

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

A. Penyajian Data

1. Gambaran Umum Dompot Digital DANA

DANA (Dompot Digital Indonesia) merupakan sebuah perusahaan *startup* (rintisan) yang didirikan pada tanggal 5 Desember 2018 oleh Vincent Henry Iswaratioso yang juga selaku *Founder* sekaligus CEO DANA dan secara resmi diperkenalkan sebagai salah satu layanan pembayaran digital di Indonesia. Investor utama dari DANA ialah PT. Elang Sejahtera Mandiri dengan bagian kepemilikan sebesar 99%.

Dompot digital DANA merupakan dompot digital Indonesia yang didesain untuk mempermudah transaksi non tunai dan non kartu secara digital. Dompot digital satu ini terus mengembangkan aplikasinya sebagai dompot digital berplatform terbuka yang siap dimanfaatkan untuk mendukung setiap aktivitas ekonomi dan gaya hidup digital semua kalangan masyarakat Indonesia. Dengan DANA, masyarakat bisa menjadi lebih produktif, efisien, dan kompeten. DANA juga dapat dioptimalkan untuk mendukung komitmen pemerintah menghemat biaya produksi dan distribusi uang fisik, serta meningkatkan literasi dan inklusi keuangan masyarakat Indonesia. Melalui dompot digital DANA, dapat menjadi bukti bahwa Indonesia mampu membangun serta mengembangkan teknologi dan infrastruktur ekonomi digital yang selalu siap diandalkan. Sebagai salah satu lembaga teknologi keuangan yang resmi di Indonesia, DANA juga telah mendapatkan izin dari

Bank Indonesia (BI). Artinya, DANA telah memenuhi ketentuan dan regulasi yang ditetapkan oleh BI.

2. Visi dan Misi

Visi dan Misi DANA ialah membangun dompet digital Indonesia yang mampu mentransformasikan transaksi berbasis teknologi.

3. Fitur-fitur DANA

Layanan pada aplikasi DANA sangat beragam, seperti:

a. *Daily*

- 1) *Pulsa & Data*, merupakan layanan pembelian pulsa (mobile credit) dan internet data.
- 2) *Home shipping*, merupakan layanan pembayaran merchant yang telah bekerjasama dengan DANA.
- 3) *DANA Deals*, merupakan layanan pembelian voucher promo merchant-merchant yang telah bekerjasama dengan DANA.
- 4) *Delivery*, merupakan fitur yang digunakan untuk membantu pengguna yang ingin mengirimkan paket secara cepat.

b. *Transfer*

- 1) *DANA Kaget*, merupakan layanan yang hanya dapat digunakan oleh kelompok kecil yang berguna untuk membagikan uang kepada rekan-rekannya.
- 2) *Cashout*, merupakan layanan transfer sesama pengguna DANA dan agen-agen yang telah bekerjasama dengan

DANA (Alfamart, Alfamidi, Dan-Dan, Lawson serta Pegadaian).

- 3) *Split Bill*, merupakan layanan pembagian tagihan yang biasa digunakan untuk pengguna DANA dalam satu kelompok.
 - 4) *Transfer Via Chat*, merupakan layanan transfer yang dapat dilakukan menggunakan link yang nantinya dapat dibagikan melalui chat (WhatsApp dan Line).
 - 5) *Transfer Via Bank*, merupakan layanan transfer dari saldo DANA ke bank-bank yang sudah bekerjasama dengan DANA.
- c. *Bills*, merupakan layanan yang disediakan DANA untuk membantu penggunanya dalam melakukan pembayaran tagihan seperti tagihan listrik, air (PDAM), telepon berbayar, gas, internet berlangganan, TV kabel, kartu kredit serta pembayaran kredit motor atau mobil ke perusahaan-perusahaan *finance*.
- d. *Entertainment*
- 1) *Games*, merupakan layanan untuk menggunakan koin atau menggunakan atribut pada *games* tertentu yang sudah bekerja sama dengan DANA.
 - 2) *TIX ID*, merupakan layanan pembayaran tiket bioskop pada aplikasi TIX ID.
 - 3) *Vidio*, merupakan layanan pembelian *voucher* pada aplikasi Vidio.

e. *Finance*

- 1) eMAS, merupakan solusi investasi emas secara online dan menjadi praktis. Melalui fitur ini, pengguna bisa dengan mudahnya menjual atau membeli emas kapan pun dan di mana pun. Dompot digital DANA bekerja sama dengan Pluang yang telah berada di bawah lisensi dan pengawasan BAPPETI (Badan Pengawas Perdagangan Komoditi).
- 2) DANA Bisnis, merupakan layanan yang didesain untuk membantu pemilik usaha kecil dan mikro dalam meraih lebih banyak pelanggan dilingkungan pembayaran digital.

f. *Self Insurance*, merupakan layanan pembayaran asuransi:

- 1) BPJS Kesehatan, merupakan layanan pembayaran asuransi melalui BPJS Kesehatan.
- 2) DANA Siaga, merupakan layanan asuransi yang disediakan langsung oleh DANA.
- 3) *Pay Insurance*, yang sudah bekerja sama dengan DANA (Jiwasraya dan Tokio Marine).

g. *Charity*, merupakan layanan donasi dan zakat yang dapat dilakukan melalui DANA (Dompot Dhuafa dan DANA Donasi).

h. *Transportation*, merupakan layanan yang disediakan DANA untuk membantu penggunaanya dalam membayar tiket/karcis parkir.

- i. *Shopping*, merupakan fitur layanan yang disediakan DANA untuk membantu penggunanya dalam pembayaran melalui aplikasi yang telah bekerjasama dengan DANA (Lazada, bukalapak dan HappyFresh).
- j. *Card Binding* merupakan fitur untuk menyimpan kartu ATM (debit). Pengguna tak perlu lagi repot *top-up* atau menambah saldo. Transaksi tetap dapat berjalan walau saldo DANA nol rupiah. Kartu debit atau kartu kredit dapat dipilih sebagai sumber dana ketika melakukan transaksi pembayaran dengan DANA. Praktisnya fitur *Card Binding* ini memudahkan pengguna untuk tak perlu lagi *top up* dengan transfer melalui ATM atau ke *virtual account*. Tak perlu khawatir masalah keamanan, karena tak perlu memberikan kartu fisik yang mencantumkan nomor CVV yang sebenarnya harus dirahasiakan. DANA dompet digital Indonesia pun bekerja sama dengan bank nasional, yaitu BCA, Bank Mandiri, BRI, BNI, CIMB Niaga, Bank Permata, BTN, Panin Bank, dan Bank Sinar Mas.

B. Analisis Data

Penelitian ini melakukan penyebaran kuesioner yang disebarkan kepada 30 responden pertama dengan tujuan untuk menguji kevalidan dan kereliabelan kuesioner dan nantinya akan disebarkan kembali. Item-item pernyataan pada uji validitas dipastikan telah valid sebelum melakukan uji reliabilitas. Apabila

terdapat item pernyataan yang tidak valid, maka item pernyataan tersebut akan dihapus dan item-item pernyataan yang telah valid dapat melanjutkan ke tahap pengujian reliabilitas. Kriteria responden dalam pengisian kuesioner penelitian ini adalah masyarakat yang berdomisili di Kota Banjarmasin baik laki-laki maupun perempuan dengan batasan usia mulai dari 10-39 tahun dan pernah menggunakan transaksi pembayaran melalui dompet digital DANA.

