

**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT DAN PERSEPSI
KEMUDAHAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN
DOMPET DIGITAL DANA PADA MAHASISWA
PRODI MANAJEMEN UNIVERSITAS
PRIMA INDONESIA**

SKRIPSI

OLEH :

**DESI RATNASARI TARIGAN
208320131**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2024**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/11/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT DAN PERSEPSI
KEMUDAHAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN
DOMPET DIGITAL DANA PADA MAHASISWA
PRODI MANAJEMEN UNIVERSITAS
PRIMA INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Medan Area

Oleh

DESI RATNASARI TARIGAN

208320131

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2024**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/11/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Dompot Digital DANA Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia
Nama : Desi Ratnasari Tarigan
NPM : 208320131
Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis/Manajemen

Disetujui Oleh :

Komisi Pembimbing

Pembanding


(Alfito, SE, M.Si)
Pembimbing


(Dr. Hery Syahrial, SE, M.Si)
Pembanding

Mengetahui :


(Ahmad Rafiki, BBA, MIMgt, Ph.D, CIMA)
Dekan


(Fitriani Tobing, SE, M.Si)
Ka. Prodi Manajemen

Tanggal Lulus : 4 Oktober 2024

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/11/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar serjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 4 Oktober 2024



Desi Ratnasari Tarigan

208320131

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desi Ratnasari Tarigan
NPM : 208320131
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Jenis karya : Tugas Akhir Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Dompot Digital DANA Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan
Pada tanggal : 4 Oktober 2024
Yang menyatakan,



Desi Ratnasari Tarigan

RIWAYAT HIDUP

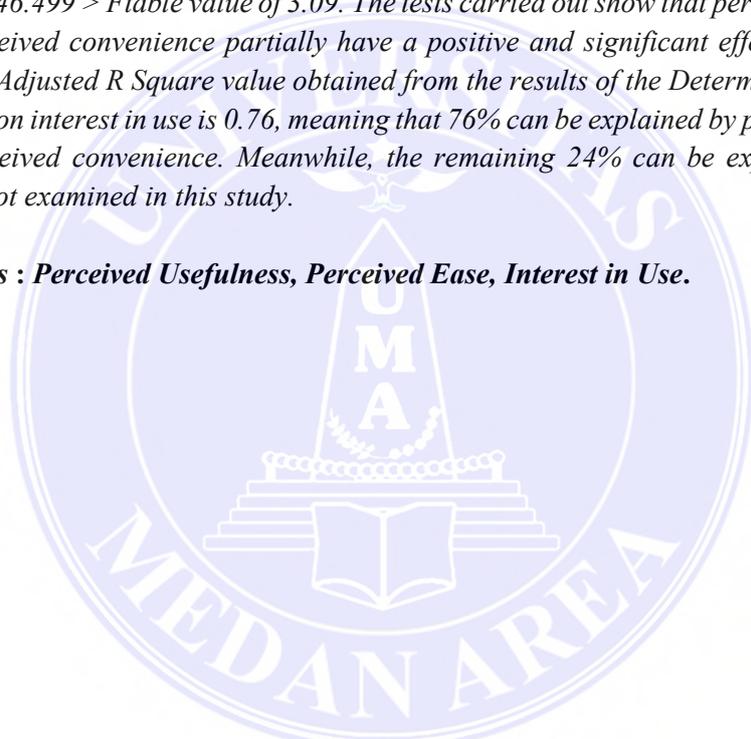


Nama	Desi Ratnasari Tarigan
NPM	208320131
Tempat, Tanggal Lahir	Tigapanah, 26 Februari 2002
Nama Orang Tua :	
Ayah	Konsep Tarigan
Ibu	Tripena Ginting
Riwayat Pendidikan :	
SMP	SMP Santaria Kabanjahe
SMA/SMK	SMA Plus Efarina Etaham Saribudolok
Riwayat Studi Di UMA	-
Pengalaman Kerja	-
NO. HP/WA	085363281094
Email	Desitarigan381@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of perceived usefulness and perceived ease on interest in using the DANA digital wallet among Management Study Program Students at Prima Indonesia University. The sample in this study used purposive sampling consisting of 92 respondents who used the Dana digital wallet among Management Study Program Students at Prima Indonesia University. The data analysis techniques used were descriptive analysis techniques and statistical analysis techniques. Data collection methods were through interviews, questionnaires and documentation studies. The research results show that the influence of perceived usefulness and perceived ease of use on interest in use simultaneously has a positive and significant effect on interest in use with a value of $F_{count} 146.499 > F_{table}$ value of 3.09. The tests carried out show that perceived usefulness and perceived convenience partially have a positive and significant effect on interest in use. The Adjusted R Square value obtained from the results of the Determinant Coefficient (R²) test on interest in use is 0.76, meaning that 76% can be explained by perceived benefits and perceived convenience. Meanwhile, the remaining 24% can be explained by other factors not examined in this study.

Keywords : Perceived Usefulness, Perceived Ease, Interest in Use.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan dompet digital DANA pada Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia. Sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yang terdiri dari 92 responden yang menggunakan dompet digital Dana pada Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dan teknik analisis statistik Metode pengumpulan data melalui wawancara, daftar pertanyaan, dan studi dokumentasi. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan secara serempak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dengan nilai $F_{hitung} 146.499 > \text{nilai } F_{tabel} 3.09$. Uji yang dilakukan menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan. Nilai *Adjusted R Square* yang didapat dari hasil pengujian Koefisien Determinan (R^2) terhadap minat penggunaan sebesar 0.76 berarti 76% dapat di jelaskan oleh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan. Sedangkan sisanya 24% dapat dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci : Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Minat Penggunaan.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala karuniaNya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Judul yang dipilih dalam penelitian ini **“Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Dompot Digital DANA Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia”**

Peneliti menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini dapat selesai berkat bantuan, dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

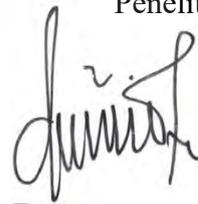
1. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc. Selaku Rektor Universitas Medan Area
2. Bapak Ahmad Rafiki BBA (Hons), MMgt, Ph.D, CIMA. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Medan Area
3. Ibu Fitriani Tobing, SE, M.Si Selaku Ketua Prodi S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Medan Area
4. Bapak Alfifto SE, M.Si Selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, dukungan serta pengarahan dalam penyelesaian skripsi ini sehingga penyusunan skripsi menjadi lebih baik.
5. Bapak Hery Syahrial, SE, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membangun sehingga penyusunan skripsi menjadi lebih baik.

6. Ibu Nindya Yunita, S.Pd, M.Si selaku Dosen Sekretaris yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membangun sehingga penyusunan skripsi menjadi lebih baik.
7. Ibu dan Bapak Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Medan Area yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat pada penulis.
8. Kepada orang tua peneliti, Ayahanda Konsep Tarigan dan Ibunda Tripena Ginting yang telah mendukung, mendidik, dan mendoakan penulis dalam segala hal baik secara materil maupun moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap tugas skripsi ini dapat bermanfaat baik untuk kalangan pendidikan maupun masyarakat. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Medan, 4 Oktober 2024

Peneliti



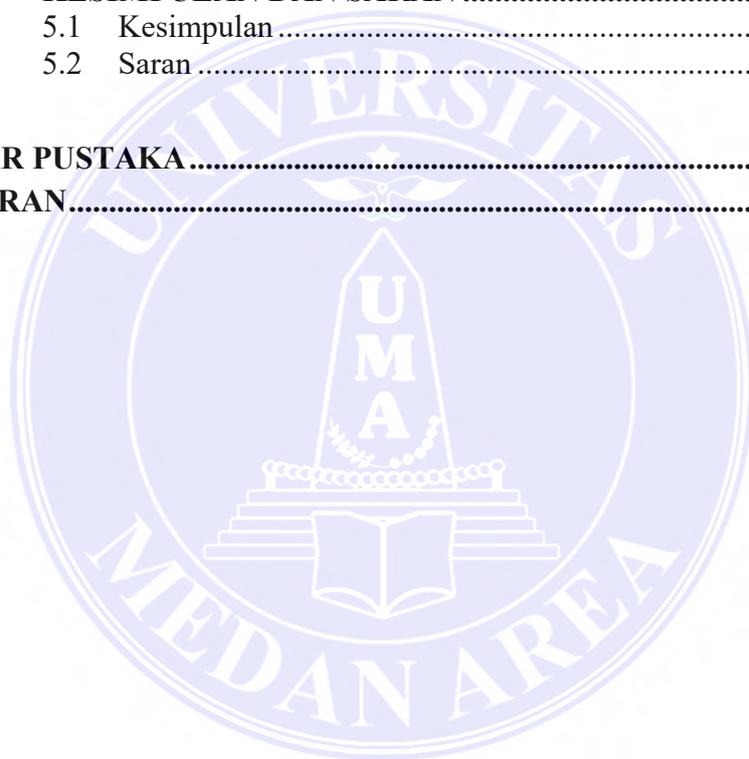
Desi Ratnasari Tarigan
208320131

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3 Pertanyaan Penelitian	9
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Landasan Teori.....	12
2.1.1 Minat Penggunaan	12
2.1.1.1 Pengertian Minat Penggunaan	12
2.1.1.2 Aspek Dalam Minat Penggunaan	14
2.1.1.3 Indikator Minat Penggunaan	14
2.1.2 Persepsi Manfaat	15
2.1.2.1 Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Manfaat	16
2.1.2.2 Tujuan Persepsi Manfaat.....	16
2.1.2.3 Indikator Persepsi Manfaat	18
2.1.3 Persepsi Kemudahan	18
2.1.3.1 Pengertian Persepsi Kemudahan	18
2.1.3.2 Tujuan Persepsi Kemudahan	19
2.1.3.3 Indikator Persepsi Kemudahan	20
2.2 Penelitian Terdahulu	21
2.3 Kerangka Konseptual	23
2.4 Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1. Jenis Penelitian.....	27
3.2 Lokasi Penelitian.....	27
3.3 Waktu Penelitian	27
3.4 Definisi Operasional Variabel.....	28

