

## Analisis Pengaruh Literasi Keuangan, Kemudahan Penggunaan dan Gaya Hidup terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan Dompot Digital (Go-Pay)

Nurhaeni\*, Erin Soleha

Manajemen Keuangan, Universitas Pelita Bangsa, Jawa Barat

Correspondence: Nurhaeni.18@mhs.pelitabangsa.ac.id

Received: 22 Maret, 2023 | Accepted: 2 Mei 2023 | Published: 5 Juni, 2023

### Keywords:

Financial Literacy;  
Ease of Use; Lifestyle;  
Interest in Using

### Abstract

People's perceptions can shift from traditional (paper money) transactions to digital money transactions due to the conveniences and benefits of digital wallets. The purpose of this study is to ascertain whether Generation Z's interest in using a digital wallet (Go-Pay) is influenced by their lifestyle, financial literacy, and ease of use. A sample of respondents from the Z generation in the Bekasi Regency were used for the quantitative research method. A questionnaire was used for data collection. Accidental sampling was used, and the Lemeshow formula was used for the purposive sampling method. Validity, reliability, R-square, Stone-Geisser Q-square, and t tests are the analytical methods utilized. by making use of the tool for analysis known as PLS. This study found that Generation Z's interest in using the Go-Pay digital wallet application is not influenced by their level of financial literacy; rather, Generation Z's interest is influenced by their lifestyle and the ease of use of the application.

### Kata Kunci:

Literasi Keuangan;  
Kemudahan  
Penggunaan; Gaya  
Hidup; Minat  
Menggunakan

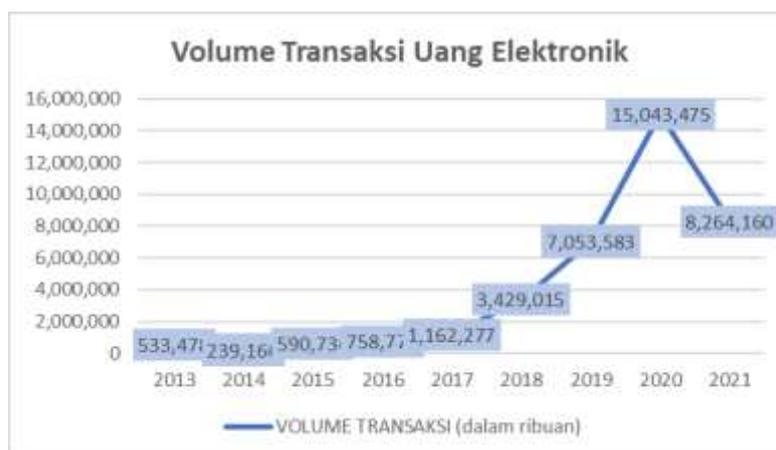
### Abstrak

Persepsi masyarakat dapat bergeser dari transaksi tradisional (uang kertas) ke transaksi uang digital karena kemudahan dan keuntungan dari dompet digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah minat Generasi Z dalam menggunakan dompet digital (Go-Pay) dipengaruhi oleh gaya hidup, literasi keuangan, dan kemudahan penggunaan. Metode penelitian menggunakan data kuantitatif dengan sample responden generasi Z di Kabupaten Bekasi. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner. Metode pengambilan sampling *accidental sampling* dengan teknik *purposive sampling* dengan rumus *lemeshow*. Metode analisis yang digunakan yaitu Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji hipotesis. Dengan menggunakan alat analisis *Smart(PLS)* 4.0. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi keuangan tidak berpengaruh terhadap minat generasi Z dalam menggunakan aplikasi dompet digital Go-Pay, kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat generasi Z, gaya hidup berpengaruh terhadap minat generasi Z dalam menggunakan aplikasi dompet digital Go-Pay dan variabel literasi keuangan, kemudahan penggunaan dan gaya hidup berpengaruh secara simultan atau bersama-sama terhadap minat generasi Z dalam menggunakan dompet digital Go-Pay.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan digitalisasi mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga membuat banyak perubahan dalam kehidupan, dan menyebabkan para penyedia layanan terus mencari terobosan terbaru untuk dapat menjangkau konsumen mereka (Trianita et al., 2022). Kesesuaian gaya hidup merupakan penyesuaian berdasarkan nilai, pilihan, dan kepercayaan setiap individu terhadap kehidupannya. Dunia yang saat ini kita tempati, mengalami perkembangan teknologi yang sangat pesat dan pada setiap tahunnya muncul teknologi-teknologi baru yang diciptakan oleh manusia (Ramadoni, 2020). Pada kasus komparabilitas gaya hidup terhadap teknologi merupakan sebuah fenomena masuknya perangkat telephone dan komputer kedalam kehidupan sehari-hari manusia pada jaman sekarang, dengan kata lain sebuah teknologi turut andil dalam membantu seseorang dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan (Diva et al., 2020). Berkembangnya ilmu pengetahuan dari hari begitu signifikan dengan perubahan dunia teknologi yang perkembangannya semakin solid (Syifa Pramudita Faddila et al., 2022).

