

**PENGARUH KEPERCAYAAN, KEGUNAAN DAN
KEMUDAHAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN
SISTEM PEMBAYARAN *E-WALLET GO-PAY*
PADA MASYARAKAT DI KECAMATAN ALALAK
KABUPATEN BARITO KUALA**

Ruslinda Agustina¹

Rara Gustiana²

Muhammad Rizky Budiman³

ruslindaagustina2@gmail.com

STIE NASIONAL BANJARMASIN^{1,2,3}

Abstract,

The purpose of the study was to empirically prove the effect of trust, usability and convenience on interest in using the Go-Pay E-Wallet payment system in the community in Alalak District, Barito Kuala Regency.

The method used is a survey method with a sample of 88 people as respondents. The test tool used with the help of the SPSS for windows release 20.0 program.

The results showed that the trust variable affected the interest in using the Go-Pay e-wallet with a significant value of 0.038. The usability variable affects the interest in using the Go-Pay e-wallet with a significant value of 0.038. The convenience variable affects the interest in using the Go-Pay e-wallet with a significant value of 0.029.

Keywords: Trust, Usability, Ease and Interest in Using the Go-Pay E-Wallet Payment System

Abstrak,

Tujuan penelitian adalah untuk membuktikan secara empiris Pengaruh Kepercayaan, Kegunaan Dan Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan Sistem Pembayaran *E-Wallet Go-Pay* Pada Masyarakat Di Kecamatan Alalak, Kabupaten Barito Kuala.

Metode yang digunakan adalah metode survey dengan jumlah sampel sebanyak 88 masyarakat yang dijadikan responden. Alat uji yang digunakan dengan bantuan *program SPSS for windows release 20.0*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kepercayaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet Go-Pay* dengan nilai signifikan 0,038. Variabel kegunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet Go-Pay* dengan nilai signifikan 0,038. Variabel kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet Go-Pay* dengan nilai signifikan 0,029.

Kata kunci: Kepercayaan, Kegunaan, Kemudahan dan Minat Menggunakan Sistem Pembayaran *E-Wallet Go-Pay*

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi, perdagangan, dan sistem pembayaran telah membawa suatu perubahan dan memberi dampak terhadap munculnya inovasi baru dalam penggunaan alat pembayaran. Menurut Pram (2016): Pembayaran elektronik adalah sistem pembayaran yang menggunakan fasilitas internet sebagai sarana perantara. Saat ini banyak start up yang memfasilitasi pihak penjual dan pembeli dengan memberikan jaminan keamanan transaksi. Untuk menjamin keamanan transaksi tersebut, start up yang menjadi perantara akan bekerja sama dengan sejumlah lembaga perbankan untuk mulai memfasilitasi pembayaran elektronik secara aman, cepat dan praktis.

Menurut Dewi dan Wamika (2016): “Perusahaan mulai mengaplikasikan layanan mobile dikarenakan banyaknya masyarakat yang aktif menggunakan ponsel serta sudah tidak asing lagi dengan internet. Perangkat *mobile* yang

canggih, sehingga mampu untuk memberikan kemudahan bagi perusahaan menerapkan layanan *e-wallet*”. Uang elektronik tidak hanya berbentuk kartu, tapi uang elektronik dapat dijelajahi melalui aplikasi yang dapat diakses melalui smartphone dan jaringan internet yang akan membuat masyarakat lebih praktis dalam melakukan transaksi, sebagaimana faktanya smartphone dan internet merupakan satu kesatuan yang telah menjadi kebutuhan wajib yang dimiliki oleh masyarakat. Di Indonesia tersedia perusahaan perbankan dan non-perbankan yang menawarkan jasa uang elektronik dan banyak tempat usaha yang menerima pembayaran via uang elektronik. Salah satu perusahaan lokal yang menawarkan dompet elektronik adalah *Go-Pay*. *Go-Pay* itu sendiri adalah salah satu layanan yang ditawarkan oleh perusahaan induknya yaitu *Go-Jek*. *Go-Pay* adalah dompet virtual yang bisa digunakan untuk melakukan pembayaran semua transaksi dalam aplikasi *Go-Jek*

Mulai dari transportasi seperti *Go-Ride*, *Go-Car*, dan *Go-Busway*, membeli makanan dengan *Go-Food*, berbelanja dengan *Go-Mart* atau *Go-Shop*, mengirim barang dengan *Go-Send* atau *Go-Box*, membeli pulsa dan paket data dengan *Go-Pulsa*, pembelian tiket bioskop atau acara dengan *Go-Tix*, hingga pembayaran tagihan listrik, PDAM dan tagihan lain bisa dibayar menggunakan *Go-pay*.

