

PENGARUH GAYA HIDUP, PROMOSI DAN KEAMANAN TRANSAKSI TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL PADA GENERASI Z DI KABUPATEN TABANAN

Galang Pratama Putra¹, I Putu Julianto²

^{1,2} Program Studi S1 Akuntansi, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia
e-mail: ¹ | galang@undiksha.ac.id, ² | putujulianto@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh dari gaya hidup, promosi, dan keamanan transaksi terhadap keputusan penggunaan dompet digital pada generasi Z di wilayah Kabupaten Tabanan. Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah generasi Z di Kabupaten Tabanan yang berusia 20-24 tahun pada tahun 2022, serta objek dalam penelitian ini yaitu gaya hidup, promosi, keamanan transaksi serta keputusan penggunaan dompet digital. Jumlah populasi yang digunakan adalah 395 responden. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa kuesioner, serta teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda dengan bantuan program SPSS 25. Hasil dari penelitian ini adalah (1) Gaya hidup memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital. (2) Promosi memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital. Dan (3) Keamanan Transaksi memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital.

Kata Kunci : gaya hidup, promosi, keamanan transaksi, keputusan penggunaan dompet digital

Abstract

This study aims to examine the effect of lifestyle, promotion, and transaction security on the decision to use digital wallets in generation Z in the Tabanan Regency area. The research design used in this study used quantitative methods. The subjects in this study were Generation Z in Tabanan Regency, aged 20-24 years in 2022, and the objects in this study were lifestyle, promotion, transaction security and decisions to use digital wallets. The total population used is 395 respondents. The instrument used in data collection is a questionnaire, and the data analysis technique used is multiple linear regression analysis with the help of the SPSS 25 program. The results of this study are (1) Lifestyle has an influence on decisions to use digital wallets. (2) Promotion has an influence on the decision to use digital wallets. And (3) Transaction Security has an influence on the decision to use digital wallets.

Keywords: *lifestyle, promotion, transaction security, decision to use digital wallet*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin maju mendorong masyarakat untuk meningkatkan kebutuhannya. Perkembangan teknologi memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi yang awalnya tunai menjadi nontunai. Dengan adanya kemajuan teknologi menjadikan beberapa hambatan dapat teratasi. Generasi Z merupakan generasi yang sangat pandai dan memahami kecanggihan teknologi yang berkembang saat ini. Terlebih pada penggunaan social media, pembelian suatu barang atau jasa dengan metode online, investasi online dan lainnya. Kegiatan jual beli ataupun pemasaran sedikit banyak telah berkembang menjadikan hal seperti itu merambah ke berbasis online. Ini dibuktikan dengan banyaknya bermunculan aplikasi-aplikasi market place seperti Shopee, Bukalapak, Lazada, Tokopedia, dan lain sebagainya.

Penerimaan teknologi dapat diuji dengan TAM. Technology Acceptance Model dikembangkan oleh Davis (1989) yang merupakan adaptasi dari Theory Reasoned Action (TRA) yang dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen (1975). Model TAM bertujuan untuk menjelaskan faktor-faktor utama perilaku pengguna teknologi informasi. Model ini memberikan kejelasan yang pasti pada penerima teknologi dan perilaku bagi pemakaiannya. TAM merupakan model teori yang dikembangkan guna mengetahui tingkat penerimaan sebuah sistem teknologi baru di kalangan pelaku pengguna teknologi informasi. TAM adalah model teori yang dikembangkan guna mengetahui tingkat penerimaan sebuah sistem teknologi baru di kalangan pelaku pengguna teknologi informasi.

TAM merupakan sebuah model dari pengembangan teori psikologis yang memuat tentang perilaku pengguna teknologi yang didasarkan pada kepercayaan, sikap perilaku, keinginan, dan hubungan perilaku pengguna dengan 5 jenis variable penting dalam model ini yaitu persepsi kemudahan pengguna, persepsi manfaat, sikap penggunaan, perilaku untuk tetap menggunakan, dan kondisi nyata penggunaan sistem. Berbagai persepsi yang ada pada suatu teknologi baru akan memberikan dampak terhadap minat seseorang. Sampai saat ini, model TAM merupakan model paling banyak digunakan dalam memprediksi perilaku penerimaan konsumen terhadap suatu sistem teknologi informasi dan telah terbukti sebagai model teori yang bermanfaat dalam memahami serta menjelaskan bagaimana perilaku konsumen atau pengguna dalam mengimplementasikan suatu sistem informasi.

