

Pengaruh Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* Dana Di Kota Batam

Frانيا Inwardli Putri Gulo¹, M Khoiri² *

^{1,2} Manajemen, Universitas Putera Batam

Abstrak

Perkembangan zaman telah menghadirkan teknologi informasi yang terus berkembang untuk mempermudah berbagai kegiatan manusia. Dampaknya tidak hanya terbatas pada berbagai bidang kehidupan, tetapi juga berpengaruh besar terhadap aspek ekonomi, khususnya dalam pengelolaan keuangan. Dengan kemajuan teknologi ini, cara pembayaran sedang beralih dari yang konvensional berupa uang tunai ke sistem digital yang lebih modern, seperti berbagai aplikasi *e-wallet* yang praktis dan mudah diakses. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak kemudahan akses, fitur layanan, dan promosi terhadap penerimaan penggunaan *e-wallet* Dana di Kota Batam. Sampel terdiri dari 204 responden yang sudah menggunakan *e-wallet* Dana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan akses, fitur layanan dan promosi mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*, yakni dengan tingkat signifikansi $0,00 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemudahan akses, fitur layanan, dan promosi mempunyai dampak positif dan signifikan terhadap keputusan masyarakat dalam penggunaan *e-wallet* Dana di Kota Batam.

Kata kunci: Kemudahan Akses, Fitur Layanan, Promosi, Keputusan Penggunaan

Copyright (c)2024 Frانيا Inwardli Putri Gulo¹, M Khoiri²

✉ Corresponding author :

Email Address : pb200910206@upbatam.ac.id, mkhoiri.mpd@gmail.com *

Abstract

The times have brought information technology that continues to develop to make various human activities easier. The impact is not only limited to various areas of life, but also has a big influence on economic aspects, especially in financial management. With these technological advances, payment methods are shifting from conventional cash to more modern digital systems, such as various *e-wallet* applications that are practical and easy to access. This research aims to explore the impact of ease of access, service features and promotions on the acceptance of Dana E-wallet use in Batam City. The sample consists of 204 respondents who have used the Dana E-wallet. The research results show that ease of access has a positive and significant influence on the decision to use E-wallet, with a significance level of $0.00 < 0.05$. Likewise, service features and promotions also have a positive and significant influence on usage decisions. Overall, ease of access, service features, and promotions together have a significant influence on usage decisions. Therefore, it can be concluded that ease of access, service features and promotions have a positive and significant influence on the decision to use the Dana E-wallet in Batam City.

Keywords : Convenience, Service Features, Promotion, Usage Decision

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman telah mempengaruhi berbagai aspek seperti dalam bidang teknologi dan informasi yang semakin maju dengan tujuan mempermudah berbagai urusan manusia. Teknologi informasi berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk aspek ekonomi yang sangat terkait dengan uang. Uang, sebagai alat tukar global, memiliki nilai tukar yang bervariasi di setiap negara dan cenderung fluktuatif nilainya. Dengan kemajuan teknologi, muncul konsep uang digital atau e-money yang mana memungkinkan setiap orang melakukan transaksi dengan lebih mudah dan efisien. Uang digital berfungsi sebagai alat tukar yang mempermudah dan mempercepat transaksi sehari-hari khususnya dalam jual beli. Kelebihan uang digital terletak pada efisiensinya, karena dengan menggunakan smartphone, seseorang dapat dengan mudah membawa uang digital ke mana saja. Uang digital berada dalam dompet digital atau *e-wallet* yang ada di smartphone pengguna saat ingin melakukan pembayaran. Masyarakat Indonesia umumnya memanfaatkan uang kertas dan uang logam sebagai alat tukar resmi dalam berbagai transaksi keuangan. Namun, dengan kemajuan teknologi digital yang pesat, sistem transaksi telah beralih dari metode offline ke online. Transaksi online ini juga disebut sebagai pembayaran non tunai atau non cash. Salah satu contohnya adalah penggunaan uang elektronik atau *e-money*. Transaksi yang menggunakan e-money ini sering dikenal sebagai pembayaran elektronik atau *e-payment*.

