

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Saat ini penggunaan *e-wallet* (dompet digital) terus mengalami peningkatan tak lain hal ini disebabkan oleh keefektifan serta nilai efisiensi yang didapatkan oleh penggunanya. Munculnya *e-wallet* sebagai sarana pembayaran dan penyimpanan dana kini telah merambah penggunaannya tidak hanya pada *e-wallet* itu sendiri, lebih dari itu kini *e-wallet* sudah menyediakan berbagai fitur yang dapat diakses oleh penggunanya, terlebih saat ini sudah banyak sekali *e-wallet* yang bermitra dengan aplikasi seperti *merchant* jual beli maupun aplikasi lainnya. Tentu saja hal ini membawa banyak manfaat yang bias didapat oleh penggunanya, apalagi pada saat pandemic melanda penggunaan *e-wallet* mengalami kenaikan yang signifikan seiring dengan meningkatnya jual beli melalui *online*, sebab pembayarannya pun kini dapat melalui *e-wallet* tersebut

Penggunaan *e-wallet* masa kini erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, bagaimana tidak? kini pengguna dapat memanfaatkan *e-wallet* untuk keperluan memesan makanan online, transportasi online, dan belanja online.<sup>1</sup> Berkembangnya transaksi *online* di Indonesia tentunya buah tangan para konsumen yang biasanya didominasi oleh kalangan muda khususnya Mahasiswa, sebab mereka lebih paham

---

<sup>1</sup> Sindi Livia Damayanti dkk, “ Minat Menggunakan E-Wallet Pada Generasi Millennial Dengan Pendekatan UTAUT (Unified Theory Of Acceptance Use Of Technology”, Jurnal Baabu Al-Ilmi, Vol.6 No.1 (April, 2021);11

mengenai arus perkembangan zaman yang terus meningkat tiap tahunnya, sehingga hal ini menjadikan *e-wallet* sebagai bagian yang melekat pada kehidupan sehari-harinya. Namun demikian penggunaan aplikasi ini dengan tidak wajar akan memicu munculnya karakter konsumtif yang melekat dan dapat membawa dampak yang buruk bagi kehidupannya. Perilaku konsumtif dapat terjadi sebab adanya rasa kepuasan dan kenyamanan yang didapat ketika menggunakan atau mendapatkan sesuatu.

*E-Wallet* berguna untuk menyimpan uang pengguna secara elektronik dimana manfaat ini memberikan akses kemudahan kepada pengguna untuk mencairkan atau melakukan transaksi pembayaran di berbagai aplikasi seperti *merchant*, *marketplace* dan sebagainya. Pembayaran menggunakan *e-wallet* kini menjadi suatu tren tersendiri karena selain praktis dan efisien, pembayaran juga tidak perlu dilakukan secara bersentuhan dengan uang (*cashless*) dan bisa dilakukan secara jarak jauh, selain itu metode pengisian saldonya pun terbilang mudah yaitu dapat melalui bank atau *minimarket* yang telah bekerjasama dengan *e-wallet* yang digunakan.<sup>2</sup>

Perilaku konsumtif yang timbul sebab penggunaan yang berlebihan akan suatu jasa maupun dalam konteks pembelian suatu barang dapat dipengaruhi oleh salah satu faktor yang terdapat pada konstruk *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT 2). Metode UTAUT 2 dikembangkan pada tahun 2012 oleh Venkatesh, Tong, dan Xu yang bertujuan untuk mengetahui suatu penerimaan dan *user* dari teknologi yang sedang dikembangkan dan mengacu terhadap perilaku *user* saat

---

<sup>2</sup> Dewi Sartika Nasution dan Muhammad Muhajir Aminy, “*Fintech* Syariah: Teori dan Praktik di Indonesia,” (Mataram: UIN Mataram Press, 2020), 69-70.

mempergunakan teknologi tersebut. Berikut ini faktor-faktor yang terdapat pada UTAUT 2:<sup>3</sup>

