



Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Manfaat, dan Keamanan terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi Dana di Kelurahan Sipolu-Polu, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal

The Effect of Ease of Use, Benefits, and Security on Generation Z's Interest in Using The Dana Application E-Wallet in Sipolu-Polu Village, Panyabungan District, Mandailing Natal Regency

Nabila Amanda Putri^{1*}, Arwin², Tentiyo Suharto³

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal

Email: nabilaamanda2909@gmail.com¹, arwin@staim-madina.ac.id², tenti Yosuharto18@gmail.com³

Article Info

Article history :

Received : 03-10-2026

Revised : 05-10-2026

Accepted : 07-10-2026

Published : 09-10-2026

Abstract

This study uses a quantitative research method with an associative approach. The population in this study is Generation Z born between 2002-2005 in Sipolu-Polu Village, with a sample of 89 respondents determined using a purposive sampling technique. Data collection techniques were carried out through distributing questionnaires. Data analysis used instrument tests, classical assumption tests, multiple linear analysis, t-tests, f-tests, and coefficient of determination (R²) tests. The results of the study indicate that partially the Ease of Use variable does not affect Generation Z's Interest in Using the DANA Application E-Wallet with a t-value of 1.626 and a significance value of 0.108. The Benefits variable did not influence Generation Z's interest in using the DANA app e-wallet, with a calculated t-value of 0.021 and a significance value of 0.984. The Security variable also did not influence Generation Z's interest in using the DANA app e-wallet, with a calculated t-value of -0.525 and a significance value of 0.601. Simultaneously, Ease of Use, Benefits, and Security did not significantly influence Generation Z's interest in using the DANA app e-wallet, with a calculated F-value of 0.900 < F-table 2.71 and a significance value of 0.445 > 0.05. The coefficient of determination test results showed an R-square of 0.031, or 3.1%. This means that the Ease of Use, Benefits, and Security variables can explain 3.1% of Generation Z's interest in using the DANA app e-wallet, while the remaining 96.9% is influenced by other variables outside this study.

Keywords: *Ease of Use, Benefits and Security, Interest in Using DANA E-Wallet*

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Populasi dalam penelitian ini adalah Generasi Z yang lahir antara tahun 2002-2005 di Kelurahan Sipolu-Polu, dengan sampel sebanyak 89 responden yang ditentukan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuisioner. Analisis data menggunakan uji instrumen, uji asumsi klasik, analisis linear berganda, uji t, uji f, dan uji koefisien determinasi (R²). Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial variabel Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA dengan nilai t hitung sebesar 1,626 dan nilai signifikansi 0,108. Variabel Manfaat tidak berpengaruh terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA dengan nilai t hitung sebesar 0,021 dan nilai signifikansi sebesar 0,984. Variabel Keamanan juga tidak berpengaruh terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA dengan nilai t hitung sebesar -0,525 dan nilai signifikansi sebesar 0,601. Secara simultan, Kemudahan Penggunaan, Manfaat, dan Keamanan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Generasi Z dalam



Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA dengan nilai F hitung $0,900 < F$ table 2,71 dan nilai signifikansi sebesar $0,445 > 0,05$. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square sebesar 0,031 atau 3,1%. Yang berarti bahwa variabel Kemudahan Penggunaa, Manfaat, dan Keamanan mampu menjelaskan Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA sebesar 3,1%, sedangkan sisanya sebesar 96,9% dipengaruhi oleh variable lain diluar penelitian ini.

Kata Kunci: Kemudahan Penggunaan, Manfaat dan Keamanan, Minat Menggunakan E-Wallet DANA.

PENDAHULUAN

Minat masyarakat dalam menggunakan metode pembayaran digital merupakan tahapan awal sebelum seseorang memutuskan untuk mengadopsi suatu teknologi keuangan. Minat tersebut muncul karena adanya dorongan, ketertarikan, serta pertimbangan terhadap berbagai aspek yang dirasakan pengguna. Dalam konteks e-wallet, kemudahan penggunaan, manfaat yang diperoleh, dan keamanan transaksi sering dipandang sebagai faktor yang diduga memengaruhi minat seseorang untuk menggunakan layanan pembayaran digital.