E-wallet Dana adalah salah satu layanan *e-wallet* yang sangat terkenal di Kota Batam. Penggunaan *e-wallet* semakin menjadi pilihan utama dalam transaksi pembayaran yang praktis dan efisien. Dana merupakan salah satu platform *e-wallet* terpopuler di Indonesia, termasuk di Kota Batam. Namun, keputusan masyarakat untuk menggunakan e-wallet dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kemudahan penggunaan, fitur layanan yang tersedia, dan promosi yang ditawarkan oleh penyedia *e-wallet* tersebut dan berbagai hal lainnya. E-wallet memungkinkan pelanggan melakukan pembayaran elektronik menggunakan perangkat seperti ponsel, sehingga mempermudah transaksi pembayaran barang atau jasa dari penjual. Dengan memberikan kemudahan, keuntungan, promosi, dan keamanan, *e-wallet* menarik minat konsumen untuk terus menggunakannya atau dalam hal ini memutuskan untuk terus mengisi saldo dompet elektronik. Seiring perkembangan teknologi, sistem pembayaran beralih dari tunai ke digital melalui berbagai aplikasi *e-wallet*. Kemudahan ini mencakup seberapa jauh teknologi inovatif mudah dipelajari, dipahami, dan dioperasikan, termasuk kejelasan tujuan penggunaan teknologi informasi (TI) dan kemudahan penggunaan sistem yang sesuai dengan keinginan pengguna (Arianto, 2023).

Fitur layanan memainkan peran penting dalam membangun kepercayaan konsumen untuk melakukan transaksi pembayaran, baik secara online maupun offline, seperti yang dinyatakan oleh Rithmaya dalam penelitian Angelia dan Kartika (2023). Selain itu, promosi diberikan bertujuan untuk menyampaikan atau memberikan informasi kepada konsumen mengenai keunggulan suatu produk atau jasa, dengan tujuan mendorong konsumen untuk meningkatkan daya beli (Hakim et al., 2022). Promosi merupakan upaya untuk mempengaruhi keputusan pelanggan dengan menampilkan produk atau jasa secara menarik, sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan minat pelanggan untuk membeli (Aprilia & Susanti, 2022).

Promosi menyertakan serangkaian strategi pemasaran yang dirancang secara teliti untuk memperkenalkan, membagikan data, sertaengaruhi calon konsumen sehingga mereka jadi tertarik untuk melakukan pembelian ataupun memakai sesuatu produk ataupun layanan (Afna & Khoiri, 2023). Promosi menyertakan serangkaian strategi pemasaran yang dirancang secara teliti untuk memperkenalkan, membagikan data, sertaengaruhi calon konsumen sehingga mereka jadi tertarik untuk membeli ataupun memakai sesuatu produk ataupun layanan (Mariza & Khoiri, 2024). Energi tarik promosi merupakan seluruh suatu yang menarik serta memiliki nilai (Wati & Khoiri, 2023).

Keputusan penggunaan merupakan keputusan individu untuk menggunakan aplikasi dana sebagai alat pembayaran elektronik. Keputusan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor,

seperti kemudahan dan fitur layanan yang tersedia dalam aplikasi dana. Hasil dari proses ini adalah pilihan yang didasarkan pada pengetahuan dan menunjukkan intensi perilaku. Intensi perilaku, pada gilirannya, adalah rencana untuk melakukan beberapa perilaku yang telah dipilih (Aprilia & Susanti, 2022). Kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk berbelanja secara online dan melakukan pembayaran melalui dompet digital, telah mengalami perkembangan yang signifikan. Dalam penggunaan dompet digital, keberadaannya tidak hanya mempermudah berbagai aktivitas kehidupan, tetapi juga menawarkan tingkat keamanan yang penting dan menjadi fokus utama dalam penggunaan e-wallet. Karena transaksi dilakukan secara online dan tanpa pertemuan langsung, risiko penipuan menjadi lebih tinggi. Namun, dengan kemudahan dan keamanan yang disediakan, hal ini dapat meningkatkan loyalitas pelanggan terhadap penggunaan e-wallet.

Dana adalah aplikasi dompet digital asal Indonesia yang diuntuk untuk mempermudah setiap transaksi non-tunai dan non-kartu secara digital, baik online maupun offline. Dengan kecepatan dan keandalan yang tinggi. Sebagai dompet digital, Dana beroperasi di sektor keuangan dan telah ada sejak tahun 2017. Aplikasi ini resmi diluncurkan pada 5 November 2018 oleh PT. Espay Debit Indonesia Koe, sebuah perusahaan yang fokus pada teknologi finansial. Dana memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi non-tunai dan non-kartu secara digital, memberikan kemudahan dalam pembayaran dan transaksi tanpa perlu menggunakan uang tunai atau kartu kredit (Hartanto et al., 2023). Dana memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai transaksi keuangan melalui ponsel pintar, seperti transfer uang, pembayaran tagihan, pembelian pulsa, dan lain-lain. Aplikasi Dana sangat populer di Indonesia karena menjadi salah satu aplikasi dompet elektronik pertama yang diluncurkan sebelum penggunaan dompet elektronik meluas. Meskipun saat ini terdapat banyak aplikasi dompet elektronik lain yang menjadi kompetitor, Dana tetap menjadi salah satu aplikasi favorit yang dominan di kalangan masyarakat. Pengguna aplikasi penyedia jasa uang elektronik seperti Dana perlu memperhatikan beberapa hal penting karena adanya risiko kerugian.