Menurut Pamungkas (2018): *E-wallet* adalah produk baru dimana masyarakat belum mengetahui secara keseluruhan manfaat yang ditawarkan dari layanan tersebut. Adanya fakta tersebut menunjukkan manfaat penggunaan *e-wallet* belum terimplementasikan secara merata, dengan keadaan tersebut *e-wallet* harus membangun kepercayaan akan kemudahan dan kegunaan yang ditawarkan terhadap uang elektronik untuk memperluas minat pengguna. Faktor-faktor yang bisa mempengaruhi minat tersebut adalah kepercayaan, kegunaan dan kemudahan. Dengan berbagi promosi yang menarik yang ditawarkan layanan *e-wallet* ternyata

masih belum berhasil diterima masyarakat. Dengan ketiga faktor tersebut apa akan mempengaruhi minat masyarakat, terutama masyarakat yang menggunakan *e-wallet Go-Pay*. Menurut Kotler (2012), “minat adalah sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, kemudian timbul ketertarikan untuk mencoba produk tersebut dan akhirnya timbul keinginan untuk membeli dan dapat memiliki produk tersebut”.

Menurut Jumaili (2015): “Kepercayaan adalah hal yang diperlukan bagi pemakai sistem informasi yang baru agar merasa teknologi sistem informasi yang baru dapat meningkatkan kinerja individu dalam menjalankan kegiatan dalam organisasi/perusahaan”. Menurut Davis (1989): “Kegunaan terjadi setelah sejauh mana seseorang meyakini bahwa sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dari hal tersebut diketahui bahwa kegunaan merupakan hal penting dalam proses pengambilan keputusan.” Menurut Davis (1989): “kemudahan bisa

terjadi ketika sejauh mana seseorang merasa bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Seseorang yang menggunakan teknologi akan merasakan bahwa dia tidak memerlukan usaha untuk menggunakannya”.

Penelitian Pamungkas (2018) yang berjudul “Pengaruh kepercayaan, kegunaan dan kemudahan terhadap minat menggunakan *Mobile Money T-cash* studi pada mahasiswa Jurusan Perbankakn IAIN Surakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kepercayaan (*trust*), dan kegunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *Mobile money T-cash* pada mahasiswa jurusan perbankan IAIN Surakarta. Hal ini dikarenakan mahasiswa merasa percaya dan aman dalam melakukan transaksi melalui aplikasi layanan pada *Mobile money T-cash*.

Fenomena yang terjadi di Masyarakat Kecamatan Alalak, yaitu membutuhkannya sistem pembayaran yang mempermudah pembayaran tagihan PDAM tanpa perlu datang langsung ke loket PDAM atau teller Bank Kalsel. Hingga akhirnya di awal

tahun 2021, PDAM memberikan kemudahan untuk warga untuk membayarkan tagihan lewat fitur *Go-Tagihan* dari *Go-pay*. Hal ini sangatlah mempermudah warga yang mana sebelumnya harus membayar tagihan langsung ke kantor PDAM Alalak atau melalui *teller* Bank Kalsel. Namun belum diketahui respon warga akan kepercayaan, kemudahan dan kegunaan akan minat sistem pembayaran baru *Go-Pay*.