3.5	Populasi Sampel.....	29
3.5.1	Populasi	29
3.5.2.	Sampel.....	29
3.6	Jenis dan Sumber Data.....	31
3.6.1.	Jenis Data	31
3.6.2.	Sumber Data	31
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.8	Teknik Analisis Data	33
3.8.1	Analisis Statistik Deskriptif	33
3.8.2	Uji Validitas dan Reliabilitas	33
3.8.2.1	Uji Validitas	33
3.8.2.2	Uji Reliabilitas	35
3.8.3	Uji Asumsi Klasik	35
3.8.3.1	Uji Normalitas.....	36
3.8.3.2	Uji Multikolinieritas	36
3.8.3.3	Uji Heteroskedastisitas.....	37
3.8.4	Analisis Regresi Linier Berganda	37
3.8.5	Uji Hipotesis.....	37
3.8.5.1.	Uji Signifikan Parsial (Uji-t).....	38
3.8.5.2.	Uji Signifikansi Serempak (Uji Statistik F) ..	38
3.8.5.3.	Analisis Koefisien Determinasi (R^2).....	39
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1	Gambaran Umum	40
4.1.1	Sejarah Dompot Digital DANA	40
4.2	Hasil Penelitian.....	41
4.2 1.	Analisis Deskriptif Responden	41
4.2.2	Karakteristik Responden.....	41
4.3	Deskriptif Variabel.....	43
4.3.1	Skala Pengukuran Mean Analisis Deskriptif.....	43
4.3.2	Distribusi Jawaban Responden Terhadap Persepsi Manfaat.....	44
4.3.3	Distribusi Jawaban Responden Terhadap Persepsi Kemudahan.....	48
4.3.4	Distribusi Jawaban Responden Terhadap Minat Penggunaan	51
4.4	Uji Asumsi Klasik.....	54
4.4.1	Uji Normalitas.....	54
4.4.2	Uji Multikolinieritas.....	56
4.4.3	Uji Heteroskedastisitas.....	56
4.5	Analisis Regresi Linear Berganda	58
4.6	Pengujian Hipotesis	59
4.6.1	Uji Signifikansi Simultan (Uji F).....	59

4.6.2	Uji Signifikansi Parsial (Uji-t).....	60
4.6.3	Pengujian Koefisien Determinasi (R^2).....	62
4.7	Pembahasan	62
4.7.1	Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan	62
4.7.2	Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan	64
4.7.3	Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan	65
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	68
	DAFTAR PUSTAKA	71
	LAMPIRAN	75



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Pengguna <i>Fintech</i> dan <i>Mobile Banking</i> di Kota Medan	2
Tabel 1.2	Prasurvei minat menggunakan DANA.....	6
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.1	Waktu Penelitian	27
Tabel 3.2	Operasional Variabel.....	28
Tabel 3.3	Populasi	29
Tabel 3.4	Bobot Nilai Setiap Pertanyaan	32
Tabel 3.5	Hasil Uji Validitas	34
Tabel 3.6	Hasil Uji Reliabilitas	35
Tabel 4.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	41
Tabel 4.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	41
Tabel 4.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Minat Penggunaan	42
Tabel 4.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Minat Penggunaan	43
Tabel 4.5	Instrumen Skala Mean.....	44
Tabel 4.6	Distribusi Jawaban Responden Terhadap Persepsi Manfaat.....	44
Tabel 4.7	Distribusi Jawaban Responden Terhadap Persepsi Kemudahan.....	48
Tabel 4.8	Distribusi Jawaban Responden Terhadap Minat Minat Penggunaan	51
Tabel 4.9	Uji Kolmogorov-Smirnov	55
Tabel 4.10	Uji Nilai Tolerance dan VIF	56
Tabel 4.11	Hasil Uji Glejser heteroskedastisitas.....	58
Tabel 4.12	Hasil Regresi Linear Berganda	58
Tabel 4.13	Uji Signifikansi Parsial (Uji t).....	60
Tabel 4.14	Uji Signifikansi Simultan (Uji F).....	61
Tabel 4.15	Uji Hasil Pengujian Koefisien Determinasi R ²	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Konseptual.....	25
Gambar 4.1	Histogram Uji Normalitas.....	54
Gambar 4.2	<i>Plot</i> Uji Normalitas.....	55
Gambar 4.3	Histogram Uji Normalitas.....	55
Gambar 4.4	<i>Scatterplot</i> Heteroskedastisitas.....	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuestioner Penelitian	76
Lampiran 2. Surat Izin Research dan Surat Balasan	79
Lampiran 3. Surat Telah Selesai Penelitian	80
Lampiran 4. Pusat Akademik Manajemen Unpri.....	81



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi kini telah membawa suatu perubahan kebutuhan masyarakat atas suatu sistem pembayaran yang cepat, mudah, dan aman untuk digunakan. Seperti kita ketahui saat ini Indonesia sudah memasuki era ekonomi digital. Dimana kegiatan ekonomi sudah mulai berbasiskan pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi digital. Salah satu fenomena yang terjadi di Indonesia pada era ekonomi digital ini adalah masyarakat Indonesia yang sudah mulai menerapkan sistem pembayaran yang menggunakan uang elektronik (Attaqi *et al.*, 2022).

Menurut ketentuan peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2019 tentang uang elektronik pada pasal 1 ayat 3 Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit kemudian nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media misalnya server atau chip, digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut, dan nilai uang elektronik yang sudah disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan. Menurut Ernawati & Noersanti (2020), uang elektronik adalah uang yang dicatat secara elektronik pada kartu yang dimiliki oleh seseorang. Adanya uang elektronik bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan berbagai macam transaksi ekonomi di kehidupannya.

Hampir seluruh bidang industri yang ada di dunia tersentuh oleh TI (Teknologi Informasi). Salah satunya pada industri keuangan. Di dalam industri keuangan dapat ditemukan berbagai bentuk *financial technology (fintech)* yang belakangan ini semakin populer dan kerap digunakan oleh kalangan masyarakat pengguna teknologi dan media. *Fintech* merupakan sebuah inovasi yang menggabungkan jasa keuangan dengan teknologi dan pada akhirnya dapat mengubah model bisnis, misalnya dalam kegiatan bertransaksi yang awalnya harus menggunakan uang tunai (*cash based*) sebagai alat pembayaran. Saat ini, aktivitas tersebut dapat dilakukan secara non tunai (*non cash*). *Fintech* muncul seiring dengan perubahan gaya hidup masyarakat yang saat ini telah didominasi oleh pengguna dengan tuntutan hidup yang serba cepat. Saat ini di Indonesia *financial technology (fintech)* sebagai solusi sistem pembayaran baru yang menawarkan kemudahan bagi penggunanya terutama yang terkoneksi dengan internet. Salah satu *fintech* yang cukup sering digunakan adalah dompet digital DANA (Purba *et al.*, 2020).

Menurut Kamila & Efendi, (2023), mengenai kecenderungan pengguna memilih menggunakan DANA yang dimiliki perusahaan dibandingkan dengan perusahaan *fintech* seperti *mobile banking*, *shopeepay*, *gopay*, *OVO*, dan *platform* lainnya. Hal tersebut dapat dilihat oleh tabel berikut :

Tabel 1.1
Pengguna *Fintech* dan *Mobile Banking* di Kota Medan

No	Nama Perusahaan	2022	2023
1	BNI	281.244	282.412
2	BCA	358.212	359.723
3	BRImo	321.021	328.272
4	Mandiri	221.327	227.123

No	Nama Perusahaan	2022	2023
5	CIMB NIAGA	222.336	239.212
6	DANA	462.935	542.132
7	Gopay	472.121	490.123
8	OVO	342.812	389.123
9	Shopeepay	452.133	520.423

Sumber : Data Otoritas Jasa Keuangan, 2023

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Kamila & Efendi, (2023) jumlah pengguna DANA di kota Medan mengalami peningkatan dari 462.935 orang menjadi 542.132 orang. Dapat diketahui dengan angka 542.132 termasuk angka yang tertinggi sebagai pengguna *fintech* diantara lainnya. Yang artinya dompet digital DANA merupakan *fintech* dengan pengguna terbanyak hingga 2023. Hal ini dikarenakan kemudahan akses layanan yang diberikan DANA dalam melakukan transaksi mitra antar DANA maupun antar perusahaan *fintech*. DANA merupakan dompet digital Indonesia yang didesain untuk setiap transaksi non-tunai dan non-kartu secara digital. Dompet Digital DANA adalah platform baru yang diluncurkan oleh Vincent Iswara pada 22 maret 2018 yang mengusung konsep open *platform*. DANA yang merupakan startup *fintech* baru yang telah meramaikan manuver *fintech* ke pasar Indonesia. DANA hadir untuk menjadi solusi pembayaran non tunai. DANA pada awal kemunculannya bekerja sama dengan Bukalapak serta TixID dan saat ini telah menjadi partner dari ribuan *merchant* di nusantara. DANA juga menyediakan layanan QRIS yang mempermudah pembayaran dan transaksi bagi para *merchant* dengan pelanggannya. Para *merchant* memberikan promosi yang sangat menarik yang sudah bekerja sama dengan DANA agar dapat menarik calon pengguna DANA untuk mendownload aplikasinya di *playstore* maupun *Appstore*. Selain dapat digunakan pada merchant-merchant DANA, aplikasi *fintech*

ini juga dapat digunakan untuk melakukan top-up pulsa, transaksi *e-commerce*, transaksi elektronik, pembayaran tagihan listrik, dan berbagai transaksi non tunai lainnya. Tentu dengan fitur kemudahan serta manfaat yang diberikan oleh dompet digital DANA, diharapkan dapat membuat masyarakat semakin berminat dalam menggunakannya.

Menurut Ernawati & Noersanti (2020), Minat Penggunaan teknologi informasi adalah sebagai tingkatan keinginan atau niat seseorang untuk menggunakan sebuah teknologi informasi secara terus-menerus dengan asumsi bahwa orang tersebut memiliki akses terhadap teknologi informasi. Dalam memilih suatu jenis layanan digital masyarakat juga memiliki berbagai kriteria yang dijadikan pertimbangan dalam memutuskan untuk menggunakan suatu layanan sistem pembayaran digital atau tidak. Persepsi Manfaat merupakan hal yang sangat diperhatikan oleh masyarakat dalam menggunakan suatu layanan sistem pembayaran digital. Seseorang akan menggunakan teknologi apabila suatu teknologi tersebut dapat memberikan manfaat kepada mereka. Manfaat yang dirasakan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Jogiyanto, 2019 dalam Kirana et al., 2023). Selain persepsi manfaat, faktor penting yang perlu diperhatikan dalam menggunakan suatu sistem pembayaran digital ialah persepsi manfaat.