Revolusi industri keempat mulai dirasakan di Indonesia. Sektor perekonomian mulai banyak menerapkan sistem teknologi, salah satunya pada bidang keuangan atau sering di sebut sebagai *financial technology* (Sulistiyowati et al., 2020). *Financial technology (fintech)* adalah pemanfaatan sebuah teknologi yang berhubungan dengan *financial* atau keuangan untuk dapat memperoleh suatu produk dan memberikan pelayanan dalam transaksi pembayaran (Mawardani et al., 2021). E-money adalah suatu cara pembayaran secara elektronik yang diperoleh dengan cara menyetorkan sejumlah uang terlebih dahulu kepada penerbit, baik secara langsung maupun melalui agen penerbit, atau dengan cara pendebitan melalui rekening bank, dan nilai uang tersebut dimasukkan ke dalam nilai uang elektronik. Uang elektronik merupakan salah satu produk Financial Technology. Dengan cara langsung menurunkan nilai uang pada media uang elektronik yang dinyatakan dalam satuan rupiah yang nantinya akan digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran. (Situmorang, 2021). Menurut data Kompas.com (Hagiworo, 2021) Bank Indonesia (BI) per Agustus 2021, nilai transaksi keuangan elektronik meningkat menjadi Rp24,8 triliun year-over-year (YoY) sebesar 43,66 persen. Data berikut menggambarkan peningkatan volume transaksi uang elektronik antara tahun 2013 dan 2021,



Gambar 1. Volume transaksi uang elektronik di Indonesia tahun 2013-2021

Salah satu uang elektronik yang banyak dimasyarakat adalah dompet digital (Ramadhanty et al., 2021). Berbagai kemudahan dan keunggulan dompet digital mampu mengubah persepsi masyarakat dari transaksi tradisional (uang kertas) menjadi transaksi uang digital (Issn et al., 2022). Masyarakat menjadi lebih praktis dalam menjalani hidup dengan adanya penerapan dompet digital. Masyarakat dapat memesan transportasi sehari-hari, memesan makanan, membayar tagihan dan lainnya dari smartphone yang dimiliki (Rebo et al., 2020).

Menurut temuan survei Populix, 1.000 orang Indonesia yang menggunakan panel online. Populix mengungkapkan sepuluh besar e-wallet yang paling sering digunakan orang Indonesia di salah satu hasil resetnya, yang membahas pertumbuhan *e-wallet* di Indonesia. Dalam informasi di atas, *e-wallet* yang paling banyak digunakan adalah Go-pay dengan level 88% dan e-wallet yang paling tidak terkenal adalah *JakOne Mobile* (Hasya, 2022).

Pentingnya melakukan pendidikan keuangan dalam memanfaatkan inovasi keuangan merupakan komponen inovasi dan pengembangan baru yang harus dihadapi (Kusumawardhany et al., n.d.). Minat seseorang dalam menggunakan aplikasi keuangan berbasis teknologi meningkat secara proporsional dengan tingkat literasi keuangannya. Hal itu dapat dibuktikan dengan hasil penelitian (Trianita et al., 2022) yang menjelaskan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif terhadap minat dosen dalam menggunakan Mobil Banking.

Mudahnya dalam menggunakan aplikasi dompet digital ini mempengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan dompet digital selain literasi keuangan. Dalam penelitiannya (Trimulyaningsih, 2017) menjelaskan bahwa kemudahan penggunaan adalah ketika seseorang percaya bahwa menggunakan atau mengoperasikan sistem tertentu akan jauh lebih sederhana dan tidak membutuhkan banyak usaha. Temuan penelitian (Issn et al., 2022) menjelaskan bahwa kemudahan penggunaan yang teridentifikasi mempengaruhi keputusan kelas Manajemen Bisnis Syariah 2018 untuk menggunakan dompet digital shopeepay. Hal ini meningkatkan kemungkinan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi dompet digital akan menarik minat pengguna untuk menggunakannya.

Generasi yang dikenal dengan sebutan Generasi Z yang lahir antara tahun 1996 hingga 2010 ini dikenal sering berinteraksi dengan dunia digital (Trianita et al., 2022). Selain karena Gen Z sering berinteraksi dengan dunia digital menurut (Kusnandar et al., 2022) faktor utama dalam preferensi Gen Z dalam menggunakan dompet digital adalah kesederhanaan prosesnya. Hal tersebut berkaitan dengan gaya hidup Gen Z yang cenderung lebih simple. Gaya hidup generasi Z dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Peningkatan gaya hidup seseorang akan menyebabkan peningkatan perilaku konsumtif, dan gaya hidup mewah akan mendorong seseorang untuk berperilaku konsumtif (Soleha & Hartati, 2021).