Dana dapat digunakan secara luas sebagai dompet elektronik, meliputi pembelian pulsa, paket data, pembayaran tagihan bulanan, serta transaksi belanja di berbagai merchant baik offline maupun online. Selain itu, Dana juga menawarkan berbagai fungsi, termasuk transfer uang dan pembelian emas secara elektronik. Selain menyediakan beragam fungsi tersebut, Dana juga menawarkan berbagai metode transfer, seperti transfer antar bank ke Bank BRI, BCA, BNI, Mandiri, CIMB Niaga, Paninbank, Permata Bank, Danamon, BTN, dan Maybank. Dana juga menggunakan agen untuk metode perantara. Namun, meskipun *e-wallet* Dana adalah salah satu platform yang mempermudah dalam melakukan transaksi, ada kemungkinan bahwa platform tersebut akan menghadapi masalah dalam penggunaannya.

Kemudahan menunjukkan bahwa adanya masalah dalam menggunakan *e-wallet* Dana, seperti aplikasi banyak update sehingga mempersulit pengguna. Leletnya aplikasi Dana dapat menjadi lambat atau tidak responsif, yang disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk pembaruan berulang yang membebani kinerja perangkat atau aplikasi itu sendiri. Hal ini bisa menjadi sangat mengganggu bagi pengguna, terutama jika mereka membutuhkan aplikasi tersebut untuk melakukan kegiatan transaksi keuangan maupun aktivitas penting lainnya secara cepat dan efisien. Dapat terlihat pada ulasan berikut jelas bahwa pengguna aplikasi dana memberikan rating yang sangat buruk atau bintang satu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada ulasan berikut:

Selanjutnya permasalahan pada Fitur Layanan yang dapat dijelaskan yaitu sistem transaksi sering mengalami error. Pengguna mengalami kesulitan atau kegagalan transaksi saat melakukan transaksi keuangan melalui aplikasi pembayaran *e-wallet* ke ShopeePay. Beberapa faktor dapat menyebabkan hal ini, antara lain gangguan jaringan yang menyebabkan koneksi internet tidak stabil, beban server yang berlebihan karena banyaknya pengguna yang mengakses secara bersamaan, masalah teknis pada perangkat lunak aplikasi, dan kesalahan pengguna dalam memasukkan informasi atau langkah transaksi.

Pengembangan dana untuk secara rutin memantau kinerja sistem, melakukan pengujian yang ketat sebelum merilis pembaruan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada ulasan berikut:

Selanjutnya, masalah dengan variabel promosi yang dapat dijelaskan yaitu Diskon yang ditawarkan tidak sesuai ekspektasi atau keinginan konsumen. Diskon merupakan salah satu strategi pemasaran yang tepat, tetapi konsumen harus melihat bahwa diskon sesuai dengan apa yang diharapkan. Pengguna akan menilai pelayanan berdasarkan apakah sesuai dengan harapan mereka atau tidak. Kualitas pelayanan harus sesuai dengan harapan pengguna karena mereka akan membandingkan kualitas pelayanan dengan platform lain yang sejenis. Masalah timbul ketika diskon yang ditawarkan oleh *e-wallet* Dana tidak sesuai dengan harapan atau keinginan pengguna. Hal ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti halnya ketidakrelevanan diskon dengan kebutuhan atau preferensi belanja pengguna, proses klaim yang rumit, keterbatasan dalam penggunaan diskon, atau ketidakjelasan informasi tentang diskon tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada ulasan berikut:

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, penggunaan *e-wallet* dapat memiliki dampak negatif terhadap pengguna, yaitu kekhawatiran terhadap informasi pribadi. Menurut beberapa pengguna, informasi yang telah diinput sebelum mendaftar dana dapat menyebabkan kekhawatiran terhadap penyalahgunaan data yang dapat menyebabkan kerugian bagi pengguna. Selain itu, proses verifikasi dianggap terlalu rumit dan memakan waktu. Bahkan beberapa pengguna mengalami gangguan teknis saat melakukan transaksi dan pihak dana lambat dalam menangani masalah tersebut. E-wallet Dana adalah salah satu penyedia layanan e-wallet yang mendapat perhatian besar dari masyarakat di Kota Batam. Penggunaan *e-wallet* semakin menjadi pilihan utama dalam transaksi pembayaran yang praktis dan efisien dalam keuangan. E-wallet Dana adalah salah satu platform *e-wallet* yang populer di Indonesia, termasuk di Kota Batam. Namun, keputusan penggunaan *e-wallet* oleh masyarakat dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu, seperti kemudahan penggunaan, fitur layanan yang ditawarkan, dan promosi yang diberikan oleh penyedia *e-wallet* tersebut.