Hasil wawancara lisan dengan bapak Firman selaku Bagian Hubungan Langganan PDAM Alalak mengenai pembayaran via *Go-Pay*, terlihat dari yang biasanya antri yang cukup panjang untuk kegiatan membayar, namun sekarang tidak ditemukan lagi antrian panjang tersebut. Hasil wawancara lisan dengan pengguna *Go-Pay* untuk pembayaran PDAM juga mendapatkan respon positif karena mempermudah pembayaran. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan *e-wallet* dengan judul “Pengaruh Kepercayaan, Kegunaan dan

Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan sistem pembayaran *e-wallet Go-pay* pada masyarakat di Kecamatan Alalak, Kabupaten Barito Kuala”

Hasil penelitian Pamungkas (2018), variabel kepercayaan (*trust*) merupakan faktor yang penting dalam tingkat penerimaan pembayaran elektronik dan berpengaruh terhadap minat menggunakan *Mobile money T-cash* pada mahasiswa jurusan perbankan IAIN Surakarta, kebanyakan mahasiswa akan berminat menggunakan suatu layanan apabila mereka mempercayai suatu produk atau jasa tersebut aman dan terpercaya.

E-Wallet

E-Wallet atau dompet elektronik saat ini mulai digunakan masyarakat dalam melakukan transaksi. Berbeda dengan uang elektronik yang menggunakan kartu sebagai alat pembayaran, dompet digital hanya perlu menggunakan aplikasi pada ponsel.

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomo4 18/40/PBI/2016 di Bab I Pasal 1 poin 7 (2016): “Dompet Elektronik (*Electronic Wallet*) yang

selanjutnya disebut Dompet Elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana untuk melakukan pembayaran”. Perbedaan di antara *e-wallet* dengan *e-money*. Mulai dari saldo maksimal yang bisa ditambahkan, *e-wallet* maksimal bisa menambahkan Rp.10.000.000, sedangkan *e-money* maksimal hanya bisa menambahkan Rp. 1.000.000

Minat

Menurut Kotler (2012): “minat adalah sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, kemudian timbul ketertarikan untuk mencoba produk tersebut dan akhirnya timbul keinginan untuk membeli dan dapat memiliki produk tersebut. Menurut Romadloniyah (2018), “Minat sebagai aspek kejiwaan bukan hanya mewarnai perilaku seseorang untuk melakukan aktifitas yang menyebabkan seseorang merasa tertarik kepada sesuatu. Sedangkan pengguna merupakan konsumen-konsumen sebagai penyedia dana

dalam proses transaksi barang ataupun jasa”. Menurut Sadirman (1990:76) “Minat seseorang terhadap suatu objek akan lebih terlihat apabila objek tersebut sesuai sasaran dan tentunya berkaitan dengan keinginan serta kebutuhan seseorang yang bersangkutan. Minat memainkan peran penting dalam kehidupan seseorang dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap”

Menurut Ermawati dan Delima (2016) “Seseorang terhadap minat dalam menggunakan teknologi dapat dikelompokkan sebagai berikut: 1) Kegunaan merupakan keyakinan bahwa menggunakan suatu sistem dapat memberikan manfaat, 2) Kemudahan merupakan persepsi seseorang ketika menggunakan suatu sistem tidak harus memerlukan usaha. Ketika teknologi itu mudah untuk digunakan maka pengguna akan merasa lebih nyaman dan berkeinginan untuk menggunakan sistem itu. Berbeda ketika teknologi itu susah untuk digunakan maka pengguna akan merasa enggan untuk menggunakan sistem itu.

Kepercayaan

Menurut Jumaili (2015), “Kepercayaan adalah hal yang diperlukan bagi pemakai sistem informasi yang baru agar ia merasa teknologi sistem informasi yang baru dapat meningkatkan kinerja individu dalam menjalankan kegiatan dalam organisasi/perusahaan”. Menurut Mayer et al. (1995): “Faktor yang membentuk kepercayaan seseorang terhadap yang lain ada tiga yaitu:

1. Kemampuan (*Ability*) mengacu pada kompetensi dan karakteristik
2. Kebaikan hati (*Benevolence*) merupakan kemauan dalam memberikan kepuasan yang saling menguntungkan kedua belah pihak.
3. Integritas (*Integrity*) Integritas berkaitan dengan bagaimana perilaku atau kebiasaan penjual dalam menjalankan bisnisnya. Informasi yang diberikan kepada konsumen apakah benar-benar sesuai dengan fakta atau tidak”.