Saat ini seluruh dunia termasuk Indonesia sedang melawan pandemi virus covid-19. Pada manusia biasanya virus ini menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit serius seperti Middle East Respiratory Syndrome atau MERS dan Sindrom Pernapasan Akut Berat atau Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). Virus ini pertama kali muncul di Wuhan, China pada Desember 2019, kemudian diberi nama Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-COV2), dan menyebabkan penyakit Corona Virus Disease-2019 atau Covid-19. Hampir seluruh gaya hidup masyarakat mengalami perubahan sejak munculnya pandemi Covid-19 ini. Dalam hal ini penggunaan dompet digital dapat dikatakan sangat mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi. Saat ini dompet digital tidak dapat dipisahkan dari gaya hidup masyarakat, dengan hanya menggunakan aplikasi dan terhubung ke jaringan internet, proses transaksi bisa dilakukan dimana dan kapan saja.

Disisi lain dengan segala kemudahan yang diberikan dompet digital kepada masyarakat, dompet digital secara tidak langsung juga meningkatkan perilaku konsumtif yang terjadi di masyarakat. Hal ini didukung dengan melihat keadaan yang terjadi sekarang ini, dimana segala sesuatu dan segala kebutuhan sudah dapat terpenuhi hanya dengan melalui internet. Hal-hal yang dilakukan dalam rangka memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti membeli makanan, minuman, obat hingga menyewa alat transportasi pun sekarang bisa dilakukan hanya dengan menggunakan smartphone atau laptop yang sudah terkoneksi dengan internet. Hal ini juga semata-mata dilakukan guna menjaga diri dari aktivitas luar rumah dalam suasana pandemi seperti ini.

Di tengah pandemi, berbelanja online merupakan sebuah solusi dalam rangka meminimalisir penyebarannya pandemi covid-19 serta merupakan langkah yang tepat sebagai bentuk patuh terhadap prokes dan aturan serta kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah. Selain itu berbagai manfaat dan kemudahan dalam layanan yang diberikan saat menggunakan fintech. Konsumen mengatakan bahwa teknologi dan penggunaannya mampu memberikan tawaran untuk kemudahan maupun efisiensi guna melakukan berbagai jenis transaksi.

Bank menilai penggunaan dompet digital lebih efisien dan praktis sehingga jenis pembayaran melalui dompet digital saat ini dapat mendorong Bank Indonesia untuk bekerja sama antar bank dengan instansi terkait pembayaran non tunai yang bertujuan untuk mengurangi peredaran uang tunai di Indonesia dan menciptakan less cash society. Selain caranya yang mudah untuk mengisi saldo di bank, bank juga memudahkan dalam menyediakan top-up menggunakan ATM, Mobile Banking, Internet Banking dan ATM Bersama. Dari segi inilah bank mampu menekan anggaran yang dikeluarkan setiap tahunnya untuk mencetak uang, dan meningkatkan inovasi dalam melayani nasabahnya dan memberikan kenyamanan bagi penggunanya.

Masyarakat generasi Z di wilayah Kabupaten Tabanan dalam melakukan transaksi baik itu pembelian ataupun pembayaran barang dan jasa masih lebih dominan dengan menggunakan uang cash serta bank transfer dan juga melalui gerai-gerai yang mendukung untuk melakukan pembayaran dibandingkan dengan menggunakan dompet digital. Hal itu dibuktikan dengan hasil wawancara dengan beberapa masyarakat generasi Z, yang mengatakan bahwa mereka lebih sering menggunakan uang cash jika melakukan pembayaran secara langsung dan melakukan pembayaran melalui bank transfer ataupun melalui gerai-gerai yang bisa mendukung dalam transaksi seperti itu. Dari pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat masyarakat generasi Z di wilayah Kabupaten Tabanan

dalam menggunakan dompet digital masih rendah.

