Vol. 4, No. 2 (2023): Oktober
CAKRAWANGSA BISNIS
http://journal.stimykpn.ac.id/index.php/cb
ISSN 2721-3102 (Online)

Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease Of Use*, Dan *E-Security* Terhadap *Reuse Intention* Pada Pengguna *E-Wallet* DANA Di Daerah Istimewa Yogyakarta

Inti Nurul Nur Afifah[1], Muhammad Roni Indarto[2*]

[1,2] Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN, Yogyakarta – Indonesia
[*]*Corresponding author*: ronisumitro@gmail.com

Abstrak

Beberapa perusahaan *e-wallet* saling bersaing untuk mempertahankan eksistensi penggunaan layanannya, salah satunya adalah *e-wallet* DANA. Tujuan dari riset ini mengetahui pengaruh *perceived usefulness, perceived ease of use,* dan *e-security* terhadap *reuse intention* pada pengguna *e-wallet* DANA di Daerah Istimewa Yogyakarta. Riset ini menggunakan variable bebas; *perceived usefulness, perceived ease of use,* dan *e-security* sedangkan variabel terikatnya adalah *reuse intention.* Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna *e-wallet* DANA di Daerah Istimewa Yogyakarta. Teknik sampling dengan *non-probability sampling* menggunakanteknik *purposive sampling.* Sampel yang digunakan dalam riset ini sebesar 100 responden. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *google form*. Riset ini menggunakan analisis regresi berganda dengan alat analisis SPSS versi 26 macro. Riset ini menemukan pengaruh *perceived usefulness* (X1), *perceived ease of use* (X2), dan *e-security* (X3) berpengaruh positif terhadap *reuse intention* pada pengguna *e-wallet* DANA di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Kata kunci: *Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, E-Security, Reuse Intention.*

Abstract

Several e-wallet companies compete with each other to maintain the existence of using their services, one of which is the DANA e-wallet. The aim of this research is to determine the influence of perceived usefulness, perceived ease of use, and e-security on reuse intention among DANA e-wallet users in the Special Region of Yogyakarta. This research uses independent variables; perceived usefulness, perceived ease of use, and e-security while the dependent variable is reuse intention. The population in this study were DANA e-wallet users in the Special Region of Yogyakarta. The sampling technique with non-probability sampling uses purposive sampling technique. The sample used in this research was 100 respondents. Data collection techniques were carried out using Google forms. This research uses multiple regression analysis with the SPSS version 26 macro analysis tool. This research found that perceived usefulness (X1), perceived ease of use (X2), and e-security (X3) had a positive effect on reuse intention among DANA e-wallet users in the Special Region of Yogyakarta.

Keywords: *Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, E-Security, Reuse Intention.*

PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0 ini, kemajuan teknologi dan informasi berkembang sangat cepat. Teknologi dan informasi yang berkembang sangat cepat mempengaruhi berbagai aspek, salah satunya berpengaruh terhadap mudahnya akses informasi dari seluruh dunia melalui internet dengan didukung adanya perilaku manusia yang semakin ingin memperoleh kemudahan. Perkembangan teknologi yang pesat mengharuskan masyarakat melakukan kegiatan transaksi yang cepat, efektif, dan efisien (Gita & Juliarsa, 2021). Pemanfaatan aplikasi *smartphone* berbasis Android atau iOS merupakan pilihan dalam beraktivitas keseharian yang mempermudah kehidupan manusia (Prakosa & Wintaka, 2020).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melakukan survei, bahwa pada tahun 2022, sebanyak 210.026.769 penduduk Indonesia adalah pengguna internet secara aktif dan total penetrasi peningkatan pengguna internet sebanyak 77,02% dari tahun sebelumnya (APJII, 2022). Internet berevolusi menjadi media transaksi pembayaran secara elektronik yang disebabkan oleh gelombang digitalisasi dan penetrasinya, merubah perilaku masyarakat yang menuntut pembayaran serba *mobile* yang menghasilkan inovasi teknologi (Bank Indonesia, 2020).