Menurut Gefen (2000) “kepercayaan adalah kemauan untuk membuat dirinya peka pada tindakan yang diambil oleh orang yang dipercayainya berdasarkan pada rasa kepercayaan dan tanggung jawab”.

Kegunaan

Menurut Davis (1989) “Kegunaan terjadi setelah sejauh mana seseorang meyakini bahwa sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dari hal tersebut diketahui bahwa kegunaan merupakan hal penting dalam proses pengambilan keputusan”. Menurut Ermawati dan Delima (2016), “kegunaan merupakan keyakinan seseorang ketika menggunakan teknologi dapat memberikan manfaat dan hasil yang bagus. Teknologi akan dapat dirasakan manfaatnya apabila pengguna mampu menggunakan teknologi tersebut dengan baik”.

Berdasarkan dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu sistem akan dilihat atau dilirik dan diminati oleh konsumen apabila sistem tersebut dapat berguna bukan hanya untuk gaya hidup saja namun dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan bertransaksi dan perniagaan, dan mampu meningkatkan kualitas kinerja dari konsumen sendiri.

Kemudahan

Menurut Davis (1989), “kemudahan bisa terjadi ketika sejauh

mana seseorang merasa bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Seseorang yang menggunakan teknologi akan merasakan bahwa dia tidak memerlukan usaha untuk menggunakannya”. Menurut Dewi dan Warmika (2016) “Kemudahan pengguna yaitu sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa dalam menggunakan suatu sistem tidak diperlukan usaha yang keras. Meskipun usaha memiliki arti yang berbeda pada setiap individu, tetapi pada umumnya untuk menghindari penolakan terhadap pengguna terhadap sistem yang dikembangkan. Maka dengan itu suatu sistem harus mudah diaplikasikan oleh pengguna tanpa memerlukan usaha keras”. Berdasarkan pengertian kemudahan di atas dapat disimpulkan bahwa, konsumen akan merasa bahwa menggunakan suatu sistem tanpa perlu memerlukan usaha yang lebih untuk mengoprasikannya. Jadi, konsumen dalam menggunakan suatu sistem untuk melakukan transaksi tidak sulit dan mampu konsumen pahami dengan mudah

Hasil Penelitian Adiyanti (2015), kepercayaan berpengaruh terhadap minat menggunakan layanan *e-money* pada mahasiswa Universitas Brawijaya. Kepercayaan yang tinggi dapat mempengaruhi minat pengguna dalam bertransaksi menggunakan *e-money*. Berdasarkan uraian tersebut dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H1: Kepercayaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet go-pay* pada masyarakat Kecamatan Alalak

Hasil penelitian Pamungkas (2018), dalam penggunaan variabel kegunaan mempengaruhi minat menggunakan *Mobile money T-cash* pada mahasiswa jurusan perbankan IAIN Surakarta. Kegunaan yang tinggi akan menyebabkan minat berperilaku lebih tinggi untuk menggunakan pembayaran elektronik. Hasil penelitian Adiyanti (2015), kegunaan mempengaruhi minat menggunakan *e-money* secara signifikan. Kegunaan yang banyak akan mempengaruhi minat menggunakan *e-money* pada mahasiswa Universitas Brawijaya.

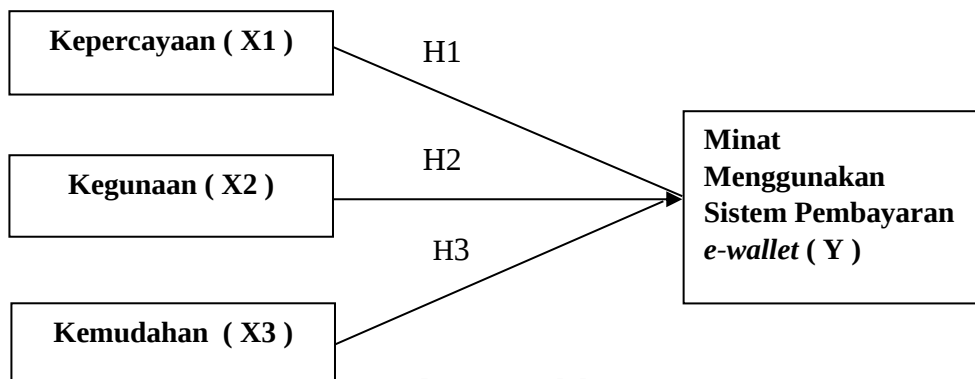
Berdasarkan uraian tersebut maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:
H2: Kegunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet go-pay* pada masyarakat Kecamatan Alalak