1. Uji Validitas

Setiap item pernyataan dalam kuesioner akan dikatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Berdasarkan kaidah penghitungannya adalah jika:

- Nilai $r_{hitung} >$ nilai r_{tabel} = item tersebut dinyatakan valid
- Nilai $r_{hitung} <$ nilai r_{tabel} = item tersebut dinyatakan tidak valid

Untuk mengetahui nilai r_{tabel} , dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r_{tabel} &= (\alpha, n-2) \\ &= (5\%, 30-2) = 0.361 \end{aligned}$$

Maka, dapat diketahui hasil uji validitas penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Hasil Uji Validitas Kemudahan

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Item X 1.1	0.794	0.361	Valid
Item X 1.2	0.747	0.361	Valid
Item X 1.3	0.790	0.361	Valid
Item X 1.4	0.614	0.361	Valid
Item X 1.5	0.711	0.361	Valid
Item X 1.6	0.800	0.361	Valid

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa semua item pernyataan pada variabel X_1 (Kemudahan) yang diajukan kepada responden dinyatakan valid karena r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0.361. Selanjutnya, berikut ini merupakan tabel hasil uji validitas untuk variabel X_2 (Kualitas Layanan):

Tabel 4. 2
Hasil Uji Validitas Kualitas Layanan

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Item X 2.1	0.704	0.361	Valid
Item X 2.2	0.357	0.361	Tidak Valid
Item X 2.3	0.543	0.361	Valid
Item X 2.4	0.618	0.361	Valid
Item X 2.5	0.755	0.361	Valid
Item X 2.6	0.802	0.361	Valid
Item X 2.7	0.631	0.361	Valid
Item X 2.8	0.724	0.361	Valid
Item X 2.9	0.551	0.361	Valid
Item X 2.10	0.626	0.361	Valid

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa item pernyataan pada variabel X_2 (Kualitas Layanan) yang diajukan kepada responden terdapat satu item pernyataan yang tidak valid yaitu pada item pernyataan X 2.2. Hal ini dibuktikan oleh r_{tabel} yang lebih kecil dari pada r_{hitung} yaitu $0.357 < 0.361$, sehingga item pernyataan tersebut harus dihapus. Selanjutnya, berikut ini merupakan tabel hasil uji validitas untuk variabel X_3 (Gaya Hidup):

Tabel 4. 3
Hasil Uji Validitas Gaya Hidup

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Item X 3.1	0.753	0.361	Valid
Item X 3.2	0.604	0.361	Valid
Item X 3.3	0.210	0.361	Tidak Valid
Item X 3.4	0.526	0.361	Valid
Item X 3.5	0.703	0.361	Valid
Item X 3.6	0.680	0.361	Valid

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa item pernyataan pada variabel X_3 (Gaya Hidup) yang diajukan kepada responden terdapat satu item pernyataan yang tidak valid. Hal ini dibuktikan oleh r_{tabel} yang lebih kecil dari pada r_{hitung} yaitu $0.210 < 0.361$, sehingga item pernyataan tersebut harus dihapus. Setelah peneliti melakukan uji validitas pada keseluruhan variabel X, selanjutnya peneliti melanjutkan uji validitas pada item pernyataan keputusan penggunaan pada dompet digital DANA. Hasil penelitian yang didapatkan untuk variabel Y (Keputusan Penggunaan) adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4
Hasil Uji Validitas Keputusan penggunaan
Dompot Digital DANA

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Item Y.1	0.676	0.361	Valid
Item Y.2	0.782	0.361	Valid
Item Y.3	0.546	0.361	Valid
Item Y.4	0.685	0.361	Valid
Item Y.5	0.640	0.361	Valid
Item Y.6	0.637	0.361	Valid

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa semua item pernyataan pada keputusan penggunaan dompet digital DANA yang diajukan kepada responden dinyatakan valid karena r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0.361.

2. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, peneliti melanjutkan ketahap pengujian reliabilitas. Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan metode *Cronbach Alpha*. Suatu instrumen penelitian akan dikatakan reliabel apabila Koefisien Reliabilitas (r_{11}) $>$ 0.600. Dari hasil uji reliabilitas yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan dengan tabel berikut:

Tabel 4. 5
Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Kemudahan (X 1)	0,820	Reliabel
Kualitas Layanan (X 2)	0,845	Reliabel
Gaya Hidup (X 3)	0,698	Reliabel
Keputusan Penggunaan (Y)	0,726	Reliabel

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat bahwa seluruh butir pernyataan dari setiap variabel yaitu variabel Kemudahan (X_1), Kualitas Layanan (X_2), Gaya Hidup (X_3) dan Keputusan Penggunaan Dompet Digital DANA (Y) dinyatakan reliabel, dikarenakan nilai *Cronbach Alpha* pada keseluruhan variabel penelitian lebih besar dari 0.600.

C. Karakteristik Responden

Keseluruhan responden dalam penelitian ini merupakan pengguna dompet digital DANA di Kota Banjarmasin. Sedangkan untuk jumlah pengguna yang dipilih sebagai responden dalam penelitian ini berjumlah 100 orang dengan identitas Jenis Kelamin dan Usia. Perlu diketahui, pada tabel di bawah menunjukkan bahwa kategori jenis kelamin Laki-laki ditentukan dengan fokus kategori 1, sedangkan Perempuan ditentukan dengan fokus kategori 2. Berikut ini merupakan tabel karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan usia:

Tabel 4. 6
Karakteristik Responden berdasarkan
Jenis Kelamin dan Usia

No	Jenis Kelamin	Usia
1	1	22
2	2	23
3	1	20
4	2	21
5	1	21
6	2	25
7	1	26
8	1	30
9	2	22
10	2	21
11	2	21
12	2	22
13	2	23
14	2	23
15	2	21
16	2	21
17	2	20
18	1	23
19	2	21
20	1	21
21	1	20
22	2	22
23	1	22

24	2	23
25	1	27
26	2	22
27	1	27
28	2	23
29	1	21
30	2	22
31	2	23
32	2	22
33	2	26
34	1	24
35	2	24
36	2	15
37	2	18
38	2	17
39	1	26
40	2	21
41	2	21
42	2	25
43	2	29
44	2	25
45	2	22
46	2	27
47	2	28
48	2	17
49	1	23
50	1	24
51	2	21
52	2	22
53	2	21
54	1	21
55	2	20
56	2	23
57	2	20
58	1	18
59	2	16
60	2	21
61	2	23
62	2	29
63	2	22
64	2	22

65	2	35
66	2	32
67	1	27
68	2	22
69	2	22
70	2	39
71	2	22
72	1	26
73	2	30
74	2	20
75	1	25
76	2	23
77	2	27
78	1	20
79	2	25
80	2	24
81	2	23
82	2	22
83	2	25
84	1	31
85	2	35
86	1	24
87	1	23
88	1	26
89	2	22
90	2	22
91	2	23
92	1	25
93	1	20
94	1	27
95	2	28
96	2	35
97	1	29
98	1	32
99	2	23
100	1	25

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

1. Karakteristik berdasarkan Jenis Kelamin

Dibawah ini adalah karakteristik pengguna berdasar jenis kelamin ditampilkan pada tabel 4.7:

Tabel 4. 7
Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	32	32%
Perempuan	68	68%
Jumlah	100 Orang	100%

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Berdasarkan tabel 4.7 diatas dapat dilihat bahwa persentase berdasarkan jenis kelamin didominasi oleh kelompok perempuan, yaitu sebanyak 68%, hal ini menunjukkan bahwa hasil kuesioner cenderung lebih bersifat feminin. Sedangkan 32% sisanya berasal dari kelompok laki-laki.