1. *Performance expectancy (PE)*: Digunakan untuk menjelaskan sejauh mana pengguna mendapatkan manfaat dalam menggunakan suatu sistem atau teknologi
2. *Effort expectancy (EE)*: Menjelaskan sejauh mana suatu sistem atau teknologi mudah untuk digunakan
3. *Social influence (SI)*: Menjelaskan seseorang menggunakan suatu teknologi karena adanya dorongan dari orang-orang sekitar
4. *Facilitating condition (FC)*: Menjelaskan persepsi seseorang bahwa infrastruktur berupa perangkat atau pengetahuan mendukung penggunaan suatu sistem atau teknologi
5. *Hedonic motivation (HM)*: Merupakan motivasi kesenangan yang diperoleh dari penggunaan suatu sistem atau teknologi
6. *Price value (PV)*: *Trade-off* antara biaya yang dibayar dengan manfaat yang didapatkan dari penggunaan teknologi
7. *Habit (H)*: Menjelaskan bagaimana seseorang menggunakan suatu sistem dalam kesehariannya

Kebanyakan dari pengguna *e-wallet* menggunakan aplikasi tersebut untuk beberapa keperluan seperti halnya belanja *online*, pembayaran transportasi *online* atau

---

<sup>3</sup> Cindy Br Ginting, "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Usu Lib Mobile Menggunakan Indikator UTAUT 2." (21 Desember 2022), 5

pengiriman makanan *online* dimana transaksi ini paling sering dilakukan oleh generasi millennial atau kaum remaja khususnya mahasiswa yang melek akan kemajuan teknologi dan sering menggunakan teknologi serta jaringan internet dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal itu sejalan dengan hasil penelitian dari *Director Customer Experience Ipsos Indonesia* bahwa 68% pengguna *e-wallet* berasal dari kalangan muda dikarenakan tingkat produktivitas yang dihasilkan jauh lebih aktif dibandingkan dengan kalangan lainnya.<sup>4</sup>

Mahasiswa cenderung menyukai hal-hal yang *up to date* seperti memanfaatkan perkembangan teknologi dalam melakukan pembayaran dan pembelanjaan. Mahasiswa sebagai kaum muda memiliki tingkat rasa penasaran yang tinggi sehingga mereka lebih mudah mengakses berbagai macam hal dalam suatu fokus tertentu, misalnya dalam berbelanja secara *online* maka mereka dengan mudah menemukan berbagai promo yang ditawarkan sehingga membawa mereka untuk mencari tahu lebih dalam lagi yang kemudian menjadi suatu motivasi mereka untuk menggunakan *e-wallet*. Semakin sering mereka menggunakan *e-wallet* semakin meningkat pula kenyamanan yang dirasakan, sehingga timbul loyalitas untuk menggunakan tidak hanya karena penawaran promo yang menarik.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Ali Mujahidin dan Rika Pristian Fitri Astuti, "Pengaruh Fintech E=Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial," *Jurnal InovasiBisnis*, Vol. 8,(2020): 144.

<sup>5</sup> Elvina, Pitriyani, Eva Fitria,"Analisis Minat Pengguna Digital Wallet Mahasiswa Di Kabupaten Labuhanbatu," *Journal Of Global Business and Managemet Review*, Volume 04, no. 2 (2022): 103-104, <https://journal.uib.ac.id/index.php/jgbmr/>

Meningkatnya trend fashion dan gaya sosialita menjadi bentuk gambaran yang identik terjadi dan dilakukan oleh Mahasiswa dikalangan kampus, hal ini erat kaitannya dengan perilaku dan ciri bagaimana seseorang berbelanja yang kemudian diiringi dengan kemudahan akses teknologi semakin mendorong untuk lebih mudah mendapatkan apa yang diinginkan. Salah satu contoh kecil saat ini banyak sekali Mahasiswa IAIN Madura yang melakukan berbagai studi, kerja kelompok, atau acara suatu organisasi di suatu tempat tongkrongan seperti café, yang mana hampir seluruh cafe tersebut menyediakan pembayaran secara *cashless* melalui *mbanking*, *e-wallet* dan sebagainya. Oleh karena itu peningkatan penggunaan *e-wallet* karena akses kemudahan dan praktis berimplikasi pada mahasiswa IAIN Madura sebagai konsumen yang turut andil mengikuti perubahan pembayaran secara *cash* pada bentuk *cashless*(non tunai). Seiring perkembangan teknologi dibidang keuangan ini mahasiswa Iain Madura kini mulai beralih dengan menggunakan *e-wallet* dalam melakukan berbagai transaksi pembayaran, tapi pada kenyataan yang ada dilapangan penggunaan *e-wallet* sebagai media pembayaran juga tidak hanya disebabkan kemudahan yang diberikan namun juga ada faktor lain yang melatarbelakangi mahasiswa dalam menggunakan *e-wallet* mulai dari fasilitas yang ditawarkan, sifat hedon, kebiasaan dan sebagainya yang kemudian dari beberapa faktor tersebut menyebabkan timbulnya perilaku konsumtif mahasiswa dalam menggunakan *e-wallet*. Dalam penelitian ini peneliti memilih IAIN MADURA sebagai tempat penelitian sebab dari ke empat kabupaten yang ada di Madura Pamekasan merupakan salah satu kota yang memiliki Mahasiswa dengan jumlah terbanyak dan diantara banyaknya mahasiswa tersebut yang paling banyak