Hasil penelitian Adiyanti (2015) “kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money* pada mahasiswa Universitas Brawijaya. Semakin mudah dalam menggunakan teknologi baru maka minat seseorang dalam menggunakan produk baru akan semakin bertambah. Dikarenakan ketika produk baru mudah digunakan maka pengguna tidak perlu mempelajari lebih mendalam yang dapat membuang waktu dan tenaga mereka, sehingga kemudahan akan berpengaruh secara signifikan dalam mempengaruhi minat seseorang”. Hasil penelitian Wibowo, Ros dan Suhud (2015) kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money card* pada pengguna jasa commuterline di Jakarta secara signifikan. Masyarakat memiliki pengetahuan yang baik akan produk *e-money card* dan mudah menggunakannya”. Berdasarkan

urian tersebut maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut

H3: Kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan e-

wallet go-pay pada masyarakat Kecamatan Alalak



Gambar 1 Model Hipotesis
Sumber: diolah penulis (2021)

METODE

Penelitian ini dilakukan pada masyarakat Kecamatan Alalak, Kabupaten Barito Kuala. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah warga di Kecamatan Alalak, menurut informasi dari Kantor Kecamatan Alalak, total warga Kecamatan Alalak di tahun 2021 sebanyak 60.905 orang. Di Kecamatan Alalak terdapat 3 Kelurahan dan 15 desa. Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *purposive sampling* yakni salah satu teknik pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan sampel

yang diperlukan. Kreteria masyarakat yang akan dijadikan sampel adalah masyarakat yang menggunakan smartphone dan pernah atau sedang menggunakan *e-wallet Go-Pay* untuk melakukan transaksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengambil sampel 88 warga yang mengetahui atau menggunakan *e-wallet Go-Pay*. Kuesioner disebarkan untuk memperoleh data penelitian sebanyak 88 responden. Berikut tingkat penyebaran dan pengembalian kuisisioner dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 1. Tingkat Penyebaran Dan Pengembalian Kuesioner

No	Keterangan	Jumlah	%
1	Kuesioner yang disebar	88	100
2	Kuesioner yang kembali	88	100
3	Kuesioner yang tidak kembali	-	-
4	Kuesioner yang dapat digunakan	88	100

Sumber: diolah Penulis (2021)

Pengujian Hipotesis

Uji t (Uji Parsial)

Tabel 2. Hasil Uji T

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,060	1,769	1,164	,248
	Kepercayaan	,189	,090	,210	,038
	Kegunaan	,202	,096	,229	,038
	Kemudahan	,190	,086	,240	,029

a. Dependent Variable: Minat

Sumber: Diolah Penulis (2021)

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa variabel kepercayaan, kegunaan dan kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet Go-Pay* pada masyarakat Kecamatan Alalak dengan masing-masing nilai signifikan 0,038, 0,038 dan 0,029.

digunakan secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen (minat menggunakan) *e-wallet Go-Pay*. Hasil dari pengujian tersebut adalah:

Uji F (Simultan)

Uji F digunakan untuk memperoleh kepastian apakah variabel independen (kepercayaan, kegunaan dan kemudahan) yang

Tabel 3. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	53,637	3	17,879	10,025	,000 ^b
	Residual	149,806	84	1,783		
	Total	203,443	87			

a. Dependent Variable: Minat

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

Sumber: Diolah Penulis (2021)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui secara simultan variabel independen yang terdiri dari kepercayaan (X1), kegunaan (X2), dan kemudahan (X3) secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat menggunakan (Y) *e-wallet Go-Pay* dengan nilai signifikan 0,000.