Dalam hal pengoperasian dompet digital kemudahan menunjukkan hal yang harus diperhatikan di dalam suatu perusahaan, karena memberikan minat pengguna dalam pemenuhan kebutuhannya. Persepsi manfaat merupakan satu hal yang penting dalam hal konsumen yang menggunakan dompet digital, hal ini dikarenakan konsumen merasakan manfaat dari aplikasi dompet digital sehingga akan lebih sering menggunakannya dalam setiap transaksi.

Persepsi keamanan juga tak kalah penting dalam hal ini. Persepsi keamanan merupakan suatu perlindungan dimana seseorang merasa terjaga dari timbulnya ancaman-ancaman dari suatu asset informasi. Dengan adanya tindak kejahatan akan memberikan dampak ketidakpercayaan bagi pengguna terhadap layanan dompet digital, sehingga suatu bank atau suatu aplikasi harus memberikan keamanan yang praktis dan tidak membahayakan pengguna dalam segala bentuk transaksi. Dompet digital merupakan sistem yang berhubungan dengan rekening pengguna guna dibayarkan kepada penjual yang berwujud pengurangan langsung pada jumlah saldo yang terdapat pada rekening pemakai.

Dalam tujuan agar produknya dapat dikenal oleh masyarakat luas maka kegiatan promosi akan dilakukan oleh perusahaan untuk dapat mempengaruhi masyarakat untuk menggunakan atau membeli produk yang diciptakan perusahaan tersebut. Berbagai jenis dan bermacam informasi turut disertakan melalui promosi yang ditampilkan dengan menarik berikut juga dengan berbagai macam penawarannya yang bertujuan untuk mendapatkan perhatian dari calon pengguna atau pembeli. Berbagai macam bentuk penawaran diberikan oleh perusahaan pendiri dompet digital kepada calon konsumen seperti pemberian reward, potongan harga, hingga cashback yang diberikan perusahaan kepada konsumen saat melakukan transaksi melalui dompet digital yang diciptakan oleh perusahaan tersebut.

Namun, dibalik kemudahan dengan adanya dompet digital ini, terdapat beberapa resiko keamanan yang tetap mengintai penggunaannya. Beberapa resiko tersebut adalah dalam hal memvalidasi data atau konten dalam e-mail, SMS, kunjungan tautan, menggunakan Wi-fi public saat melakukan transaksi, bahkan data pribadi pengguna yang bisa tersebar dengan tidak bijak. Keamanan merupakan suatu hal yang mutlak disediakan oleh pelaku bisnis baik itu produk, layanan, maupun keduanya. Keamanan memberikan kenyamanan kepada pengguna dan meningkatkan kepercayaan konsumen. Keamanan bertujuan untuk menciptakan suatu proses transaksi jual beli yang aman dan nyaman, sehingga mampu memberikan keuntungan baik kepada penjual maupun pembeli. Keamanan merupakan hal utama yang harus diperhatikan dalam melakukan transaksi meliputi apa saja yang dibutuhkan dalam rangka menciptakan jaminan keamanan dalam bertransaksi dan metode yang digunakan untuk menciptakan keamanan tersebut. Keamanan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam sebuah transaksi digital. Apabila keamanan dalam proses transaksi masih lemah, maka akan timbul potensi kejahatan.

Berdasarkan pemaparan yang melatarbelakangi penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh gaya hidup, promosi dan keamanan transaksi terhadap keputusan penggunaan dompet digital pada generasi Z di Kabupaten Tabanan. Penelitian ini menggunakan teori e-wallet atau dompet elektronik, Technology Acceptance Model (TAM), persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi resiko, kepercayaan, gaya hidup, promosi, dan keamanan transaksi. Peneliti mengajukan hipotesis yakni :

1. Pengaruh Gaya Hidup terhadap keputusan penggunaan dompet digital.

Salah satu faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menggunakan dompet digital adalah gaya hidup. Gaya hidup berkaitan erat dengan perkembangan jaman dan teknologi. Gaya hidup merupakan sebuah upaya untuk membuat diri menjadi eksis dengan cara tertentu dan berbeda dari kelompok lain. Gaya hidup seseorang biasanya tidak permanen dan cepat berubah. Seseorang mungkin dengan cepat mengganti model pakaian atau mereknya karena ingin menyesuaikan dengan perubahan hidupnya (Surmawan, 2004). Menurut Kotler dan Armstrong (Dalam Rianto, 2004) menyatakan bahwa gaya hidup merupakan pola hidup seseorang dalam kehidupan sehari-harinya yang dinyatakan dalam minat, kegiatan, dan opini seseorang. Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Ramadhan Alsyukri (2021) membuktikan bahwa Gaya Hidup berpengaruh positif terhadap keputusan

penggunaan dompet digital.