Salah satu bisnis yang memanfaatkan inovasi teknologi dalam dunia *financial technology* adalah *e-wallet* atau dompet digital. Dalam pembayaran secara *online*, *e- wallet* akan membantu proses pembayarannya (Prakosa & Wintaka, 2020). *E-wallet* adalah pembayaran *online* dengan *smartphone* (Darmiasih & Setiawan, 2020). *E-wallet* merupakan ide inovatif teknologi yang berfungsi sebagai alat pembayaran non tunai yang dapat diakses melalui s*martphone*. *E-wallet* tumbuh menjadi gaya hidup, utamanya bagi kaum milenial, dengan pengguna terbesar pada kisaran usia 17-35 tahun (Prakosa& Jati Wintaka, 2020). *Institute Public de Sondage d'Opinion Secteur* (IPSOS) melakukan survei yang menemukan bahwa pengguna *e*-wallet mayoritas adalah generasi milenial dan generasi Z (IPSOS, 2020). *E-wallet* memberikan kemudahan kepada pengunanya, berupa kemudahan transaksi secara digital dan tidak harus bertransaksi menggunakan uang *cash.*

Salah satu *e-wallet* yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah DANA dari PT. Espay Debit Indonesia Koe. DANA memperkenalkan transaksi secara non tunai dan non kartu. *E-wallet* DANA menggunakan konsep *open platfrom* yang dapat terhubung dengan segala macam bentuk alat digital baik *offline* atau *online* yang tetap terintegrasi, seperti saldo *online*, kartudebit, kartu kredit, dll.

Dalam eksistensi perusahaan *e-wallet* terdapat persaingan antar perusahaan yang secara ketat menawarkan keunggulan masing-masing produk agar digunakan dan tidak ditinggalkan oleh konsumen. meningkatkan tingkat retensi pelanggan Perusahaan dan meningkatkan rasio retensi, bisnis mencoba untuk meningkatkan pembelian kembali dan penggunaan kembali (Ye-Eun et al., 2017). Minat menggunakan kembali terjadi setelah memperoleh apa yang diharapkan lebih dari ekspektasi (Prakosa & Wintaka, 2020). Dengan adanya evolusi merek, banyak merek *e-wallet* yang menawarkan fitur dan diskon yang menarik konsumen untuk mengimbangi persaing, hal ini dapat mempengaruhi konsumen untukberalih ke merek lain, sehingga *reuse intention* berperan penting untukmempertahankan eksistensi dan kesuksesan perusahaan (Visakha & Keni, 2022). *Reuse intention* merupakan hal penting yang dapat mengantarkan perusahaan mencapai tujuan perusahaan. *Reuse intention* dalam penelitian ini berupa penggunaan fitur layanan kembali dalam *e-wallet* DANA oleh konsumen.

E-wallet DANA memberikan manfaat atau *usefulness*, yang dapat meningkatkan efektifitas usaha dengan membantu pembayaran *online* menggunakan media *smarthphone. E-*

wallet memberikan efisiensi waktu dalam proses pembayaran yang mana pengguna tidak perlu membawa uang *cash,* mengambil uang di ATM, dll. *Perceived usefulness* merupakan sebuah kepercayaan dari pengguna sistem pada sebuah sistem, untuk meningkatkan efektifitas atau mengurangi usaha dalammenyelesaikan pekerjaan (Sandy & Firdausy, 2020). Menurut Davis (1989) *perceived usefulness* merupakan seberapa jauh seseorang percaya bahwa penerapan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya*"The degree to which a person belives that using a particular system would enhance his or her job performance".* Sebuah proses kepercayaan dan pengambilan keputusan berkaitan dengan *perceived usefulness* (Prakosa & Wintaka, 2020). Setelah *e-wallet* digunakan *user, user* akan merasakan manfaat penggunaan sebuah sistem yang akan dijadikan pertimbangan penggunaan ulang. Salah satu faktor *reuse intention* adalah *perceived ease of use*, dimana ketika suatu aplikasi semakin mudah diakses untukdioperasikan maka semakin tinggi *reuse intention* (Visakha & Keni, 2022). Davis (1989) menyatakan bahwa "*perceived ease of use* merupakan seberapa jauh seseorang percayabahwa dengan menggunakan suatusistem mereka tidak akan melakukan apa-apa " *The degree to which a personbelives that using a system would be free of effort". E-wallet* DANA merancang fitur yang mudah digunakan untuk pengguna atau *ease of use*.