METODOLOGI

Riset ini mempraktikkan tata cara kuantitatif yang didasari oleh filsafat positivisme. Tata cara ini mencakup pengumpulan informasi lewat instrumen riset dan analisis informasi secara kuantitatif ataupun statistik. Riset ini bertujuan buat menguji hipotesis yang sudah ditetapkan lebih dahulu dengan mengecek populasi ataupun ilustrasi tertentu. Populasi yang diteliti merupakan warga Kota Batam yang memakai e- wallet, walaupun jumlah nyatanya tidak dikenal. Menurut Sugiyono (2020:127), ilustrasi merupakan bagian dari populasi yang mempunyai jumlah serta ciri tertentu. Dalam riset ini, ilustrasi yang diseleksi merupakan pengguna e- wallet Dana di Kota Batam. Buat mengumpulkan informasi, digunakan tata cara observasi nonpartisipan lewat kuesioner serta riset kepustakaan.

Defenisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2022:38), variabel riset mencakup seluruh aspek yang ditetapkan oleh periset buat dipelajari supaya bisa mendapatkan data yang relevan serta menarik kesimpulan. Definisi operasional menarangkan variabel bersumber pada kegiatan ataupun pengukuran tertentu yang digunakan dalam riset.

Tabel 1. Definisi Operasional Variabel

No	Operasional	Indikator	Skala
1	Kemudahan (X ₁)	1. <i>Simple to learn</i> (mudah dipelajari) 2. <i>User-friendly</i> (mudah digunakan) 3. <i>Timely</i> (tepat waktu) for information systems	Likert

		4. <i>Clear and easy to comprehend</i> (jelas dan mudah dimengerti)	
		5. <i>Develop proficiency</i> (menjadi trampil)	
2	Fitur Layanan (X ₂)	1. Keringanan dalam mengakses produk ataupun layanan 2. Keanekaan dalam layanan transaksi 3. Ragam fitur yang beragam 4. Inovasi dalam produk	Likert
3	Promosi (X ₃)	1. Iklan 2. Penjualan langsung 3. Penawaran promosi 4. Komunikasi publik	Likert
4	Keputusan Penggunaan (Y)	1. Konsistensi produk 2. Keterbiasaan penggunaan produk atau layanan 3. Memberikan referensi kepada orang lain 4. Menggunakan kembali	Likert

Sumber: Data Sekunder, 2024

Analisis Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda ialah suatu tata cara yang memakai elastis prediktor berupa istirahat ataupun perbandingan. Analisa ini dicoba dengan dorongan fitur lunak statistik SPSS tipe 26. Bentuk regresi linier berganda ini dipakai buat mencoba anggapan selaku selanjutnya:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Di mana:

Y = Variabel terikat

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

X = Variabel bebas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan riset ini merupakan untuk menemukan bahwa faktor kemudahan (X₁), fitur layanan (X₂), dan promosi (X₃) memiliki dampak terhadap keputusan penggunaan (Y). Hasil percobaan yang dicoba oleh periset direpresentasikan dalam bagan selanjutnya.

Hasil Uji Validitas

Tabel 2. Uji Validitas Kemudahan (X₁)

Kemudahan (X ₁)			
Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
X1.1	0,810		
X1.2	0,836		
X1.3	0,833	0,1367	Valid
X1.4	0,840		
X1.5	0,805		

Sumber : Olah Data IBM SPSS Statistics 26, 2024

Oleh karena itu, dapat disimpulkan kalau seluruh statment dalam elastis keringanan merupakan setuju sebab angka r jumlah lebih besar dari r bagan.

Tabel 3. Uji Validitas Fitur Layanan (X_2)

Fitur Layanan (X_2)			
Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
X2.1	0,754	0,1367	Valid
X2.2	0,812		
X2.3	0,836		
X2.4	0,846		

Sumber : Olah Data IBM SPSS *Statistics* 26, 2024

Oleh karena itu, dapat disimpulkan kalau seluruh statment dalam elastis keringanan merupakan setuju sebab angka r jumlah lebih besar dari r bagan.

Tabel 4. Uji Validitas Promosi (X_3)

Promosi (X_3)			
Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
X3.1	0,845	0,1367	Valid
X3.2	0,894		
X3.3	0,868		
X3.4	0,783		

Sumber : Olah Data IBM SPSS *Statistics* 26, 2024

Oleh karena itu, dapat disimpulkan kalau seluruh statment dalam elastis keringanan merupakan setuju sebab angka r jumlah lebih besar dari r bagan.