Kurniawan et al (2022) mendefinisikan persepsi manfaat sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan dimana user percaya bahwa penggunaan teknologi/sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja. *Perceived usefulness* (persepsi manfaat) didefinisi sebagai sejauh mana seseorang meyakini

bahwa penggunaan sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dari definisi tersebut diketahui bahwa persepsi manfaat merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Faktor lain yang perlu diperhatikan dalam menggunakan suatu sistem pembayaran digital ialah persepsi kemudahan.

Menurut Jogiyanto (2019) dalam Setia & Indra (2022) Persepsi kemudahan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan tidak membutuhkan banyak usaha tetapi harus mudah digunakan dan mudah untuk mengoperasikannya. Persepsi seseorang tentang kemudahan dalam menggunakan suatu sistem merupakan tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut akan bebas dari kesalahan dan suatu usaha. Semakin mudah suatu sistem tersebut dalam penggunaannya maka lebih sedikit upaya yang harus dikerjakan seseorang sehingga dapat meningkatkan kinerja seseorang ketika menggunakan teknologi tersebut. Karena kemudahan penggunaan merupakan usaha yang tidak memberatkan atau tidak membutuhkan kemampuan yang tinggi ketika seseorang menggunakan suatu sistem tersebut. Pengguna Dompot Digital DANA yang merealisasikan hal tersebut salah satunya adalah Mahasiswa Universitas Prima Indonesia Prodi Manajemen.

Mahasiswa Universitas Prima Indonesia Program Studi Manajemen memiliki kebutuhan transaksi keuangan yang cukup tinggi. Hal ini dikarenakan mahasiswa sering melakukan transaksi menggunakan dompet digital DANA untuk

mempermudah pembayaran mereka seperti topup pulsa, pembayaran tagihan listrik dan transaksi transfer tanpa biaya admin serta pembayaran lainnya. Hal ini mengakibatkan pemakaian DANA meningkat. Kebutuhan akan DANA juga mempengaruhi gaya hidup dan pemenuhan akan kebutuhan sehari-hari dalam bertransaksi bagi para mahasiswa khususnya mahasiswa Universitas Prima Indonesia Program Studi Manajemen.

Berdasarkan hasil prasurvei Mahasiswa Universitas Prima Indonesia Prodi Manajemen pengguna dompet digital terkait minat menggunakan dompet digital DANA, dapat diketahui pada Tabel 1.1 berikut ini :

Tabel 1.2
Prasurvei minat menggunakan DANA

No	Pernyataan	Jawaban		Jumlah Responden
		Ya	Tidak	
1	Saya beminat menggunakan DANA ketika ingin melakukan transaksi non tunai.	14	16	30
2	Saya tertarik bertransaksi menggunakan DANA karena fitur menarik serta memberi kemudahan.	19	11	30
3	Saya tertarik bertransaksi menggunakan DANA karena manfaat yang diterima.	15	15	30
4	Saya tertarik bertransaksi menggunakan DANA karena keamanan dalam bertransaksi.	19	11	30

Sumber : Hasil prasurvei (2024)

Berdasarkan prasurvei yang dilakukan kepada 30 responden, terdapat Sebagian responden menjawab tertarik dan berminat, yang artinya dompet digital DANA memiliki manfaat dan memberikan kemudahan. Namun jawaban tersebut tidak signifikan disebabkan sebagian responden menjawab tidak tertarik dan tidak berminat dalam menggunakan dompet digital DANA pada mahasiswa Universitas Prima Indonesia. Dalam hal ini, disebabkan persepsi manfaat dan persepsi

kemudahan dari bertransaksi melalui DANA belum dirasakan sepenuhnya oleh responden. Hal tersebut diakibatkan pula dengan pengalaman buruk menggunakan DANA yaitu pengguna sering kehilangan saldo atau saldo berkurang dalam dompet digital mereka. Sehingga memungkinkan akan mengakibatkan turunnya minat dalam menggunakan dompet digital DANA.

Suatu individu percaya atau meyakini bahwa penggunaan suatu sistem tertentu akan dapat memberikan peningkatan lebih efisien dan efektif melalui kemudahan yang diberikan, yang dapat diartikan bahwa manfaat dan kemudahan dari penggunaan teknologi informasi dapat meningkatkan minat bagi orang yang menggunakannya. Sehingga persepsi manfaat dan persepsi kemudahan didefinisikan sebagai ukuran terhadap kemampuan dari sebuah teknologi dalam mendatangkan manfaat serta kemudahan bagi penggunanya. Penilaian positif terhadap faktor persepsi manfaat dan persepsi kemudahan dianggap akan mempengaruhi minat penggunaan *fintech* DANA pada Mahasiswa Universitas Prima Indonesia dalam penelitian ini (Noviyanti & Erawati, 2021)

Pada penelitian Robaniyah & Kurnianingsih (2021) dan Widiasanti & Suarmanayasa (2023) menyatakan persepsi manfaat memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan secara positif dan signifikan. Sedangkan menurut Hasanah (2023) dan Damanik & Efriyenti (2023) menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan. Pada penelitian persepsi kemudahan dengan minat penggunaan yang diantaranya dilakukan oleh Saputri (2023), yang menemukan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara kedua variabel ini. Sedangkan menurut Syabila & Khasanah (2023), persepsi kemudahan

berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan. Penelitian yang dilakukan oleh Chasanah (2023) menemukan bahwa persepsi manfaat dan kemudahan secara parsial memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat penggunaan DANA. Hal ini dipengaruhi oleh promosi bentuk diskon dan potongan harga pembelian ketika menggunakan DANA sebagai media pembayaran memberikan manfaat. Selain itu kegiatan belanja memberikan kemudahan tanpa harus mengeluarkan uang dalam bentuk fisik. Sehingga kedua hal tersebut meningkatkan minat seseorang menggunakan DANA sebagai media bertransaksi non-tunai.

Sehingga berdasarkan fenomena tersebut, penulis berminat untuk mengangkat judul penelitian mengenai **“Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Dompot Digital DANA Pada Mahasiswa Universitas Prima Indonesia Prodi Manajemen”**

1.2. Rumusan Masalah

Permasalahan yang terjadi akan minat para mahasiswa dalam menggunakan dompet digital DANA muncul diakibatkan kurangnya ketertarikan mahasiswa Universitas Prima Indonesia. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan prasurevei yang dilakukan, disebabkan karena DANA belum merangsang minat para mahasiswa sepenuhnya. Hal tersebut juga dikarenakan belum terealisasinya manfaat serta kemudahan secara menyeluruh yang dirasakan dari DANA oleh mahasiswa. Serta terdapat pengalaman masalah tentang penggunaan DANA yang cukup buruk karena pengguna sering mengalami kehilangan dana atau saldo berkurang didalamnya.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis merumuskan apa yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini:

1. Apakah persepsi manfaat berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan dompet digital DANA pada mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia ?
2. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan dompet digital DANA pada mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia ?
3. Apakah persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompet digital DANA pada mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia ?

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis persepsi manfaat berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan dompet digital DANA pada mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia.
2. Untuk menganalisis persepsi kemudahan berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan dompet digital DANA pada mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia.

3. Untuk menganalisis persepsi manfaat, persepsi kemudahan berpengaruh secara simultan terhadap minat penggunaan dompet digital DANA pada mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia.

1.5. Manfaat Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini penulis berharap dapat memberikan manfaat pada berbagai belah pihak, seperti :

1. Bagi Mahasiswa UNPRI

Hasil penelitian ini, diharapkan bisa menjadi sebuah sarana dalam mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan di bidang pemasaran yang berlandaskan pada sistem teknologi yang berkaitan dengan teori mengenai persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, minat serta memiliki manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan informasi sebagai bahan kajian penelitian.

2. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini, diharapkan bisa menjadi sebuah sarana dalam pengambilan keputusan bagi platform DANA berkaitan dengan teori mengenai persepsi manfaat, persepsi kemudahan, minat serta memiliki manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan informasi sebagai bahan kajian penelitian.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini di harapkan bermanfaat untuk menambah pengetahuan peneliti mengenai persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan berpengaruh

signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital DANA pada mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil Penelitian yang diperoleh dapat dijadikan bahan referensi untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih baik tentang persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan minat penggunaan dompet digital DANA.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Minat Penggunaan

2.1.1.1 Pengertian Minat Penggunaan

Schiffman dan Kanuk (2018) menyatakan bahwa minat merupakan salah satu aspek psikologis yang memiliki pengaruh cukup besar terhadap sikap perilaku. Penilaian konsumen terhadap produk tergantung pada pengetahuannya akan informasi tentang fungsi sebenarnya dari produk tersebut, dengan demikian konsumen yang berminat untuk melakukan pembelian suatu produk dipengaruhi oleh informasi yang diterima.

Minat penggunaan merupakan perasaan konsumen yang mana menginginkan suatu untuk melakukan transaksi online. Minat konsumen menggambarkan suatu rasa ingin konsumen untuk melakukan pembelian dari internet. Minat penggunaan adalah individu yang menginginkan dan memutuskan serta membeli produk, berdasarkan dengan yang dialami sebelumnya dalam menentukan, untuk melakukan serta mengkonsumsi produk tersebut (Khoiriyah *et al*, 2023).

Menggunakan suatu barang dibutuhkan dengan niat, minat konsumen tersebut didapat oleh bagaimana seseorang berpikir dan menimbulkan persepsi terhadap barang tersebut. Minat beli juga dapat hadir dari seseorang yang telah mengalaminya terhadap barang tersebut sehingga termotivasi dan merasakan keinginan untuk menggunakan barang tersebut kembali.