Sekuriti siber sangat penting untuk melindungi reputasi merek dan kepercayaan pelanggan. Ada beberapa alasan mengapa sekuriti penting, antara lain:

a. Melindungi data pelanggan, pelanggaran yang mengungkapkan data pelanggan dapat berdampak signifikan terhada privasi pelanggan, sehingga menyebabkan kerugian reputasi dan kerugian finansial. Pencurian identitas dan kebocoran data pribadi adalah dua ancaman paling umum di dunia digital, sehingga penting bagi bisnis untuk melindungi informasi rahasia pelanggan mereka
b. Mempertahankan reputasi merek, peretasan atau penyusupan dapat mengganggu operasional, menghilangkan kepercayaan dan merusak reputasi merek.
c. Mematuhi peraturan, undang-undangn privasi dan protokol keamanan harus dipatuhi dalam strategi pemasaran online untuk menumbuhkan kepercayaan dan menjaga loyalitas pelanggan.

Sepanjang tahun 2022 kasus kebocoran data di beberapa instansimenjadi sorotan, tercatat beberapa kasus dugaan kebocoran data, mulai dari Indihome sampai PLN (Kominfo, 2022). Jumlah akun yang mengalami kebocoran data di Indonesia cenderung fluktuatif sejak kuartal I di tahun 2020 (Dihni, 2022). Hal ini menjadi salah satu pertimbangan pengguna dalam menggunakan e-wallet secara terus menerus. Adanya fenomena yang terjadi pada masyarakat ini memunculkan keresahan mengenai kejahatan siber. Para pengguna juga memperhatikan mengenai keamanan e-wallet DANA yang dimana e-wallet ini terkoneksi pada rekening bank pengguna.

Dalam industri digital, security berperan penting karena informasi pribadi konsumen disimpan dalam data perusahaan (Visakha & Keni, 2022). Pengguna akan merasa aman dan tertarik mengadopsi teknologi apabila tingkat keamanan tinggi dan adanya jaminan atas amannya informasi pribadi (Gita & Juliarsa, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut dan adanya kesenjangan hasil dari penelitian terdahulu, menarik minat penulis melakukan penelitian terkaitpengaruh perceived usefulness, perceived ease of use, dan e-security terhadap reuse intention pada e-walletDANA di Daerah Istimewa Yogyakarta.

TINJAUAN LITERATUR

Technology Acceptance Model / TAM

TAM adalah model konseptual yang dikembangkan Davis (1989). Menurut Jogiyanto, (2007) *Technology Acceptance Model* merupakan teori yang berkaitan dengan penggunaan sistem teknologi informasi yang sangat signifikan dan digunakan untuk menjelaskan penerimaan individu terhadap penggunaan teknologi informasi. *Technology Acceptance Model* berargumentasi bahwa penerimaan individu terhadap sistem teknologi informasi ditentukan oleh dua konstruk: kegunaan persepsi (*Perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan persepsi (*Perceived ease of use*).

Perceived Usefulness

Menurut Jogiyanto, (2007) *perceived usefulness* didefinisikan sebagai pandangan seseorang yang percaya dengan menggunakan teknologi mampu meningkatkan kinerja pekerjaannya. Menurut Davis (1989) *perceived usefulness* adalah keyakinan bahwa kinerja pekerjaannya akan ditingkatkan dengan menerapkan sistem tertentu. *"The degree to which a person belives that using a particular system would enhance his or her job performance".*

Perceived Ease Of Use

Menurut Jogiyanto (2007) *perceived ease of* use didefinisikan sebagai keyakinan seseorang bahwa menggunakan teknologi akan menghilangkan usaha. Menurut Davis (1989) *perceived ease of use* merupakan keyakinan seseorang bahwa menggunakan sistem tidak akan membutuhkan usaha" *The degree to which a person belives that using a system would be free of effort"*

E-Security

Menurut Raman & Viswanathan (2011) *e-security* adalah kemampuan untuk mengawasi dan menjaga keamanan transaksi data. *E-security* merupakan inti dari transaksi internet yang memiliki dampak kuat terhadap perilaku konsumen.

Reuse Intention

Menurut Choi & Sun, (2016) *reuse intention* didefiniskan sebagai tingkat preferensi subjektif pelanggan untuk menggunakan layanan lagi dan merekomendasikan kepada teman dan keluarga mereka. Menurut Malhotra atal. (2017) *intention to reuse* merupakan niat pelanggan *online* menggunakan layanan kembali.