2. Karakteristik berdasarkan Usia

Dibawah ini adalah karakteristik pengguna berdasarkan usia ditampilkan pada tabel 4.8:

Tabel 4. 8
Distribusi Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
10-15	1	1%
16-20	13	13%
21-25	61	61%
26-30	18	18%
31-35	6	6%
35-39	1	1%
Jumlah	100 Orang	100%

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Berdasarkan tabel 4.8 diatas dapat dilihat bahwa usia responden bervariasi, responden dengan usia 21-25 tahun menempati persentase tertinggi dengan persentase sebesar 61%.

3. Karakteristik berdasarkan Generasi

Dibawah ini adalah karakteristik pengguna berdasarkan generasi ditampilkan pada tabel 4.9:

Tabel 4. 9
Distribusi responden Berdasarkan Generasi
(Generasi Milenial dan Generasi Z)

Generasi	Usia	Frekuensi	Persentase
Z	10-25	75	75%
Y	26-39	25	25%
Jumlah		100 Orang	100%

Berdasarkan tabel 4.9 diatas dapat disimpulkan bahwa dari 100 pengguna yang mau mengisi kuesioner menunjukkan hasil persentase 100% berusia antara 10-39 tahun. Responden terbanyak berasal dari kelompok generasi Z dengan persentase sebanyak 75% dan sisanya merupakan kelompok generasi Milenial.

4. Deskriptif Variabel Penelitian

Dari data yang diperoleh dari hasil pembagian kuesioner kepada responden, maka gambaran distribusi frekuensi jawaban responden dapat dilihat pada tabel berikut:

a. Variabel Kemudahan (X 1)

Tabel 4. 10
Skor Variabel Kemudahan (X 1)

Kode	Pernyataan	Skor					Jumlah
		STS	TS	N	S	SS	
		%	%	%	%	%	
X 1.1	Aplikasi dompet digital DANA sangat mudah untuk dipelajari	0	1	8	50	41	100
		0%	1%	8%	50%	41%	100%
X 1.2	Aplikasi dompet digital Dana mudah dikendalikan oleh penggunanya	0	0	4	39	57	100
		0%	0%	4%	39%	57%	100%

X 1.3	Aplikasi dompet digital DANA dapat dimengerti dan dipahami secara jelas	0	0	10	50	40	100
		0%	0%	10%	50%	40%	100%
X 1.4	Aplikasi dompet digital DANA dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	1	2	16	38	43	100
		1%	2%	16%	38%	43%	100%
X 1.5	Dalam menggunakan DANA, saya merasa mudah mehami dan mempelajarinya secara cepat	0	1	11	46	42	100
		0%	1%	11%	46%	42%	100%
X 1.6	Aplikasi dompet digital DANA sangat mudah untuk digunakan	0	0	3	45	52	100
		0%	0%	3%	45%	52%	100%

Berdasarkan tabel diatas, data selengkapnya terhadap indikator Kemudahan (X_1) dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan butir pernyataan (X 1.1) yaitu; *“Aplikasi dompet digital DANA sangat mudah untuk dipelajari”*, sebanyak 41 orang (41%) menjawab Sangat Setuju, 50 orang (50%) menjawab Setuju, 8 orang (8%) menjawab Netral, 1 orang (1%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 2) Berdasarkan butir pernyataan (X 1.2) yaitu; *“Aplikasi dompet digital Dana mudah dikendalikan oleh penggunanya”*, sebanyak 57 orang (57%) menjawab Sangat Setuju, 39 orang (39%) menjawab Setuju, 4 orang (4%) menjawab Netral, 0 orang (0%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 3) Berdasarkan butir pernyataan (X 1.3) yaitu; *“Aplikasi dompet digital DANA dapat dimengerti dan dipahami secara jelas”*, sebanyak 40 orang (40%) menjawab Sangat Setuju, 50 orang (50%) menjawab Setuju, 10 orang (10%) menjawab Netral, 0

orang (0%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.

- 4) Berdasarkan butir pernyataan (X 1.4) yaitu; “*Aplikasi dompet digital DANA dapat digunakan dimana saja dan kapan saja*”, sebanyak 43 orang (43%) menjawab Sangat Setuju, 38 orang (38%) menjawab Setuju, 16 orang (16%) menjawab Netral, 2 orang (2%) menjawab Tidak Setuju, dan 1 orang (1%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 5) Berdasarkan butir pernyataan (X 1.5) yaitu; “*Dalam menggunakan DANA, saya merasa mudah mehami dan mempelajarinya secara cepat*”, sebanyak 42 orang (42%) menjawab Sangat Setuju, 46 orang (46%) menjawab Setuju, 11 orang (11%) menjawab Netral, 1 orang (1%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 6) Berdasarkan butir pernyataan (X 1.6) yaitu; “*Aplikasi dompet digital DANA sangat mudah untuk digunakan*”, sebanyak 52 orang (52%) menjawab Sangat Setuju, 45 orang (45%) menjawab Setuju, 3 orang (3%) menjawab Netral, 0 orang (0%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.

b. Variabel Kualitas Layanan (X 2)

Tabel 4. 11
Skor Variabel Kualitas Layanan (X 2)

Kode	Pernyataan	Skor					Jumlah
		STS	TS	N	S	SS	
		%	%	%	%	%	
X 2.1	Layanan yang disediakan DANA Akurat	0	1	17	49	33	100
		0%	1%	17%	49%	33%	100%
X 2.3	Kesediaan layanan pada aplikasi DANA cukup baik dalam membantu keperluan saya sehari hari	0	3	22	49	26	100
		0%	3%	22%	49%	26%	100%
X 2.4	Aplikasi dompet digital DANA mudah untuk diakses	0	0	10	46	44	100
		0%	0%	10%	46%	44%	100%
X 2.5	Informasi pribadi saya terlindungi	0	1	18	46	35	100
		0%	1%	18%	46%	35%	100%
X 2.6	informasi keuangan saya terlindungi	0	1	13	48	38	100
		0%	1%	13%	48%	38%	100%
X 2.7	Tampilan pada aplikasi DANA menarik	0	4	23	48	25	100
		0%	4%	23%	48%	25%	100%
X 2.8	Tampilan pada aplikasi DANA lengkap dan terstruktur	0	0	16	45	39	100
		0%	0%	16%	45%	39%	100%
X 2.9	Informasi yang ditampilkan pada aplikasi DANA lengkap	0	0	12	58	30	100
		0%	0%	12%	58%	30%	100%
X 2.10	Informasi yang ditampilkan pada aplikasi DANA sesuai kebutuhan saya	0	0	12	47	41	100
		0%	0%	12%	47%	41%	100%

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Berdasarkan tabel diatas, data selengkapnya terhadap indikator Kualitas Layanan (X₂) dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan butir pernyataan (X 2.1) yaitu; “*Layanan yang disediakan DANA Akurat*”, menyatakan sebanyak 33 orang (33%) menjawab Sangat Setuju, 49 orang (49%) menjawab Setuju, 17 orang (17%) menjawab Netral, 1 orang (1%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 2) Berdasarkan butir pernyataan (X 2.3) yaitu; “*Kesediaan layanan pada aplikasi DANA cukup baik dalam membantu*

keperluan saya sehari-hari”, menyatakan sebanyak 26 orang (26%) menjawab Sangat Setuju, 49 orang (49%) menjawab Setuju, 22 orang (22%) menjawab Netral, 3 orang (3%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.