Hal-hal tersebut yang memberikan seseorang merasakan proses, sesuatu yang memberikan pengalaman untuk melakukan sesuatu sebelum melakukan transaksi, dan ini membuat seseorang untuk berfikir kembali terhadap minat penggunaan sebuah barang (Wilada, 2023)

Sedangkan menurut Desvronita (2021) minat menggunakan dalam menggunakan suatu sistem, sehingga menjadi kecenderungan perilaku untuk percaya diri dan terus menggunakan sistem tersebut. Minat pakai adalah keinginan atau alasan seseorang untuk melakukan perilaku tertentu jika memiliki keinginan yang kuat untuk melakukannya. Dari beberapa definisi minat di atas, minat dapat diartikan sebagai rasa ingin tahu yang menilai dari timbulnya suatu kegiatan, atau objek yang berharga atau bermakna dimana sesuatu kegiatan tersebut merupakan motivasi yang kuat sedang bekerja. Fakta sebenarnya, minat tidak selalu bersifat tetap. Minat dapat bervariasi sesuai dengan keinginan dan kebutuhan setiap individu. Semakin lama selang waktu, semakin besar apa yang terjadi perubahan Minat yang akan dialami. Dan sebaliknya, jika waktu kerentanan semakin kecil, dapat meminimalkan terjadinya perubahan minat.

Dari definisi minat di atas dapat di simpulkan bahwa minat menggunakan (*interest to use*) dapat didefinisikan sebagai bentuk keinginan pengguna untuk menggunakan atau menggunakan kembali objek tertentu. Minat yang digunakan adalah salah satu aspek psikotik manusia yang cenderung memberikan perhatian atau perasaan senang yang lebih besar terhadap objek-objek tersebut, dimana perasaan tersebut dapat mendorong seseorang untuk mencapai tujuan.

Minat seseorang dalam pengambilan keputusan pemakaian atau pembelian dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, keyakinan, manfaat dan resiko, yang kemudian menimbulkan ketertarikan untuk membeli dan menggunakan suatu produk (Rosdiana et al., 2019).

2.1.1.2 Aspek Dalam Minat Penggunaan

Menurut Suhatman et al (2020), ada beberapa aspek yang memberikan pengaruh terhadap minat konsumen adalah sebagai berikut:

1. *Attention* adalah ketertarikan seseorang kepada barang yang dipasarkan. Memberikan penjelasan yang jelas dan juga unik guna memberikan ketertarikan kepada konsumen yang menginginkannya.
2. *Interest* adalah rasa ingin seseorang kepada barang yang dipasarkan.
3. *Desire* adalah rasa ingin dari seseorang terhadap barang yang dipasarkan.
4. *Action* adalah seseorang yang melakukan untuk mengkonsumsi terhadap barang yang dipasarkan.

2.1.1.3 Indikator Minat Penggunaan

Untuk merepresentasikan variabel Minat agar dapat mencapai tujuan yang ditentukan, maka penelitian ini menggunakan indikator-indikator, yang selanjutnya akan dijabarkan dalam item-item pernyataan kuesioner. Indikator-indikator untuk mengukur variabel minat menggunakan keuangan berbasis digital menurut penelitian Lina (2020) adalah sebagai berikut :

1. Keinginan menggunakan

Pelaku usaha yang memiliki minat pengguna dompet digital akan memiliki keinginan untuk menggunakan layanan tersebut.

2. Selalu mencoba menggunakan

Pelaku usaha akan terus menggunakan layanan dompet digital dalam menyelesaikan transaksi bisnisnya.

3. Secara keseluruhan akan tetap menggunakan di masa depan

Jika pelaku usaha merasa puas dengan layanan Internet Banking, maka mereka akan memiliki keinginan untuk menggunakannya kembali di masa yang akan datang

2.1.2 Persepsi Manfaat

Menurut Wilada (2023) mengatakan persepsi merupakan proses yang dipilih seseorang untuk mengukur dan mendefinisikan stimuli ke dalam gambar yang mempunyai arti dan masuk akal. Seseorang melakukan tindakan berdasarkan dengan persepsinya yang mana tidak memperdulikan apakah persepsi tersebut akurat atau tidak untuk memberi gambaran pada kenyataan.

Persepsi Manfaat adalah mengacu pada seberapa banyak seseorang berpikir menggunakan teknologi tertentu akan meningkatkan kemampuannya untuk menyelesaikan pekerjaan. Persepsi manfaat merupakan pengguna yang memanfaatkan program tertentu untuk mempercepat penyelesaian tugasnya. Performa dapat memberikan hasil lebih cepat dan memuaskan daripada tanpa menggunakan teknologi secara fisik maupun nonfisik (Rahmawati, 2023)

Persepsi manfaat merupakan seberapa yakin seseorang itu terhadap kegunaan dan manfaat suatu sistem yang mampu meningkatkan kinerja. Yang memiliki arti seseorang yakin dengan adanya sistem tersebut dapat meningkatkan kinerja. Ketika seseorang percaya dengan menggunakan sistem tersebut akan bermanfaat maka akan menggunakannya, dan ketika mereka tidak percaya maka mereka tidak akan menggunakannya (Prasetya & Putra, 2020).

2.1.2.1 Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Manfaat

Menurut Basalamah *et al* (2022) faktor yang ditimbulkan oleh persepsi manfaat dapat dikelompokkan dalam 2 kategori yaitu:

1. Estimasi satu faktor terdiri dari : menjadikan pekerjaan lebih mudah (*make job easier*), bermanfaat (*usefulness*), meningkatkan produktivitas (*increase productivity*), meningkatkan efektivitas (*enhance efectiveness*), dan mengembangkan kinerja pekerjaan (*improve job performance*).

2. Kegunaan dengan dua estimator, faktornya adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat, meliputi dimensi: pekerjaan lebih mudah, bermanfaat, dan menambah produktivitas.
- 2) Efektivitas, meliputi dimensi: meningkatkan efektivitas dan mengembangkan kinerja.

2.1.2.2 Tujuan Persepsi Manfaat

Tujuan persepsi manfaat adalah memberi kemudahan terhadap konsumen, juga memberi ukuran terhadap pengguna yang mana suatu sistem dapat dipercaya untuk suatu manfaat dalam menggunakannya. Ketika persepsi manfaat dijalankan dan memberikan pengaruh terhadap konsumen hal ini akan memberikan tanggapan

bahwa sistem yang dikembangkan memberi manfaat, dan mereka akan mempunyai perasaan bahwa harapan kepada sistem tersebut terpenuhi, sehingga konsumen akan melakukan keputusan untuk menggunakannya. Konsumen juga akan melakukan suatu pembelian online karena terdapat persepsi manfaat yang memberikan kenyamanan meningkat, menghemat biaya, menghemat waktu dan dapat banyak memilih berbagai produk. Dan hal ini akan memberi layanan informasi yang baik sehingga konsumen dapat melakukan transaksi dengan memadai (Utami, 2020).

Menurut Amanullah, (2014) mengatakan tujuan persepsi manfaat dibagi menjadi dua kategori berikut:

1. *Usefulness* dengan perkiraan satu faktor yang terdiri dari:
 - a) Membuat suatu pekerjaan menjadi lebih mudah
 - b) Memberikan manfaat
 - c) Meningkatkan produktivitas
 - d) Memberikan pengembangan kerja dalam suatu pekerjaan
2. *Usefulness* dengan perkiraan dengan dua faktor yang terdiri dari:
 - a) Manfaat:
 - 1) Membuat pekerjaan lebih mudah
 - 2) Memiliki manfaat
 - 3) Memberikan peningkatan
 - b) Efektivitas:
 - 1) Membuat tinggi efektifitas
 - 2) Memberikan perkembangan kinerja pekerjaan

2.1.2.3 Indikator Persepsi Manfaat

Menurut Ernawati & Noersanti (2020) Persepsi Manfaat diukur dari beberapa indikator sebagai berikut :

- 1) Mempermudah transaksi pembayaran
- 2) Mempercepat transaksi pembayaran
- 3) Memberikan keuntungan tambahan saat menyelesaikan transaksi
- 4) Memberikan rasa aman ketika sedang melakukan transaksi pembayaran.

2.1.3 Persepsi Kemudahan

2.1.3.1 Pengertian Persepsi Kemudahan

Menurut Mardikaningsih & Darmawan (2021), mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan, dimana seseorang percaya bahwa teknologi yang digunakan mudah dipahami. Kemudahan penggunaan merupakan seberapa yakin seseorang terhadap sistem tersebut untuk menggunakannya tanpa usaha yang lebih.

Kemudahan yang berarti perihal mudah. Pengguna yang menganggap sistem mudah digunakan akan memanfaatkannya, maka kemudahan berarti harapan tidak akan ada banyak pekerjaan yang diperlukan untuk menggunakan sistem atas namanya. Berdasarkan definisinya, diketahui bahwa konstruk kemudahan penggunaan ini merupakan keyakinan dalam proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya akan kemudahan dari sistem informasi tersebut, maka ia akan menggunakannya. Dan sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tersebut sulit untuk digunakan, maka ia tidak akan menggunakannya. Dalam penelitian ini yang dimaksudkan dengan kemudahan

penggunaan adalah tingkat kemudahan dalam bertransaksi menggunakan layanan dompet digital DANA (Ersaningtyas, 2019). Persepsi kemudahan apabila sukses dan bisa digunakan dengan mudah tanpa adanya proses yang sulit ketika konsumen menggunakannya. Pengguna dalam sistem informasi mengakui bahwasannya sistem ini memiliki hasil yang fleksibel, mudah dimengerti dan mudah untuk menggunakannya untuk kemudahan penggunaan. Kemudahan yang diberikan sistem untuk pengguna diatur untuk memudahkan pengguna, dengan kata lain kemudahan dapat diartikan dengan layanan yang mudah untuk dimengerti dan mudah untuk menggunakannya, sehingga pengguna mudah memahami cara penggunaannya.