Perkembangan teknologi digital yang pesat, khususnya di bidang keuangan, telah mengubah pola transaksi masyarakat dari pembayaran tunai menjadi pembayaran digital. Transformasi tersebut melahirkan berbagai inovasi yang dikenal sebagai *financial technology (fintech)*, yaitu pemanfaatan teknologi untuk menyediakan layanan keuangan yang lebih efektif, efisien, dan mudah diakses. Salah satu bentuk fintech yang berkembang pesat adalah *electronic wallet (e-wallet)* atau dompet digital, yaitu aplikasi yang memungkinkan pengguna menyimpan uang elektronik serta melakukan berbagai transaksi non-tunai, seperti pembayaran QRIS, transfer dana, pembelian pulsa, dan pembayaran tagihan. Kehadiran *e-wallet* memberikan kemudahan, kecepatan, dan efisiensi dalam aktivitas keuangan masyarakat sehingga semakin banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Abrilia & Sudarwanto, 2022).

Seiring dengan perkembangan tersebut, muncul kelompok pengguna utama yang sangat erat dengan kemajuan teknologi, yaitu generasi Z. Generasi ini merupakan kelompok usia muda yang akrab dengan digitalisasi dan cenderung mengadopsi inovasi teknologi dengan cepat, termasuk penggunaan aplikasi keuangan digital seperti *e-wallet*. Hal ini menjadikan generasi Z sebagai target utama dalam peningkatan pembayaran digital semakin pesat sejak hadirnya platform dompet digital. Dompet digital atau dengan kata lain *e-wallet* adalah sistem pembayaran berbasis aplikasi yang digunakan untuk transaksi tanpa menggunakan uang tunai (Febriyani & Wardoyo, 2025).

E-wallet memiliki peran penting dalam sistem pembayaran yang modern saat ini. Hadirnya *e-wallet* ini meningkatkan kenyamanan dalam bertransaksi, mempermudah masyarakat dalam melakukan pembayaran transaksi online, serta mengurangi biaya dan resiko transaksi. Di antara berbagai jenis aplikasi e-wallet yang tersedia, DANA menonjol sebagai salah satu platform yang banyak digunakan oleh masyarakat. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang mendukung kemudahan bertransaksi, memberikan manfaat bagi pengguna, serta menyediakan aspek keamanan yang menjadi faktor penting untuk menjaga kepercayaan publik terhadap layanan digital tersebut (Nurwila & Syaefulloh, 2026).

Penelitian tentang *e-wallet* ini umumnya dilakukan di kota-kota besar dengan tingkat literasi digital yang tinggi. Data empiris yang menggambarkan perilaku dan minat Generasi Z terhadap penggunaan aplikasi DANA di wilayah kabupaten atau kelurahan tertentu masih sangat minim.



Belum terdapat penelitian yang secara spesifik menguji pengaruh kemudahan penggunaan, manfaat, dan keamanan secara simultan terhadap minat penggunaan di wilayah penelitian ini. Keterbatasan data ini menunjukkan adanya kebutuhan penelitian yang lebih spesifik dan kontekstual. Pemanfaatan teknologi dalam masyarakat tidak dapat dipisahkan dari nilai-nilai sosial dan budaya yang berkembang. Persepsi terhadap keamanan, tingkat kepercayaan, serta kebiasaan bertransaksi secara konvensional turut memengaruhi minat penggunaan *e-wallet*. Namun demikian, peran norma sosial lokal dalam membentuk keputusan penggunaan teknologi digital masih belum banyak dibahas dalam penelitian-penelitian sebelumnya (Hutami, 2019).

