

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang terdiri dari kombinasi manusia, teknologi, prosedur, dan basis data yang saling terintegrasi untuk mengolah, menyimpan, serta menghasilkan informasi untuk mendukung aktivitas operasional dan pengambilan keputusan. Sistem informasi berfungsi mengubah data menjadi informasi yang memiliki nilai guna sehingga dapat dimanfaatkan secara efektif dalam berbagai aktivitas organisasi. Perkembangan teknologi *digital* menyebabkan sistem informasi menjadi salah satu komponen penting dalam berbagai sektor, seperti pendidikan, bisnis, pemerintahan, dan layanan keuangan. Penerapan sistem informasi dinilai mampu meningkatkan kecepatan pengolahan data, ketepatan informasi, serta efisiensi pelaksanaan aktivitas berbasis teknologi [6][7].

Perkembangan sistem informasi turut mendorong transformasi *digital* pada sektor layanan keuangan melalui penerapan *financial technology* (Fintech). Teknologi tersebut memungkinkan berbagai aktivitas keuangan dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan internet dan perangkat digital. Pemanfaatan sistem informasi pada layanan keuangan memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan transaksi secara cepat, praktis, dan fleksibel tanpa dibatasi ruang dan waktu. Selain itu, penerapan sistem informasi pada sektor keuangan juga mendukung perubahan pola transaksi masyarakat dari sistem pembayaran tunai menuju sistem pembayaran digital berbasis elektronik [8][9].

Dalam konteks pembayaran digital, sistem informasi diterapkan pada layanan dompet elektronik (*e-wallet*) yang memungkinkan pengguna menyimpan saldo serta melakukan transaksi melalui aplikasi *digital*. Kehadiran dompet *digital* menjadi salah satu bentuk implementasi sistem informasi dalam mendukung aktivitas transaksi non-tunai di masyarakat. Penggunaan *e-wallet* dinilai mampu memberikan efisiensi waktu, kemudahan akses transaksi, serta fleksibilitas dalam melakukan pembayaran digital. Beberapa layanan dompet *digital* yang berkembang di Indonesia antara lain GoPay, OVO, DANA, dan ShopeePay. Perkembangan layanan tersebut menunjukkan bahwa sistem informasi memiliki peran penting dalam mendukung transformasi ekonomi *digital* dan perubahan perilaku penggunaan teknologi pembayaran modern [10][11][12].

Pemanfaatan sistem informasi dalam layanan pembayaran *digital* juga berkaitan dengan penerimaan dan perilaku penggunaan dompet digital GoPay oleh masyarakat. Dalam penelitian mengenai penggunaan teknologi *digital*, sistem informasi sering dikaji menggunakan model penerimaan teknologi seperti *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Model tersebut digunakan untuk menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi perilaku individu dalam menerima dan menggunakan teknologi digital. dengan demikian, sistem informasi tidak hanya dipandang sebagai perangkat teknologi, tetapi juga sebagai bagian dari interaksi antara pengguna, perilaku penggunaan, dan inovasi teknologi *digital* dalam kehidupan sehari-hari [5][6][13].

2.2 *Fintech* (*Financial technology*) dan Dompet Digital

Financial technology (*fintech*) merupakan inovasi dalam sektor jasa keuangan yang memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi, kemudahan, dan kecepatan layanan transaksi keuangan. *Fintech* hadir sebagai respons terhadap perkembangan teknologi informasi yang mendorong perubahan sistem pembayaran dari metode konvensional menuju transaksi digital. Pemanfaatan *fintech* memungkinkan masyarakat melakukan berbagai aktivitas keuangan secara praktis melalui perangkat elektronik, sehingga mendukung terbentuknya pola transaksi non-tunai dalam kehidupan sehari-hari [14].

Financial Technology merupakan penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, model bisnis, dan inovasi baru yang berdampak terhadap efisiensi serta keamanan sistem pembayaran. Perkembangan *fintech* di Indonesia menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, khususnya pada sektor pembayaran digital. Kondisi tersebut ditandai dengan meningkatnya penggunaan layanan transaksi elektronik pada berbagai aktivitas masyarakat, seperti pembayaran tagihan, pembelian produk, transfer dana, hingga transaksi berbasis *quick Response Code Indonesian Standart* (QRIS) [1][14].