Definisi Konsep dan Operasional

Perceived Usefulness

Menurut Davis (1989) *perceived usefulness* didefinisikan sebagai pandangan seseorang yang percaya bahwa menggunakan sistem mampu meningkatkan kinerja pekerjaan. Indikator dalam *perceived usefulness* yaitu:

1. Work more quickly Job performance
2. Increase productivity
3. Effectiveness
4. Makes job easier
5. Useful

Perceived Ease Of Use

Perceived ease of use didefinisikan sebagai pandangan seseorang yang dimana dengan menggunakan sistem dapat bebas dari usaha (Davis, 1989). Indikator *perceived ease of use*

terdiri dari enam hal (Davis, 1989) yaitu:

1. *Easy of learn*
2. *Controllable*
3. *Clear & understandable*
4. *Flexible*
5. *Easy to become skillful*
6. *Ease to use*

E-Security

Menurut Raman & Viswanathan (2011) *e-scurity* adalah kemampuan dalam melakukan pengontrolan dan penjagaan keamanan atas transaksidata. Indikator dalam *e-security* yaitu:

1. Kerahasiaan Data
2. Jaminan Keamanan

Reuse Intention

Menurut Choi & Sun, (2016) *reuse intention* didefinisikan sebagai tingkat preferensi konsumen terhadap layanan untuk menggunakannya lagi dan merekomendasikannya kepada teman dan keluarga. Terdapat dua indikator utama dalam *reuse intention,* yaitu:

1. Menggunakan layanan kembali
2. Merekomendasikan kepada keluarga dan teman

Pengembangan Hipotesis

Hubungan *Perceived Usefulness* dengan *Reuse Intention*

Menurut Davis (1989) *perceived usefulness* merupakan seberapa jauh seseorang menganggap penerapan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Persepsi kegunaan terkait dengan kepercayaan pada proses pengambilan keputusan. Orang akan menggunakan sistem jika mereka pikir itu berguna sedangkan saat seseorang merasa tidakpercaya suatu sistem berguna, maka tidak akan menggunakannya.

Studi sebelumnya yang dilakukan oleh Prakosa & Wintaka (2020), Prayudi et al. (2022), dan Gita & Juliarsa (2021) bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *reuse intention.* Berdasar pada sumber penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan hipotesis pertama yaitu:

H_1: *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *reuse intention* pada pengguna *e-wallet* DANA di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Hubungan *Perceived Ease of Use* dengan *Reuse Intention*

Menurut Davis (1989) *perceived ease of use* didefinisikan seberapa jauh seseorang percaya bahwa mereka tidak akan melakukan apa-apa jika mereka menggunakan suatu sistem. Kepercayaan dalam *perceived ease of use* ini berupa level percaya seorang individu dengan menggunakan sistem bebas akan adanya kesalahan. Jika seseorang merasa sistem atau teknologi lebih mudah digunakan, semakin banyak yang mereka gunakan.

Studi sebelumnya yang dilakukan oleh Sandy & Firdausy (2020), Visakha & Keni (2022), Prakosa & Wintaka (2020), dan Prayudi et al. (2022) yang menemukan bahwa *perceived ease of use* berdampak positif dan signifikan pada reuse intention. Berdasarkan dari penelitian terdahulu seperti yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua yaitu:

H_2: *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *reuse intention* pada pengguna *e-wallet* DANA di Daerah Istimewa Yogyakarta

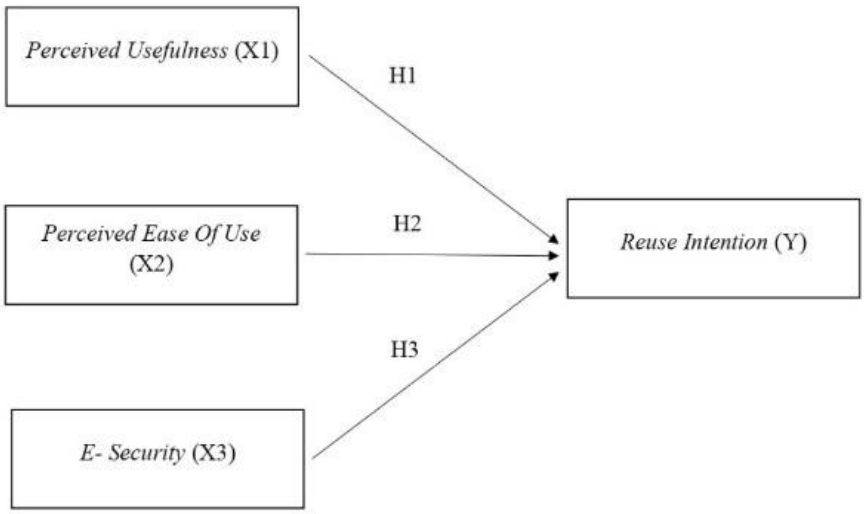
Hubungan *E-security* dengan *Reuse Intention*