Aplikasi gojek dapat digunakan untuk melakukan pembayaran dan melakukan transaksi keuangan dengan bantuan aplikasi dompet digital gopay yang pada dasarnya adalah uang elektronik. Alat untuk melakukan pembayaran nontunai untuk berbagai keperluan adalah dompet digital gopay. Kita bisa menggunakannya misalnya saat berbelanja atau melakukan pembelian dari rekan bisnis yang bekerja sama dengan gojek, selain itu, gopay dapat mentransfer dana ke bank dan memberikan biaya transaksi yang rendah.

Fokus penelitian ini secara khusus membahas bagaimana literasi keuangan, kemudahan penggunaan dan gaya hidup dapat mempengaruhi minat Gen Z di Kabupaten Bekasi dalam menggunakan aplikasi dompet digital *gopay*. Alasan penulis memasukan variabel literasi keuangan karena sebelum memutuskan untuk menggunakan dompet digital *gopay* Gen Z perlu mengetahui bagaimana pengelolaan keuangan yang baik agar nantinya penggunaan dompet digital tidak menjadikan mereka untuk berperilaku konsumtif. Selain itu, kemudahan penggunaan aplikasi *gopay* juga dianggap akan mempengaruhi minat Gen Z dalam menggunakan aplikasi *gopay* itu sendiri. Lalu, selain literasi keuangan dan kemudahan penggunaan, gaya hidup Gen Z juga akan mempengaruhi minat mereka dalam menggunakan aplikasi *gopay*, karena gaya hidup Gen Z yang cenderung praktis serta konsumtif sejalan dengan teknologi kemudahan serta keuntungan yang banyak ditawarkan aplikasi *gopay*.

Bertolak dari semua pembahasan diatas, menarik untuk dicermati bagaimana literasi keuangan, kemudahan penggunaan dan gaya hidup berpengaruh terhadap minat Gen Z dalam menggunakan aplikasi dompet digital *gopay* sebagai alat pembayaran uang elektronik. Atas dasar fenomena tersebut mendorong penulis untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul "Analisis Pengaruh Literasi Keuangan, Kemudahan Penggunaan dan Gaya Hidup terhadap Minat Generasi Z dalam menggunakan Dompot Digital (Gopay)".

## METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian dilakukan pada generasi Z di daerah Kab. Bekasi pada bulan Februari 2023 hingga Maret 2023. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh generasi Z yang ada di Kabupaten Bekasi, jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini sebanyak 100. Dalam penelitian ini pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, artinya pertimbangan tertentu dipilih secara sengaja. Karena proses pengambilan sampel telah dipertimbangkan dengan terlebih dahulu menentukan ciri-ciri khusus berdasarkan tujuan tertentu untuk memberikan informasi yang diperlukan untuk penelitian, maka metode ini disebut juga dengan *judgement sampling*. Peneliti menetapkan seperangkat kriteria dimana peserta penelitian dipilih, yaitu: Generasi Z dengan kriteria usia 14-27 tahun, berdomisili di Kabupaten Bekasi, menggunakan aplikasi dompet digital Go-Pay.

Karna populasi generasi Z yang menggunakan dompet digital Go-Pay di Kabupaten Bekasi tidak diketahui berapa banyak jumlahnya, rumus yang digunakan untuk mencari jumlah sample dengan rumus Lemeshow, yaitu:

$$n = \frac{Z\alpha^2 \times P \times Q}{L^2}$$

Gambar 2. Rumus Lemshow

Keterangan :

- n = Jumlah sampel minimal yang diperlukan
- $Z\alpha$  = Nilai standar dari distribusi sesuai nilai  $\alpha = 5\% = 1.96$
- P = Prevalensi outcome, karena data belum didapat, maka dipakai 50%
- Q =  $1 - P$

L = Tingkat ketelitian 10%

Berdasarkan rumus, maka  $n = \frac{(1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}{(0.1)^2} = 96.04$

Maka diperoleh hasil jumlah sampel minimal yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 100 responden.

Penelitian ini menggunakan metode dan sumber pengumpulan data dari seluruh generasi Z di Kabupaten Bekasi. Penyebaran data pertanyaan berupa kuesioner dan responden merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Metode pengumpulan data lainnya meliputi observasi, data kuesioner, dan studi kepustakaan. Skala Likert 5 poin digunakan untuk mengukur tanggapan responden pada saat peneliti membagikan kuesioner ini kepada sejumlah responden di Kabupaten Bekasi khususnya generasi Z.