Salah satu implementasi utama *fintech* adalah dompet digital (*e-wallet*), yaitu aplikasi berbasis teknologi yang digunakan untuk menyimpan saldo elektronik dan melakukan pembayaran secara digital. Dompet digital memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan transaksi tanpa menggunakan uang tunai, serta menawarkan efisiensi dan keamanan dalam sistem pembayaran. Perkembangan *e-wallet* di Indonesia menunjukkan peran pentingnya dalam ekosistem keuangan digital, khususnya sebagai sarana transaksi yang banyak digunakan oleh generasi muda dalam aktifitas ekonomi sehari-hari [1].

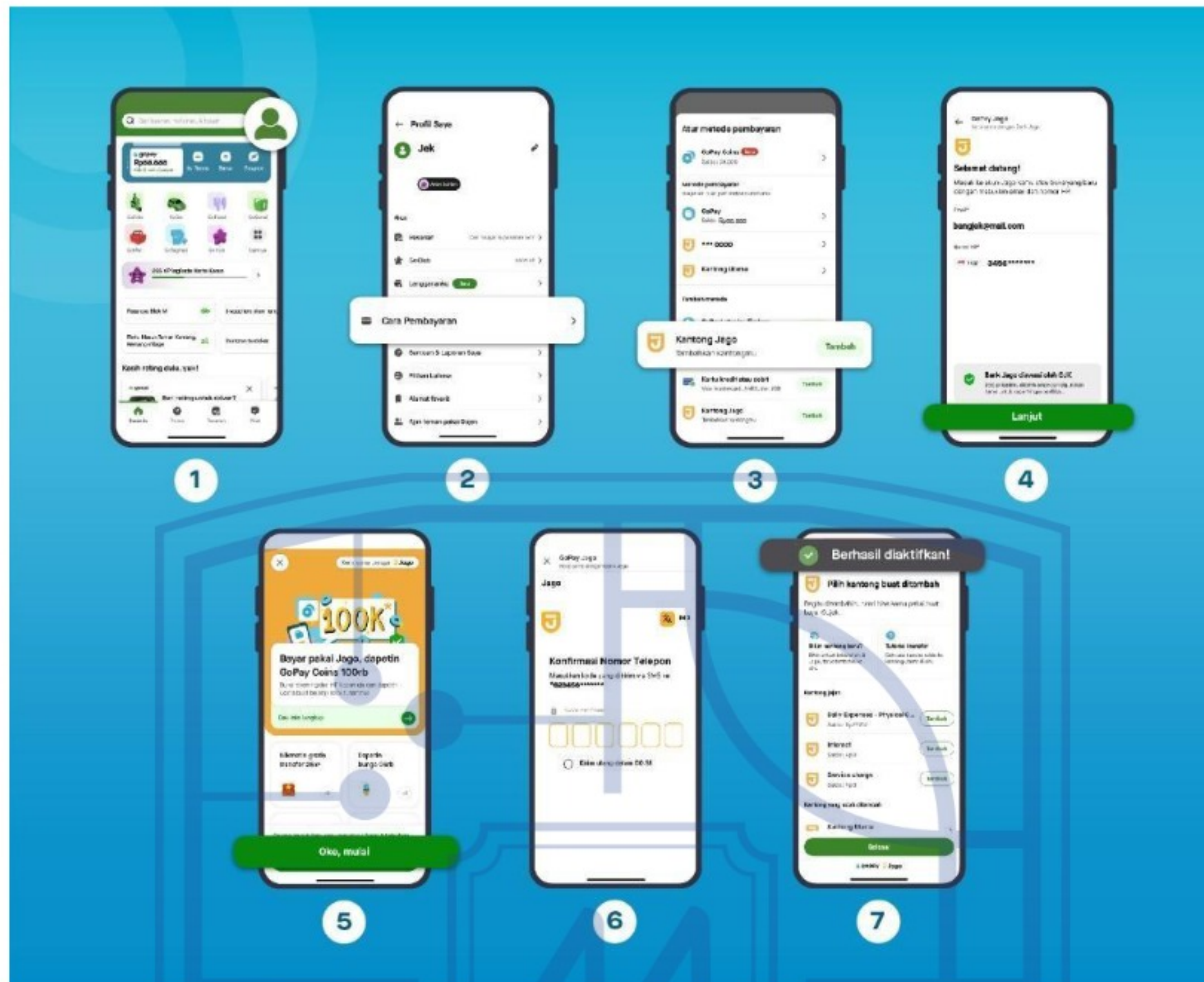
Beberapa layanan dompet *digital* yang berkembang di Indonesia antara lain GoPay, OVO, DANA, dan ShopeePay. Penggunaan layanan tersebut dinilai mampu memberikan kemudahan transaksi baik secara *online* maupun *offline* melalui integrasi sistem pembayaran digital. Selain memberikan kemudahan penggunaan, layanan dompet *digital* juga terus meningkatkan aspek keamanan sistem untuk melindungi data pengguna dari resiko kejahatan siber dan penyalahgunaan data *digital*. oleh karena itu, perkembangan dompet *digital* tidak hanya berkaitan dengan kemudahan transaksi, tetapi juga berkaitan dengan tingkat penerimaan pengguna terhadap teknologi pembayaran digital yang digunakan[14].