Tabel 5. Uji Validitas Keputusan Penggunaan (Y)

Keputusan Penggunaan (Y)			
Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Y.1	0,806	0,1367	Valid
Y.2	0,865		
Y.3	0,842		
Y.4	0,817		

Sumber : Olah Data IBM SPSS *Statistics* 26, 2024

Oleh karena itu, dapat disimpulkan kalau seluruh statment dalam elastis keringanan merupakan setuju sebab angka r jumlah lebih besar dari r bagan.

Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 6. Uji Reliabilitas

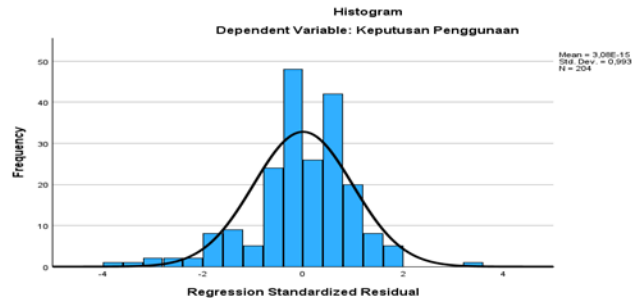
No	Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	Kemudahan	0,880	Reliabel
2	Fitur Layanan	0,827	Reliabel
3	Promosi	0,868	Reliabel
4	Keputusan Penggunaan	0,852	Reliabel

Sumber : Olah Data IBM SPSS *Statistics* 26, 2024

Hasil pengtesan Cronbachs Alpha pada bagan di atas membuktikan kalau angka elastis riset melampaui 0, 60. Ini menunjukkan kalau seluruh elastis yang dianalisis dikira reliabel ataupun bisa diharapkan. Dengan tutur lain, hasil percobaan reliabilitas membuktikan kalau variabel- variabel itu tidak berubah- ubah dalam mengukur serta memantulkan rancangan yang diawasi. Oleh sebab itu, bisa disimpulkan kalau seluruh bagian ataupun

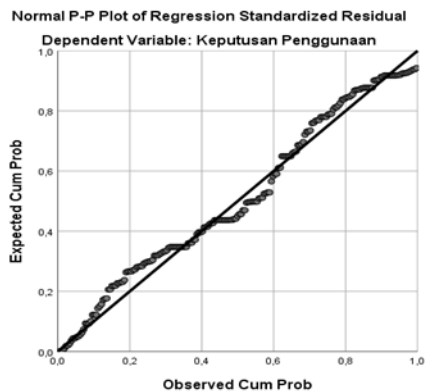
elastis dalam riset ini mempunyai tingkatan keandalan yang lumayan buat dipakai dalam analisa informasi lebih lanjut.

Hasil Uji Normalitas



Gambar 1. Diagram Histogram
Sumber : Olah Data IBM SPSS Statistics 26, 2024

Para ilmuwan juga melakukan berbagai pengujian untuk mengetahui normalitas data menggunakan plot probabilitas seperti yang ditampilkan pada dibawah ini.



Gambar 2. Normal P-Plot
Sumber : Olah Data IBM SPSS Statistics 26, 2024

Seperti yang terlihat pada Gambar 2, terdapat arus informasi yang mengalir sepanjang diagonal, memberikan instruksi serupa dari sudut ke sudut. Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa lapangan P memperoleh manfaat dari transportasi khusus.

Tabel 7. Uji Kolmogorov Smirnov

		Unstandardized Residual
N		204
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,56084258
Most Extreme Differences	Absolute	,074
	Positive	,062
	Negative	-,074

<i>Test Statistic</i>			,074
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)^c</i>			,008 ^c
<i>Monte Carlo Sig. (2-tailed)</i>	<i>Sig</i>		,198 ^d
	99%	<i>Lower</i>	,188
	<i>Confidence Interval</i>	<i>Bound</i>	
		<i>Upper Bound</i>	,208

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 204 sampled tables with starting seed 2000000.

Sumber : Olah Data IBM SPSS *Statistics* 26, 2024

Tabel tersebut menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki distribusi yang normal, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi Monte Carlo sebesar 0,198, yang melebihi nilai 0,05.

