.145	2.199	.029	.467	2.143

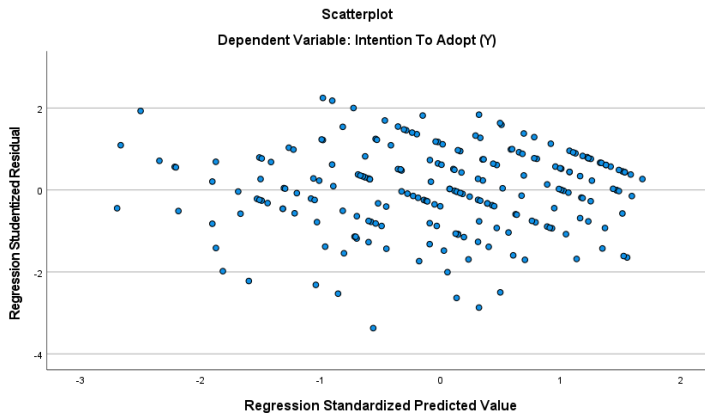
a. Dependent Variable: Intention To Adopt (Y)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## E. Uji Heteroskedastisitas

### • Grafik Scatterplot



### • Uji Glejser Heteroskedastisitas

#### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.657	.689		3.858	.000
	Perceived Usefulness (X1)	.032	.039	.079	.815	.416
	Perceived Ease Of Use (X2)	-.118	.067	-.157	-1.753	.081
	Social Influence (X3)	-.014	.036	-.035	-.392	.695
	Trust (X4)	-.004	.030	-.013	-.130	.897

a. Dependent Variable: ABS\_RES

## F. Uji Autokorelasi

#### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.749 <sup>a</sup>	.561	.553	1.96277	1.707

a. Predictors: (Constant), Trust (X4), Perceived Ease Of Use (X2), *Social influence* (X3), Perceived Usefulness (X1)

b. Dependent Variable: Intention To Adopt (Y)

## G. Analisis Linear Berganda

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-2.700	1.134		-2.382	.018
Perceived Usefulness (X1)	.323	.065	.325	4.998	.000
Perceived Ease Of Use (X2)	.668	.110	.362	6.048	.000
<i>Social influence</i> (X3)	.043	.059	.044	.730	.466
Trust (X4)	.107	.049	.145	2.199	.029

a. Dependent Variable: Intention To Adopt (Y)

## H. Uji T

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-2.700	1.134		-2.382	.018
Perceived Usefulness (X1)	.323	.065	.325	4.998	.000
Perceived Ease Of Use (X2)	.668	.110	.362	6.048	.000
<i>Social influence</i> (X3)	.043	.059	.044	.730	.466
Trust (X4)	.107	.049	.145	2.199	.029

a. Dependent Variable: Intention To Adopt (Y)

## I. Uji F

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1059.810	4	264.952	68.775	.000 <sup>b</sup>
	Residual	828.276	215	3.852		
	Total	1888.086	219			

a. Dependent Variable: Intention To Adopt (Y)

b. Predictors: (Constant), Trust (X4), Perceived Ease Of Use (X2), *Social influence* (X3), Perceived Usefulness (X1)

## J. Uji Koefisien Determinasi

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.749 <sup>a</sup>	.561	.553	1.96277	1.707

a. Predictors: (Constant), Trust (X4), Perceived Ease Of Use (X2), *Social influence* (X3), Perceived Usefulness (X1)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lampiran 5: R Tabel