terdapat di IAIN MADURA, sehingga dengan jumlah populasi yang banyak ini telah mewakili hampir sebagian besar para pengguna *e-wallet* yang pada umumnya didominasi oleh kaum muda (mahasiswa)

Berdasarkan uraian data dan permasalahan yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Faktor-Faktor UTAUT 2 Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Mahasiswa IAIN MADURA Dalam Menggunakan E-Wallet**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu: Apakah faktor-faktor yang ada di UTAUT 2 mempengaruhi terhadap perilaku konsumtif mahasiswa IAIN MADURA dalam menggunakan *e-wallet*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut, yaitu untuk mengetahui faktor-faktor atau variabel-variabel di UTAUT 2 yang mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa IAIN MADURA dalam menggunakan *e-wallet*

## **D. Asumsi Penelitian**

Asumsi penelitian merupakan anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian.<sup>6</sup> Berdasarkan definisi asumsi tersebut, maka asumsi yang dapat dikemukakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel-variabel yang terdapat pada konstruk UTAUT 2 mempengaruhi perilaku konsumtif Mahasiswa IAIN MADURA dalam menggunakan *E-wallet*.
2. Perilaku konsumtif Mahasiswa dalam menggunakan *e-wallet* hanya dipengaruhi oleh sebagian variabel dalam konstruk UTAUT 2

## **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah suatu pernyataan tentang karakteristik populasi, yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan dalam suatu penelitian. Pernyataan tersebut merupakan hasil dari penelaahan teoretik baik menggunakan penalaran deduktif maupun menggunakan penalaran induktif yang kebenarannya harus diuji dengan menggunakan teknik statistika.<sup>7</sup>

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu: Terdapat pengaruh variabel-variabel pada UTAUT 2 dalam menimbulkan perilaku konsumtif mahasiswa IAIN MADURA terhadap penggunaan *e-wallet*.

---

<sup>6</sup> Mukhid, Abd. *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Surabaya: Jakad Media Publishing, 2021.

<sup>7</sup> Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2020

## **F. Kegunaan Penelitian**

### 1. Kegunaan secara teoritis

#### a. Bagi Penulis

Hasil penelitian yang didapatkan diharapkan nantinya dapat menambah dan memperluas wawasan serta tambahan ilmu mengenai pendekatan UTAUT 2 sebagai suatu teori penerimaan teknologi dan juga informasi mengenai beberapa variabel yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa IAIN MADURA dalam menggunakan *e-wallet*.

#### b. Bagi Akademisi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi sebagai acuan pelengkap informasi yang dibutuhkan oleh pembaca kategori umum maupun sebagai referensi yang relevan yang dibutuhkan oleh peneliti berikutnya. Selain itu juga dapat memberikan pemahaman kepada kaum akademisi untuk paham secara mendalam mengenai variabel dalam konstruk UTAUT 2 yang dapat mempengaruhi pada perilaku konsumtif penggunaan *e-wallet* khususnya bagi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.