Menurut Raman and Viswanathan (2011) *e-security* adalah kemampuan untuk mengawasi dan menjaga keamanan transaksi data. *E- security* merupakan bagian penting dari transaksi internet yang berdampakbesar pada perilaku pelanggan. Penelitian yang dilakukan oleh Gita & Juliarsa (2021) menemukan hasil bahwa keamanan berpengaruh secara signifikan terhadap minat ulang menggunakan.Semakin tinggi keamanan, semakin tinggi juga minat penggunaan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, seperti yang telah dijelaskan, hipotesis ketiga ditemukan:

H_3: *E-security* berpengaruh positif terhadap *reuse intention*pada pengguna *e-wallet* DANA di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Kerangka Penelitian



Gambar 1. Kerangka Penelitian

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang diukur dengan satuan angka. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan dampak *perceived usefulness, perceived ease of use,* dan *e-security* terhadap *reuse intention*pada masyarakat di Daerah Istimewa Yogyakarta yang menggunakan *e- wallet* DANA. Penelitian ini mengacu pada rumusan masalah dan hipotesis yang telah ditentukan.

Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2017) Populasi adalah area generalisasi yangterdiri dari objek atau subjek yang memiliki atribut dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulan.Pengguna e-wallet DANA di Daerah Istimewa Yogyakarta adalah populasi penelitian ini.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah pengguna *e-wallet* DANA di Daerah Istimewa Yogyakarta yang pernah melakukan transaksi minimal 2 kali. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel nonprobability

digunakan, yang berarti bahwa setiap elemen atau anggota populasi tidak memiliki peluang atau kesempatan yang sama untuk diambil sebagai sampel. (Sugiyono, 2017). *Purposive sampling* adalah metode untuk mengambil sampel dengan mempertimbangkan aspek tertentu (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini yang menjadi sampel adalah responden yang pernah memanfaatkan *E-Wallet* Dana minimal dua kali.

Jumlah sampel penelitian ini menggunakan pendekatan berdasarkan Hair et al. (2010) jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian dapat dihitung berdasarkan jumlah pernyataan yang digunakan dalam kuesioner penelitian dengan minimal jumlah pertanyaan atau pernyataan dikali 5 (n×5) dan maksimal jumlah pertanyaan atau pernyataan dikali 10 (n×10). Peneliti menggunakan jumlah sampel sebesar (n×5), dimana n = 20. Sehingga jumlah sampel adalah 20x5atau sejumlah 100 responden.

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode survei dengan menyebarkan kuesioner melalui formulir Google Form kepada peserta. Berikut *link* akses kuesioner yang dibagikankepada responden melalui *google form*: https://forms.gle/rLpVMrZ53Ghwb2pa6. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian adalah *Likert Scale*Skala ini berkisar dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. (Sugiyono,2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa responden dengan usia 17-26 tahun mendominasi dengan persentase 80%. Berdasarkan jenis kelamin diketahui bahwa responden dengan jenis kelamin laki-laki mendominasi dengan presentase sebesar 61%. Berdasarkan pendidikan dapat diketahui bahwa responden dengan latar belakang pendidikan terakhir SMA/ SMK mendominasi dengan persentase sebesar 63%. Berdasarkan pekerjaan dapat diketahui bahwa responden yang memiliki status pekerjaan sebagai mahasiswa mendominasi sebesar 29%.

Uji Validitas

Berdasarkan hasil dari uji validitas menunjukkan seluruh item pernyataan pada variabel *perceived usefulness, perceived ease of use, e-security* dan *reuse intention* memiliki r hitung yang lebih besar dari *r table* (0,195) dan menghasilkan kesimpulan bahwa semua pernyataan tersebut benar dan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Uji Reliabilitas

Berdasar hasil uji reliabilitas diketahui bahwa seluruh variabel penelitian ini yang terdiri dari *perceived usefulness, perceived ease of use, e-security,* dan *reuse intention* memiliki *cronbach's alpha* 0,897 > 0,70, sehingga disimpulkan bahwa seluruh *item* pertanyaan dapat dinyatakan reliabel.