Hasil Uji Multikolonieritas

Tabel 8. Uji Multikolonieritas

Model		<i>Collinearity Statistics</i>	
		<i>Tolerance</i>	VIF
1	Kemudahan	,360	2,781
	Fitur Layanan	,256	3,904
	Promosi	,346	2,886

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

Sumber : Olah Data IBM SPSS *Statistics* 26, 2024

Bila angka VIF kurang dari 10 serta angka tolerance lebih besar dari 0, 10, hingga tidak terdapat gejala ikatan yang penting antara elastis leluasa dalam riset ini. Dengan begitu, bisa disimpulkan kalau tidak ada permasalahan multikolonieritas pada elastis leluasa. Ini diperkuat oleh angka VIF yang sedang di dasar 10 buat X1(2, 781), X2(3, 904), serta X3(2, 886), dan angka tolerance yang sedang di atas 0, 10 buat X1(0, 360), X2(0, 256), serta X3(0, 346).

Hasil uji coba Heteroskedastisitas

Tabel 9. Uji Glejser

<i>Model</i>		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1	(Constant)	,773	,666		1,161	,247
	Kemudahan	-,004	,048	-,009	-,074	,941
	Fitur Layanan	,019	,072	,036	,260	,795
	Promosi	,006	,055	,014	,115	,909

Sumber : Olah Data IBM SPSS *Statistics* 26, 2024

Hasil percobaan heteroskedastisitas dalam Bagan 9 membuktikan kalau tiap elastis bebas dalam riset mempunyai angka signifikansi di atas 0, 05. Penemuan ini membawa alamat kalau hasil riset ini tidak terbawa- bawa oleh permasalahan heteroskedastisitas.

Hasil Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji T)**Tabel 10.** Uji T X1 Terhadap Y

<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1 (Constant)	2,592	1,019		2,543	,012
Kemudahan	,651	,047	,701	13,985	,000

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan (Y)

Sumber : Olah Data IBM SPSS *Statistics* 26, 2024

Bersumber pada informasi dalam Bagan 10, bisa disimpulkan kalau angka *t* buat elastis Keringanan merupakan 13, 985, melampaui angka *t* kritis 1, 97190. Tingkatan signifikansi elastis Keringanan pula kurang dari 0, 05. Oleh sebab itu, anggapan nihil(*H*₀) ditolak, sedangkan anggapan pengganti(*H*_a) diperoleh. Ini membuktikan kalau Keringanan mempunyai akibat yang penting kepada Ketetapan Pemakaian, alhasil anggapan pengganti *H*₁ bisa diperoleh.

Tabel 11. Uji T X2 Terhadap Y

<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1 (Constant)	1,893	,957		1,978	,049
Fitur Layanan	,865	,055	,740	15,635	,000

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan (Y)

Sumber : Olah Data IBM SPSS *Statistics* 26, 2024

Bersumber pada informasi dalam bagan 11, bisa disimpulkan kalau elastis Fitur Layanan mempunyai angka *t* jumlah sebesar 15. 635. Angka ini lebih besar dari angka *t* bagan yang sebesar 1, 97190, dengan tingkatan signifikansi elastis Keringanan kurang dari 0, 05. Oleh sebab itu, anggapan nihil(*H*₀) ditolak serta anggapan pengganti(*H*_a) diperoleh. Maksudnya, ada fakta kalau Fitur Layanan mempengaruhi dengan cara penting kepada Ketetapan Pemakaian, alhasil anggapan *H*₂ pula diperoleh.

Tabel 12. Uji T X3 Terhadap Y

<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1 (Constant)	4,218	,836		5,048	,000
Promosi	,752	,050	,729	15,145	,000

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan (Y)

Sumber : Olah Data IBM SPSS *Statistics* 26, 2024

Bersumber pada informasi dari bagan 12, bisa disimpulkan kalau angka *t* buat elastis Advertensi merupakan 15. 145, yang melampaui angka *t* kritis 1, 97190. Tidak hanya itu, tingkatan signifikansi elastis Keringanan kurang dari 0, 05. Dengan begitu, anggapan nihil(*H*₀) ditolak, sedangkan anggapan pengganti(*H*_a) diperoleh. Ini membawa alamat kalau Advertensi mempunyai akibat yang penting kepada Ketetapan Pemakaian, alhasil anggapan kedua(*H*₂) pula bisa diperoleh.

Hasil Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)

Tabel 13. Uji F

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	861,802	3	287,267	109,567	,000 ^b
	Residual	524,369	200	2,622		
	Total	1386,172	203			

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

b. Predictors: (Constant), Promosi (X₃), Kemudahan (X₁), Fitur Layanan (X₂)

Sumber : Olah Data IBM SPSS Statistics 26, 2024

Bersumber pada informasi dalam Bagan 13, bisa disimpulkan kalau angka f yang dihitung(109, 567) melampaui angka f bagan yang ditetapkan(2, 65). Perihal ini membawa alamat kalau Keringanan, Fitur Layanan, serta Advertensi dengan cara bersama- sama mempunyai akibat yang penting kepada Ketetapan Pemakaian. Dengan begitu, anggapan nihil(Ho) ditolak serta anggapan pengganti(Ha), ataupun anggapan H4, diperoleh.