H1 : Variabel gaya hidup berpengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital

2. Pengaruh Promosi terhadap keputusan penggunaan dompet digital

Faktor berikutnya yang mempengaruhi seseorang dalam menggunakan dompet digital adalah promosi. Menurut Buchari (2011) Promosi merupakan jenis komunikasi yang di dalamnya terdapat sebuah penjelasan yang diberikan ke calon konsumen yang berisi informasi suatu produk yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen sehingga nantinya calon konsumen tertarik untuk membeli suatu produk yang dipromosikan. Menurut Tjiptono (2002) fungsi dari promosi adalah yang pertama untuk mencari dan mendapatkan perhatian dari calon pembeli, kedua untuk menciptakan keinginan dan menumbuhkan keinginan pada diri calon pembeli, dan pengembangan rasa ingin tahu calon pembeli untuk membeli barang yang ditawarkan. Hal ini merupakan tahap selanjutnya dimana setelah seseorang tertarik pada sesuatu, maka timbul rasa ingin memilikinya. Bagi calon pembeli yang merasa mampu (dalam hal harga, cara pemakaian, dan lainnya), maka rasa ingin memilikinya semakin besar dan diikuti keputusan untuk membelinya. Penelitian yang dilakukan oleh Novrita Debora Kelah (2020) menyatakan bahwa promosi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan seseorang dalam penggunaan dompet digital.

H2 : Variabel promosi berpengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital

3. Pengaruh Keamanan Transaksi terhadap keputusan penggunaan dompet digital.

Faktor terakhir yang mempengaruhi keputusan penggunaan dompet digital adalah keamanan transaksi. Menurut Simons (dalam Ahmad dan Pambudi,2013) menyatakan keamanan informasi adalah cara untuk mencegah adanya penipuan di suatu system yang berdasarkan informasi, dimana informasinya tidak mempunyai bentuk fisik. Keamanan merupakan suatu kekuatan yang melindungi informasi atau data pengguna dari kejahatan seperti penipuan dan pencurian secara online. Keamanan dikatakan dapat mengukur mengenai keselamatan dan kendala layanan perbankan, dalam dompet digital keamanan akan menjamin resiko kecil daripada penggunaan uang tunai dalam bertransaksi. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliani Dwi Rahmawati dan Rahmi Yuliana (2019) menyatakan bahwa variabel keamanan memiliki pengaruh yang dominan terhadap keputusan penggunaan dompet digital mahasiswa karena keamanan dikatakan hal yang paling penting dalam keputusan penggunaan dompet digital karena seseorang akan merasa aman dan terlindungi.

H3 : Variabel keamanan transaksi berpengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital

2. Metode Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang jenisnya adalah deskriptif. Populasi pada penelitian ini adalah anak muda atau generasi Z yang terdapat di wilayah Kabupaten Tabanan, lantas penentuan sampel menggunakan purposive sampling yang menghasilkan 395 responden. Metode pengumpulan data pada penelitian kali ini adalah menggunakan kuisioner yang ditujukan pada generasi Z di kabupaten Tabanan.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, maka diawali dengan analisis statistik deskriptif dan uji asumsi klasik dengan menggunakan alat uji normalitas, uji multikolinearitas, uji autokorelasi, dan uji heterokedastisitas. Uji asumsi klasik diimplementasikan untuk memastikan apakah model regresi yang digunakan tidak terdapat masalah. Lantas dilakukan uji hipotesis guna mengetahui seberapa besar pengaruh variable independen secara parsial terhadap variable dependen digunakan uji t-test. Uji tersebut yakni analisis regresi linear berganda, uji parsial (uji t), dan uji koefisien determinasi (Adjusted R²). Semua langkah pengujian menggunakan bantuan program SPSS 25.