Dalam konteks penelitian ini, GoPay dipilih sebagai objek penelitian karena merupakan salah satu layanan dompet *digital* yang banyak digunakan dalam aktivitas transaksi elektronik di Indonesia. Penggunaan dompet digital GoPay pada kalangan mahasiswa dinilai relevan untuk menggambarkan perilaku penggunaan teknologi pembayaran *digital*, khususnya dalam aktivitas transaksi sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian mengenai perilaku penggunaan dompet *digital* menjadi penting untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi finansial berbasis *digital*.

2.3 Aplikasi GoPay

GoPay merupakan layanan dompet digital yang terintegrasi dalam aplikasi Gojek dan digunakan sebagai alat pembayaran untuk berbagai transaksi digital. GoPay berfungsi sebagai dompet virtual yang memungkinkan pengguna melakukan pembayaran layanan Gojek dan transaksi lainnya secara non-tunai melalui saldo elektronik yang tersimpan di aplikasi. Penggunaan dompet digital GoPay memberikan kemudahan bagi pengguna karena transaksi dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa perlu membawa uang tunai, sehingga meningkatkan efisiensi dan kepraktisan dalam sistem pembayaran digital[10].

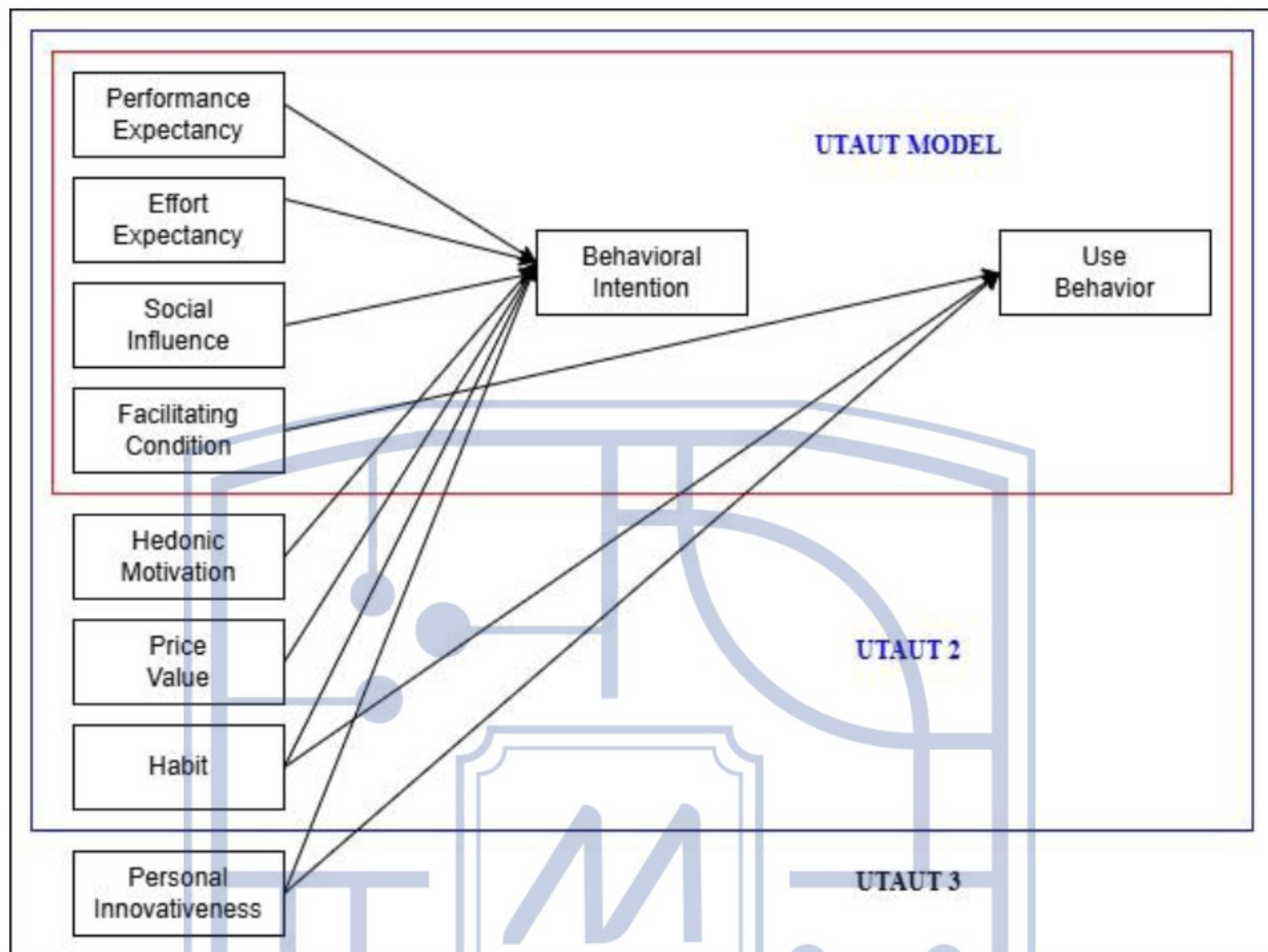
Sebagai bagian dari ekosistem *fintech*, GoPay dirancang untuk mendukung gaya hidup *cashless* melalui fitur pembayaran yang mudah diakses, praktis, dan ramah penggunaan. Kemudahan fitur serta integrasi dengan berbagai layanan digital menjadikan GoPay salah satu aplikasi dompet digital yang banyak digunakan, khususnya di kalangan mahasiswa. Perkembangan GoPay mencerminkan pergeseran perilaku masyarakat menuju transaksi digital yang lebih cepat, aman, dan efisien dalam aktivitas ekonomi sehari-hari [10].



Gambar 2. 1 Tampilan Fitur GoPay

2.4 UTAUT 3