2.1.3.2 Tujuan Persepsi Kemudahan

Memberikan seberapa persepsi kemudahan konsumen dalam menggunakan belanja online dan mendapatkan informasi dari produk yang diinginkan. Dapat memberikan kemudahan dan membuat perasaan kepada seseorang bahwa sistem tersebut memiliki kegunaan dan dengan itu akan memberikan rasa nyaman ketika menggunakannya. Dengan adanya rasa tersebut akan membuat konsumen untuk menggunakan sebuah layanan dengan cara yang positif. (Nasution, 2004) mengatakan sistem yang memberikan petunjuk yang mudah dipahami akan memberikan pengaruh terhadap persepsi seseorang bahwa sistem tersebut mudah digunakan. Beberapa dimensi kemudahan terhadap penggunaan sebagai berikut:

1. Penggunaan seseorang kepada sistem tersebut dapat dengan mudah dipahami.
2. Minimnya usaha untuk menggunakan sistem tersebut

3. Sistem dapat memudahkan penggunaan

2.1.3.3 Indikator Persepsi Kemudahan

Menurut Sun & Zhang (2011) dalam (Robaniyah & Kurnianingsih, 2021) mengemukakan bahwa kemudahan penggunaan terdiri dari empat indikator:

- 1) Mudah untuk dipelajari (*ease to learn*), suatu kondisi dimana seseorang atau pelaku usaha percaya bahwa penggunaan sistem baru dapat dengan mudah dipelajari.
- 2) Mudah digunakan (*ease to use*), suatu kondisi dimana seseorang atau pelaku usaha percaya akan kemudahan penggunaan sistem yang baru.
- 3) Jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*), suatu kondisi dimana seseorang pelaku usaha percaya bahwa sistem yang baru mudah untuk dimengerti.
- 4) Menjadi terampil (*become skillful*), suatu kondisi dimana seseorang atau pelaku usaha percaya bahwa penggunaan sistem baru akan menjadi individu terampil dalam penggunaan teknologi

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti/Tahun	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
1	Hapsari (2023)	Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kebermanfaatan, dan Kualitas Informasi terhadap Minat Masyarakat Kota Bogor dalam Penggunaan Layanan Telemedicine (Studi Pada Pengguna Aplikasi Halodoc, Alodokter, Yesdok)	Persepsi Kemudahan, Persepsi Kebermanfaatan, Kualitas Informasi dan Minat	Persepsi kemudahan, persepsi kebermanfaatan, dan kualitas informasi berpengaruh terhadap minat pengguna. Dan ketiga variabel tersebut memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap minat penggunaan
2	Novitawati (2023)	Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan Dompot digital dan Persepsi Kemudahan Dimediasi oleh Kepercayaan (Kasus Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta)	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan dan Minat	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan dompet digital. Kepercayaan mampu memediasi pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan dompet digital masyarakat di provinsi DIY.
3	Maula (2021)	Pengaruh Manfaat Dan Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Mobile Banking Dengan Sikap Sebagai Variabel Intervening	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Sikap dan Minat	Variabel manfaat berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan sebesar 0,046 kemudahan tidak berpengaruh positif terhadap minat sebesar 0,117 manfaat, kemudahan dan minat penggunaan

No	Peneliti/Tahun	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
				berpengaruh positif terhadap minat menggunakan <i>mobile banking</i>
4	Robaniyah (2021)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi OVO	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan dan Minat	Hasil analisis pada riset ini menerangkan bahwa persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan keamanan secara positif dan signifikan serta ketiganya mempengaruhi minat menggunakan aplikasi OVO di wilayah Solo Raya.
5	Ernawati (2023)	Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kebermanfaatan, dan Kualitas Informasi terhadap Minat Masyarakat Kota Bogor dalam Penggunaan Layanan Telemedicine (Studi Pada Pengguna Aplikasi Halodoc, Alodokter, Yesdok)	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan dan Minat	Hasil penelitian membuktikan hanya persepsi kemudahan dan persepsi kemudahan yang berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan. Sedangkan untuk pengaruh persepsi manfaat terhadap minat penggunaan diperoleh hasil yang tidak signifikan
6	Khoiriyah (2023)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan terhadap Minat Menggunakan Financial Technology pada Aplikasi Dana	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Minat	Hasil penelitian menandakan adanya pengaruh antara manfaat dan kemudahan terhadap minat penggunaan pembayaran digital
7	Syabila (2023)	Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Manfaat, Dan Risiko Terhadap Minat Berkelanjutan Dengan Kepercayaan Sebagai Variabel	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Risiko dan Minat	Hasil penelitian diperoleh yaitu persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan, sedangkan persepsi

No	Peneliti/Tahun	Judul	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
		Intervening (Studi Pada Pengguna Gopay Di Semarang)		risiko berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan.
8	Atriani (2020)	Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital OVO	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Minat	Variabel Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital OVO.
9	Chasanah (2023)	Pengaruh Iklan, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Masyarakat Dalam Menggunakan Aplikasi Dompot Digital Linkaja Syariah (Studi Kasus Pada Masyarakat Kabupaten Sukoharjo)	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Minat	Hasil penelitian diperoleh yaitu persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan, sedangkan persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan
10	Purba (2020)	<i>Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan dan Niat Menggunakan Kembali Aplikasi OVO Pada Mahasiswa Pascasarjana Universitas Riau</i>	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Minat	Hasil penelitian diperoleh yaitu persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan, sedangkan persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan

Sumber : Diolah Peneliti, (2024)

2.3 Kerangka Konseptual

Persepsi manfaat dan persepsi kemudahan adalah konsep yang banyak dipakai untuk meyakinkan pengguna bahwa dapat memberikan peningkatan lebih efisien dan efektif melalui kemudahan yang diberikan, yang dapat diartikan bahwa manfaat dan kemudahan dari pengguna teknologi informasi dapat meningkatkan

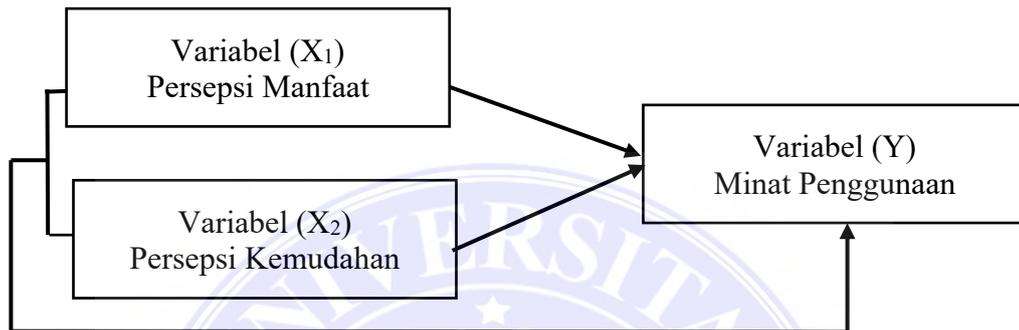
minat bagi orang yang menggunakannya. Sehingga persepsi manfaat dan persepsi kemudahan didefinisikan sebagai ukuran terhadap kemampuan dari sebuah teknologi dalam mendatangkan manfaat serta kemudahan bagi penggunanya. Penilaian positif terhadap faktor persepsi manfaat dan persepsi kemudahan dianggap akan mempengaruhi minat penggunaan *fintech* DANA.

Kurniawan et al (2022) mendefinisikan persepsi manfaat sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan dimana user percaya bahwa penggunaan teknologi/sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja. *Perceived usefulness* (persepsi manfaat) didefinisi sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Persepsi manfaat diukur dari 4 indikator yaitu : mempermudah transaksi pembayaran, mempercepat transaksi pembayaran, memberikan keuntungan tambahan saat menyelesaikan transaksi, memberikan rasa aman ketika sedang melakukan transaksi pembayaran (Ernawati & Noersanti, 2020)

Menurut Jogiyanto (2019) dalam Setia & Indra (2022) Persepsi kemudahan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan tidak membutuhkan banyak usaha tetapi harus mudah digunakan dan mudah untuk mengoperasikannya. Menurut Sun & Zhang (2011) dalam (Robaniyah & Kurnianingsih, 2021) mengemukakan bahwa kemudahan penggunaan terdiri dari empat indikator yaitu : mudah untuk dipelajari, mudah digunakan, jelas dan mudah dimengerti, dan menjadi terampil.

Indikator-indikator untuk mengukur variabel minat menggunakan keuangan berbasis digital menurut penelitian Lina (2020) adalah sebagai berikut : keinginan

menggunakan, selalu mencoba menggunakan, secara keseluruhan akan tetap menggunakan dimasa depan. Berikut adalah kerangka konseptual pada penelitian ini :



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa variabel bebas adalah persepsi manfaat dan persepsi kemudahan. Sedangkan variabel terkait adalah minat penggunaan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penerapan variabel-variabel penelitian maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah :

1. Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan Dompnet digital DANA Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia
2. Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan Dompnet digital DANA Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia

3. Persepsi Manfaat dan Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan Dompot digital DANA Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan secara kuantitatif, dimana akan menemukan besarnya pengaruh dari variabel bebas (independen) terhadap variabel terkait (variabel dependen). Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang melibatkan proses pengumpulan dan analisis data numerik secara obyektif untuk menggambarkan, memprediksi, atau mengontrol variabel yang menarik. Penelitian ini diekspresikan dalam angka dan grafik dan digunakan untuk menguji atau mengkonfirmasi teori dan asumsi (Sugiyono, 2019)

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Universitas Prima Indonesia beralamat di Jl. Danau Singkarak, No. 3, Gg. Mardasah, Kelurahan Sei Agul, Kecamatan Medan Barat, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara.