Penyelenggaraan *fintech* di Indonesia telah diatur melalui berbagai regulasi, termasuk kebijakan sistem pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia serta aturan terkait perlindungan data pribadi. Meskipun demikian, tingkat pemahaman dan persepsi masyarakat terhadap perlindungan hukum tersebut belum tentu merata. Persepsi keamanan pengguna sering kali berkaitan dengan keyakinan bahwa data dan transaksi mereka dilindungi oleh hukum. Minimnya penelitian yang menghubungkan persepsi keamanan berbasis regulasi dengan minat penggunaan *e-wallet* pada Generasi Z di wilayah lokal menunjukkan adanya kesenjangan yuridis yang relevan untuk diteliti (Febriyani & Wardoyo, 2025).

Salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh warga Kelurahan Sipolu-polu adalah DANA karena dinilai menawarkan berbagai kemudahan dalam bertransaksi secara digital. Namun, di balik kemudahan tersebut, terdapat masalah yang menjadi perhatian utama pengguna, khususnya anak muda, yaitu isu saldo tersedot atau hilang secara tiba-tiba tanpa sepengetahuan pengguna. Permasalahan ini menimbulkan kekhawatiran terkait keamanan transaksi dan kepercayaan terhadap penggunaan *e-wallet* DANA. Kejadian tersebut dapat menjadi hambatan yang memengaruhi minat generasi Z untuk terus menggunakan aplikasi tersebut sehingga aspek keamanan menjadi faktor yang sangat penting untuk diperhatikan oleh penyedia layanan (Widiastuti et al., 2024).

Selain itu, meskipun penggunaan *e-wallet* di wilayah ini terus meningkat, masih terdapat tantangan berupa tingkat pemahaman, pengalaman, serta preferensi generasi Z terhadap teknologi finansial tersebut. Berdasarkan *Technology Acceptance Model (TAM)*, kemudahan penggunaan dan manfaat merupakan faktor yang sering digunakan untuk menjelaskan minat penerimaan teknologi, sedangkan keamanan juga banyak dikaji sebagai faktor yang diduga memengaruhi kepercayaan dan minat penggunaan *e-wallet*. Namun, pengaruh faktor-faktor tersebut masih menunjukkan hasil yang beragam pada berbagai penelitian, sehingga perlu diuji kembali pada Generasi Z di Kelurahan Sipolu-Polu.

Adanya kekhawatiran pengguna terkait isu keamanan, seperti kasus saldo yang tersedot atau hilang tanpa sepengetahuan pengguna. Permasalahan ini berpotensi menurunkan tingkat kepercayaan dan memengaruhi minat penggunaan *e-wallet* di kalangan Generasi Z. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana faktor keamanan benar-benar berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi DANA di Kelurahan Sipolu-Polu.

Sampai sekarang belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji perilaku penggunaan *e-wallet* di tingkat kelurahan, terutama pada Generasi Z di Kelurahan Sipolu-Polu. Dalam proses adopsi teknologi, minat menggunakan merupakan tahap awal yang mendorong seseorang sebelum mengambil keputusan untuk menggunakan suatu layanan digital. Oleh karena



itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah kemudahan penggunaan, manfaat, dan keamanan berpengaruh terhadap minat Generasi Z dalam menggunakan *e-wallet* DANA. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran mengenai preferensi Generasi Z dalam memanfaatkan *e-wallet* DANA serta menjadi acuan pengembangan layanan keuangan digital di daerah serupa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Manfaat, Dan Keamanan Terhadap Minat Generasi Z Dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA Di Kelurahan Sipolu-Polu. Bahan penelitian berupa data primer yang diperoleh dari responden dan data sekunder berupa dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Alat pengumpulan data menggunakan kuesioner tertutup dengan skala Likert, sedangkan pengolahan dan analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS.