Untuk menganalisis data, peneliti Menggunakan Software Smart PLS versi 4, metode Partial Least Square (PLS). dengan alasan metode ini lebih kuat atau kebal, analisis ini merupakan alternatif yang baik untuk metode regresi komponen utama dan regresi berganda. Ketika sampel baru diambil dari seluruh populasi, parameter model dianggap kuat (Hidayat, 2021). Penelitian ini menggunakan beberapa langkah/metode dalam melakukan analisis data, yaitu Model Pengukuran atau *Outer Model*, Uji Validitas (*Average Variance Extrated*, *Discriminant Validity*), Uji Reliabilitas, Model Struktural atau *Inner Model* (*R-Square* dan *Q-Square*), Uji Hipotesis, mengevaluasi hipotesis dengan melihat nilai *Path Coefficient* yang dihitung dari *inner model test*. Hipotesis dianggap diterima jika nilai T statistik lebih besar dari T tabel 1,96 (5%), artinya setiap hipotesis dianggap diterima atau terbukti jika nilai T statistik lebih besar dari T tabel (Wiyono, 2017).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Karakteristik responden hasil pengolahan data adalah sebagai berikut:

Tabel 1  
Karakteristik Responden

Karakteristik Responden	Jumlah
<b>Usia</b>	
a. Generasi Z (14-27 tahun)	129
b. Bukan Generasi Z	15
<b>Domisili</b>	
a. Domisili Kab. Bekasi	129
b. Bukan Domisili Kab. Bekasi	15
<b>Pengguna Aplikasi Go-Pay</b>	
a. Pengguna Go-Pay	112
b. Bukan Pengguna Go-Pay	32

Karakteristik responden dengan berdasar pada usia seperti terlihat pada tabel 1 di atas terdapat 129 responden dengan usia 14-27 tahun atau biasa kita sebut sebagai generasi Z dan 15 responden dengan usia diatas 27 tahun yang tidak termasuk dengan kategori generasi Z, hasil tersebut didapat mayoritas responden adalah generasi Z. Selanjutnya adalah karakteristik

responden berdasarkan domisili, terdapat 129 responden yang berdomisili di Kabupaten Bekasi dan 15 responden tidak berdomisili di Kabupaten Bekasi, berdasarkan hasil tersebut mayoritas responden berdomisili di Kabupaten Bekasi. Dan terakhir adalah karakteristik responden pengguna Go-Pay, terdapat 112 responden adalah pengguna Go-Pay dan 32 responden tidak menggunakan aplikasi Go-Pay, namun berdasarkan hasil tersebut mayoritas responden adalah pengguna aplikasi dompet digital Go-Pay. Berdasarkan karakteristik responden tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas pengguna aplikasi dompet digital Go-Pay di Kabupaten Bekasi adalah Generasi Z yang memiliki usia 14-27 tahun.

## 1. Uji Validitas

### a. *Average Variance Extrated (AVE)*

Hasil pengukuran AVE lebih konservatif daripada reliabilitas komposit (CR), dan dapat digunakan untuk mengukur reliabilitas skor komponen variabel laten. menyesuaikan tingkat kesalahan dengan maksud untuk mengukur varian komponen konstruk yang dikumpulkan dari indikatornya. Jika nilai *average variance extract* (AVE) lebih besar dari 0,5, maka semua indikator dianggap valid (Husnawati et al., 2019). *Construct Reliability and Validity* melaporkan nilai AVE keseluruhan lebih besar dari 0,5 berdasarkan tabel 2 menunjukkan tingkat validitas konvergen yang tinggi. Artinya, variabel laten memiliki potensi untuk menjelaskan rata-rata lebih dari setengah varians indikator. Fakta bahwa masing-masing item tersebut memiliki nilai *average variance extract* (AVE) lebih besar dari 0,5 menunjukkan bahwa semua indikator konstruk tersebut valid.

Tabel 2  
*Construct Reliability and Validity*

	<b>Cronbach's alpha</b>	<b>Composite reliability (rho_a)</b>	<b>Composite reliability (rho_c)</b>	<b>Average variance extracted (AVE)</b>
<b>Gaya Hidup</b>	0.913	0.917	0.929	0.622
<b>Kemudahan Penggunaan</b>	0.913	0.919	0.928	0.590
<b>Literasi Keuangan</b>	0.847	0.871	0.890	0.618
<b>Minat Menggunakan</b>	0.943	0.946	0.954	0.748

### b. Discriminant Validity

Dengan membandingkan nilai pada tabel *cross loading*, validitas diskriminan pada indikator reflektif harus dievaluasi. Jika dibandingkan dengan nilai *loading factor* untuk konstruk lainnya, suatu indikator dikatakan valid jika memiliki nilai *loading factor* tertinggi untuk konstruk yang dimaksud (Oda et al., 2014). Keluaran *Cross Loading* pada tabel 3 menunjukkan bahwa indikator data akurat karena nilai *Loading Factor* masing-masing variabel yang dimaksud lebih besar dari *loading factor* variabel lainnya.