Hasil Analisis Koefisien Determinasi (R²)

Tabel 14. Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted Square	R Std. Error of the Estimate
1	,788 ^a	,622	,616	1,619

Sumber : Olah Data IBM SPSS Statistics 26, 2024

Dengan bagan 14, diperoleh angka R Square sebesar 0, 622. Bersumber pada hasil itu, bisa disimpulkan kalau elastis Ketetapan Pemakaian, Keringanan, Fitur Layanan, serta Advertensi berkontribusi sebesar 61, 6%. Lebihnya, ialah 38, 4%, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam riset ini.

Pembahasan

Pengaruh Kemudahan, Fitur Layanan, dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan

Pengaruh Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan

Hasil percobaan teori(H₁) membuktikan terdapatnya akibat antara keringanan dengan ketetapan pemakaian E- wallet Anggaran di Kota Batam. Percobaan t menciptakan angka t jumlah sebesar 13, 985, yang lebih besar dari t bagan sebesar 1, 97190, dan tingkatan signifikansi elastis keringanan sebesar 0, 00 yang lebih kecil dari 0, 05. Bersumber pada hasil itu, Ho ditolak serta Ha diperoleh, yang berarti dengan cara statistik, keringanan mempunyai akibat positif serta penting kepada ketetapan pemakaian. Hasil dari riset yang didapat selaras dengan hasil riset (Arianto, 2023), dimana Kemudahan memberikan pengaruh terhadap Keputusan Penggunaan secara positif dan signifikan.

Pengaruh Fitur Layanan Terhadap Keputusan Penggunaan

Percobaan teori (H₂) mendapatkan hasil yang menunjukkan jika hasil antara Fitur Layanan pada ketentuan Pemanfaatan E- wallet Anggaran di Kota Batam. Percobaan t membuktikan hasil t jumlah ialah 15, 635 dari t bagan ialah 1, 97190, serta tingkatan signifikansi elastis Fitur Layanan ialah 0,00 < 0,05. Sehubungan dengan nilai yang didapat itu, Ho ditolak sebaliknya Ha diperoleh, menunjukkan kalau dengan cara statistik ini Fitur Layanan membagikan hasil positif serta relevan pada ketentuan Pemanfaatan. Hasil dari riset yang didapat selaras dengan hasil penelitian (Ferdryawan Jun Mustofan, 2024), dimana Fitur

Layanan memberikan pengaruh terhadap Keputusan Penggunaan secara positif dan signifikan.

Pengaruh Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan

Percobaan teori (H_3) mendapatkan hasil yang menunjukkan jika hasil antara promosi pada ketentuan Pemakaian E- wallet uang di Kota Batam. Percobaan t memperlihatkan hasil t jumlah ialah 15, 145 dari t bagan ialah 1, 97190, serta tingkatan signifikansi Fitur Layanan ialah $0,00 < 0,05$. Sehubungan dengan nilai yang didapat, H_0 ditolak sebaliknya H_a diperoleh, menunjukkan kalau dengan cara statistik ini Advertensi membagikan akibat positif serta penting Ketetapan Pemakaian. Hasil dari penelitian yang diperoleh selaras dengan hasil penelitian (Hari Setiawan Saragih, Andri Soemitra, 2023), dimana Promosi memberikan pengaruh terhadap Keputusan Penggunaan secara positif dan signifikan.

Pengaruh Kemudahan Fitur Layanan dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan

percobaan teori (H_4) mendapatkan hasil yang menunjukkan jika hasil antara Keringanan, Fitur Layanan serta promosi pada Ketetapan Pemakaian E- wallet uang di Kota Batam. hasil percobaan f jumlah ialah 109, 567 dari f bagan ialah 2, 65, serta tingkatan signifikansi ialah $0,00 < 0,05$. Sehubungan dengan nilai yang didapat itu, bisa ditarik kesimpulan kalau Keringanan, Fitur Layanan serta promosi, mempengaruhi penting kepada Ketetapan Pemakaian dengan cara simultan, hingga H_0 ditolak sebaliknya H_a diperoleh, dengan begitu H_4 diperoleh.

SIMPULAN

Kesimpulan pada riset ini merupakan:

1. Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan E-wallet Dana di Kota Batam.
2. Fitur Layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan E-wallet Dana di Kota Batam.
3. Promosi berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan E-wallet Dana di Kota Batam.
4. Kemudahan, Fitur Layanan dan Promosi secara simultan berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan E-wallet Dana di Kota Batam.