Uji Asumsi Dasar (Uji Normalitas)

Uji asumsi dasar menggunakan metode uji normalitas *One Sample Kolmogorov-Semirnov* dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil pemeriksaan normalitas dengan *One Sample Kolmogorov*-Smirnov diketahui Asymp. Sig sebesar 0,200 > 0,05 sehingga disimpulkan data berdistribusi normal.

Uji Asumsi Klasik (Uji Multikolinearitas)
Berdasarkan hasil uji multikolinearitas, nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) variabel*perceived usefulness* adalah 2,080, variabel *perceived ease of use* adalah 2,256, dan variabel *e-security* adalah sebesar 1,388. Nilai VIF dari seluruh variabel tersebut masing-masing lebih kecil dari 5, maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel independen tidak terjadi multikolinearitas.

Uji Asumsi Klasik (Uji Heterokedastisitas)
Berdasarkan hasil uji heterokedastisitas, nilai Sig variabel *perceived usefulness* adalah 0,781, variabel *perceived ease of use* adalah 0,887, dan variabel *e-security* adalah sebesar 0,422. Sehingga dapat disimpulkan tidak ditemukan gejala heterokedastisitas pada model regresi karena nilai Sig variabel independen >0,05.

Uji Hipotesis (Uji Analisis Linear Berganda)
Persamaan regresi linear berganda dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Y = 0.215 + 0,302 *Perceived Usefulness* + 0,505 *Perceived Ease Of Use* + 0,133 *E-Security* + e

Sebagai hasil dari persamaan regresi linear berganda sebelumnya, hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Konstanta = 0,215, artinya jika *perceived usefulness* (X1)*, perceived ease of use* (X2) dan *e-security (*X3) nilainya 0, maka *reuse intention* (Y) akan sebesar0,215 satuan.
2. Koefisien regresi *perceived usefulness* (X1) = +0,302, Dengan kata lain, ada hubungan positif (searah) antara variabel. *Perceived usefulness* dengan *reuse intention* pada pengguna *e- wallet* DANA. Ini menunjukkan bahwa *perceived usefulness* mengalami kenaikan 1%, *reuse intention* akan tumbuh sebesar 0,302 satuan dengan asumsi variabel lainnya dianggap konstan.
3. Koefisien regresi *perceived ease of use* (X2) = +0,505, Dengan kata lain, ada hubungan positif (searah) antara variabel. *perceived ease of use* terhadap *reuse intention* pada pengguna *e-wallet* DANA. Hal ini menunjukkan jika *perceived ease of use* mengalami kenaikan1% maka *reuse intention* akanmeningkat sebesar 0,505 satuan dengan asumsi variabel lainnya dianggap konstan.
4. Koefisien regresi *e-security* (X3)
5. = +0,133, Dengan kata lain, ada hubungan positif (searah) antara variabel. *e-security* dengan *reuseintention* pada pengguna *e-wallet* DANA. Hal ini menunjukkan jika *e-security* mengalami kenaikan 1% maka*reuse intention* akan meningkat sebesar 0,133 satuan dengan asumsi variabel lainnyadianggap konstan.

Tabel 1. Uji Hipotesis

	Unstandardized B	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
Constant	0,215	0,221		0,973	0,333
Perceived Usefulness	0,302	0,079	0,297	3,821	0,000
Perceived Ease of Use	0,505	0,077	0,529	6,532	0,000
Security	0,133	0,062	0,137	2,156	0,034

Sumber: Data diolah 2023

Uji Hipotesis (Uji F)
Berdasarkan hasil uji F (Kelayakan Model Regresi), nilai signifikansi adalah 0.000. Karena nilai signifikansi < 0,05, dapat disimpulkan bahwamodel regresi yang digunakan dalam penelitian ini dianggap layak.

Uji Hipotesis (Koefisien Determinasi(R^2))

Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai *Adjusted* R^2 sebesar 0,713 atau (71,3%). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan variabel *perceived usefulness, perceived ease of use,* dan *e-security* untuk menjelaskan besarnya variasi dalam *reuse intention* adalah sebesar 71,3% sisanya 28,7% dijelaskan oleh variabel lain

Uji Hipotesis (Uji t)

Berdasarkan hasil uji t dengan tingkat keyakinan 95% ($\alpha = 0,05$) diperoleh dengan hasil sebagai berikut:

1. *Perceived usefulness* (X1) memiliki nilai koefisien (B) sebesar 0.302 yang artinya*perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *reuse intention.* Selain itu, *perceived usefulness* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,00 < 0,05, maka dapat disimpulkan hipotesis H1 yang menyatakan *perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap reuse intention pada pengguna e- wallet DANA di Daerah Istimewa Yogyakarta diterima.
2. *Perceived ease of use* (X2) memiliki nilai koefisien (B) sebesar 0.505 yang artinya *perceived ease of use*berpengaruh positif terhadap*reuse intention.* Selain itu, dari tabel di atas diketahui *perceivedease of use* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,00 < 0,05,maka dapat disimpulkan hipotesis H2 yang menyatakan*perceived ease of use*berpengaruh positif dansignifikan terhadap *reuse intention* pada pengguna *e- wallet* DANA di Daerah Istimewa Yogyakarta diterima.
3. *E-security* (X3) mempunyai koefisien (B) sebesar 0.133 yang berarti *e-security* berpengaruh positif terhadap *reuse intention. E-security* juga memiliki nilai signifikansi sebesar 0,034 < 0,05, sehingga dapatdisimpulkan bahwa *e-security*berpengaruh positif dansignifikan terhadap *reuse intention* pada pengguna *e- wallet* DANA di Daerah Istimewa Yogyakarta diterima.

SIMPULAN

1. *Perceived usefulness* (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *reuse intention* pada pengguna *e- wallet* DANA di Daerah Istimewa Yogyakarta, maka H1 diterima.
2. *Perceived ease of use* (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *reuse intention* pada pengguna *e- wallet* DANA di Daerah Istimewa Yogyakarta, maka H2 diterima.
3. *E-security* (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *reuse intention* pada pengguna *e-wallet* DANA di Daerah Istimewa Yogyakarta, maka H3 diterima

KETERBATASAN DAN SARAN PENELITIAN SELANJUTNYA

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *perceived usefulness, perceived ease of use,* dan *e-security* berdampak positif dan signifikan terhadap *reuse intention* pada pengguna *e-wallet* DANA di Daerah Istimewa Yogyakarta, maka dengan demikian apabila *e-wallet* DANA ingin meningkatkan *reuse intention* pada pengguna, salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan melakukan evaluasi terus menerus terkait variabel bebasnya.

Selain *perceived usefulness, perceivedease of use,* dan *e-security*, penelitian selanjutnya harus mempertimbangkan variabel tambahan yang dapat diperkirakan berdampak signifikan terhadap niat penggunaan kembali. Dengan kata lain, masih ada 28,7%kemungkinan variabel lain dapat mempengaruhi *reuse intention*.Variabel lain yang dapat menjelaskan variabel *reuse intention* selain *perceived usefulness, perceived ease ofuse,* dan *e-security* adalah *trust, perceived trust, user acceptance of information technology, perceivedvalue, loyalty, security & privacy, e-satisfaction, perceived credibility, customer awareness, social influencer,compatibility, subjective norm,perceived risk, perceived cost, perceived benefits, social image,*pengalaman, dll.

REFERENSI

APJII. (2022). *Profil InternetIndonesia 2022*.

Bank Indonesia. (2020). *Sistem Pembayaran & PengelolaanUang Rupiah 2020.* https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx. (diakses pada tanggal 27 Oktober 2022)

Choi, Y., & Sun, L. (2016). Reuse Intention Of Third-Party Online Payments: A Focus On The Sustainable Factors Of Alipay. *Sustainability (Switzerland)*,*8*(2), 1-15. https://doi.org/10.3390/su8020147/

DANA. (2020, September 11). *Fitur Terfavorit Di Aplikasi DANA Selama Pandemi*.

Darmiasih, M., & Setiawan, P. Y. (2020). Continuance Usage Intention And Its Antecedents On Using Ovo E-Wallet Application In Denpasar. *International Research Journal Of Management, It And Social Sciences*, *8*(1), 35–46. https://doi.org/10.21744/irjmis.v8n1.1104

Davis, Fred. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, And User Acceptance Of Information Technology. *MISQuarterly*, *13*, 319–340.