3.3 Waktu Penelitian

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	2023		2024					
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
1	Pengajuan Judul								
2	Penyelesaian Proposal								
3	Revisi Proposal								
4	Seminar Proposal								
5	Penelitian								
6	Seminar Hasil								
7	Revisi Seminar Hasil								
8	Sidang Meja Hijau								

3.4 Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan tiga variabel, dimana variabel terdiri dari : 1 variabel dependen yaitu minat dan dua variabel independen yaitu Persepsi Manfaat (X_1), Kemudahan Penggunaan (X_2), dan Minat Penggunaan (Y). Masing-masing penelitian memiliki definisi sebagai berikut:

Tabel 3.2
Operasional Variabel

Variabel	Defenisi	Indikator Variabel	Skala
Dependen (Y): Minat Penggunaan	Menggunakan suatu barang dibutuhkan dengan niat, minat konsumen tersebut didapat oleh bagaimana seseorang berpikir dan menimbulkan persepsi terhadap barang tersebut (Lina, 2020)	1. Keinginan menggunakan 2. Selalu mencoba menggunakan 3. Secara keseluruhan akan menggunakan di masa depan (Lina, 2020)	<i>Likert</i>
Independen (X_1): Persepsi Manfaat	Persepsi Manfaat adalah mengacu pada seberapa banyak seseorang berpikir menggunakan teknologi tertentu akan meningkatkan kemampuannya untuk menyelesaikan pekerjaan (Ernawati & Noersanti, 2020)	1. Mempermudah transaksi 2. Mempercepat transaksi. 3. Memberikan keuntungan tambahan saat menyelesaikan transaksi. 4. Memberikan rasa aman ketika sedang melakukan transaksi pembayaran. (Ernawati & Noersanti, 2020)	<i>Likert</i>
Independen (X_2): Persepsi kemudahan	Persepsi kemudahan merupakan seberapa percaya seseorang itu terhadap kemudahan untuk menggunakan sistem tertentu dan tanpa mengeluarkan usaha lebih (Robaniyah & Kurnianingsih, 2021)	1. Mudah dipelajari 2. Mudah digunakan 3. Jelas dan Mudah dimengerti. 4. Menjadi terampil (Robaniyah & Kurnianingsih, 2021)	<i>Likert</i>

Sumber : Data Diolah peneliti (2024)

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2019), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas Prima Indonesia mulai tahun 2020-2023 sebanyak 1069 orang. Dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini :

Tabel 3.3
Populasi

No	Program Studi	Jumlah
1.	Program Studi Manajemen	1069
Total		1069

Sumber : Pusat Informasi Unpri

3.5.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Nonprobability Sampling*. *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sementara metode pengambilan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*, yang dimana *purposive sampling* itu sendiri merupakan teknik penentuan sampel yang memiliki pertimbangan tertentu berdasarkan kriteria yang telah ditentukan (Sugiyono, 2019). ntuk menentukan sampel penelitian digunakan rumus Slovin yaitu :

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)}$$

n = Jumlah elemen/anggota sampel

N = Jumlah elemen/anggota populasi

e = *Error level*

Maka :

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)}$$

$$n = \frac{1069}{1 + (1069 \times 0.1^2)}$$

$$n = 91,44$$

$$n = 92$$

Maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Mahasiswa Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Prima Indonesia 92 responden dengan kriteria Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia pengguna dompet digital DANA.

3.6 Jenis dan Sumber Data

3.6.1 Jenis Data

Menurut Alfifto (2024) berdasarkan pengelompokannya, data dapat dikelompokkan menjadi data primer dan data sekunder.

3.6.2 Sumber Data

Menurut Alfifto (2024), Sumber data mengacu pada informasi mentah atau pengamatan yang dikumpulkan sebagai informasi. Data yang digunakan yaitu data primer dan sekunder dengan penjelasan sebagai berikut :

- a. Data Primer merupakan data yang diperoleh langsung dari para responden yang terpilih pada mahasiswa Universitas Prima Indonesia. Data primer diperoleh dengan memberikan kuesioner dan melakukan wawancara singkat kepada responden baik.
- b. Data sekunder merupakan berbagai informasi yang telah ada sebelumnya dan dengan sengaja dikumpulkan oleh peneliti yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan data penelitian. Biasanya data-data ini berupa diagram, grafik, atau tabel sebuah informasi penting seperti sensus penduduk. Data sekunder yang diperoleh untuk melengkapi data primer yang meliputi sumber dari literatur buku untuk teori-teori, situs internet, dan penelitian terdahulu yang berupa skripsi, jurnal ilmiah nasional dan internasional serta data mengenai penggunaan DANA yang diperoleh sehubungan dengan masalah yang diteliti.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Alfifto (2024), teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah kuesioner (angket). Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang

dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif yang digunakan adalah dengan menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Dengan skala *Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban dari responden dibagi dalam lima kategori penilaian dimana masing-masing pernyataan atau pertanyaan diberi skor satu sampai lima, antara lain:

Tabel 3.4
Bobot Nilai Setiap Pertanyaan

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2019)

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Statistik Deskriptif

Metode analisis data yang digunakan kuantitatif yang merupakan data berupa angka-angka. Proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang mudah dibaca dan diinterpretasikan. Prosedur pengolahan data dalam penelitian ini akan dimulai dengan memilah data ke dalam variabel-variabel yang digunakan pada penelitian ini. Dari hasil operasionalisasi variabel yang akan diuji, nilai variabel tersebut akan dimasukkan dalam uji SPSS (*statistical program for social science*).

3.8.2 Uji Validitas Dan Reliabilitas

3.8.2.1 Uji Validitas

Menurut Alfifto (2024), uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin di ukur. Kuesioner dapat dikatakan mempunyai kevalidan jika pertanyaan yang diajukan peneliti mampu untuk mengungkapkan jawaban dari rumusan masalah suatu penelitian. Suatu kuesioner dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan tujuan awal penelitian. Apabila hasil dari kuesioner menghasilkan data yang tidak relevan maka kuesioner tersebut mempunyai validitas yang rendah.

Validnya suatu kuesioner dapat diakui apabila nilai r hitung $\geq r$ tabel (pada taraf signifikansi 5%) maka dapat dikatakan item pertanyaan tersebut valid. Apabila nilai r hitung $\leq r$ tabel (pada taraf signifikansi 5%) maka dapat dikatakan item pertanyaan tersebut tidak valid. Jika hasil menunjukkan nilai yang signifikan maka

masing-masing indikator pertanyaan adalah valid. Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan menggunakan program *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS).

Berdasarkan survei, kuesioner diberikan kepada 30 responden pengguna dompet digital DANA pada mahasiswa Universitas Medan Area untuk menguji valid tidaknya seluruh pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner.

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas

Variabel	Item Pertanyaan	<i>r</i> _{hitung}	<i>r</i> _{tabel}	Keterangan
Persepsi Manfaat (X1)	PM1	.496	0.361	Valid
	PM2	.732	0.361	Valid
	PM3	.786	0.361	Valid
	PM4	.543	0.361	Valid
	PM5	.699	0.361	Valid
	PM6	.495	0.361	Valid
	PM7	.651	0.361	Valid
	PM8	.735	0.361	Valid
Persepsi Kemudahan (X2)	PK1	.797	0.361	Valid
	PK2	.810	0.361	Valid
	PK3	.556	0.361	Valid
	PK4	.747	0.361	Valid
	PK5	.761	0.361	Valid
	PK6	.823	0.361	Valid
	PK7	.721	0.361	Valid
	PK8	.739	0.361	Valid
Minat Penggunaan (Y)	MP1	.508	0.361	Valid
	MP2	.857	0.361	Valid
	MP3	.705	0.361	Valid
	MP4	.883	0.361	Valid
	MP5	.893	0.361	Valid
	MP6	.598	0.361	Valid

Sumber : Hasil Penelitian 2024 (data diolah)

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan, setiap butir pertanyaan r hitung $\geq r$ tabel 0.361, maka butir instrumen tersebut dinyatakan valid.

3.8.2.2 Uji Reliabilitas

Menurut Alfifto (2024), Realibilitas merupakan alat untuk menguji kekonsistenan jawaban responden atas pertanyaan di quisioner. Suatu kuisisioner dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu Suatu konstruk atau variabel dapat dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* (α) $> 0,60$ maka, dinyatakan *reliable* atau valid. Sebaliknya jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* (α) $< 0,60$ maka, dinyatakan tidak *reliable* atau tidak valid.

Tabel 3.6
Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Reability Coeffisients	Alpha	Keterangan
Persepsi Manfaat	8	.866	Reliabel
Persepsi Kemudahan	8	.920	Reliabel
Minat Penggunaan	6	.899	Reliabel

Sumber : Hasil Penelitian 2024 (data diolah)

Dari keterangan tabel di atas dapat diketahui bahwa masing masing variabel memiliki *Cronbach Alpha* $> 0,60$. Dengan demikian variabel (Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Minat Penggunaan) dapat dikatakan reliabel.

3.8.3 Uji Asumsi Klasik

Pengujian asumsi klasik bertujuan untuk menguji mengenai ada atau tidaknya pelanggaran terhadap asumsi-asumsi klasik. Hasil pengujian hipotesis yang baik adalah pengujian yang tidak melanggar empat asumsi klasik, dimana empat asumsi klasik tersebut adalah sebagai berikut:

3.8.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengenali apakah model regresi variabel independen dan variabel dependen, keduanya mempunyai distribusi wajar atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan pendekatan uji histogram, uji *Kolmogorov-smirnov*, dan normal p-plot.

3.8.3.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen atau tidak. Model regresi yang baik seharusnya tidak terdapat korelasi antar variabel independen. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinearitas dalam model regresi maka dilakukan dengan melihat nilai toleransi 0,1 dan sebaliknya, Sebab *Variance Inflasi Factor* (VIF) <10 menunjukkan jika data tidak mempunyai masalah multikolinearitas.

3.8.3.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika varians dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika varians dari satu pengamatan ke pengamatan lainnya berbeda, disebut heteroskedastisitas. Cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan uji Glejser. Jika angka probabilitas signifikan diperoleh atas persamaan regresi diatas tingkat kepercayaan 5% maka dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas. (Ghozali, 2018).

3.8.4 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengukur intensitas pengaruh antara variabel-variabel independen terhadap variabel dependen yaitu profitabilitas, leverage, kebijakan deviden Terhadap struktur modal.

Maka model analisis regresi linear berganda dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

Keterangan :

Y = Minat Penggunaan

α = konstanta

β = koefisien regresi

X_1 = Persepsi Manfaat

X_2 = Persepsi Kemudahan

3.8.5 Uji Hipotesis

Menurut Alfifto (2024), uji hipotesis merupakan suatu proporsi atau anggapan yang mungkin benar dan sering digunakan sebagai dasar pembuatan keputusan. Uji hipotesis adalah pengujian yang dicoba untuk bertujuan mencari tingkatan signifikan paling tinggi dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Uji hipotesis dicoba dengan cara analisis regresi berganda, disebabkan terdapatnya variabel independen yang lebih dari satu.

3.8.5.1 Uji t (Uji Parsial)

Uji t digunakan untuk pengujian regresi secara parsial (uji t) dilakukan guna mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen (X_1 , X_2) secara parsial terhadap variabel dependen (Alfifto, 2024). Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara individu. Toleransi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah 5% ($\alpha = 0,05$) dengan batasan:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $Sig. t < 0,05$, maka H_1 diterima, menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $Sig. t > 0,05$, maka H_0 diterima dan menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

3.8.5.2 Uji F (Uji Simultan)

Uji f dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel independen secara bersamaan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Apabila tingkat probabilitas lebih kecil dari 5% (0,05) maka model penelitian dapat digunakan atau dinyatakan layak.