3. Hasil dan Pembahasan Hasil

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

Variabel	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X1	395	5,00	4,1585	0,35297
X2	395	5,00	4,0000	0,39312
X3	395	5,00	4,0193	0,35821
Valid N (listwise)	395			

Sumber: Data Diolah, 2022

Tabel 1 menunjukkan hasil perhitungan statistic deskriptif menunjukkan bahwa variabel X1 yakni gaya hidup memiliki nilai minimum 3,25, nilai maksimum 5,00, rata-rata (mean) 4,1585 dan standar deviasi 0,35297. Pada variabel gaya hidup menunjukkan apabila nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata maka dikatakan penyimpangan data rendah dan penyebaran data nilainya merata. Lalu variabel X2 yakni promosi memiliki nilai minimum 3,00, nilai maksimum 5,00, rata-rata (mean) 4,0000 dan standar deviasi 0,39312. Pada variabel promosi hidup menunjukkan apabila nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata maka dikatakan penyimpangan data rendah dan penyebaran data nilainya merata. Kemudian variabel X3 yakni keamanan transaksi transaksi memiliki nilai minimum 3,13, nilai maksimum 5,00, rata-rata (mean) 4,0193 dan standar deviasi 0,35821. Pada variabel transaksi menunjukkan apabila nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata maka dikatakan penyimpangan data rendah dan penyebaran data nilainya merata.

Uji Asumsi klasik dilakukan setelah uji statistic deskriptif penelitian. Uji asumsi klasik terdiri dari uji normalitas, uji multikolinearitas, uji autokorelasi dan uji heteroskedastisitas yang disajikan dalam tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji Asumsi Klasik	Nilai/Output
Uji Normalitas	
Kolmogorov-Smirnov Z	0,159
Uji Multikolinearitas	
Tolerance	
X1	0,833
X2	0,702
X3	0,774
VIF	
X1	1,200
X2	1,424
X3	1,291
Uji Autokorelasi	
Durbin-Watson	2,029
Uji Heteroskedastisitas	
Sig.	
X1	0,409
X2	0,344
X3	0,117

Sumber: Data Diolah, 2022

Hasil uji normalitas One Sample Kolmogorov-Smirnov (1 Sample K-S) menunjukkan hasil bahwa data terdistribusi secara normal dilihat dari nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,159 yang lebih besar dari 0,05. Hasil uji multikolinearitas yakni variable gaya hidup memiliki nilai tolerance sebesar 0,833 dan VIF sebesar 1,200, variable promosi memiliki nilai tolerance sebesar 0,702 dan VIF sebesar 1,424, serta variable keamanan transaksi memiliki nilai tolerance sebesar 0,774 dan VIF sebesar 1,291. Berdasarkan hal tersebut, maka seluruh variable independen

penelitian ini memiliki nilai tolerance lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF berada dibawah 10, maka dapat dinyatakan tidak terjadi multikolinieritas. Hasil uji utokorelasi menunjukkan bahwa nilai Durbin-Watson (d) adalah sebesar 2,029 sehingga tidak ada gejala atau masalah autokorelasi dikarenakan nilai Durbin Watson dalam model regresi memiliki nilai yang lebih tinggi dengan Durbin Upper tabel. Pengujian terakhir dalam uji asumsi klasik adalah uji heteroskedastisitas yang mana karena nilai $p > 0,05$ maka pengaruhnya terhadap nilai absolut residu tidak signifikan, yang berarti tidak ada problem heterokedastisitas.

Berdasarkan hasil uji asumsi klasik, dapat diketahui bahwa data penelitian telah lolos dari uji asumsi klasik sehingga tahapan selanjutnya adalah melakukan pengujian analisis regresi linear berganda yang hasilnya disajikan dalam tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	3,007	0,265		11,333	0,000
X1	0,101	0,056	-0,062	-1,159	0,247
X2	0,043	0,055	0,092	1,582	0,115
X3	0,027	0,057	0,216	3,885	0,000