Tabel 3  
*Cross loadings*

	<b>Gaya Hidup</b>	<b>Kemudahan Penggunaan</b>	<b>Literasi Keuangan</b>	<b>Minat Menggunakan</b>
<b>G10</b>	<b>0.790</b>	0.480	0.513	0.543
<b>GH1</b>	<b>0.786</b>	0.474	0.381	0.528
<b>GH2</b>	<b>0.752</b>	0.471	0.358	0.527
<b>GH3</b>	<b>0.756</b>	0.450	0.373	0.490
<b>GH4</b>	<b>0.788</b>	0.400	0.327	0.505
<b>GH7</b>	<b>0.731</b>	0.487	0.420	0.562
<b>GH8</b>	<b>0.864</b>	0.582	0.466	0.646
<b>GH9</b>	<b>0.837</b>	0.553	0.585	0.610
<b>KP1</b>	0.493	<b>0.773</b>	0.712	0.480
<b>KP10</b>	0.483	<b>0.719</b>	0.603	0.472
<b>KP3</b>	0.465	<b>0.742</b>	0.564	0.390
<b>KP4</b>	0.482	<b>0.758</b>	0.588	0.439
<b>KP5</b>	0.389	<b>0.764</b>	0.704	0.340
<b>KP6</b>	0.518	<b>0.740</b>	0.456	0.609
<b>KP7</b>	0.420	<b>0.807</b>	0.653	0.543
<b>KP8</b>	0.393	<b>0.759</b>	0.599	0.567
<b>KP9</b>	0.617	<b>0.840</b>	0.649	0.562
<b>LK1</b>	0.447	0.533	<b>0.802</b>	0.419
<b>LK2</b>	0.384	0.633	<b>0.818</b>	0.415
<b>LK4</b>	0.378	0.623	<b>0.715</b>	0.260
<b>LK6</b>	0.560	0.728	<b>0.831</b>	0.536
<b>LK9</b>	0.340	0.593	<b>0.758</b>	0.385
<b>MM1</b>	0.620	0.596	0.575	<b>0.811</b>
<b>MM2</b>	0.655	0.634	0.500	<b>0.924</b>
<b>MM3</b>	0.601	0.617	0.510	<b>0.905</b>
<b>MM4</b>	0.550	0.550	0.488	<b>0.865</b>
<b>MM5</b>	0.599	0.482	0.334	<b>0.867</b>

<b>MM6</b>	0.663	0.568	0.449	<b>0.872</b>
<b>MM7</b>	0.555	0.499	0.345	<b>0.805</b>

## 2. Uji Reabilitas

(Oda et al., 2014) menyatakan bahwa suatu variabel laten dianggap memiliki reliabilitas yang baik jika baik nilai *Cronbach's alpha* maupun nilai *composite reliability* lebih besar dari 0,7. Nilai *composite reliability* dan nilai *Cronbach's alpha* untuk masing-masing variabel ditunjukkan pada Tabel 4 yang menunjukkan bahwa variabel laten memiliki reliabilitas yang baik.

Tabel 4  
*Construct reliability and validity*

	<b>Cronbach's alpha</b>	<b>Composite reliability (rho_a)</b>	<b>Composite reliability (rho_c)</b>
<b>Gaya Hidup</b>	0.913	0.917	0.929
<b>Kemudahan Penggunaan</b>	0.913	0.919	0.928
<b>Literasi Keuangan</b>	0.847	0.871	0.890
<b>Minat Menggunakan</b>	0.943	0.946	0.954

## 3. Model Struktural atau Inner Model

### a. R-Square

(Hair et al., 2011) menyatakan bahwa R *square* senilai 0,75 dikatakan untuk kategori kuat, R *square* senilai 0,50 untuk kategori sedang dan R *square* senilai 0,25 untuk klasifikasi lemah. Nilai R *square* adalah 0,572, seperti terlihat pada Tabel 5 berikut ini. menunjukkan bahwa faktor literasi keuangan, kemudahan penggunaan, dan gaya hidup berpengaruh sedang terhadap minat menggunakan, dengan besaran 0,572.

Tabel 5  
*R-Square*

	<b>R-square</b>	<b>R-square adjusted</b>
<b>Minat Menggunakan</b>	0.572	0.559

### b. Q-Square

Tes yang disebut relevansi prediktif melihat nilai Q-Square untuk melihat seberapa baik nilai yang diamati dihasilkan menggunakan prosedur penutup mata. Nilai Q-Square yang lebih besar dari 0 (nol) menunjukkan bahwa model memiliki

nilai relevansi prediktif. Menurut (Wynne W. Chin, 1998) Sementara itu, jika nilai *Q-Square* di bawah 0 (nol), maka model tersebut memiliki relevansi yang kurang atau tidak ada sama sekali. Nilai *Q-square* untuk variabel dependen (endogen) sebesar 0,536 dapat dilihat dari data pada tabel 6. Nilai *Q-square* yaitu 0,536 lebih besar dari 0 (nol) menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki nilai observasi yang baik.