- 3) Berdasarkan butir pernyataan (X 2.4) yaitu; “*Aplikasi dompet digital DANA mudah untuk diakses*”, menyatakan sebanyak 44 orang (44%) menjawab Sangat Setuju, 46 orang (46%) menjawab Setuju, 10 orang (10%) menjawab Netral, 0 orang (0%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 4) Berdasarkan butir pernyataan (X 2.5) yaitu; “*Informasi pribadi saya terlindungi*”, menyatakan sebanyak 35 orang (35%) menjawab Sangat Setuju, 46 orang (46%) menjawab Setuju, 18 orang (18%) menjawab Netral, 1 orang (1%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 5) Berdasarkan butir pernyataan (X 2.6) yaitu; “*informasi keuangan saya terlindungi*”, menyatakan sebanyak 38 orang (38%) menjawab Sangat Setuju, 48 orang (48%) menjawab Setuju, 13 orang (13%) menjawab Netral, 1 orang (1%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.

- 6) Berdasarkan butir pernyataan (X 2.7) yaitu; “*Tampilan pada aplikasi DANA menarik*”, menyatakan sebanyak 25 orang (25%) menjawab Sangat Setuju, 48 orang (48%) menjawab Setuju, 23 orang (23%) menjawab Netral, 4 orang (4%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 7) Berdasarkan butir pernyataan (X 2.8) yaitu; “*Tampilan pada aplikasi DANA lengkap dan terstruktur*”, menyatakan sebanyak 39 orang (39%) menjawab Sangat Setuju, 45 orang (45%) menjawab Setuju, 16 orang (16%) menjawab Netral, 0 orang (0%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 8) Berdasarkan butir pernyataan (X 2.9) yaitu; “*Informasi yang ditampilkan pada aplikasi DANA lengkap*”, menyatakan sebanyak 30 orang (30%) menjawab Sangat Setuju, 58 orang (58%) menjawab Setuju, 12 orang (12%) menjawab Netral, 0 orang (0%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 9) Berdasarkan butir pernyataan (X 2.10) yaitu; “*Informasi yang ditampilkan pada aplikasi DANA sesuai kebutuhan saya*”, menyatakan sebanyak 41 orang (41%) menjawab Sangat Setuju, 47 orang (47%) menjawab Setuju, 12 orang (12%) menjawab Netral, 0 orang (0%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.

c. Variabel Gaya Hidup (X 3)

Tabel 4. 12
Skor Variabel Gaya Hidup (X 3)

Kode	Pernyataan	Skor					Jumlah
		STS	TS	N	S	SS	
		%	%	%	%	%	
X 3.1	Dengan menggunakan dompet digital DANA dapat menunjang kebutuhan saya sehari-hari	0	3	19	41	37	100
		0%	3%	19%	41%	37%	100%
X 3.2	Dompot digital DANA merupakan pilihan alternatif saya dalam menggunakan dompet digital	0	0	13	50	37	100
		0%	0%	13%	50%	37%	100%
X 3.3	Media elektronik mempengaruhi saya dalam menggunakan DANA	0	1	13	51	35	100
		0%	1%	13%	51%	35%	100%
X 3.4	Saya memutuskan untuk menggunakan DANA berdasarkan pendapat pribadi saya	0	4	15	48	33	100
		0%	4%	15%	48%	33%	100%
X 3.5	Dompot digital DANA memberikan saya ketertarikan tersendiri daripada dompet digital lainnya	0	0	21	49	30	100
		0%	0%	21%	49%	30%	100%

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Berdasarkan tabel diatas, data selengkapnya terhadap indikator Gaya Hidup (X₃) dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan butir pernyataan (X 3.1) yaitu; *“Dengan menggunakan dompet digital DANA dapat menunjang kebutuhan saya sehari-hari”*, menyatakan sebanyak 37 orang (37%) menjawab Sangat Setuju, 41 orang (41%) menjawab Setuju, 19 orang (19%) menjawab Netral, 3 orang (3%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 2) Berdasarkan butir pernyataan (X 3.2) yaitu; *“Dompot digital DANA merupakan pilihan alternatif saya dalam menggunakan dompet digital”*, menyatakan sebanyak 37 orang (37%) menjawab Sangat Setuju, 50 orang (50%)

menjawab Setuju, 13 orang (13%) menjawab Netral, 0 orang (0%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.

- 3) Berdasarkan butir pernyataan (X 3.4) yaitu; “*Media elektronik mempengaruhi saya dalam menggunakan DANA*”, menyatakan sebanyak 35 orang (35%) menjawab Sangat Setuju, 51 orang (51%) menjawab Setuju, 13 orang (13%) menjawab Netral, 1 orang (1%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 4) Berdasarkan butir pernyataan (X 3.5) yaitu; “*Saya memutuskan untuk menggunakan DANA berdasarkan pendapat pribadi saya*”, menyatakan sebanyak 33 orang (33%) menjawab Sangat Setuju, 48 orang (48%) menjawab Setuju, 15 orang (15%) menjawab Netral, 4 orang (4%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 5) Berdasarkan butir pernyataan (X 3.6) yaitu; “*Dompot digital DANA memberikan saya ketertarikan tersendiri daripada dompet digital lainnya*”, menyatakan sebanyak 30 orang (30%) menjawab Sangat Setuju, 49 orang (49%) menjawab Setuju, 21 orang (21%) menjawab Netral, 0 orang (0%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.

d. Variabel Keputusan Penggunaan (Y)

Tabel 4. 13
Skor Variabel Keputusan Penggunaan (Y)

Kode	Pernyataan	Skor					Jumlah
		STS	TS	N	S	SS	
		%	%	%	%	%	
Y .1	Saya memutuskan untuk menggunakan DANA karena saya dapat lebih menghemat waktu	0	0	5	55	40	100
		0%	0%	5%	55%	40%	100%
Y .2	Saya memutuskan untuk menggunakan DANA karena mereka menyediakan informasi yang cukup ketika saya ingin melakukan transaksi	0	0	14	59	27	100
		0%	0%	14%	59%	27%	100%
Y .3	Saya memutuskan untuk menggunakan DANA karena saya merasa aman dalam melakukan transaksi melalui dompet digital DANA	0	0	15	57	28	100
		0%	0%	15%	57%	28%	100%
Y .4	Saya memutuskan untuk menggunakan DANA karena jarang terjadi loadtime/loading saat memuat tampilan	1	4	25	44	26	100
		1%	4%	25%	44%	26%	100%
Y .5	Saya memutuskan untuk menggunakan DANA karena saya merasa mudah saat menggunakannya	0	0	9	49	42	100
		0%	0%	9%	49%	42%	100%
Y .6	Saya memutuskan untuk menggunakan DANA karena dompet digital DANA memiliki kecepatan waktu yang relatif singkat saat melakukan transaksi	0	1	8	49	42	100
		0%	1%	8%	49%	42%	100%

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Berdasarkan tabel diatas, data selengkapnya terhadap indikator Keputusan Penggunaan (Y) dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan butir pernyataan (Y .1) yaitu; *“Saya memutuskan untuk menggunakan DANA karena saya dapat lebih menghemat waktu”*, menyatakan sebanyak 40 orang (40%) menjawab Sangat Setuju, 55 orang (55%) menjawab Setuju, 5

orang (5%) menjawab Netral, 0 orang (0%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.