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 3 (UTAUT 3) merupakan pengembangan dari model UTAUT sebelumnya yang digunakan untuk menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi oleh individu dalam konteks digital modern. Model ini dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai aspek perilaku pengguna, baik dari sisi kognitif, sosial, maupun karakteristik individu, sehingga mampu memberikan pendekatan yang lebih komprehensif dalam menganalisis adopsi teknologi. Dalam UTAUT 3, terdapat delapan konstruk utama yang berperan dalam memengaruhi *behavioral intention* dan *use behavior*, yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *hedonic motivation*, *price value*, *Habit*, dan *Personal Innovativeness*. Meskipun UTAUT 3 terdiri atas beberapa konstruk, penelitian ini tidak mengadopsi seluruh konstruk dalam model tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan parsial terhadap model UTAUT 3 dengan mengadopsi konstruk *Habit* dan *Personal Innovativeness* untuk menjelaskan *Usage Behavior* penggunaan GoPay[4]. Model ini menempatkan *behavioral intention* sebagai mediator utama yang menghubungkan faktor-faktor determinan dengan perilaku penggunaan aktual teknologi.



Gambar 2. 2 Model UTAUT 3

Perkembangan dari UTAUT 2 ke UTAUT 3 menunjukkan adanya penyesuaian terhadap dinamika penggunaan teknologi yang semakin kompleks, khususnya dalam konteks konsumen dan layanan digital seperti *fintech* dan dompet digital. Pada UTAUT 2, penambahan variabel seperti *hedonic motivation*, *price value*, dan *Habit* telah meningkatkan kemampuan model dalam menjelaskan perilaku pengguna. Namun, UTAUT 3 melakukan pengembangan lebih lanjut dengan menambahkan variabel *Personal Innovativeness* sebagai representasi karakteristik individu dalam menerima dan mencoba teknologi baru, serta menyederhanakan struktur model agar lebih relevan dengan perilaku pengguna modern [4]. Penambahan variabel ini menjadi penting karena perbedaan tingkat inovasi individu terbukti memengaruhi keputusan dalam mengadopsi teknologi, terutama pada layanan berbasis digital.