Kriteria dalam pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1. Jika $f_{hitung} > f_{tabel}$ atau $Sig. t < 0,05$, maka H_1 diterima, menunjukkan adanya pengaruh signifikan secara simultan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

2. Jika f hitung $< f$ tabel atau $\text{Sig. } t > 0,05$, maka H_0 diterima, menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan secara simultan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

3.8.5.3 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Ghozali (2018) menyatakan bahwa koefisien determinasi (R^2) mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi (R^2) adalah 0 (nol) dan 1 (satu). Dari sini dapat diketahui seberapa besar variabel dependen akan mampu dijelaskan oleh variabel independennya, sedangkan sisanya akan dijelaskan oleh sebab-sebab lain diluar model. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi dependen.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Variabel persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan Dompot Digital DANA Pada Mahasiswa Universitas Prima Indonesia Prodi Manajemen
2. Variabel persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan Dompot Digital DANA Pada Mahasiswa Universitas Prima Indonesia Prodi Manajemen
3. Variabel persepsi manfaat dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan Dompot Digital DANA Pada Mahasiswa Universitas Prima Indonesia Prodi Manajemen

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Menurut hasil penelitian terlihat bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan. Mayoritas responden menilai aspek persepsi manfaat, Dompot Digital DANA Pada Mahasiswa Universitas Prima Indonesia Prodi Manajemen sudah baik. Dengan, fitur dan layanan yang disediakan sangat bermanfaat dalam efisiensi dan efektivitas transaksi mereka sehingga

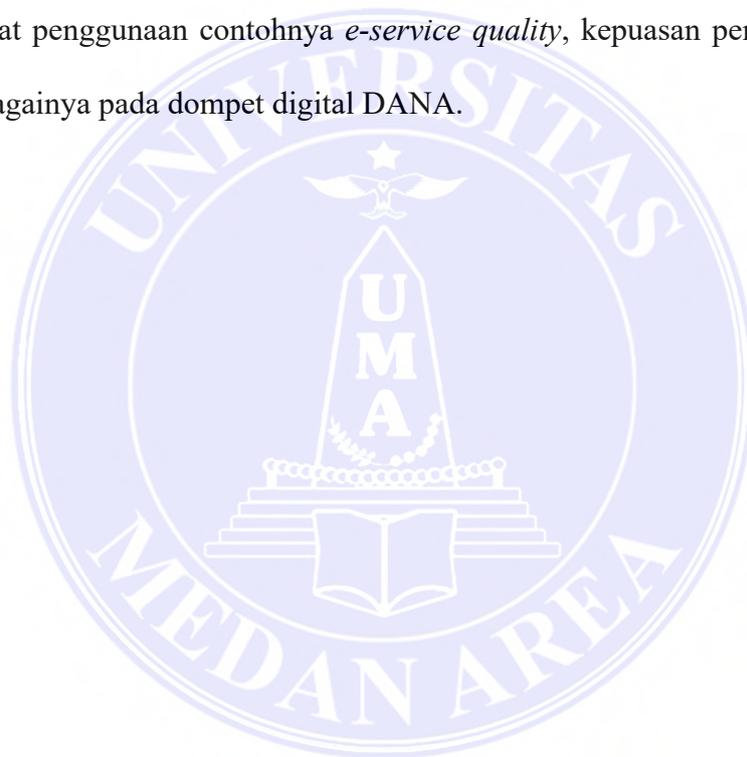
membantu pekerjaan dan kegiatan pengguna. Namun ada sebagian responden mengatakan fitur dan layanan tidak menarik serta aksesnya terbatas. Selain itu, tidak nyaman bertransaksi dikarenakan dana berkurang yang memungkinkan pengguna tidak menghemat waktu dan tidak meningkatkan kinerja mereka dalam menggunakan dompet digital DANA. Oleh karena itu diharapkan peran serta pihak dompet digital DANA untuk lebih meningkatkan layanan dan fitur serta memberikan pelayanan terbaik dalam bertransaksi mengatasi seringnya kehilangan saldo, dan kegagalan transaksi, sehingga sebaiknya menjadi perhatian pengelola aplikasi dompet digital DANA.

2. Menurut hasil penelitian terlihat bahwa Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan untuk meningkatkan Minat Penggunaan Dompet Digital DANA Pada Mahasiswa Universitas Prima Indonesia dinilai sudah baik. Hal ini menunjukkan sebagian besar responden merasa dompet digital DANA sangat mudah dipelajari, dipahami dan mudah di akses dimana saja untuk setiap kali melakukan transaksi. Mayoritas responden juga suka menggunakan DANA karena mempercepat pembayaran dengan sekali klik. Namun, ada sebagian responden yang mengeluh tentang ketidakefektifan dikarenakan saldo berkurang meskipun sama sekali tidak melakukan transaksi. Masalah ketidakpuasan ini tidak mempermudah pengguna dalam melakukan pembayaran maupun bertransaksi. Sehingga pengguna tidak cenderung lagi menggunakan dompet digital DANA sebagai transaksi sehari hari. Selain itu, responden menyatakan untuk tidak menggunakan DANA untuk waktu yang lama diakibatkan masalah ketidaknyamanan tersebut. Diharapkan agar

kedepannya dompet digital DANA lebih memperhatikan hal tersebut.

3. Bagi Peneliti selanjutnya.

Penelitian ini menggunakan dua variabel bebas untuk mengukur minat penggunaan dompet digital DANA sehingga disarankan bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk dapat mengembangkan dan menambahkan variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini yang dapat mengukur minat penggunaan contohnya *e-service quality*, kepuasan pengguna dan lain sebagainya pada dompet digital DANA.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfifto. 2024. *Statistika Penelitian Konsep dan Kasus*. Medan: Universitas Medan Area Press.
- Atriani, A., Permadi, L. A., & Rinuastuti, B. H. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital Ovo. *Jurnal Sosial Ekonomi Dan Humaniora*, 6(1), 54-61.
- Amanullah, B., & Sutopo, S. (2014). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Dan Kepercayaan Terhadap Sikap Positif Penggunaan Layanan Mobile Banking (Survey Pada Nasabah Bank Bca Semarang)*. Fakultas Ekonomika Dan Bisnis.
- Attaqi, M. F., Suryono, I. A., Kussujaniatun, S., & Sudaryatie, S. (2022). Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Kualitas Pelayanan Elektronik Terhadap Niat Beli Ulang. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(6), 694–700. <https://doi.org/10.58344/jii.v1i6.90>
- Basalamah, R., Nurdin, N., Haekal, A., Noval, N., & Jalil, A. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology (Fintech) Gopay Pada Generasi Milenial Di Kota Palu. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 4(1), 57–71.
- Chasanah, N. U. R., & Muharrami, R. S. (2023). *Pengaruh Iklan, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Masyarakat Dalam Menggunakan Aplikasi Dompot Digital Linkaja Syariah (Studi Kasus Pada Masyarakat Kabupaten Sukoharjo)*. Uin Surakarta.
- Desvronita, D. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet Menggunakan Technology Acceptance Model. *Akmenika: Jurnal Akuntansi Dan Manajemen*, 18(2).
- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi Ovo. *Jurnal Manajemen Stei*, 3(02), 27–37.
- Ersaningtyas, A. P. (2019). Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko Dan Kualitas Informasi Terhadap Minat Menggunakan Rekening Bersama Shopee (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur). *Jurnal Bisnis Indonesia*, 10(02).
- Fadhila Hasanah, N., Anggraini, D., Febrian, H., Sholihin, A., Sjech Djamil Djambek Bukittinggi, U. M., & Barat, S. (2023). Implementasi Technology Acceptance Model Dalam Penggunaan E-Money Terhadap Minat Menggunakan E-Money Dengan Pengaruh Resiko Penggunaan Sebagai Variabel Mediasi Perspektif Ekonomi Syariah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9(02), 2520–2530.

- Ghozali, I. (2017). Model Persamaan Struktural Konsep Dan Aplikasi Program Amos 24. Semarang : Universitas Diponegoro.
- Hapsari, N. M., Prawiradilaga, R. R. S., & Muhardi, M. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kebermanfaatan, Dan Kualitas Informasi Terhadap Minat Masyarakat Kota Bogor Dalam Penggunaan Layanan Telemedicine (Studi Pada Pengguna Aplikasi Halodoc, Alodokter, Yesdok). *Jurnal Nasional Manajemen Pemasaran & Sdm*, 4(3), 100–119.
- Kamila, Z., & Efendi, R. (2023). Perlindungan Hukum Atas Kehilangan Saldo Pengguna E-Wallet Dana Di Tinjau Dari Fatwa Dsn Mui No. 16/Dsn Mui/Ix/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah (Studi Kasus Pengguna E-Wallet Dana Di Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan). *Unes Law Review*, 6(2), 7185–7193.
- Khoiriyah, S. U., Zulkarnaeni, A. S., & Halim, M. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology Pada Aplikasi Dana. *Jrak (Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis)*, 9(1), 70–79.
- Kirana, A., Mutia, A., & Fielnanda, R. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat Dan Persepsi Resiko Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Pada Mahasiswa Di Kota Jambi. *Muqaddimah: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi Dan Bisnis*, 1(4), 82–99.
- Schiffman, L. G. & Kanuk, L., L. 2018. Perilaku Konsumen, Edisi 7. Alih Bahasa: Zoelkifli. Jakarta : Indeks.
- Kurniawan, A., Yulianti, F., & Putri, T. E. (2022). The Effect Of Perceived Of Ease Of Use, Perceived Of Benefits, Trust, Perceived Of Risk And Level Of Understanding Of Electronic Money On Interest In Using E-Money. *Accounting Research Journal Of Sutaatmadja*, 6(1), 132–153.
- Lina, L. (2020). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Artificial Intelligence Lily Bank J Trust. *Jurnal Keuangan Dan Bisnis*, 18(2), 82–101.
- Mardikaningsih, R., & Darmawan, D. (2021). Peranan Sistem Informasi Persediaan Terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kegunaan Yang Dirasakan, Dan Kepuasan Pengunjung Toko Buku. *Realible Accounting Journal*, 1(1), 43–57.
- Maula, N. F. (2021). *Pengaruh Manfaat Dan Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Mobile Banking Dengan Sikap Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Pt. Bank Syariah Indonesia Kcp Ponorogo)*. Iain Ponorogo.
- Mawan Damanik, R., & Efriyenti, D. (2023). Seiko : Journal Of Management & Business Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Dan Tingkat Pemahaman Terhadap Minat Penggunaan E-Money. *Seiko : Journal Of Management & Business*, 6(1), 236–244. <https://doi.org/10.37531/Sejaman.V6i1.4165>