Tabel 6  
*LV prediction summary*

	<b>Q<sup>2</sup>predict</b>	<b>RMSE</b>	<b>MAE</b>
<b>Minat Menggunakan</b>	0.536	0.694	0.562

#### 4. Uji Hipotesis (Uji t)

Menggunakan perangkat lunak SmartPLS (Partial Least Square) 4.0, hipotesis penelitian diuji. Metode *bootstrapping* dari metode PLS digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian dengan menggunakan prosedur uji t. Sebuah sistem komputer melakukan *bootstrapping*, yang merupakan prosedur pengujian *resampling* untuk menilai akurasi estimasi sampel. *Bootstrapping* digunakan untuk mengetahui apakah variabel yang diamati memiliki hubungan yang signifikan. Hipotesis dapat dianggap diterima jika nilai T statistik *bootstrap* kurang dari 1,96, sedangkan nilai yang lebih besar dari 1,96 menunjukkan bahwa hipotesis ditolak (Produk et al., 2019).

Tabel 7  
*Boostraping Uji Hipotesis*

	<b>Original sample (O)</b>	<b>Sample mean (M)</b>	<b>Standard deviation (STDEV)</b>	<b>T statistics ((O/STDEV))</b>	<b>P values</b>
<b>Gaya Hidup -&gt; Minat Menggunakan</b>	0.485	0.490	0.099	4.916	0.000
<b>Kemudahan Penggunaan -&gt; Minat Menggunakan</b>	0.381	0.384	0.128	2.991	0.003
<b>Literasi Keuangan -&gt; Minat Menggunakan</b>	-0.036	-0.038	0.099	0.358	0.720

Dari tabel hasil uji hipotesis (uji t) di atas dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

- 1.) *T statistics* literasi keuangan (X1) terhadap minat menggunakan (Y) sebesar 0.358  $\leq$  1.96 maka dapat dikatakan hipotesis ditolak atau literasi keuangan tidak mempunyai pengaruh positif terhadap minat menggunakan Go-Pay. Artinya semakin tinggi nilai literasi keuangan tidak mempengaruhi minat generasi Z dalam menggunakan aplikasi Go-Pay.

- 2.) *T statistics* kemudahan penggunaan (X2) terhadap minat menggunakan (Y) sebesar  $2.991 \geq 1.96$  maka dapat dikatakan hipotesis diterima atau kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh positif terhadap minat generasi Z dalam menggunakan Go-Pay. Artinya semakin tinggi nilai kemudahan penggunaan maka minat generasi Z dalam menggunakan aplikasi Go-Pay juga akan mengalami kenaikan begitupun sebaliknya.
- 3.) *T statistics* gaya hidup (X3) terhadap minat menggunakan (Y) sebesar  $4.916 \geq 1.96$  maka dapat dikatakan hipotesis diterima atau gaya hidup mempunyai pengaruh positif terhadap minat generasi Z dalam menggunakan Go-Pay. Artinya semakin tinggi nilai gaya hidup maka minat generasi Z dalam menggunakan aplikasi Go-Pay juga akan mengalami kenaikan begitupun sebaliknya.

## 5. Uji Stimultan

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05															
df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
91	3.95	3.10	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.94	1.90	1.86	1.83	1.80	1.78
92	3.94	3.10	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.80	1.78
93	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.86	1.83	1.80	1.78
94	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.86	1.83	1.80	1.77
95	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.86	1.82	1.80	1.77
96	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.86	1.82	1.80	1.77
97	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.86	1.82	1.80	1.77
98	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.98	1.93	1.89	1.85	1.82	1.79	1.77
99	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.98	1.93	1.89	1.85	1.82	1.79	1.77
100	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.97	1.93	1.89	1.85	1.82	1.79	1.77

Gambar 3 F tabel 0,05

Tes simultan tidak muncul secara langsung selama pemrosesan data SEM PLS. Pada penelitian ini uji simultan dilakukan dengan membandingkan F hitung dengan F table, jika F hitung lebih besar dari F tabel, hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang simultan. Penelitian ini menggunakan total 100 peserta ( $n = 100$ ) dan tiga variabel independen ( $k = 3$ ). Dengan demikian, terlihat bahwa df untuk penyebutnya adalah 96 ( $n-k-1 = 100 - 3 - 1$ ) dan pembilangnya adalah 3 ( $k = 3$ ). Dari tabel F diketahui bahwa nilai df-3 baris ke-96 adalah 2,70. Berdasarkan perhitungan rumus dibawah diperoleh nilai F hitung sebesar 47,5. Dapat disimpulkan bahwa nilai F hitung 47,5 lebih besar dari F tabel 2,70. Dapat disimpulkan bahwa variabel literasi keuangan, kemudahan penggunaan dan gaya hidup secara simultan berpengaruh terhadap minat menggunakan.