Referensi :

- Afna, N., & Khoiri, M. (2023). Pengaruh citra merek, kualitas produk dan promosi terhadap keputusan konsumen dalam pembelian pocari sweat di kota batam. *Dynamic Management Journal*, 7(4), 645–660.
- Aprilia, R. W., & Susanti, D. N. (2022). Pengaruh Kemudahan, Fitur Layanan, dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Dana di Kabupaten Kebumen. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi (JIMMBA)*, 4(3), 399–409. <https://doi.org/10.32639/jimmba.v4i3.121>
- Arianto, F. (2023). PENGARUH FITUR LAYANAN, EASE OF USE DAN SALES PROMOTION TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN APLIKASI E-WALLET DANA (Studi Pada Masyarakat Kota Pekanbaru). 3, 9–16.
- Hakim, A., Utari, W., & Hartati, C. S. (2022). ISSN 2252 – 7451 (Media Cetak) 2622-0946 (Media Online). 15(1), 54–61.
- Hartanto, H., Rosadi, V., & Yosmar, E. A. (2023). Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Aplikasi E-Wallet Dana. *PATTIMURA Legal Journal*, 2(3), 267–279. <https://doi.org/10.47268/pela.v2i3.10582>
- Mariza, M. A., & Khoiri, M. (2024). Pengaruh Kepercayaan, Keamanan Dan Promosi Terhadap

- Keputusan Pembelian Online Shop Lazada Pada Masyarakat Belakang Padang. *ECo-Buss*, 6(3), 1264–1277. <https://doi.org/10.32877/eb.v6i3.799>
- Wati, D. R., & Khoiri, M. (2023). the Influence of Brand Image, Digital Marketing, and Promotional Attractiveness on Gojek Customer Satisfaction in Batam City. *Dynamic Management Journal*, 7(4), 603. <https://doi.org/10.31000/dmj.v7i4.9218>
- Abrilia, N. D., & Tri, S. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 8(3), 1006–1012.
- Afna, N., & Khoiri, M. (2023). Pengaruh citra merek, kualitas produk dan promosi terhadap keputusan konsumen dalam pembelian pocari sweat di kota batam. *Dynamic Management Journal*, 7(4), 645–660.
- Angelia, M., & Kartika, C. (2023). *Pengaruh Kemudahan Data , Fitur Layanan Dan Kepercayaan Customer Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Pada Aplikasi Dana*. 1(3).
- Aprilia, R. W., & Susanti, D. N. (2022). Pengaruh Kemudahan, Fitur Layanan, dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Dana di Kabupaten Kebumen. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi (JIMMBA)*, 4(3), 399–409. <https://doi.org/10.32639/jimmba.v4i3.121>
- Arianto, F. (2023). *PENGARUH FITUR LAYANAN, EASE OF USE DAN SALES PROMOTION TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN APLIKASI E-WALLET DANA (Studi Pada Masyarakat Kota Pekanbaru)*. 3, 9–16.
- Badir, M., & Andjarwati, A. L. (2020). The Effect of E-WOM, Ease of Use and Trust on Purchase Decisions (Study on Tokopedia Application Users). *Jurnal Minds: Manajemen Ide Dan Inspirasi*, 7(1), 39. <https://doi.org/10.24252/minds.v7i1.13715>
- Darma, G. P. G. W. W., & Devi, S. (2022). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Norma Subjektif Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet di Masa New Normal (Studi Pada Pengguna E-Wallet di Kota Denpasar). *Ilmiah Mahasiswa Akuntansi*, 13(04), 1422–1433. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/9868%0Ahttps://repo.undiksha.ac.id/9868/9/>
- Hakim, A., Utari, W., & Hartati, C. S. (2022). *ISSN 2252 – 7451 (Media Cetak) 2622-0946 (Media Online)*. 15(1), 54–61.
- Hari Setiawan Saragih, Andri Soemitra, dan N. (2023). Pengaruh Promosi, Persepsi Manfaat Dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8.
- Gultom, R., & Khoiri, M. (2023). Pengaruh Customer Review, Customer Rating Dan Konten Marketing Terhadap Minat Beli Produk Fashion Di Tiktok Shop Kota Batam. *Jurnal Ekonomi & Manajemen Indonesia*, 23(2), 72–83.
- Simbolon, D. Z., & Khoiri, M. (2023). Pengaruh Daya Tarik Iklan dan Brand Image terhadap Kepuasan Konsumen Pengguna Grab di Kota Batam. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(7), 3443–3449.