### 2. Kegunaan secara praktis

#### a. Mahasiswa

Kegunaan secara praktis dapat dirasakan oleh mahasiswa IAIN MADURA sebagai pengguna *e-wallet* dengan mengetahui faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif sehingga mereka dapat melakukan

kontrol diri atas dampak buruk dari faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif tersebut. Selain itu juga menjadi bahan pembelajaran mengenai variabel-variabel yang terdapat pada konstruk UTAUT 2

b. Peneliti Lainnya

Hasil penelitian yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi sumber rujukan sebagai tambahan ataupun pelengkap referensi dan informasi tambahan akan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain dengan topik yang berkaitan dengan hasil penelitian ini baik dari objek yang diteliti maupun pendekatan yang digunakan.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Agar penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih terarah dan menghindari timbulnya kesalah pahaman maka perlu diadakannya penentuan batasan dalam bentuk ruang lingkup, yaitu sebagai berikut :

1. Ruang Lingkup Variabel

Dalam kegiatan penelitian ini terdapat dua variabel yang menjadi fokus kegiatan yaitu *performance expectancy* (Variabel X1), *effort expectancy* (Variabel X2), *social influence* (Variabel X3), *facilitating conditions* (Variabel X4), *hedonic motivation* (Variabel X5), *price value* (Variabel X6), *habit* (Variabel X7) dan

perilaku konsumtif (Variabel Y). Agar variabel menjadi fokus maka harus ada batasan pada materi yang diteliti.<sup>8</sup>

a. *Performance Expectancy*

Untuk variabel ini indikator yang akan diteliti antara lain:

- 1) Kemudahan mendapatkan informasi
- 2) Meningkatkan peluang
- 3) Meningkatkan efektivitas
- 4) Meningkatkan produktivitas

b. *Effort expectancy*

Untuk variabel ini indikator yang digunakan yaitu:

- 1) Kemudahan penggunaan
- 2) Kemudahan interaksi
- 3) Kemudahan untuk dipelajari

c. *Social influence*

Pada variabel ini indikator yang digunakan yaitu:

- 1) Fajtor dukungan kemajuan teknologi
- 2) Faktor-faktor sosial

d. *Facilitating condition*

Untuk variabel ini indikator yang digunakan yaitu:

---

<sup>8</sup> Shinta Aprilisa, Samsuryadi dan Sukemi, "Pengaruh *Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2) Terhadap Penerapan Aplikasi Shopee," *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan*, Vol. 3, no. 1 (Desember, 2020):170

- 1) Pengetahuan dan pengoperasian

- 2) Kondisi-kondisi memfasilitasi

e. *Hedonic motivation*

Untuk variabel ini indikator yang digunakan yaitu:

- 1) Kesenangan

- 2) Menarik

- 3) Hiburan

f. *Price Value*

Untuk variabel ini indikator yang digunakan yaitu:

- 1) Harga yang masuk akal

- 2) Banyak keuntungan

g. *Habit*

Untuk variabel ini indikator yang digunakan yaitu:

- 1) Tingkat kecanduan

- 2) Keharusan penggunaa

h. Perilaku konsumtif

Untuk perilaku konsumtif (Variabel Y) indikatornya meliputi:<sup>9</sup>

- 1) Gaya hidup

- 2) Kontrol diri

- 3) Promosi

---

<sup>9</sup> Laila Meiliyandrie Indah Wardani dan Ritia Anggadita, “*Konsep Diri dan Konformitas Pada Perilaku Konsumtif Remaja*,” (Pekalongan:Penerbit NEM,2021):11

- 4) Pembelian *impulsive*
  - 5) Lingkungan sosial
2. Ruang lingkup tempat penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis bertempat di Institut Agama Islam Negeri Madura

3. Subjek penelitian adalah Mahasiswa IAIN MADURA yang menggunakan *e-wallet*.

## H. Definisi Istilah

Berdasarkan judul penelitian “*Analisis Faktor-Faktor UTAUT 2 Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Mahasiswa IAIN MADURA Dalam Menggunakan E-wallet*” maka diperlukan adanya definisi istilah untuk menghindar dari terjadinya kesalahan dalam mendefinisikan judul penelitian yang akan dibahas. Makna dari istilah-istilah tersebut antara lain:

- 1) UTAUT 2 merupakan model penerimaan teknologi yang dikembangkan melalui beberapa tahapan untuk mengetahui pengalaman inividu dengan teknologi baru, UTAUT 2 ini merupakan perluasan dari model UTAUT sebelumnya.<sup>10</sup>
- 2) Perilaku konsumtif, merupakan perilaku yang timbul dari adanya aktivitas berkonsumsi secara hedonisme dengan mengutamakan apa yang diinginkan dan tidak terlalu dibutuhkan.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Yulia Wahyu Saragih, Brady Rikumahu, “Analisis Faktor Adopsi *E-Wallet* Gopay Ovo, dan Dana dengan Model UTAUT2 pada Masyarakat Jawa Barat,” *Jurnal Nominal*, Vol.11, no.1 (April,2022):72

<sup>11</sup> Yayang syania sabilla taqwa, Imam mukhlis, “Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Pada Generasi Z,” *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, Vol 11, no. 07 (July, 2022):831

- 3) *E-wallet* merupakan layanan elektronik untuk menyimpan data dan instrumen pembayaran, antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran.<sup>12</sup>

## I. Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti dalam membandingkan hasil penelitiannya dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yang juga digunakan untuk tambahan inspirasi bagi penelitian berikutnya, disamping itu kajian penelitian terdahulu ini juga menunjukkan orisinalitas hasil penelitian yang dipaparkan oleh peneliti.<sup>13</sup> Pada bagian ini peneliti mencantumkan beberapa kajian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian saat ini yaitu:

### 1. Hasil penelitian Johanes Fernandes Andry, Herlina dan Antonius Rianto (2023)

Penelitian yang dilakukan oleh Johanes Fernandes Andry, Herlina dan Antonius Rianto di tahun 2023 dengan judul penelitian “Analisis Kepuasan Pelanggan Pada *E-Commerce* Shopee Dengan Metode UTAUT”. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui penyebaran kuesioner secara daring, responden merupakan mahasiswa dari tiga perguruan tinggi di Jakarta yaitu

---

<sup>12</sup> Muhammad Taufik Hidayat, Qurrotul Aini, dan Elvi Fetrina, “Penerimaan Penggunaan *E-Wallet* Menggunakan UTAUT 2,” dalam *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, Vol. 9, no. 3 (Agustus 2020):240

<sup>13</sup> Muhammad Qorib dkk, *Panduan Penulisan Skripsi FAI UMSU* (Medan: UMSU Press, 2021), 14.

Universitas Bunda Mulia, STMIK Widuri dan Universitas Satya Negara Indonesia yang pernah berbelanja di aplikasi Shopee

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semua indikator yang termasuk dalam variabel hasil model pengukuran menggunakan metode UTAUT merupakan indikator valid yang mencerminkan variabel penelitian yaitu: Ekspektasi kerja (PE), Harapan Usaha (EE), Dampak Sosial (SI) dan Kondisi yang memfasilitasi (FC) semuanya menunjukkan hasil positif yang berarti memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna shopee

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Johanes Fernandes Andry, Herlina dan Antonius Rianto dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis disini adalah sama-sama menggunakan metode pendekatan yang sama yaitu variable-variabel yang terdapat pada konstruk UTAUT, namun peneliti menggunakan metode pengembangannya yakni UTAUT 2 dan sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada objek yang diteliti dimana pada penelitian Johanes dkk menggunakan *E-Commerce* Shopee sedangkan peneliti menggunakan *E-Wallet* sebagai objek penelitiannya. Perbedaan lainnya juga terletak pada variabel dependen (Y) yang mana dalam penelitian yang dilakukan Johanes dkk menganalisis kepuasan pelanggan sedangkan dalam penelitian penulis menggunakan perilaku konsumtif sebagai variabel dependen, responden penelitiannya pun berbeda yaitu Johanes dkk mengambil responden yang berasal dari tiga perguruan tinggi yang ada di Jakarta sedangkan

peneliti berfokus pada mahasiswa IAIN MADURA, serta lokasi penelitian yang juga berbeda yaitu peneliti melakukan penelitian di IAIN MADURA sedangkan Johanes dkk melakukan penelitian di Ibukota Jakarta.<sup>14</sup>