## Pembahasan Hasil Penelitian

### 1. Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Minat Menggunakan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pertama bahwa literasi keuangan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari pengolahan data *software SmartPLS (Partial Least Square) 4.0* dengan menggunakan metode *bootstrapping* yang menyatakan variabel literasi keuangan diperoleh t statistik sebesar 0.358 lebih kecil dari 1.96 serta nilai *P values* sebesar  $0,720 > 0,05$ . Hasil penelitian ini menunjukkan

bahwa literasi keuangan tidak berpengaruh terhadap minat generasi Z dalam menggunakan aplikasi dompet digital Go-Pay. Hal ini dapat diartikan H1 diterima. Rendahnya pemahaman literasi keuangan membuat generasi Z tidak memiliki minat yang cukup tinggi untuk menggunakan dompet digital. Pengambilan keputusan keuangan tergantung pada kesadaran, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku, yang semuanya merupakan komponen literasi keuangan. Temuan ini mendukung pernyataan (Afriani & Hayati, 2022) menyatakan bahwa literasi keuangan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital.

## 2. Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis kedua bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari pengolahan data *software SmartPLS (Partial Least Square) 4.0* dengan menggunakan metode *bootstrapping* yang menyatakan variabel kemudahan penggunaan diperoleh t statistik sebesar 2.991 lebih besar dari 1.96 serta nilai P *values* sebesar  $0,003 < 0,05$ . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat generasi Z dalam menggunakan aplikasi dompet digital Go-Pay. Hal ini dapat diartikan H2 diterima. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa Generasi Z percaya bahwa dengan menggunakan Go-Pay membuat transaksi menjadi lebih mudah bagi mereka. Penegasan tersebut didukung oleh temuan tersebut, yang menunjukkan bahwa minat generasi Z dalam menggunakan Go-Pay dapat dipengaruhi karena memiliki tingkat kepercayaan yang cukup. (Mawardani et al., 2021) yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital.

## 3. Pengaruh Gaya Hidup terhadap Minat Menggunakan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ketiga bahwa gaya hidup berpengaruh terhadap minat menggunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari pengolahan data *software SmartPLS (Partial Least Square) 4.0* dengan menggunakan metode *bootstrapping* yang menyatakan variabel gaya hidup memperoleh t statistik sebesar 4.961 lebih besar dari 1.96 serta nilai P *values* sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gaya hidup berpengaruh terhadap minat generasi Z dalam menggunakan aplikasi dompet digital Go-Pay. Hal ini dapat diartikan H3 diterima. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa Generasi Z yang hidup serba praktis dan lugas percaya bahwa dengan menggunakan Go-Pay, mereka tidak perlu lagi membawa uang kertas saat bepergian. Hal ini menimbulkan kesan minat yang kuat dan selanjutnya akan dapat mempengaruhi minat generasi Z untuk menggunakan Go-Pay. Mereka hanya dapat melakukan pembayaran di mana saja dengan membawa perangkat mereka. Temuan ini mendukung pernyataan (Pontoh et al., 2021) yang menyatakan bahwa gaya hidup berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital.

## 4. Literasi Keuangan, Kemudahan Penggunaan dan Gaya Hidup terhadap Minat Menggunakan

Berdasarkan hasil perhitungan uji stimultan, terdapat nilai T hitung sebesar 47,5 lebih besar dari nilai T tabel 2.70. Dapat dibuktikan bahwa H4 diterima. Hal tersebut menyatakan bahwa variabel literasi keuangan, kemudahan penggunaan dan gaya hidup berpengaruh secara stimultan atau bersama-sama terhadap minat generasi Z dalam menggunakan dompet digital Go-Pay. Pernyataan tersebut mendukung hasil penelitian (Krissandi Tunggal Pradini, 2021) bahwa Literasi Digital dan Kemudahan Penggunaan secara simultan berpengaruh signifikan pada penggunaan mobile banking.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan variabel literasi keuangan tidak memiliki pengaruh terhadap minat generasi Z dalam menggunakan aplikasi dompet digital Go-Pay. Kemudahan Penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan Dompot Digital Go-Pay. Gaya Hidup memiliki pengaruh positif terhadap Minat Generasi Z dalam Menggunakan Dompot Digital Go-Pay. Dan variabel literasi keuangan, minat menggunakan dan gaya hidup secara simultan berpengaruh terhadap minat generasi Z dalam menggunakan dompet digital Go-Pay.