Dihni, V. A (2022, July 13). *Ini Provinsi Dengan Literasi Digital Terbaik Nasional Pada 2021*. Databoks. https://databoks.katadata.co.id/d atapublish/2022/07/13/Ini- Provinsi-Dengan-Literasi- Digital-Terbaik-Nasional-Pada- 2021

Dihni, V.A (2022, August 9). *KasusKebocoran Data Di IndonesiaMelonjak 143% Pada Kuartal II 2022*. Databoks. Katadata.Co.Id.https://*databoks*.katadata.co.id/datapublish/2022/08/09/Kasus-Kebocoran-Data Di-Indonesia-Melonjak-143-Pada-Kuartal-Ii- 2022

Gita, N. W., & Juliarsa, G. (2021). Persepsi Kepercayaan, Kegunaan, KemudahanPenggunaan, Keamanan DanMinat Ulang MenggunakanMobile Banking Jenius.*E-Jurnal Akuntansi*, *31*(8), 2086-2099. https://doi.org/10.24843/eja.2021.v31.i08.p16

Hair, J. F., Black, W., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis: A Global Perspective* (7th ed.).Harlow: Pearson Education.

IPSOS. (2020). *Evolusi Industri Dompet Digital: Strategi Menang Tanpa Bakar Uang*.Ipsos. https://www.ipsos.com

Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan* (Andi, Ed.; 1st Ed.). Yogyakarta: Penerbit *Andi*.

Kominfo. (2022). *Dugaan Kebocoran Data Sim Card, Kominfo Lakukan ordinasi Dengan Ekosistem Pengendali Data*. Kominfo.Go.Id https://kominfo.go.id/2022/09/Dugaan-*Kebocoran*-Data-Sim-Card-Kominfo-Lakukan-Koordinasi-Dengan-Ekosistem-Pengendali-Data/

Kompas. (2022). *Kilas Balik, Lima Kasus Kebocoran Data Pribadi Di Indonesia*. https://www.kompas.com/cekfa kta/read/2022/09/06/171100182/ Kilas-Balik-Lima-Kasus-Kebocoran-Data-Pribadi-Di- Indonesia

Lifepal. (2019). *Kota Ini Juara PakaiDompet Digital Di Indonesia, 5E-Wallet Ini Teratas*.https://lifepal.co.id/Media/Dompet-Digital-Paling-Banyak-Digunakan-DiKota-Bandung/

Malhotra, N., Sahadev, S., & Purani, (2017). Psychological Contract Violation And Customer Intention To Reuse Online Retailers: Exploring Mediating And Moderating Mechanisms. *Journal Of Business Research,* 75,17-28. http://creativecommons.org/lice nses/by-nc-nd/4.0/

Prakosa, A., & Jati Wintaka, D. (2020). *Bisman (Bisnis Dan Manajemen): The Journal Of Business And Management Analisis Faktor-Faktor YangMempengaruhi MinatPenggunaan Ulang E-WalletPada Generasi Milenial Di Daerah Istimewa Yogyakarta*, *3*(1), 72-85. https://doi.org/https://doi.org/10.37112/bisman.v3i1.623

Prayudi, I. G., Sukaatmadja, I. P. G., Yasa, N. N. K., & Giantari, I. G.

A. Kt. (2022). The Role Of Trust In Mediation The Effect Of Perception Of Ease Of Use And Perception Of Usefulness On Intention To Re-Using The Mobile Banking Service. *International Research Journal Of Management, It And Social Sciences*, *9*(4), 482–493. https://doi.org/10.21744/irjmis.v9n4.2102

Raman, A., & Viswanathan, A. (2011). Web Services And E-Shopping Decisions: A Study On Malaysian E-Consumer. *IJCA Journal*, 54–60.

Sandy, E., & Firdausy, C. M. (2020). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, Dan Trust Terhadap Minat KonsumenDalam Penggunaan Ulang Go-Pay Di Kota Jakarta. *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Kewirausahaan*, 5(1), 22-27. https://doi.org/https://doi.org/10.24912/jmbk.v5i1.10275

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*(26th ed.). Bandung: Cv. Alfabeta.

Visakha, M. D., & Keni, K. (2022). *The Impact Of Security And Perceived Ease Of Use On Reuse Intention Of E-Wallet Users In Jakarta: The Mediating Role Of E-Satisfaction*, 655, 36- 42, https://doi.org/https://dx.doi.org/0.2991/assehr.k.220404.007

Ye-Eun, S., Sang-Hoon Jeon, & Min Sun Jeon. (2017). The Effect Of Mobile Food Delivery Application Usage Factors On Customer Satisfaction And Intention To Reuse. *Culinary Science & Hospitality Research*, *23*(1), 37–47. https://doi.org/10.20878/cshr.2017.23.1.005