- Nasution, F. N. (2004). *Penggunaan Teknologi Infoemasi Berdasarkan Aspek Perilaku (Behavioral Aspect)*.
- Novitawati, J., & Algifari, A. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Dan Persepsi Kemudahan Dimediasi Oleh Kepercayaan (Kasus Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta). *Business And Accounting Education Journal*, 4(2), 143–154.
- Noviyanti, A., & Erawati, T. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Kepercayaan Dan Efektivitas Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology (Fintech)(Studi Kasus: Umkm Di Kabupaten Bantul). *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Finansial Indonesia*, 4(2), 65–74.
- Oktania, D. E. (2022). Pengaruh Persepsi Manfaat, Percieved Ease Of Use Dan Compatibility With Lifestyle Terhadap Niat Beli Di Social Commerce. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 10, 255–267.
- Prasetya, H., & Putra, S. E. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat Dan Risiko Pada Minat Penggunaan E-Money Di Surabaya. *Jurnal Dinamika Ekonomi Dan Bisnis*, 17(2), 151–158.
- Purba, M., Samsir, S., & Arifin, K. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat Dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan Dan Niat Menggunakan Kembali Aplikasi Ovo Pada Mahasiswa Pascasarjana Universitas Riau. *Jurnal Tepak Manajemen Bisnis*, 12(1), 151–170.
- Rahmawati, A. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik (Qris) Pada Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Ekonomi Trisakti*, 3(1), 1247–1256.
- Robaniyah, L., & Kurnianingsih, H. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi Ovo. *Journal Image*, 10(1), 53–62.
- Rosdiana, R., Haris, I. A., & Suwena, K. R. (2019). Pengaruh Kepercayaan Konsumen Terhadap Minat Beli Produk Pakaian Secara Online. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11(1), 318–330.
- Saputri, S. W., & Siregar, Q. R. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Efektivitas Dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi. *Sosek: Jurnal Sosial Dan Ekonomi*, 4(1), 1–13.
- Setia, D., & Indra, A. P. (2022). Analisis Penilaian Nasabah Terhadap Peralihan Dan Kemudahan Cara Reservasi Transaksi Manual Ke Digital Pada Bank Syariah Indonesia Kcp Medan Tomang Elok. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi Review*, 2(1), 157–162.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhatman, S., Sari, M. R., Nagara, P., & Nasfi, N. (2020). Pengaruh Atribut Produk Dan Promosi Terhadap Minat Beli Konsumen Kota Pariaman Di Toko Online Shopee. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 1(2), 26–41.
- Syabila, N. A., & Khasanah, I. (2023). Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Manfaat, Dan Risiko Terhadap Minat Berkelanjutan Dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Pengguna Gopay Di Semarang). *Diponegoro Journal Of Management*, 12(3).
- Utami, A. R. H. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Kepercayaan, Keamanan Dan Persepsi Resiko Terhadap Minat Menggunakan E-Commerce. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(6), 79–93.
- Widyasanti, I. A. H., & Suarmanayasa, I. N. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Mahasiswa Prodi S1 Manajemen Universitas Pendidikan Ganesha. *Bisma: Jurnal Manajemen*, 9(2), 145–154. <https://doi.org/10.23887/Bjm.V9i2.64250>
- Wilada, A. N. (2023). *Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, Dan Compatibility With Lifestyle Terhadap Minat Konsumen Dalam Menggunakan Aplikasi Gojek (Studi Kasus Siswa Kelas 12 Sman 4 Medan)*. Universitas Medan Area.



Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

Salam Sejahtera,

Perkenalkan saya Desi Ratnasari Tarigan Mahasiswa Program Studi Manajemen, Universitas Medan Area yang sedang melakukan penelitian yang berjudul ***“Pengaruh Persepsi kemanfaatan Dan Persepsi kemudahan Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital DANA Pada Mahasiswa Universitas Prima Indonesia”*** Untuk maksud tersebut, saya mohon kepada bapak/ibu agar berkenan untuk mengisi kuesioner ini dengan lengkap, jujur, dan tanpa dipengaruhi oleh pihak lain. Kuesioner ini nantinya akan saya gunakan semata-mata hanya untuk keperluan ilmiah, dan saya berjanji untuk menjaga kerahasiaan kuesioner ini.

Atas kerja sama dan bantuannya serta waktu yang anda berikan, saya ucapkan terima kasih

Hormat, saya

(Desi Ratnasari Tarigan)

IDENTITAS RESPONDEN

Petunjuk Pengisian :

Pada pertanyaan dibawah ini, anda dimohon untuk mengisi pertanyaan – pertanyaan tersebut dengan keadaan / kondisi yang sebenarnya.

Identitas Responden

1. Nama :
 2. Jenis Kelamin : a. Pria b. Wanita
 3. Usia :
 5 Intensitas penggunaan DANA :

Pilihlah salah satu jawaban dari setiap pernyataan yang paling sesuai dengan keadaan/perasaan diri Anda, dengan cara memberi tanda check list (√) pada kolom jawaban yang tersedia.

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
Persepsi manfaat					
1. Saya berminat menggunakan DANA karena lebih mudah bertransaksi tanpa uang tunai.					
2. Saya berminat menggunakan DANA mempermudah bertransaksi dimanapun					
3. Saya berminat menggunakan DANA karena mempercepat transaksi.pembayaran					
4. Saya berminat menggunakan DANA karena tanpa biaya admin					
5. Saya berminat menggunakan DANA karena meningkatkan kinerja pekerjaan dan aktivitas					
6. Saya berminat menggunakan DANA karena menghemat waktu					
7. Saya berminat menggunakan dana karena merasa aman bertransaksi di DANA.					
8. Saya berminat menggunakan DANA karena aman menyimpan saldo saya.					

Persepsi kemudahan					
9.	Bagi saya, aplikasi DANA sangat mudah untuk dipelajari				
10.	Saya menggunakan DANA karena banyak fitur yang menarik.				
11.	Transaksi melalui DANA mudah diakses dan tidak membutuhkan waktu yang lama.				
12.	Aplikasi mampu saya gunakan kapan saja dan dimana saja				
13.	Saya merasa bertransaksi menggunakan DANA mudah dipelajari bagi pengguna dan sangat efektif.				
14.	Saya menggunakan DANA karena sangat mudah dipahami fiturnya.				
15.	Saya suka menggunakan DANA bertransaksi sehari hari				
16.	Saya suka menggunakan DANA karena saya terbiasa bebas biaya admin.				
Minat Penggunaan					
17.	Bagi saya DANA mampu memberikan ketertarikan dalam menggunakannya				
18.	Saya menggunakan DANA karena saya suka dengan layanannya.				
19.	Saya merasa puas dan akan selalu menggunakan DANA setiap saat.				
20.	Saya menggunakan DANA setiap saat saya bertransaksi				
21.	Saya cenderung melakukan transaksi dengan menggunakan DANA.				
22.	Saya akan selalu menggunakan DANA untuk waktu yang panjang				

Lampiran 2. Surat Izin Research dan Surat Balasan



**UNIVERSITAS
PRIMA INDONESIA**
FAKULTAS EKONOMI

Medan, 18 Mei 2024

Nomor : 051/SKT/F5.E/UNPRI/V/2024
Lamp : -
Hal : Balasan Permohonan Izin Riset

Kepada Yth,
Kepala Bidang Minat Bakat dan Inovasi
Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Medan Area
Di _____
Tempat _____

Dengan hormat,

Menindaklanjuti permohonan surat riset pada tanggal **11 Maret 2024** dengan Nomor: **265/FEB/01.1/III/2024** bersamaan dengan surat ini, Saya selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Prima Indonesia memberikan izin untuk melaksanakan Penelitian/Riset atas nama mahasiswa dibawah ini:

Nama	: Desi Ratnasari Tarigan
NIM	: 208320131
Prodi /Jurusan	: Sarjana Manajemen
Semester	: 8 – Manajemen A2 Pagi
Judul	: “Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Pengguna Dompot Digital Dana Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia”.

Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan untuk kiranya dapat diketahui dan disetujui. Atas kerjasama yang terjalin baik saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,
Dekan Fakultas Ekonomi
Universitas Prima Indonesia



Prof. Dr. Drs. Syaifuddin, M.MA.

Tembusan: - *Arsip*

 Rumpun Utama, Jalan Sempul No 3, Medan, Sumatera Utara, 20118

 fe@unprimdn.ac.id

 www.unprimdn.ac.id



Lampiran 3. Surat Telah Selesai Penelitian



**UNIVERSITAS
PRIMA INDONESIA**
FAKULTAS EKONOMI

SURAT KETERANGAN
No: 052/SKT/F5.E/UNPRI/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Prima Indonesia, menerangkan bahwa:

Nama : Desi Ratnasari Tarigan
NIM : 208320131
Prodi /Jurusan : Sarjana Manajemen
Semester : 8 - Manajemen A2 Pagi

Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian (Research) di Fakultas Ekonomi Universitas Prima Indonesia, terhitung tanggal 29 April – 17 Mei 2024 guna penulisan skripsi dengan judul: “Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Pengguna Dompot Digital Dana Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Universitas Prima Indonesia”.

Demikianlah surat keterangan ini diterbitkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Medan, 18 Mei 2024

Dekan Fakultas Ekonomi
Universitas Prima Indonesia



Prof. Dr. Drs. Syaifuddin, M.MA.

Kampus Utama Jalan Sampul No 3, Medan, Sumatera Utara, 20118.
Email: info@unprima.ac.id
Website: www.unprima.ac.id

Lampiran 4. Pusat Akademik Manajemen Universitas Prima Indonesia