## DAFTAR RUJUKAN

- Diva, N., Rembulan, R., & Firmansyah, E. A. (2020). *Perilaku Konsumen Muslim Generasi-Z Dalam Pengadopsian Dompot Digital*. 17(2), 111–128.
- Hagiworo, H. (2021, December 10). Kompas.Com Fintech Untuk Pemulihan Ekonomi. *Kompas.Com*, Fintech Untuk Pemulihan Ekonomi, Tantangan, Dan Pe. <https://money.kompas.com/read/2021/12/10/125200026/menuju-ifs-2021--fintech-untuk-pemulihan-ekonomi-tantangan-dan-pentingnya>
- Hanif, R. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Guna Melalui Kepercayaan Pada Pengguna Dompot Digital Gopay. *Capital: Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 5(2), 178. <https://doi.org/10.25273/capital.v5i2.12022>
- Hasya, R. (2022). Ini 10 E-Wallet Yang Paling Sering Dipakai Masyarakat Indonesia Tahun 2022. *Goodstats V0.1.0*. <https://goodstats.id/article/ini-10-e-wallet-yang-paling-sering-dipakai-masyarakat-indonesia-m4ta4>
- Issn, P., Promosi, P., Terhadap, D. A. N. K., & Umah, U. N. (2022). *Keputusan Penggunaan Dompot Digital ShopeePay Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Bisnis Syariah Angkatan 2018 Oleh : 10(2)*, 329–339.
- Kusnandar, D. L., Kurniawan, D., & Sahroni, N. (2022). *Pengaruh Mental Accounting Dan Literasi Keuangan Pada Generasi Z Terhadap Financial Behaviour Pada Masa Pandemi Covid 19 Dengan Dimediasi Gaya Hidup*. 19(2), 97–106.
- Kusumawardhany, S. S., Shanti, Y. K., Azzahra, K., Arianti, B. F., Romadhina, A. P., Sindur, K. G., & Selatan, T. (N.D.). *Financial*.
- Mawardani, F., Dwijayanti, R., & Cashback, P. (2021). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Promosi Cashback Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menggunakan Dompot Digital*. 9(3).
- Pontoh, N., Frendy A. O. Pelleng, & Danny D. S. Mukuan. (2021). *Jurnal Administrasi Bisnis. Analisis Daya Saing Ekspor Cengkeh Indonesia Di Pasar Internasional Crusita*, 1(1), 25–

31.

- Ramadhanty, V. D., Permana, R. I., Rida, B., Fauzia, S., & Aini, N. (2021). *Analisis Faktor Penggunaan Dompot Digital Di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Surabaya*. 8(1), 312–322.
- Ramadoni, W. (2020). Pengaruh Promosi Ovo Terhadap Minat Beli Dan Keputusan Pembelian Pada Pengguna Ovo. *Ecopreneur*.12, 3(1). <https://doi.org/10.51804/Econ12.V3i1.673>
- Rebo, P., Timur, J., Rebo, P., & Timur, J. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Dompot Digital Terhadap Transaksi Retail Mahasiswa*. 64–69.
- Seputri, W., & Yafiz, M. (2022). Qris Sebagai Alat Transaksi Digital Generasi Z : Analisis Faktor. *Jurnal Hukum Dan Ekonomi Syariah*, 10(Adzkiya), 2.
- Situmorang, M. K. (2021). *Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan Uang Elektronik ( Dompot Digital ) Sebagai Alat Pembayaran Pada Masa Pandemi Covid – 19 Di Kota Medan*. 4, 123–130.
- Soleha, E., & Hartati, N. (2021). *Analisis Perilaku Keuangan Mahasiswa Universitas Pelita Bangsa Dalam Keputusan Investasi ( Analysis Of Universitas Pelita Bangsa Student Financial Behavior In Investment Decisions )*. 2(01), 59–70.
- Sulistyowati, R., Paais, L. S., & Rina, R. (2020). *Persepsi Konsumen Terhadap Penggunaan Dompot Digital*. 4(1), 17–34.
- Syifa Pramudita Faddila, Uus Mohammad Darul Fadli, & Robby Fauji. (2022). Analisis Karakteristik Pengguna Shopeepay Sebagai Dompot Digital Pada Generasi Z. *Jurnal Manajemen & Bisnis Kreatif*, 7(2), 1–9. <https://doi.org/10.36805/Manajemen.V7i2.2279>
- Taqwa, Y. S. S., & Mukhlis, I. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Pada Generasi Z. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 11(07), 831. <https://doi.org/10.24843/Eeb.2022.V11.I07.P08>
- Trianita, M., Kamela, I., & Rosha, Z. (2022). *Peran Literasi Keuangan Dalam Meningkatkan Minat Penggunaan Mobile Banking*. 2(1), 14–18.
- Trimulyaningsih, N. (2017). Pengaruh Literasi Keuangan, Literasi Digital, Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan Mobile Banking Bca, Bni, Bri. *Buletin Psikologi*, 25(2), 89–98. <https://doi.org/10.22146/Buletinpsikologi.28728>