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Sipolu-Polu, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, pada waktu kurang lebih selama 7 bulan yaitu mulai dari bulan Januari hingga bulan Juli 2026. Lokasi ini dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan. Pertama, Kelurahan Sipolu-polu ini merupakan salah satu wilayah yang masyarakatnya sudah cukup familiar dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama dalam penggunaan smartphone dan internet. Perkembangan teknologi tersebut mendorong masyarakat, khususnya anak muda, untuk memanfaatkan berbagai layanan digital dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam hal system pembayaran digital. Kedua, generasi Z yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah generasi yang lahir dan tumbuh di era digital, sehingga memiliki Tingkat adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan teknologi. Generasi ini juga lebih cepat menerima inovasi teknologi, termasuk penggunaan aplikasi *e- wallet* atau dompet digital.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh generasi Z yang lahir antara tahun 2002-2005, berdomisili di Sipolu-Polu, dan sudah menggunakan aplikasi *e-wallet* DANA sebagai alat transaksi keuangan digital. Sampel ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan rumus Slovin pada tingkat kesalahan 10%, sehingga diperoleh sebanyak 89 responden. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner tertutup dengan skala Likert dan dokumentasi. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai Kemudahan Penggunaan, Manfaat, Keamanan, dan Minat Menggunakan Aplikasi DANA, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan program SPSS melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas, serta analisis regresi linear berganda. Selanjutnya dilakukan uji t untuk mengetahui pengaruh variabel secara parsial, uji F untuk mengetahui pengaruh secara simultan, dan uji koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya kemampuan variabel Aplikasi Tring by Pegadaian dan Tingkat Kemudahan dalam menjelaskan Minat Bertransaksi Nasabah.

Analisis data dilakukan menggunakan program SPSS melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas, serta analisis regresi linear berganda. Selanjutnya dilakukan uji t untuk mengetahui pengaruh variabel secara parsial, uji F untuk mengetahui pengaruh secara simultan, dan uji koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya kemampuan variabel Kemudahan Penggunaan,



Manfaat, dan Keamanan dalam menjelaskan Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aplikasi DANA

a. Sejarah Berdirinya Aplikasi DANA

DANA adalah salah satu aplikasi dompet digital (*electronic wallet* atau *e-wallet*) yang digunakan sebagai alat pembayaran digital di Indonesia. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan berbagai transaksi keuangan secara cepat, praktis, dan aman melalui perangkat telepon pintar. Kehadiran DANA menjadi salah satu bentuk perkembangan teknologi finansial (*financial technology* atau *fintech*) yang mendukung terwujudnya transaksi nontunai (*cashless society*) di Indonesia. DANA merupakan layanan pembayaran digital yang dikelola oleh PT Espay Debit Indonesia Koe. Perusahaan ini diperkenalkan pada 21 Maret 2018, sedangkan aplikasi DANA mulai diperkenalkan kepada masyarakat pada tahun 2018 dan kemudian resmi diluncurkan secara luas pada 5 Desember 2018. Sejak peluncurannya, DANA hadir sebagai platform pembayaran digital yang bertujuan memberikan kemudahan, keamanan, dan kenyamanan dalam melakukan transaksi keuangan secara elektronik.

b. Pengelola dan Pengawasan Aplikasi DANA

Aplikasi DANA dikelola oleh PT Espay Debit Indonesia Koe, yaitu perusahaan penyelenggara jasa pembayaran yang telah memperoleh izin resmi sebagai Penyedia Jasa Pembayaran (PJP) Kategori I dari Bank Indonesia. Dengan izin tersebut, DANA dapat menyelenggarakan berbagai layanan pembayaran digital sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Sebagai penyelenggara sistem pembayaran, kegiatan operasional DANA berada di bawah pengawasan Bank Indonesia (BI) dan Komdigi. Bank Indonesia memiliki kewenangan dalam mengatur, mengawasi, serta memastikan seluruh penyelenggara sistem pembayaran menjalankan kegiatan usahanya sesuai dengan peraturan yang berlaku. Selain itu, DANA juga menerapkan berbagai ketentuan perlindungan konsumen dan keamanan data sesuai dengan regulasi yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

c. Fitur dan Layanan Aplikasi DANA

Aplikasi DANA menyediakan berbagai layanan keuangan digital yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhan transaksi sehari-hari. Beberapa layanan yang tersedia pada aplikasi DANA antara lain:

- 1) Transfer saldo ke sesama pengguna DANA maupun ke rekening bank.
- 2) Pembayaran menggunakan QRIS di berbagai merchant.
- 3) Pembayaran tagihan listrik, air, BPJS, internet, dan televisi berlangganan.
- 4) Pembelian pulsa dan paket data.
- 5) Pembayaran pada berbagai platform belanja daring (*e-commerce*).
- 6) Pembelian tiket dan layanan digital lainnya.
- 7) Pengisian saldo (top up) melalui transfer bank maupun gerai minimarket.



d. Sistem Keamanan Aplikasi DANA

Dalam menjaga keamanan transaksi dan data pengguna, DANA menyediakan berbagai fitur keamanan yang dirancang untuk meminimalkan risiko penyalahgunaan akun. Fitur keamanan tersebut antara lain penggunaan PIN (Personal Identification Number) sebagai verifikasi transaksi, *One Time Password* (OTP) saat proses login atau verifikasi akun, serta *Know Your Customer* (KYC) untuk proses verifikasi identitas pengguna. Selain itu, DANA juga menerapkan teknologi enkripsi untuk melindungi data pengguna selama proses transaksi berlangsung. Pengguna juga memperoleh notifikasi secara langsung setiap kali terjadi aktivitas pada akun sehingga dapat segera mengetahui apabila terdapat transaksi yang tidak dikenali.

2. Generasi Z

Generasi Z merupakan sekelompok demografi masyarakat yang hidup sebelum generasi alfa dan setelah generasi milenial lahir. Menurut Dimock dari *pew research center*, generasi Z ialah mereka yang lahir antara tahun 1997 sampai 2012 dimana fase tersebut menunjukkan kemajuan sosial ekonomi yang lebih stabil dan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat. Pada tahun ini tepatnya pada 2024 mereka berusia 28 tahun dan yang paling muda berusia 12 tahun. Generasi Z juga merupakan generasi yang memiliki konektivitas dan ketergantungan terhadap teknologi. Mereka adalah generasi yang lahir ketika komputer pribadi (personal computer) yang menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa terlepas dari kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat dari kebiasaan mereka yang selalu berhubungan dengan internet, menghabiskan banyak waktu di media sosial dan merasa cemas ketika tidak memiliki akses perangkat elektronik. Menurut Henderson ada setidaknya tujuh ciri khas generasi Z yang menjadikan mereka digital native generation yaitu berorientasi kepada uang dan ambisius, sering berpetualang, rentan terhadap kecemasan, suka menetapkan batasan-batasan yang tegas, pemain game online, menyukai nostalgia, dengan menggunakan media sosial dengan berbagai cara salah satunya untuk jual beli online.

3. Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan adalah tingkat keyakinan seseorang bahwa suatu teknologi dapat digunakan dengan mudah tanpa memerlukan usaha yang besar. Semakin mudah suatu sistem dipahami dan dioperasikan, maka semakin tinggi kemungkinan seseorang untuk menggunakannya. Kemudahan penggunaan merupakan salah satu faktor utama dalam penerimaan teknologi, dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) bahwa kemudahan penggunaan adalah tingkat di mana pengguna percaya bahwa suatu sistem dapat digunakan tanpa memerlukan usaha yang besar. Firman Allah Swt dalam QS. Al-Baqarah ayat 185 :

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ وَلِتُكْمِلُوا الْعِدَّةَ وَلِتُكَبِّرُوا اللَّهَ عَلَىٰ مَا هَدَاكُمْ وَلَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿١٨٥﴾

Artinya: “Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu. Hendaklah kamu mencukupkan bilangannya dan mengagungkan Allah atas petunjuk-Nya yang diberikan kepadamu, agar kamu bersyukur.”