Sumber: Data Diolah, 2022

Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan t nilai konstanta (nilai α) sebesar 3,007 dan untuk nilai gaya hidup (nilai β) sebesar 0,101 serta nilai promosi (nilai β) sebesar 0,043 dan nilai keamanan transaksi (nilai β) sebesar 0,027. Sehingga diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut :

$$Y = 3,007 + 0,101X1 + 0,043X2 + 0,027X3$$

Arti dari persamaan tersebut yakni nilai konstanta keputusan penggunaan (Y) sebesar 3,007 yang menyatakan jika variable X1, X2, X3 sama dengan nol yaitu gaya hidup, promosi dan keamanan transaksi maka keputusan penggunaan adalah sebesar 3,007. Koefisien X1 sebesar 0,101 berarti bahwa setiap variable gaya hidup naik satu satuan maka variable keputusan penggunaan akan meningkat sebesar 0,101 atau sebaliknya apabila terjadi penurunan satu satuan maka variable keputusan penggunaan akan menurun sebesar 0,101 dengan asumsi bahwa variable bebas yang lainnya tetap. Koefisien X2 sebesar 0,043 berarti bahwa setiap variable promosi naik satu satuan maka variable keputusan penggunaan akan meningkat sebesar 0,043 atau sebaliknya apabila terjadi penurunan satu sataun maka variable keputusan penggunaan akan menurun sebesar 0,043 dengan asumsi bahwa variable bebas yang lainnya tetap. Koefisien X3 sebesar 0,027 berarti bahwa setiap variable keamanan transaksi naik satu satuan maka variable keputusan penggunaan akan meningkat sebesar 0,027 atau sebaliknya apabila terjadi penurunan satu satuan maka variable keputusan penggunaan akan menurun sebesar 0,027 dengan asumsi bahwa variable bebas lainnya tetap.

keputusan penggunaan dapat dipengaruhi oleh ketiga variable bebas dalam penelitian ini sebesar 66 %, dan sisanya sebesar 34 % dipengaruhi oleh factor lain. Hasil uji t menunjukkan variabel gaya hidup memperoleh nilai sig. 0,047, variable promosi memperoleh nilai sig. 0,015. dan variable keamanan transaksi memperoleh nilai sig. 0,025. Hal ini berarti masing-masing variabel memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari yang diisyaratkan yaitu sig. 0,05 yang artinya secara parsial X1, X2, dan X3 masing-masing berpengaruh terhadap keputusan penggunaan.

Pembahasan

Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Keputusan Penggunaan Dompot Digital

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan hipotesisi pertama yaitu gaya hidup berpengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital. Hal ini dapat dilihat dari nilai uji hipotesis (uji t) secara parsial tingkat signifikansi yang diperoleh adalah 0,047 yang berarti gaya hidup

berpengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital pada generasi Z di wilayah Kabupaten Tabanan karena nilai signifikansi yang kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa keputusan penggunaan dompet digital pada generasi Z di wilayah Kabupaten Tabanan dipengaruhi oleh gaya hidup mereka. Gaya hidup adalah salah satu indikator dari factor pribadi yang dapat berpengaruh ke perilaku konsumen, termasuk didalamnya adalah proses pengambilan keputusan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat gaya hidup yang dimiliki seseorang maka akan semakin tinggi pula terhadap tingkat keputusan penggunaan dalam menggunakan suatu jasa/produk tersebut.

Sejalan dengan perkembangan teknologi dimana terdapat tren untuk menuju kearah gaya hidup digital dan sifat terbuka yang dimiliki oleh generasi ini turut mendukung terhadap cepatnya perubahan dari gaya hidup mereka. Generasi ini dapat dikatakan gemar untuk mencoba hal-hal baru dan merupakan generasi yang cepat beradaptasi pada peralihan gaya hidup yang modern saat ini, termasuk dalam bertransaksi dengan menggunakan dompet digital.

Banyak manfaat yang diperoleh oleh pengguna dompet digital khususnya dalam menggunakan dompet digital ini. Melalui dompet digital mereka dapat melakukan transaksi pembayaran belanja makanan, belanja kebutuhan sehari-hari hingga membayar tagihan listrik. Selain mendapat manfaat, bertransaksi melalui dompet digital memberikan mereka banyak kemudahan seiring dengan gaya hidup mereka yang serba cepat. Dimana dalam melakukan transaksi pembayaran melalui dompet digital mereka dapat melakukan transaksi dengan mudah dan cepat. Hal ini seperti yang dijelaskan dalam teori TAM dimana seseorang akan sering menggunakan teknologi ketika teknologi tersebut dapat meningkatkan kinerjanya dan merasa mudah dalam suatu pekerjaan. Dengan terjadinya perubahan gaya hidup yang dibarengi dengan terjadinya pandemic Covid-19 yang menyebabkan adanya perubahan social dimasyarakat dan lingkungan mereka, maka hal ini dapat membuktikan bahwa gaya hidup mereka saat ini mampu mempengaruhi mereka untuk memustikan bertransaksi lewat dompet digital. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Ramadhan Alsyukri (2021) yang mengatakan persepsi gaya hidup berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan e-wallet.