- 2) Berdasarkan butir pernyataan (Y .2) yaitu; *“Saya memutuskan untuk menggunakan DANA karena mereka menyediakan informasi yang cukup ketika saya ingin melakukan transaksi”*, menyatakan sebanyak 27 orang (27%) menjawab Sangat Setuju, 59 orang (59%) menjawab Setuju, 14 orang (14%) menjawab Netral, 0 orang (0%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 3) Berdasarkan butir pernyataan (Y .3) yaitu; *“Saya memutuskan untuk menggunakan DANA karena saya merasa aman dalam melakukan transaksi melalui dompet digital DANA”*, menyatakan sebanyak 28 orang (28%) menjawab Sangat Setuju, 57 orang (57%) menjawab Setuju, 15 orang (15%) menjawab Netral, 0 orang (0%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 4) Berdasarkan butir pernyataan (Y .4) yaitu; *“Saya memutuskan untuk menggunakan DANA karena jarang terjadi loadtime/loading saat memuat tampilan”*, menyatakan sebanyak 26 orang (26%) menjawab Sangat Setuju, 44 orang (44%) menjawab Setuju, 25 orang (25%) menjawab Netral, 4 orang (4%) menjawab Tidak Setuju, dan 1 orang (1%) menjawab Sangat Tidak Setuju.

- 5) Berdasarkan butir pernyataan (Y .5) yaitu; “*Saya memutuskan untuk menggunakan DANA karena saya merasa mudah saat menggunakannya*”, menyatakan sebanyak 42 orang (42%) menjawab Sangat Setuju, 49 orang (49%) menjawab Setuju, 9 orang (9%) menjawab Netral, 0 orang (0%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.
- 6) Berdasarkan butir pernyataan (Y .6) yaitu; “*Saya memutuskan untuk menggunakan DANA karena dompet digital DANA memiliki kecepatan waktu yang relatif singkat saat melakukan transaksi*”, menyatakan sebanyak 42 orang (42%) menjawab Sangat Setuju, 49 orang (49%) menjawab Setuju, 8 orang (8%) menjawab Netral, 1 orang (1%) menjawab Tidak Setuju, dan 0 orang (0%) menjawab Sangat Tidak Setuju.

D. Uji Asumsi Klasik

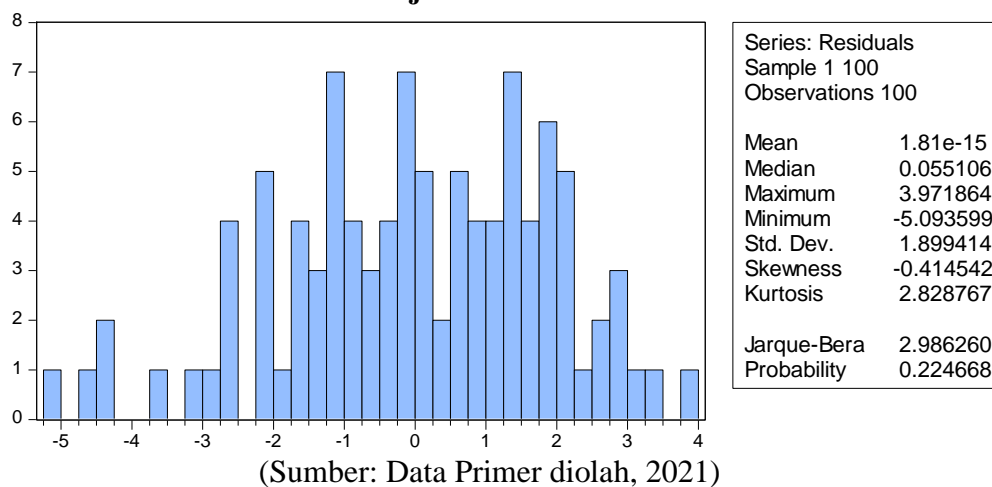
1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel-variabelnya berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data menggunakan *Test of Normality Jarque-Bera*. Aturan uji JB adalah sebagai berikut:

- Jika probabilitas $JB > 0,05$, maka residualnya berdistribusi normal.
- Jika probabilitas $JB < 0,05$, maka residualnya berdistribusi tidak normal.

Dari pengujian ini, peneliti memperoleh hasil uji normalitas sebagai berikut:

Gambar 4. 1
Uji Normalitas



Berdasarkan hasil gambar 4.1 di atas dapat dilihat bahwa hasil perhitungan nilai probabilitas $JB = 0.224668 > 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa residualnya berdistribusi normal atau asumsi normalitas terpenuhi.

2. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan korelasi antara variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi antara variabel bebas. Multikolinieritas dapat dilihat dari besaran nilai *variance inflation factor* (VIF). Apabila nilai $VIF < 10$, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi bebas multikolinieritas. Sebaliknya, jika masing-masing variabel independen mempunyai nilai *centered VIF* > 10 maka dapat disimpulkan bahwa model regresi terdapat multikolinieritas.

Tabel 4. 14
Uji Multikolinieritas

Variance Inflation Factors
Date: 05/29/21 Time: 19:48
Sample: 1 100
Included observations: 100

Variable	Coefficient Variance	Uncentered VIF	Centered VIF
C	4.730542	127.1475	NA
X1	0.009385	173.8378	1.736915
X2	0.005160	196.7799	1.959589
X3	0.011573	135.7336	1.806432

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Berdasarkan hasil tabel 4.14 Uji Multikolinieritas, dapat dilihat bahwa nilai VIF dari masing-masing variabel bebas untuk X_1 sebesar 1.736, X_2 sebesar 1.959 dan X_3 sebesar 1.806. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini tidak terjadi gejala multikolinieritas karena keseluruhan nilai $VIF < 10$.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah di dalam model regresi linier terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan kepengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Adapun Uji heteroskedastisitas memiliki aturan sebagai berikut:

- Jika nilai prob. chi-square > 0.05 , maka tidak ada masalah heterokedastisitas atau model bersifat homoskedastisitas.
- Jika nilai prob. chi-square < 0.05 , maka terdapat masalah heteroskedastisitas.

Tabel 4. 15
Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedasticity Test: Breusch-Pagan-Godfrey

F-statistic	0.823061	Prob. F(3,96)	0.4843
Obs*R-squared	2.507570	Prob. Chi-Square(3)	0.4739
Scaled explained SS	2.113119	Prob. Chi-Square(3)	0.5493

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa, dalam penelitian ini tidak terdapat masalah heteroskedastisitas atau model bersifat homoskedastisitas karena nilai prob. chi-square = 0.4739 > 0.05.

E. Analisis Regresi Linier Berganda

1. Uji Regresi Linier Berganda

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen yaitu variabel kemudahan (X_1), kualitas layanan (X_2) dan gaya hidup (X_3) pada keputusan penggunaan (Y) generasi Milenial dan generasi Z pada dompet digital DANA di Kota Banjarmasin. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier berganda. Analisis ini tidak hanya dapat menentukan besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, tetapi juga menunjukkan arah pengaruh tersebut. Perhitungan regresi linier berganda dilakukan dengan menggunakan program Eviews 9.