4. Manfaat

Manfaat (*Perceived Usefulness*) adalah tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan efektivitas, produktivitas, dan kinerja dalam melakukan aktivitas. Manfaat persepsian merupakan faktor kedua dalam model TAM yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap teknologi.

5. Keamanan

Keamanan adalah kemampuan sistem dalam melindungi data pribadi, saldo, dan transaksi pengguna dari ancaman penyalahgunaan, pencurian, maupun akses yang tidak sah. Aspek keamanan merupakan faktor penting yang mempengaruhi kepercayaan pengguna dalam menggunakan platform pembayaran digital. (Kotler, 2020) menjelaskan bahwa keamanan adalah persepsi pengguna mengenai kemampuan sistem melindungi data pribadi dan transaksi dari ancaman penyalahgunaan atau akses ilegal. Dalam layanan e-wallet seperti DANA, keamanan berkaitan dengan proteksi informasi pengguna melalui mekanisme teknologi seperti PIN, verifikasi OTP, autentikasi biometrik, enkripsi data, serta notifikasi transaksi real-time. Selain itu, operasional aplikasi DANA juga berada dibawah pengawasan regulator di Indonesia, yaitu Bank Indonesia sebagai otoritas yang mengatur dan mengawasi sistem pembayaran serta penyelenggara jasa pembayaran digital dan Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia yang mengawasi penyelenggaraan sistem elektronik serta aspek keamanan dan perlindungan data dalam platform digital.

6. Minat Menggunakan

Minat adalah kecenderungan seseorang untuk memilih dan menggunakan suatu produk atau layanan secara terus-menerus. Dalam konteks ini, minat Generasi Z terhadap aplikasi DANA sangat dipengaruhi oleh persepsi mereka terhadap manfaat, kemudahan, keamanan, dan pengetahuan yang dimiliki. Minat menggunakan merujuk pada kecenderungan atau keinginan seseorang untuk memakai teknologi di masa mendatang. Minat merupakan representasi dari keyakinan, pengalaman, dan evaluasi seseorang terhadap teknologi sebelum benar-benar melakukan penggunaan secara nyata. Dalam konteks e-wallet, minat terbentuk dari pengalaman positif seperti proses transaksi yang cepat, kemudahan akses, manfaat nyata yang diterima, serta rasa aman ketika menggunakan aplikasi (Wulandari et al., 2025).

Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Parsial (uji t)

- a. Variabel Kemudahan Penggunaan (X1) dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 1,626 sedangkan nilai t table sebesar 1,988. Karena $t_{hitung} (1,626) < t_{tabel} (1,988)$ dan nilai signifikansi sebesar 0,108 lebih besar dari 0,05, maka H_{o1} diterima dan H_{a1} ditolak. Dengan demikian, variabel Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA.
- b. Variabel Manfaat (X2) dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 0,021 sedangkan nilai t tabel sebesar 1,988. Karena $t_{hitung} (0,021) < t_{tabel} (1,988)$ dan nilai signifikansi sebesar 0,984 lebih besar dari 0,05, maka H_{o2} diterima dan H_{a2} ditolak. Dengan demikian, variabel Manfaat tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA.



- c. Variabel Keamanan (X3) dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar -0,525 sedangkan nilai t tabel sebesar 1,988. Karena t hitung $(-0,525) < t$ tabel $(1,988)$ dan nilai signifikansi sebesar 0,601 lebih besar dari 0,05, maka H_{03} diterima dan H_{a3} ditolak. Dengan demikian, variabel Keamanan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA.