Dalam konteks penggunaan teknologi finansial, UTAUT 3 dinilai lebih relevan karena mampu mengakomodasi faktor kebiasaan dan kecenderungan inovasi individu sebagai determinan utama dalam penggunaan teknologi. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa variabel *Habit*, *personal innovativeness*, serta *behavioral intention* memiliki pengaruh

signifikan terhadap *use behavior*, khususnya pada penggunaan *e-wallet* [4]. Selain itu, penelitian lain juga menegaskan bahwa model UTAUT 3 efektif digunakan dalam menganalisis penerimaan teknologi pembayaran digital karena mampu menggabungkan faktor fungsional dan psikologis pengguna dalam satu kerangka yang terpadu [11]. Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan pengembangan (parsial) model UTAUT 3 sebagai dasar teoritis dengan mengadopsi konstruk *Habit* dan *Personal Innovativeness* untuk menganalisis *Usage Behavior* penggunaan GoPay. dengan menitik beratkan pada variabel *Habit* dan *Personal Innovativeness* sebagai faktor yang memengaruhi penggunaan aktif (*Usage Behavior*)

2.4.1 Kebiasaan (*Habit*)

Dalam pengembangan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT), variabel *Habit* diperkenalkan secara eksplisit pada UTAUT 2 dan tetap dipertahankan dalam pengembangan model UTAUT 3 sebagai salah satu determinan penting dalam menjelaskan perilaku penggunaan teknologi. *Habit* merujuk pada sejauh mana individu cenderung melakukan suatu perilaku secara otomatis sebagai hasil dari penggunaan sebelumnya. *Habit* merupakan tingkat kebiasaan penggunaan dalam menggunakan teknologi yang terbentuk melalui pengalaman berulang, sehingga penggunaan teknologi tersebut menjadi aktivitas yang dilakukan secara alami dan berkelanjutan [15].

Ketika Individu telah terbiasa menggunakan suatu sistem, dorongan untuk menggunakannya kembali tidak lagi sepenuhnya didasarkan pada pertimbangan rasional, melainkan pada pola perilaku yang telah terbentuk. Sejalan dengan hal tersebut, dalam konteks penggunaan aplikasi OVO menunjukkan bahwa *Habit* memiliki pengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* dan *Usage Behavior* [11]. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa kebiasaan tidak hanya memengaruhi niat penggunaan, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap perilaku penggunaan aktual.

Secara konseptual, *Habit* dalam model UTAUT 3 dipahami sebagai konstruk yang mencerminkan otomatisasi perilaku akibat proses pembelajaran dan pengalaman sebelumnya. Ketika pengguna telah berulang kali menggunakan suatu sistem serta merasakan kemudahan dan manfaatnya, maka perilaku tersebut akan menjadi bagian dari rutinitas sehari-hari. Dalam kondisi ini, penggunaan teknologi tidak lagi memerlukan evaluasi kognitif yang kompleks, karena telah menjadi respons spontan terhadap kebutuhan tertentu.

Dalam penelitian ini, variabel *Habit* diukur berdasarkan indikator yang menggambarkan tingkat kebiasaan penggunaan teknologi secara berulang, otomatis, dan berkelanjutan dalam aktivitas sehari-hari. Indikator tersebut meliputi kecenderungan penggunaan secara rutin, penggunaan yang dilakukan secara spontan, ketergantungan terhadap penggunaan aplikasi, serta kebiasaan menggunakan teknologi dalam aktivitas transaksi *digital*. Indikator-indikator tersebut digunakan untuk melihat sejauh mana penggunaan dompet digital GoPay telah menjadi bagian dari pola perilaku pengguna dalam melakukan aktivitas transaksi secara digital.

2.4.2 *Personal Innovativeness*

Personal Innovativeness dalam konteks adopsi teknologi merujuk pada tingkat kecenderungan individu untuk mencoba dan menerima teknologi baru secara lebih cepat dibandingkan individu lainnya. Dalam kajian adopsi sistem informasi, *Personal Innovativeness* dipahami sebagai karakteristik psikologis yang mencerminkan kesiapan individu dalam menghadapi ketidakpastian serta ketertarikan untuk mengeksplorasi inovasi teknologi. Individu dengan tingkat *Personal Innovativeness* yang tinggi cenderung memiliki rasa ingin tahu yang kuat, lebih terbuka terhadap perubahan, serta tidak ragu dalam menggunakan teknologi baru meskipun belum banyak digunakan oleh lingkungan sekitarnya.