DF = n-2	0,1	0,05	0,02	0,01	0,001
	r 0,005	r 0,05	r 0,025	r 0,01	r 0,001
201	0,1158	0,1378	0,1632	0,1804	0,2293
202	0,1155	0,1374	0,1628	0,1800	0,2287
203	0,1152	0,1371	0,1624	0,1795	0,2282
204	0,1149	0,1367	0,1620	0,1791	0,2276
205	0,1146	0,1364	0,1616	0,1787	0,2271
206	0,1144	0,1361	0,1612	0,1782	0,2265
207	0,1141	0,1358	0,1608	0,1778	0,2260
208	0,1138	0,1354	0,1604	0,1774	0,2255
209	0,1135	0,1351	0,1601	0,1770	0,2250
210	0,1133	0,1348	0,1597	0,1766	0,2244
211	0,1130	0,1345	0,1593	0,1761	0,2239
212	0,1127	0,1342	0,1589	0,1757	0,2234
213	0,1125	0,1338	0,1586	0,1753	0,2229
214	0,1122	0,1335	0,1582	0,1749	0,2224
215	0,1120	0,1332	0,1578	0,1745	0,2219
216	0,1117	0,1329	0,1575	0,1741	0,2214
217	0,1114	0,1326	0,1571	0,1737	0,2209
218	0,1112	0,1323	0,1568	0,1733	0,2204
219	0,1109	0,1320	0,1564	0,1729	0,2199
220	0,1107	0,1317	0,1561	0,1726	0,2194
221	0,1104	0,1314	0,1557	0,1722	0,2189
222	0,1102	0,1311	0,1554	0,1718	0,2184
223	0,1099	0,1308	0,1550	0,1714	0,2179
224	0,1097	0,1305	0,1547	0,1710	0,2175
225	0,1094	0,1303	0,1543	0,1707	0,2170
226	0,1092	0,1300	0,1540	0,1703	0,2165
227	0,1090	0,1297	0,1537	0,1699	0,2161
228	0,1087	0,1294	0,1533	0,1695	0,2156
229	0,1085	0,1291	0,1530	0,1692	0,2151
230	0,1083	0,1288	0,1527	0,1688	0,2147
231	0,1080	0,1286	0,1523	0,1684	0,2142
232	0,1078	0,1283	0,1520	0,1681	0,2138
233	0,1076	0,1280	0,1517	0,1677	0,2133
234	0,1073	0,1277	0,1514	0,1674	0,2129
235	0,1071	0,1275	0,1510	0,1670	0,2124
236	0,1069	0,1272	0,1507	0,1667	0,2120
237	0,1067	0,1269	0,1504	0,1663	0,2115
238	0,1064	0,1267	0,1501	0,1660	0,2111
239	0,1062	0,1264	0,1498	0,1656	0,2107

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Lampiran 6 : T tabel**

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Mengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Mengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

df	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005	0,0025	0,001
210	1,285596	1,652142	1,971325	2,344236	2,599443	2,837000	3,12949
211	1,285577	1,652107	1,971271	2,344150	2,599330	2,836856	3,12930
212	1,285558	1,652073	1,971217	2,344066	2,599218	2,836714	3,12911
213	1,285539	1,652039	1,971164	2,343982	2,599108	2,836574	3,12893
214	1,285520	1,652005	1,971111	2,343899	2,598998	2,836434	3,12875
215	1,285502	1,651972	1,971059	2,343817	2,598889	2,836296	3,12857
216	1,285483	1,651939	1,971007	2,343735	2,598782	2,836159	3,12839
217	1,285465	1,651906	1,970956	2,343655	2,598675	2,836024	3,12821
218	1,285447	1,651873	1,970906	2,343575	2,598569	2,835890	3,12803
219	1,285429	1,651841	1,970855	2,343496	2,598465	2,835757	3,12786
220	1,285411	1,651809	1,970806	2,343417	2,598361	2,835625	3,12768
221	1,285394	1,651778	1,970756	2,343339	2,598258	2,835494	3,12751
222	1,285377	1,651746	1,970707	2,343262	2,598156	2,835365	3,12734
223	1,285359	1,651715	1,970659	2,343186	2,598055	2,835237	3,12717
224	1,285342	1,651685	1,970611	2,343110	2,597955	2,835110	3,12701
225	1,285325	1,651654	1,970563	2,343035	2,597856	2,834984	3,12684
226	1,285309	1,651624	1,970516	2,342961	2,597758	2,834859	3,12668
227	1,285292	1,651594	1,970470	2,342887	2,597661	2,834735	3,12652
228	1,285276	1,651564	1,970423	2,342814	2,597564	2,834613	3,12636
229	1,285259	1,651535	1,970377	2,342742	2,597468	2,834491	3,12620
230	1,285243	1,651506	1,970332	2,342670	2,597374	2,834371	3,12604
231	1,285227	1,651477	1,970287	2,342599	2,597280	2,834251	3,12588
232	1,285211	1,651448	1,970242	2,342528	2,597186	2,834133	3,12573
233	1,285196	1,651420	1,970198	2,342458	2,597094	2,834016	3,12557
234	1,285180	1,651391	1,970154	2,342389	2,597002	2,833899	3,12542