2. Hasil Uji Simultan (uji f)

Hasil uji f diperoleh nilai f hitung sebesar 0,900 sedangkan f tabel sebesar 2.712. Karena f hitung lebih kecil daripada f tabel dan nilai signifikansinya sebesar 0,445 lebih besar dari 0,05, maka H_{04} diterima dan H_{a4} ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa secara simultan variabel Kemudahan Penggunaan, Manfaat, dan Keamanan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA.

3. Hasil Uji Determinasi (R-Square)

Berdasarkan hasil analisis uji determinasi (R^2), diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,031 atau 3,1%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Kemudahan Penggunaan, Manfaat, dan Keamanan mampu menjelaskan variasi Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA sebesar 3,1%. Sementara itu, 96,9% variasi Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA dipengaruhi oleh factor-faktor lain yang tidak diasumsikan dalam model penelitian ini. Selain itu, diperoleh nilai Adjusted R Square sebesar -0,003. Nilai tersebut menunjukkan bahwa setelah dilakukan penyesuaian terhadap jumlah variabel independen dan jumlah sampel, kemampuan model regresi dalam menjelaskan variasi variabel dependen menjadi sangat rendah. Dengan demikian, variabel Kemudahan Penggunaan, Manfaat, dan Keamanan belum mampu memberikan kontribusi yang berarti dalam menjelaskan Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA.

Pembahasan

1. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Generasi Z Dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA di Kelurahan Sipolu-Polu, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 1,626, sedangkan t tabel sebesar 1,988 dengan nilai signifikansi sebesar 0,108. Karena t hitung $(1,626)$ lebih kecil daripada t tabel $(1,988)$ dan nilai signifikansi $(0,108)$ lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel Kemudahan Penggunaan (X_1) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA. Dengan demikian, hipotesis pertama (H_{a1}) yang menyatakan bahwa Kemudahan Penggunaan berpengaruh terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA ditolak.

2. Pengaruh Manfaat Terhadap Minat Generasi Z Dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA di Kelurahan Sipolu-Polu, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 0,021, sedangkan t tabel sebesar 1,988 dengan nilai signifikansi sebesar 0,984. Karena t hitung $(0,021)$ lebih kecil daripada t tabel $(1,988)$ dan nilai signifikansi $(0,984)$ lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel Manfaat (X_2) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA. Dengan demikian, hipotesis kedua (H_{a2}) ditolak.



3. Pengaruh Keamanan Terhadap Minat Generasi Z Dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA di Kelurahan Sipolu-Polu, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar $-0,525$, sedangkan t tabel sebesar $1,988$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,601$. Karena $|t_{hitung}|$ ($0,525$) lebih kecil daripada t tabel ($1,988$) dan nilai signifikansi ($0,601$) lebih besar dari $0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel Keamanan (X_3) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA. Dengan demikian, hipotesis ketiga (H_{a3}) ditolak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Manfaat, dan Keamanan terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA di Kelurahan Sipolu-Polu, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji hipotesis secara parsial menunjukkan bahwa variabel Kemudahan Penggunaan (X_1) tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA (Y). Hal ini ditunjukkan oleh nilai t_{hitung} sebesar $1,626$, yang lebih kecil daripada t tabel sebesar $1,988$, dengan nilai signifikansi sebesar $0,108 > 0,05$. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa Kemudahan Penggunaan berpengaruh terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA ditolak.
2. Hasil uji hipotesis secara parsial menunjukkan bahwa variabel Manfaat (X_2) tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA (Y). Hal ini ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar $0,021$, yang lebih kecil daripada t tabel sebesar $1,988$, dengan nilai signifikansi sebesar $0,984 > 0,05$. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa Manfaat berpengaruh terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA ditolak.
3. Hasil uji hipotesis secara parsial menunjukkan bahwa variabel Keamanan (X_3) tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA (Y). Hal ini ditunjukkan oleh nilai t_{hitung} sebesar $-0,525$, yang lebih kecil daripada t tabel sebesar $1,988$, dengan nilai signifikansi sebesar $0,601 > 0,05$. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa Keamanan berpengaruh terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA ditolak.
4. Hasil uji hipotesis secara simultan menunjukkan bahwa variabel Kemudahan Penggunaan, Manfaat, dan Keamanan secara bersama-sama tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA (Y). Hal ini ditunjukkan oleh nilai F_{hitung} sebesar $0,900$, yang lebih kecil daripada F tabel sebesar $2,71$, dengan nilai signifikansi sebesar $0,445 > 0,05$. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar $0,031$ menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut hanya mampu menjelaskan $3,1\%$ variasi Minat Generasi Z dalam Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA, sedangkan $96,9\%$ sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
5. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi, nilai R Square sebesar $3,1\%$ menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan, manfaat, dan keamanan hanya menjelaskan sebagian kecil minat Generasi Z dalam menggunakan e-wallet DANA, sedangkan $96,9\%$ dipengaruhi oleh faktor lain