Pembahasan

Pengaruh kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-wallet Go-Pay* pada masyarakat Kecamatan Alalak

Hipotesis pertama yang diajukan diterima dengan nilai signifikan 0,038. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kepercayaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet Go-Pay* pada masyarakat Kecamatan Alalak. Hal ini dikarenakan masyarakat merasa percaya dengan layanan *e-wallet Go-Pay* untuk melakukan transaksi dengan jumlah yang sesuai

dengan kebutuhan sehari-hari dan menjaga kualitas produk yang ditawarkan kepada konsumen. Hasil ini sejalan dengan penelitian Pamungkas (2018) menunjukkan bahwa kepercayaan berpengaruh terhadap minat menggunakan layanan *mobile money T-Cash* pada mahasiswa jurusan perbankan IAIN Surakarta. Hal ini dikarenakan responden merasa aman dalam melakukan transaksi melalui layanan *mobile money T-Cash*. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Adiyanti (2015), yang menunjukkan bahwa kepercayaan berpengaruh terhadap minat menggunakan layanan *e-money* pada mahasiswa Universitas Brawijaya, hal ini dikarenakan responden percaya pada layanan *e-money* untuk melakukan transaksi, percaya pada perlindungan terhadap produk, percaya keamanan produk dan percaya menjaga kualitas produk.

Pengaruh Kegunaan terhadap minat menggunakan *e-wallet Go-Pay* pada masyarakat Kecamatan Alalak

Hipotesis kedua yang diajukan diterima dengan nilai signifikan 0,038. Dapat disimpulkan bahwa variabel kegunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet Go-Pay* pada masyarakat Kecamatan Alalak. Hal ini dikarenakan masyarakat merasa bertransaksi dengan Layanan *e-wallet Go-Pay* lebih cepat dan mudah. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Pamungkas (2018), yang menunjukkan bahwa kegunaan mempengaruhi minat menggunakan *Mobile money T-cash* pada mahasiswa IAIN Surakarta, hal ini dikarenakan responden merasa lebih cepat, mudah dan efektif dengan menggunakan layanan *Mobile money T-cash*. Temuan ini sejalan dengan penelitian Adiyanti (2015), kegunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money* pada mahasiswa Universitas Brawijaya. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan layanan *e-money*

responden merasa mudah untuk diakses dimana dan kapan saja.

Pengaruh Kemudahan terhadap minat menggunakan *e-wallet Go-Pay* pada masyarakat Kecamatan Alalak

Hipotesis ketiga yang diajukan diterima dengan nilai signifikan 0,029. Dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet Go-Pay* pada masyarakat Kecamatan Alalak. Hal ini dikarenakan masyarakat merasa penggunaan Layanan *e-wallet Go-Pay* jelas dan mudah dimengerti, selain itu juga masyarakat merasa instalasi Layanan *e-wallet Go-Pay* cepat dan mudah. Hasil ini juga sesuai dengan penelitian Wibowo, Ros dan Suhud (2015), yang menunjukkan bahwa kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money card* pada pengguna jasa commuterline di Jakarta. Masyarakat memiliki pengetahuan yang baik akan produk *e-money card* dan mudah menggunakannya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Adiyanti (2015) kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan *mobile money T-*

Cash pada mahasiswa Universitas Brawijaya. Semakin mudah dalam menggunakan teknologi baru maka minat seseorang dalam menggunakan produk baru akan semakin bertambah. Sehingga responden tidak perlu mempelajari lebih mendalam yang hanya membuang waktu dan tenaga untuk menggunakannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Hipotesis pertama yang diajukan diterima, hal ini dikarenakan masyarakat merasa percaya dengan layanan *e-wallet Go-Pay* untuk melakukan transaksi dengan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan sehari-hari dan menjaga kualitas produk yang ditawarkan kepada konsumen.
2. Hipotesis kedua yang diajukan diterima, hal ini dikarenakan masyarakat merasa Layanan *e-wallet Go-Pay* dapat diakses dimana saja kapan saja. Masyarakat merasa Layanan *e-wallet Go-Pay* lebih efektif tanpa harus membawa uang tunai. Masyarakat merasa Layanan *e-wallet Go-Pay* meningkatkan

produktivitas kinerja konsumen dan masyarakat juga merasa Layanan *e-wallet Go-Pay* lebih cepat dan mudah.