Tabel 4. 16
Uji Regresi Linier Berganda

Dependent Variable: Y
Method: Least Squares
Date: 05/29/21 Time: 15:20
Sample: 1 100
Included observations: 100

Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	10.20899	2.174981	4.693830	0.0000
X1	0.162839	0.096877	1.680888	0.0960
X2	0.107036	0.071832	1.490085	0.1395
X3	0.322214	0.107577	2.995205	0.0035

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Hasil pengolahan data dari tabel di atas, maka dapat dirumuskan model persamaan regresi linier berganda sebagai berikut:

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

$$Y = 10,14197 + 0,162839X_1 + 0,107036X_2 + 0,322214X_3 + e$$

Keterangan:

a : Konstanta

b : Koefisien Regresi

Y : Keputusan Penggunaan dompet digital DANA

X₁ : Kemudahan

X₂ : Kualitas Layanan

X₃ : Gaya Hidup

- a. Konstansa (a) yaitu sebesar 10,20899. Hal ini menunjukkan tingkat konstanta variabel Kemudahan (X₁), variabel Kualitas Layanan (X₂) dan Gaya Hidup (X₃) mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Keputusan Penggunaan oleh generasi Milenial dan

generasi Z pada dompet digital DANA di Kota Banjarmasin adalah sebesar 10,20899.

- b. Koefisien b_1 (X_1) yaitu sebesar 0,162839. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Kemudahan (X_1) berpengaruh atau memberikan nilai positif terhadap nilai Keputusan Penggunaan oleh generasi Milenial dan generasi Z pada dompet digital DANA di Kota Banjarmasin atau jika variabel kemudahan ditingkatkan sebesar satu satuan, maka keputusan penggunaan oleh generasi Milenial dan generasi Z pada dompet digital DANA di Kota Banjarmasin meningkat sebesar 0,162839 dengan asumsi variabel independen lain nilainya tetap.
- c. Koefisien b_2 (X_2) yaitu sebesar 0,107036. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Kualitas Layanan (X_2) berpengaruh atau memberikan nilai positif terhadap nilai Keputusan Penggunaan oleh generasi Milenial dan generasi Z pada dompet digital DANA di Kota Banjarmasin atau jika variabel kualitas layanan ditingkatkan sebesar satu satuan, maka keputusan penggunaan oleh generasi Milenial dan generasi Z pada dompet digital DANA di Kota Banjarmasin meningkat sebesar 0,107036 dengan asumsi variabel independen lain nilainya tetap.
- d. Koefisien b_3 (X_3) yaitu sebesar 0,322214. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Gaya Hidup (X_3) berpengaruh atau memberikan nilai positif terhadap nilai Keputusan Penggunaan oleh generasi Milenial dan generasi Z pada dompet digital DANA di Kota

Banjarmasin atau jika variabel gaya hidup ditingkatkan sebesar satu satuan, maka keputusan penggunaan oleh generasi Milenial dan generasi Z pada dompet digital DANA di Kota Banjarmasin meningkat sebesar 0,322214 dengan asumsi variabel independen lain nilainya tetap.

2. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi dilakukan untuk menunjukkan besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variasi perubahan variabel terikat.

Tabel 4. 17
Koefisien Determinasi

R-squared	0.349939	Mean dependent var	25.16000
Adjusted R-squared	0.329625	S.D. dependent var	2.355822
S.E. of regression	1.928864	Akaike info criterion	4.190917
Sum squared resid	357.1695	Schwarz criterion	4.295124
Log likelihood	-205.5459	Hannan-Quinn criter.	4.233092
F-statistic	17.22615	Durbin-Watson stat	2.122883
Prob(F-statistic)	0.000000		

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Berdasarkan hasil perhitungan regresi pada tabel di atas, bahwa nilai Koefisien Determinan (R^2) yang diperoleh dari hasil R Square sebesar 0,349939. Dari nilai R^2 tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada variabel independen yaitu Kemudahan (X_1), Kualitas Layanan (X_2) dan Gaya Hidup (X_3) secara simultan atau bersama-sama telah mampu menjelaskan keragaman dari variabel dependen yaitu Keputusan Penggunaan (Y) sebesar 34,9% yang artinya pengaruh Kemudahan, Kualitas Layanan dan Gaya hidup terhadap Keputusan Penggunaan memberikan kontribusi sebesar 34,9% sedangkan sisanya sebesar 65,1% adalah variabel-variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

3. Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Kemudahan (X_1), Kualitas Layanan (X_2) dan Gaya Hidup (X_3) secara simultan terhadap Keputusan Penggunaan (Y)
- b. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara Kemudahan (X_1), Kualitas Layanan (X_2) dan Gaya Hidup (X_3) secara simultan terhadap Keputusan Penggunaan (Y)

Untuk kriteria pengujian Uji F adalah sebagai berikut:

- Apabila probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- Apabila probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Atau,

- Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima.
- Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 di terima dan H_a ditolak.

Sedangkan F_{tabel} dapat dihitung dengan cara:

$$\text{Nilai df 1} = k-1 = 4-1 = 3$$

$$\text{Nilai df 2} = n-k = 100-4 = 96$$

Keterangan :

Nilai signifikan (α) = 0,05

n = Jumlah total sampel

k = Jumlah seluruh variabel bebas dan terikat

Berdasarkan tabel F dengan nilai $df_1 = 2$ dan $df_2 = 96$ maka nilai F tabelnya adalah 2,70 (lihat pada lampiran F tabel). Adapun hasil uji signifikan simultan F adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 18
Hasil Uji Signifikan Simultan (Uji F)

Dependent Variable: Y
Method: Least Squares
Date: 05/29/21 Time: 15:20
Sample: 1 100
Included observations: 100

Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	10.20899	2.174981	4.693830	0.0000
X1	0.162839	0.096877	1.680888	0.0960
X2	0.107036	0.071832	1.490085	0.1395
X3	0.322214	0.107577	2.995205	0.0035
R-squared	0.349939	Mean dependent var		25.16000
Adjusted R-squared	0.329625	S.D. dependent var		2.355822
S.E. of regression	1.928864	Akaike info criterion		4.190917
Sum squared resid	357.1695	Schwarz criterion		4.295124
Log likelihood	-205.5459	Hannan-Quinn criter.		4.233092
F-statistic	17.22615	Durbin-Watson stat		2.122883
Prob(F-statistic)	0.000000			

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Dengan demikian, berdasarkan dari hasil uji F pada tabel 4.18 dapat diketahui nilai signifikansi F sebesar $0.000 < 0.05$ dan nilai F hitung (17.226) $> F$ tabel (2.70) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketiga variabel independen yaitu Kemudahan, Kualitas Layanan dan Gaya Hidup secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen yaitu Keputusan Penggunaan.

4. Uji T

Uji T digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas secara individual (parsial) mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat. Uji T digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh satu variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini variabel independen ialah kemudahan, kualitas layanan dan gaya hidup. Sedangkan variabel dependen ialah keputusan penggunaan. Berikut ini hasil pengujian hipotesis secara parsial, yakni sebagai berikut:

a. Pengujian hipotesis variabel Kemudahan (X_1)

- 1) H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Kemudahan (X_1) terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y)
- 2) H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Kemudahan (X_1) terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y)

b. Pengujian hipotesis variabel Kualitas Layanan (X_2)

- 1) H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Kualitas Layanan (X_2) terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y)
- 2) H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Kualitas Layanan (X_2) terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y)

c. Pengujian hipotesis variabel Gaya Hidup (X_3)

- 1) H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Gaya Hidup (X_3) terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y)
- 2) H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel Gaya Hidup (X_3) terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y)

Untuk kriteria pengujian Uji T adalah sebagai berikut:

- Jika nilai probabilitas signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- Jika nilai probabilitas signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Atau,

- Jika $T \text{ hitung} > T \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Jika $T \text{ hitung} < T \text{ tabel}$, maka H_0 di terima dan H_a ditolak.