Pengaruh Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan Dompet Digital

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan hipotesis kedua yaitu promosi berpengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital. Hal ini dapat dilihat dari nilai uji hipotesis (uji t) secara parsial tingkat signifikansi yang diperoleh adalah 0,015 yang berarti promosi berpengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital pada generasi Z di wilayah Kabupaten Tabanan karena nilai signifikansi yang kurang dari 0,05.

Promosi merupakan jenis komunikasi yang didalamnya terdapat penjelasan kepada calon konsumen mengenai suatu produk, yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen sehingga calon konsumen tertarik untuk membeli. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh dari promosi terhadap keputusan penggunaan dompet digital. Hal ini memiliki arti bahwa masyarakat atau pengguna dalam menentukan keputusan menggunakan dompet digital salah satunya melihat dari sisi promosi yang dilakukan oleh perusahaan dompet digital. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novrita Debora Kelah (2020) yang mengatakan bahwa promosi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet.

Pengaruh Keamanan Transaksi Terhadap Keputusan Penggunaan Dompet Digital

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan hipotesis ketiga yaitu keamanan transaksi berpengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital. Hal ini dapat dilihat dari nilai uji hipotesis (uji t) secara parsial tingkat signifikansi yang diperoleh adalah 0,025 yang berarti keamanan transaksi berpengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital pada generasi Z di wilayah Kabupaten Tabanan karena nilai signifikansi yang kurang dari 0,05.

Hasil ini menunjukkan bahwa keamanan dalam menggunakan dmpet digital adalah hal utama karena dengan adanya keamanan maka masyarakat pengguna dompet digital akan merasa terlindungi. Keamanan transaksi yang berkaitan dengan jaminan uang yang tersimpan dan juga data pribadi yang telah didaftarkan dalam aplikasi dompet digital menjadi hal utama yang dipertimbangkan sebelum masyarakat memutuskan untuk menggunakan dompet digital.

Semakin aman dan terpercayanya dompet digital untuk digunakan, maka semakin sering dompet digital akan digunakan seperti indikator dan teori yang menyebutkan bahwa seseorang akan menggunakan teknologi ketika orang tersebut merasa terlindungi. Hasil penelitian kali ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yuliani Dwi Rahmawati dan Rahmi Yuliana (2019) menyatakan bahwa variabel keamanan memiliki pengaruh yang dominan terhadap keputusan penggunaan dompet digital mahasiswa karena keamanan dikatakan hal yang paling penting dalam keputusan penggunaan dompet digital karena seseorang akan merasa aman dan terlindungi

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka didapat kesimpulan hasil penelitian yakni (1) Gaya Hidup (X1) berpengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital (Y) di wilayah Kabupaten Tabanan, (2) Promosi (X2) berpengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital (Y) di wilayah Kabupaten Tabanan, dan (3) Keamanan Transaksi (X3) berpengaruh terhadap keputusan penggunaan dompet digital (Y) di wilayah Kabupaten Tabanan.