3. Hipotesis ketiga yang diajukan diterima, hal ini dikarenakan masyarakat merasa Layanan *e-wallet Go-Pay* penggunaannya jelas dan mudah dimengerti. Masyarakat merasa Layanan *e-wallet Go-Pay* lebih fleksibel karena tidak perlu membawa dompet, dikarenakan uang sudah disimpan di dalam ponsel. Masyarakat merasa Layanan *e-wallet Go-Pay* mudah dipelajari dan tidak merumitkan dan masyarakat juga merasakan Layanan *e-wallet Go-Pay* Instalasinya cepat dan mudah.

Saran

Hendaknya pihak perusahaan Go-jek selaku pengembang Layanan *e-wallet Go-Pay* dapat semakin tinggi dalam menjaga kepercayaan masyarakat untuk bisa menggunakan Layanan *e-wallet Go-Pay*, memberi perlindungan terhadap saldo yang dimiliki konsumen, keamanan bertransaksi, merahasiakan data

pengguna dan selalu menjaga kualitas produk. Selain itu semakin tinggi dalam menjaga kegunaan dan fitur-fitur baru yang bisa membantu masyarakat untuk bertransaksi dan meningkatkan produktifitas konsumen terbantu akan Layanan *e-wallet Go-Pay* ini, dan juga semakin tinggi dalam menjaga kemudahan untuk masyarakat dalam menggunakan Layanan *e-wallet Go-Pay*, sehingga mudah dipelajari dan tidak merumitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanti (2015). *Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan e-money Pada Mahasiswa Universitas Brawijaya Malang*.
- Bank Sentral Republik Indonesia (2016). *Peraturan BI No 4/10/40/PBI/2016 Bab I Pasal 1 poin 7*.
- David (1989). *The Relative Importance or Perceived Ease of Use in IS adoption: A Study of E-Commerce Adoption*. ABI/INFORM global.
- Dewi dan Warmika. (2016). *Peran Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Perspsi Resiko Terhadap Niat Menggunakan Mobile Commerce di Kota Denpasar*.
- Ermawati dan Delima. (2016). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kegunaan, dan Pengalaman Terhadap Minat Wajib Pajak Menggunakan Sistem e-filing*.
- Gefen, D. (2000). Customer Loyalty in E-Com-merce, *Jurnal of the Association for Information Systems*.
- Gojek,
<https://www.gojek.com/help/gopay/apa-itu-go-pay/>
- Jumaili. (2005). *Kepercayaan Terhadap Teknologi Sistem Informasi Baru Dalam Evaluasi Kinerja Individual*.
- Kotler, Keller. (2012). *Manajemen Pemasaran, Edisi 14, Jilid 1*. Jakarta: PT Indeks.
- Mayer, R.C., Davis, J. H., dan Schoorman, F. D. (1995). *An Integratif Model of Organizational Trust, Academy of Management Review*.
- Pamungkas. (2018). *Pengaruh Kepercayaan, Kegunaan dan Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan Mobile Money t-cash Studi Pada Mahasiswa Jurusan Perbankan Syariah IAIN Ssurakarta*.

Parastiti, Mukhlis, dan Haryono.
(2015). *Analisis Penggunaan
Uang Elektronik Pada
Mahasiswa Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Malang*

Romadliyah. (2018). *Pengaruh
Persepsi Kemudahan
Penggunaan, Persepsi Daya
Guna, Persepsi Kepercayaan,
dan Persepsi Manfaat
Terhadap Minat Nasabah
dalam Menggunakan e-money
Pada Bank BRI Lamongan*

Sardiman, A.M. (1990). *Interaksi dan
Motivasi Belajar Mengajar*.
Jakarta: Raja Grafindo
Persada

Wibowo. S.F., Rosmauli. D., dan
Suhud. U. (2015). Pengaruh
Presepsi Mnfaat, Presepsi
Kemudahan, Fitur Layanan,
dan Kepercayaan Terhadap
Minat Menggunakan E-
MONEY Card (Studi Pada
Pengguna Jasa Commuterline
di Jakarta). *Jurnal Riset
Manajemen Sains Indonesia
(JRMSI) | Vol. 6, No. 1, 2015.*