Sedangkan T tabel dapat dihitung dengan cara:

$$df = n - k = 100 - 4 = 96$$

Keterangan:

Nilai signifikan (α) = 0,05

n = Jumlah total sampel

k = Jumlah seluruh variabel bebas dan terikat

Berdasarkan T tabel $df = 96$ maka nilai T tabel yang diperoleh adalah 1.98498 dengan tingkat signifikansi 0,05 atau (α) = 5% (Lihat pada lampiran T tabel). Adapun hasil uji signifikan simultan F adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 19
Hasil Uji Signifikan Parsial (Uji T)

Dependent Variable: Y
Method: Least Squares
Date: 05/29/21 Time: 15:20
Sample: 1 100
Included observations: 100

Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	10.20899	2.174981	4.693830	0.0000
X1	0.162839	0.096877	1.680888	0.0960
X2	0.107036	0.071832	1.490085	0.1395
X3	0.322214	0.107577	2.995205	0.0035

(Sumber: Data Primer diolah, 2021)

Dari tabel hasil uji T maka dapat diketahui hasil dari pengujian hipotesis secara parsial:

1) Variabel Kemudahan (X_1)

Berdasarkan hasil regresi nilai sig. yang diperoleh adalah sebesar 0,096 > tingkat signifikansi 0,05 atau (α) = 5 %. sementara nilai T hitung variabel Kemudahan adalah 1,680 dan nilai T tabel 1.98498, artinya nilai T hitung < T tabel (1,680 < 1.98498). Maka, H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel Kemudahan secara parsial tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan.

2) Variabel Kualitas Layanan (X_2)

Berdasarkan hasil regresi nilai sig. yang diperoleh adalah sebesar 0,1395 > tingkat signifikansi 0,05 atau (α) = 5 %. sementara nilai T hitung variabel Kualitas Layanan adalah 1,490 dan nilai T tabel 1.98498, artinya nilai T hitung < T tabel (1,490 < 1.98498). Maka, H_0

diterima dan H_a ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel Kualitas Layanan secara parsial tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan.

3) Variabel Gaya Hidup (X_3)

Berdasarkan hasil regresi nilai sig. yang diperoleh adalah sebesar $0,003 < \text{tingkat signifikansi } 0,05 \text{ atau } (\alpha) = 5 \%$. sementara nilai T hitung variabel Gaya Hidup adalah 2,995 dan nilai T tabel 1.98498, artinya nilai T hitung $> T$ tabel ($2.995 > 1.98498$). Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel Gaya Hidup secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan.

Dari hasil keseluruhan uji T dapat disimpulkan bahwa untuk variabel Kemudahan (X_1) dan Kualitas Layanan (X_2) tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y) pada dompet digital DANA oleh generasi Milenial dan generasi Z. Sedangkan untuk variabel Gaya Hidup (X_3) memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan (Y) pada dompet digital DANA oleh generasi Milenial dan generasi Z. Hal ini dapat menjelaskan bahwasanya pengguna dompet digital DANA yang berasal dari kalangan generasi Milenial dan generasi Z di kota Banjarmasin kemungkinan belum terlalu merasakan adanya kemudahan dan kualitas layanan yang telah diberikan oleh DANA.

F. Pembahasan

Pembahasan dari masing-masing variabel mengenai pengaruh variabel kemudahan, kualitas layanan dan gaya hidup terhadap variabel keputusan pengguna generasi Milenial dan generasi Z pada dompet digital DANA di kota Banjarmasin dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengaruh kemudahan, kualitas layanan dan gaya hidup secara bersamaan terhadap keputusan pengguna generasi Milenial dan generasi Z pada dompet digital DANA di kota Banjarmasin.

Berdasarkan hasil nilai signifikansi F yang diperoleh adalah sebesar $0.000 < 0.05$ dan nilai F hitung ($17.173 > F$ tabel (2.70)) yang artinya hipotesis diterima. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa kemudahan, kualitas layanan serta gaya hidup berpengaruh secara simultan (bersama-sama) terhadap keputusan penggunaan dompet digital DANA pada generasi Milenial dan generasi Z di Kota Banjarmasin.

Keputusan penggunaan merupakan suatu pilihan pengguna dalam memutuskan untuk menggunakan suatu produk atau jasa. Proses keputusan pelanggan bukan menjadi akhir, tetapi tetap berlanjut hingga menjadi sebuah pengalaman bagi para pengguna. Pengalaman tersebutlah yang akan menjadi bahan pertimbangan pengambilan keputusan pembelian/penggunaan ulang dimasa depan. (Utami, 2017, p. 82)

Setiap perusahaan yang langsung berinteraksi dengan pelanggan dituntut untuk selalu memahami minat para pelanggannya dan tentunya

para pelanggan memiliki karakteristik masing masing dan berbeda-beda. Dengan mengidentifikasi aktivitas para pelanggan yang juga merupakan karakteristik pelanggan dalam kehidupan sehari-harinya, perusahaan dapat mengetahui kegiatan apa saja yang dapat dilakukan oleh pasar sasarnya, hal tersebut dapat membantu dan mempermudah perusahaan untuk menciptakan strategi-strategi dari hasil informasi yang didapatkan tersebut.

Hal ini dapat membuktikan bahwa para pengguna dompet digital DANA, khususnya generasi Milenial dan generasi Z di kota Banjarmasin merasakan dengan adanya kombinasi antara kemudahan dan kualitas layanan yang baik serta menjadi alternatif untuk memenuhi keinginan dan menjadi salah satu penunjang gaya hidup mereka secara bersamaan dapat memberikan pengaruh terhadap keputusan dalam menggunakan dompet digital DANA.

2. Pengaruh kemudahan terhadap keputusan pengguna generasi Milenial dan generasi Z pada dompet digital DANA di kota Banjarmasin.

Berdasarkan hasil regresi nilai sig. yang diperoleh adalah sebesar $0,0911 >$ tingkat signifikansi $0,05$ atau $(\alpha) = 5 \%$. sementara nilai T hitung variabel Kemudahan adalah $1,706772$ dan nilai T tabel $1,98525$, artinya nilai T hitung $<$ T tabel ($1,706772 < 1,98525$), maka hipotesis ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel Kemudahan secara parsial tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan.

Davis (1989) mengartikan kemudahan penggunaan diartikan sebagai tingkatan seseorang mempercayai bahwa menggunakan teknologi hanya memerlukan sedikit usaha. Kemudahan penggunaan merupakan kepercayaan seseorang dalam penggunaan suatu teknologi dapat dengan mudah digunakan dan dipahami serta tidak memberikan kesulitan saat akan menggunakannya. Indikator dari kemudahan adalah mudah dipelajari (*Easy Of Learn*), mudah diawasi (*Controllable*), mudah dimengerti (*Clear and Understable*), fleksibel (*Flexible*), kehandalan dalam menggunakannya (*Easy Become to Skillfull*), serta mudah untuk digunakan (*Easy to Use*). (Fatmawati, 2015, p. 7)

Kemudahan tersebut tentunya diharapkan mampu untuk membuat para pengguna tertarik untuk menggunakannya dan terdorong untuk menggunakan DANA secara terus menerus. Namun, dari angka-angka di atas dapat disimpulkan bahwa kemudahan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital DANA oleh generasi Milenial dan generasi Z di kota Banjarmasin. Ini membuktikan bahwa kemudahan dalam menggunakan layanan dari DANA, dapat diartikan sebagai dampak positif yang diterima pengguna pada saat menggunakan DANA, tetapi belum tentu menjadi alasan para pengguna memutuskan untuk menggunakan DANA. Hal ini juga menunjukkan bahwa pengguna generasi Milenial dan generasi Z di kota Banjarmasin masih belum/kurang merasakan kemudahan dalam menggunakan DANA, sehingga mereka tidak mampu untuk menilai kemudahan dari penggunaan DANA.