Dalam kerangka pengembangan model UTAUT, variabel ini sering diposisikan sebagai faktor yang memperkuat niat dan perilaku penggunaan teknologi berbasis digital. Pada konteks penggunaan *e-money* dan dompet digital, *Personal Innovativeness* terbukti berperan dalam meningkatkan kecenderungan individu untuk mengadopsi layanan pembayaran digital. Hasil penelitian empiris pada penggunaan *fintech* menunjukkan bahwa individu memiliki tingkat *Personal Innovativeness* yang tinggi cenderung lebih cepat memahami fitur aplikasi, lebih aktif mencoba layanan baru, serta menunjukkan penggunaan yang lebih intensif [14].

Dalam penelitian ini, variabel *Personal Innovativeness* diukur melalui indikator yang mencerminkan tingkat kecenderungan individu dalam menerima, mencoba, dan mengeksplorasi teknologi baru. Indikator tersebut meliputi minat individu terhadap penggunaan teknologi baru, keberanian dalam memanfaatkan fitur-fitur baru, rasa ingin tahu terhadap perkembangan inovasi teknologi, serta kemampuan individu dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi *digital*. Indikator-indikator tersebut digunakan untuk menggambarkan tingkat keterbukaan pengguna terhadap inovasi teknologi dalam penggunaan layanan digital.

2.4.3 Usage Behavior

Usage Behavior atau perilaku penggunaan merupakan konstruk dalam model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* yang menggambarkan penggunaan aktual suatu teknologi oleh individu. Konstruk ini merepresentasikan tindakan nyata penggunaan dalam memanfaatkan sistem atau aplikasi, yang umumnya diukur melalui frekuensi penggunaan, intensitas pemakaian, serta konsistensi dalam mengakses fitur-fitur yang tersedia.

Dalam penelitian penerapan UTAUT 3 pada penggunaan aplikasi pembayaran digital OVO, *Usage Behavior* diposisikan sebagai variabel dependen yang dipengaruhi secara langsung oleh *behavioral intention* dan *Habit*[11]. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku penggunaan aktual merupakan bentuk realisasi dari niat serta kebiasaan penggunaan terhadap teknologi tersebut.

Dalam konteks dompet digital, *Usage Behavior* mencerminkan tingkat keaktifan individu dalam menggunakan aplikasi untuk melakukan transaksi keuangan, baik pembayaran, transfer, maupun pemanfaatan fitur tambahan yang tersedia. Penggunaan aktif tidak hanya diartikan sebagai pernah menggunakan, tetapi juga mencakup keteraturan dan keberlanjutan dalam pemakaian teknologi. Dengan demikian, dalam penelitian ini penggunaan aktif GoPay dimaknai sebagai tingkat intensitas dan konsistensi mahasiswa dalam menggunakan aplikasi GoPay sebagai alat pembayaran Digital.

2.4.4 Mekanisme dan Tahapan Analisis Model UTAUT 3

Model UTAUT 3 (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) merupakan pengembangan dari model UTAUT dan UTAUT 2 yang digunakan untuk menganalisis penerimaan serta perilaku penggunaan teknologi *digital*. Pengembangan model UTAUT 3 dilakukan dengan menambahkan variabel *Personal Innovativeness* sebagai konstruk yang menjelaskan kecenderungan individu dalam menerima dan mencoba teknologi baru. Model ini digunakan untuk memahami hubungan antara faktor perilaku pengguna dengan penggunaan aktual suatu teknologi *digital*, khususnya pada layanan pembayaran elektronik dan dompet digital [4][11].

Dalam model UTAUT, perilaku penggunaan teknologi dijelaskan melalui hubungan antara konstruk perilaku, niat penggunaan, dan penggunaan aktual teknologi. Model UTAUT dikembangkan melalui penggabungan beberapa model penerimaan teknologi untuk menghasilkan kerangka analisis yang lebih komprehensif dalam menjelaskan penerimaan

pengguna terhadap teknologi informasi. Model tersebut digunakan untuk menganalisis hubungan antara faktor individu dan perilaku penggunaan teknologi melalui pendekatan berbasis variabel Laten [2].