Adanya keterbatasan penelitian yang telah disampaikan, maka saran yang dapat peneliti ajukan yakni : (1) Bagi perusahaan pengembang dompet digital hendaknya lebih memperhatikan segala perubahan-perubahan yang terjadi di masyarakat. Hal ini perlu diperhatikan mengingat bahwa semakin berkembangnya teknologi dan terkadang terjadinya sesuatu yang tidak terduga menyebabkan cara masyarakat dalam menjalani kehidupannya mengalami perubahan. Seperti di tahun ini dimana seluruh dunia menghadapi pandemic covid-19, tentu akan menimbulkan adanya penyesuaian-penyesuaian dalam masyarakat untuk menjalani kehidupan sehari-harinya. Salah satunya adalah cara mereka melakukan transaksi dimana dompet digital akan menjadi salah satu pilihan mereka dalam melakukan transaksi, (2) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variable-variabel lain untuk memiliki kemungkinan mempengaruhi keputusan penggunaan dompet digital, pengembangan subjek penelitian, memperbanyak teori-teori tentang variable yang digunakan, menggunakan teknik analisis data yang lain agar dapat menjadi acuan dari penelitian-penelitian selanjutnya serta dapat menambah ilmu pengetahuan terkait dompet digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Atriani, Lalu Adi Permadi, dan Baiq Handayani Rinuastuti. " Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompet Digital OVO". Jurnal Sosial Ekonomi dan Humaniora 6 no. 1 (2020)
- Debora, Novrita (2020). "Pengaruh Promosi, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan E-wallet (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin). Skripsi. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
- Farahdiba, Erfi Syahnia. (2019). " Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat-Minat Pengguna E-wallet Sebagai Alat Transaksi Terhadap Mahasiswa di Yogyakarta (Studi Kasus Mahasiswa Pengguna Layanan E-Wallet OVO di Yogyakarta). Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia.
- Gabriella Belinda Wijaya. (2020). " Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Menggunakan E-Wallet Di Yogyakarta. Skripsi. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Yayasan Keluaraga Pahlwan Negara.
- Hapsoro Sahari, Aryo. (2021). "Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-wallet dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Generasi Z Di Kabupaten Sukoharjo. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Inayah, Romadhotul. (2020). " Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, dan Promosi terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik pada Masyarakat (Studi Kasus di Wilayah Purwokerto). Skripsi. Jurusan Ekonomi Syariah, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Izza, Muhamad Naufal. (2021). " Pengaruh Pengetahuan Produk, Persepsi Manfaat, Pengaruh

- Sosial, dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan E-wallet DANA (Studi Pada Pengguna E-wallet DANA di Kota Kudus). Skripsi. IAIN KUDUS
- Joan, Leoni, dan Tony Sitinjak. (2019). "Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Gopay". *Jurnal Manajemen* 8, no. 2
- Listiawati, Mia Andika Sari Rodiana, Novitasaro dan Rahmanita Vidyasari. (2019). "Analisis Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-wallet (Studi Kasus Produk Gopay dan LinkAja Pada Masyarakat Pengguna di Wilayah Jabodetabek). *Jurnal Ekonomi dan Bisnis* 18, no.2
- Ningsih, Ririn Widya. (2021). "Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat dan Perilaku Pengguna Aplikasi LinkAja Pada Generasi Z Menggunakan Extended Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT) 2. Skripsi. Universitas Jambi.
- Pramesti, Anak Agung Ayu Gita Loka Surya (2022). "Determinan Minat Penggunaan E-wallet pada Generasi Milenial dan Generasi Z Provinsi Bali di Era Pandemi Covid-19. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Pratama, Andhika B. dan I D. G. D. Suputra. (2019). "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan pada Minat Menggunakan Uang Elektronik". *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, Volume 27.
- Rodiah, Siti, Inaya Melati. (2020). "Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-wallet Pada Generasi Milenial Kota Semarang". *Journal of Economic Education and Entrepreneurship* 1(2):66-80.
- Sari, Mia A (2020). "Analisa Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-wallet (Studi Kasus Produk Gopay dan Link Aja pada Masyarat Pengguna di Wilayah Jabodetabek)". *Jurnal Ekonomi & Bisnis*, Volume 18, Nomor 2.
- Sensus Penduduk 2020. Badan Pusat Statistik. <https://sensus.pbs.go.id/topik/dataset/sp2020/9>
- Wibisono, S. Ibnu. (2020). "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat serta Perspsi Kemanan Terhadap Minat Penggunaan E-wallet". Skripsi. Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Widiyanti, Wiwik. (2020). "Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-wallet OVO Di Depok". *Moneter-Jurnal Akuntansi dan Keuangan* 7(1)
- Yuliani Dwi Rahmawati, Rahmi Yuliana. (2019). " Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-wallet. *Journal of Economics and Banking*. Volume 2 No. 2 Oktober 2019.