**Lampiran 7: F Tabel**

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DF	NUMERATOR				
	1	2	3	4	5
200	3,8883747	3,0410558	2,6497516	2,4167997	2,2592365
201	3,8881392	3,0408280	2,6495262	2,4165742	2,2590096
202	3,8879061	3,0406026	2,6493031	2,4163509	2,2587850
203	3,8876752	3,0403794	2,6490822	2,4161298	2,2585627
204	3,8874467	3,0401584	2,6488634	2,4159109	2,2583425
205	3,8872204	3,0399395	2,6486468	2,4156942	2,2581245
206	3,8869963	3,0397228	2,6484324	2,4154796	2,2579086
207	3,8867744	3,0395083	2,6482200	2,4152671	2,2576949
208	3,8865546	3,0392958	2,6480097	2,4150567	2,2574832
209	3,8863370	3,0390853	2,6478014	2,4148483	2,2572735
210	3,8861214	3,0388769	2,6475951	2,4146419	2,2570659
211	3,8859080	3,0386705	2,6473908	2,4144374	2,2568603
212	3,8856965	3,0384660	2,6471885	2,4142350	2,2566566
213	3,8854871	3,0382635	2,6469881	2,4140344	2,2564549
214	3,8852796	3,0380629	2,6467895	2,4138357	2,2562550
215	3,8850741	3,0378642	2,6465928	2,4136389	2,2560570
216	3,8848705	3,0376673	2,6463980	2,4134440	2,2558609
217	3,8846687	3,0374723	2,6462050	2,4132508	2,2556666
218	3,8844689	3,0372790	2,6460137	2,4130595	2,2554742
219	3,8842709	3,0370876	2,6458243	2,4128699	2,2552834
220	3,8840747	3,0368979	2,6456365	2,4126820	2,2550945
221	3,8838803	3,0367099	2,6454505	2,4124959	2,2549072
222	3,8836876	3,0365237	2,6452662	2,4123115	2,2547217
223	3,8834967	3,0363391	2,6450835	2,4121287	2,2545378
224	3,8833076	3,0361562	2,6449025	2,4119476	2,2543556
225	3,8831201	3,0359750	2,6447231	2,4117681	2,2541751
226	3,8829343	3,0357953	2,6445453	2,4115902	2,2539961
227	3,8827501	3,0356173	2,6443691	2,4114138	2,2538188
228	3,8825676	3,0354408	2,6441945	2,4112391	2,2536430
229	3,8823866	3,0352659	2,6440214	2,4110659	2,2534687
230	3,8822073	3,0350925	2,6438498	2,4108942	2,2532960



## BIOGRAFI PENULIS

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

**Nadinka Ayu Andhini**, lahir di Pekanbaru pada 14 Juni 2002. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Surya Mahdi dan Ibu Dian Anggraini. Penulis mengawali pendidikan di SD Annur Kota Pekanbaru. Kemudian melanjutkan pendidikan ke SMPN 14 Kota Pekanbaru, kemudian melanjutkan pendidikan ke MAN 1 Pekanbaru dan lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2020, penulis diterima melalui jalur SBMPTN di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial dan mengambil Jurusan Manajemen S1 dengan Konsentrasi Manajemen Keuangan. Akhirnya pada hari Rabu 14 Juni 2024 di Munaqasah dalam sidang Ujian Sarjana (S1) Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial UIN Suska Riau dan dinyatakan LULUS dengan judul Skripsi "**Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Intention to Adopt Digital Payment* Pada Gen-Z Pengguna *E-wallet* di Kota Pekanbaru**" dengan menyandang gelar Sarjana Ekonomi (SE)

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

UIN SUSKA RIAU