Dari pernyataan tersebut menyatakan bahwa penelitian ini tidak mendukung penelitian sebelumnya, yaitu penelitian dari Heny Kurnianingsih dan Trisna Maharani (2020) karena penelitian ini memberikan hasil kesimpulan yang berbeda. Sedangkan pada penelitian Pamade Hatta (2019) terdapat kesamaan, pada penelitian tersebut menunjukkan hasil yang sama, yaitu pada variabel kemudahan penggunaan produk tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan Go-pay oleh generasi Milenial dan generasi Z.

3. Pengaruh kualitas layanan terhadap keputusan pengguna generasi Milenial dan generasi Z pada dompet digital DANA di kota Banjarmasin.

Berdasarkan hasil regresi nilai sig. yang diperoleh adalah sebesar $0,1493 >$ tingkat signifikansi $0,05$ atau $(\alpha) = 5 \%$. sementara nilai T hitung variabel Kualitas Layanan adalah $1,453830$ dan nilai T tabel $1,98525$, artinya nilai T hitung $<$ T tabel ($1,453830 < 1,98525$), maka hipotesis ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel Kualitas Layanan secara parsial tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Keputusan Penggunaan.

Kualitas layanan (*Service Quality*) menurut Parasuraman dapat didefinisikan sebagai seberapa jauh perbedaan antara kenyataan dan harapan para pelanggan atas layanan yang mereka peroleh atau terima. Apabila jasa yang diterima atau dirasakan sesuai dengan yang diharapkan, maka kualitas jasa dikategorikan baik dan memuaskan. Jika jasa yang diterima melampaui harapan pelanggan, maka kualitas jasa dikategorikan

sebagai kualitas ideal. Sebaliknya jika jasa yang diterima lebih rendah daripada yang diharapkan, maka kualitas jasa akan buruk. Dengan demikian baik tidaknya kualitas jasa tergantung pada kemampuan penyedia jasa dalam memenuhi harapan pelanggan secara konsisten (Parasuraman et. al dalam Astuti, 2007, p. 7)

Menurut Olsen dan Dover (dalam Zethaml et.al, 1993), harapan pelanggan didefinisikan sebagai keyakinan pelanggan sebelum mencoba menggunakan atau membeli suatu jasa/produk, dan dijadikan standar atau acuan dalam menilai kinerja produk tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa harapan pelanggan merupakan suatu nilai kegunaan yang diperkirakan dalam suatu jasa ataupun produk sebelum digunakan. (Syukron, 2014, p. 190)

Kualitas layanan tentunya dapat mempengaruhi kepuasan konsumen karena terjadinya interaksi antara pihak pengguna dan pihak perusahaan tersebut. Namun hasil dari penelitian ini menyatakan tidak sesuai karena beberapa dari pengguna generasi Milenial dan generasi Z merasakan kualitas layanan yang diberikan DANA belum sesuai dengan harapan mereka. Dilihat dari data yang didapat, jawaban responden bernilai rendah terdapat pada indikator yang menyatakan bahwa tampilan pada aplikasi DANA kurang menarik. Para pengguna generasi Milenial dan Z di Kota Banjarmasin juga merasakan bahwa kesediaan layanan pada aplikasi DANA belum cukup baik dalam membantu keperluan sehari-hari mereka. Beberapa dari mereka juga masih ada yang meragukan informasi pribadi yang mereka masukkan akan terjaga

dan terlindungi mengingat banyaknya informasi mengenai isu-isu upaya pencurian dan penjualan data pelanggan.

Hal ini berarti tidak mendukung penelitian dari Dinar Rian Fiona (2020) karena penelitian ini memberikan hasil kesimpulan yang berbeda. Sedangkan pada penelitian dari Makrufah Hidayah Islamiah, Ivani Purwanto, Khayana Tirta Gunawardana dan Enggar Arrosyad (2020) terdapat kesamaan, pada penelitian tersebut menunjukkan hasil yang sama. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa variabel kualitas layanan tidak berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan *e-money* Gopay di Jawa Tengah.

4. Pengaruh gaya hidup terhadap keputusan pengguna generasi Milenial dan generasi Z pada dompet digital DANA di kota Banjarmasin.

Berdasarkan hasil regresi nilai sig. yang diperoleh adalah sebesar $0,0039 < \text{tingkat signifikansi } 0,05 \text{ atau } (\alpha) = 5 \%$. Sementara nilai T hitung variabel Kemudahan adalah 2.956498 dan nilai T tabel 1,98525, artinya nilai T hitung $> T \text{ tabel } (2.956498 > 1,98525)$, maka hipotesis diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa gaya hidup secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan dompet digital DANA oleh generasi Milenial dan generasi Z di kota Banjarmasin.

Gaya hidup didefinisikan sebagai pola hidup manusia dan menggunakan uang dan waktunya. Gaya hidup seringkali digambarkan dengan aktivitas (*Activity*), minat (*Interest*) dan opini (*Opinion*)

seseorang, biasanya bersifat tidak permanen dan cepat berubah. (Luthfianto & Suprihhadi, 2017, p. 4-5)

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa keputusan penggunaan dompet digital DANA oleh generasi Milenial dan generasi Z dapat dipengaruhi melalui gaya hidup mereka. Gaya hidup merupakan salah satu indikator dari faktor pribadi yang dapat berpengaruh terhadap perilaku konsumen, termasuk didalamnya proses pengambilan keputusan penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat gaya hidup yang dimiliki pengguna maka akan semakin tinggi pula terhadap tingkat keputusan penggunaan dalam menggunakan suatu jasa/produk tersebut.

Kedua generasi memiliki sifat yang terpisah-pisah. Oleh karena itu, tren yang diikuti oleh kaum muda akan berbeda-beda. Satu-satunya tren yang diikuti oleh kebanyakan remaja adalah gerakan menuju gaya hidup digital. Sifat terbuka yang dimiliki oleh kedua generasi tersebut juga mendukung terhadap cepatnya perubahan gaya hidup mereka. Kedua generasi ini dikatakan gemar dalam mencoba hal-hal baru dan merupakan generasi yang cepat beradaptasi pada peralihan gaya hidup modern saat ini, termasuk gaya dalam bertransaksi dengan menggunakan dompet digital.

Dengan terjadinya perubahan gaya hidup dari generasi ke generasi yang berasal dari adanya perubahan sosial dimasyarakat dan lingkungan sekitar mereka, hal tersebut dapat membuktikan bahwa gaya hidup

mereka saat ini mampu mempengaruhi mereka dalam memutuskan untuk menggunakan dompet digital DANA.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Vourtdacsbelina Virgine Fautngiljanan, Agus Supandi Soegoto dan Yantje Uhing (2014) yang menunjukkan bahwa Gaya Hidup dan Pendapatan berpengaruh signifikan baik secara simultan maupun secara parsial terhadap keputusan menggunakan produk asuransi Prudential di Kota Manado.