di luar penelitian. Faktor-faktor tersebut secara deskriptif diduga meliputi faktor lingkungan atau pengaruh sosial, promosi/*cashback*, *religiusitas*, kepercayaan pengguna dalam menggunakan e-wallet, gaya hidup digital, *perceived risk*, serta regulasi pemerintah yang memberikan kepastian hukum terhadap penyelenggaraan sistem pembayaran digital.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat Generasi Z dalam menggunakan e-wallet DANA tidak hanya dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan, manfaat, dan keamanan saja, tetapi juga oleh faktor-faktor lain seperti Faktor-faktor tersebut dapat dijadikan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya untuk memperoleh model penelitian yang memiliki kemampuan penjelasan yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrilia, N. D., & Sudarwanto, T. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan terhadap Minat Menggunakan EWallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya. *Pendidikan Tata Niaga*, 8(3).
- Atika, N., Darma, S., & Suharto, T. (2025). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan E-Money Pada Generasi Z (Studi Pada Mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal). *JIBF MADINA*, 6(1).
- Febriyani, Y., & Wardoyo. (2025). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Fitur Layanan, Promosi dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Dana pada Generasi Z di Depok. *Journal of Economics, Management, and Accounting*, 1(1).
- Hutami, L. T. H. (2019). Intensi Penggunaan Electronic Wallet Generasi Millenial Pada Tiga Startup ‘Unicorn’ Indonesia Berdasarkan Modifikasi Tam. *Jurnal Manajemen*, 8(2).
- Maulana, M.G, & Yuliviona, R. (2023). *Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Aplikasi DANA di Kota Padang*. Bung Hatta University.
- Nurwila, & Syaefulloh. (2026). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Dana Dompot Digital Pada Generasi Z di Kota Pekanbaru. *Jurnal Sosial Dan Teknologi (SOSTECH)*, 6(2).
- Putri, I. A. K. S., Prawitasari, P. P., Surya, I. G. N. P., & Kustina, K. T. (2024). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Waallet DANA Pada Generasi Z Di Kota Denpasar. *Jurnal Bina Bangsa Ekonomika*, 18(1).
- Widiastuti, Adiba, & Anwariyah. (2024). Pengaruh persepsi keamanan dan kepercayaan terhadap loyalitas pelanggan uang elektronik (Studi kasus pada pengguna aplikasi e-wallet DANA). *Journal Akses STIA Malang*.
- Wisula, P., & Usamah. (2025). Pengaruh Kualitas Layanan, Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Melalui Kepercayaan Pada Pengguna E-Wallet ShopeePay di Pekalongan.
- Wulandari, Andini, Afrizal, Does, & Djuandika. (2025). Penggunaan e-wallet dan dampaknya terhadap kepuasan transaksi digital pada mahasiswa di Kota Binjai. *An-Najah: Journal of Islamic Economics*, 1(1)