2. Hasil penelitian Devit Setiono, Triana Anggraini dan Taqwa Putra Budi Purnomo Sidi Hiram (2022)

Penelitian ini berjudul “ Analisis *Technology Acceptance Model* Pada *E-Wallet* Menggunakan SEM-PLS”. Populasi dalam penelitian ini adalah civitas akademika Universitas Budi Luhur dengan 115 responden namun hanya 100 yang diolah. Penelitian ini menggunakan data primer dari hasil perolehan kuesioner melalui *google form* dan menggunakan teknik analisis data SEM-PLS dengan tahapan *outer model* dan *inner model*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* dengan nilai sig. 0,000, sedangkan persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* dengan nilai sig. 0,128 yang kemudian dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa persepsi kemudahan, manfaat dan sikap pengguna memiliki kontribusi sebesar 45%.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Devit Setiono dkk dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada objek penelitian yaitu menggunakan *e-wallet* sedangkan perbedaannya terletak pada metode yang digunakan yaitu dalam penelitian sebelumnya menggunakan metode *Technology*

---

<sup>14</sup> Johanes Fernandes Andry, Herlina dan Antonius Rianto, “Analisis Kepuasan Pelanggan Pada *E-Commerce* Shopee Dengan Metode UTAUT,” *Cogito Smart Journal*, Vol. 9, no. 1 (June,2023)

*Acceptance Model* dengan metode penelitian deskriptif kualitatif sedangkan penulis dalam penelitian ini menggunakan UTAUT2 dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel yang digunakan dalam penelitian Devit Setiono dkk adalah civitas akademika Universitas Budi Luhur pada tahun 2022, sedangkan peneliti mengambil seluruh mahasiswa IAIN MADURA 2020-2022, selain itu lokasi penelitian yang dilakukan juga berbeda lokasi penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu dilakukan di Universitas Budi Luhur dan lokasi penelitian yang dilakukan peneliti berlokasi di IAIN MADURA.<sup>15</sup>

3. Hasil penelitian Ega Fahira Anggriani, Nurul Mutiah dan Ferdy Febriyanto (2023)

Penelitian yang dilakukan oleh Ega Fahira Anggriani dkk dengan penelitiannya yang berjudul “Analisis Penerimaan dan Kepuasan *User* Aplikasi Peduli Lindungi Mempergunakan Metode UTAUT 2 dan EUCS”. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan penyebaran kuesioner kepada 100 responden *user* aplikasi Peduli Lindungi di Kota Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan tingkat persentase penerimaan dan kepuasan *user* aplikasi Peduli Lindungi di Kota Pontianak pada skor hasil kerja sebanyak 73,45% dan skor kepentingan sebanyak 74,81% yang menunjukkan bahwa responden setuju untuk menerima dan merasa puas dengan aplikasi Peduli Lindungi. Terdapat 4 hipotesis yang diterima, adapun variable yang dinyatakan sebagai prioritas utama untuk dilaksanakannya perbaikan yakni

---

<sup>15</sup> Devit Setiono, Triana Anggraini dan Taqwa Putra Budi Purnomo Sidi Hiram, “Analisis *Technology Acceptance Model* Pada *E-Wallet* Menggunakan *SEM-PLS*,” *Sebatik*, Vol. 26, no. 2 (Desember,2022)

*facilitating conditions* karena memperoleh skor *performance* yang rendah dan skor *importance* yang tinggi.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ega Fahira Anggriani dkk dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan metode UTAUT 2 dan sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan perbedaan antara keduanya terletak pada objek penelitian yaitu pada penelitian yang dilakukan Ega Fahira Anggriani dkk menggunakan aplikasi Peduli Lindungi sedangkan dalam penelitian ini menggunakan *e-wallet* sebagai objek penelitian. Perbedaan lainnya antara kedua penelitian ini yaitu pada penelitian sebelumnya tidak hanya menggunakan metode UTAUT saja namun juga menggunakan EUCS sedangkan dalam penelitian ini hanya menggunakan metode UTAUT serta masalah yang diangkat dalam penelitian Ega Fahira Anggriani dkk mengenai penerimaan dan kepuasan user aplikasi Peduli Lindungi dan dalam penelitian ini mengenai masalah perilaku konsumtif pengguna *e-wallet*.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Ega Fahira Anggriani, Nurul Mutiah dan Ferdy Febriyanto, "Analisis Penerimaan dan Kepuasan User Aplikasi Peduli Lindungi Menggunakan Metode UTAUT 2 dan EUCS," *Jurnal Sistem Informasi*, Vol. 10, no. 1 (Maret, 2023)