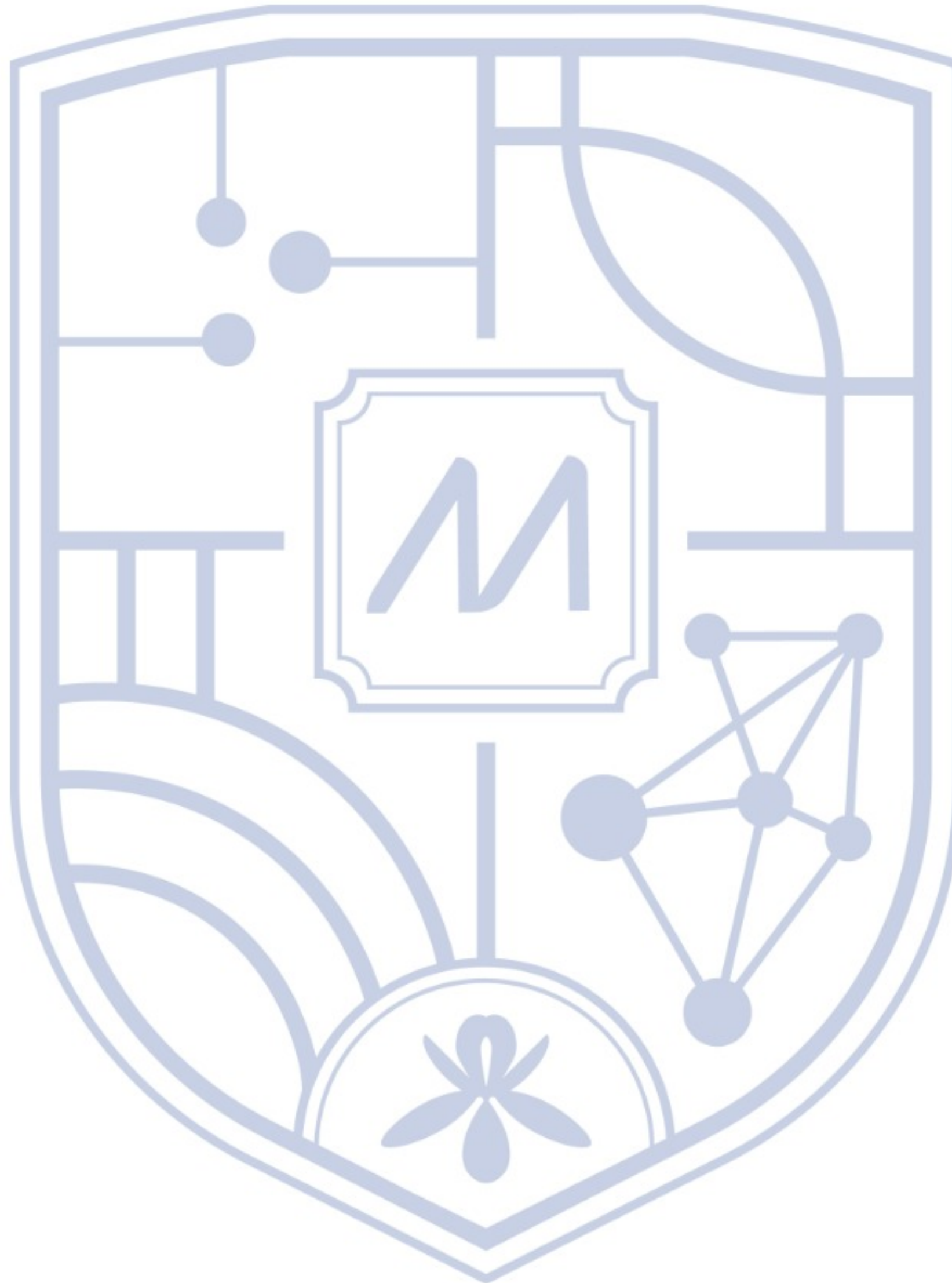
Pada penelitian ini, mekanisme analisis didasarkan pada pengembangan (parsial) model UTAUT 3. Penelitian hanya mengadopsi konstruk *Habit* dan *Personal Innovativeness* untuk menjelaskan *Usage Behavior* penggunaan GoPay, sehingga tidak seluruh konstruk dalam model UTAUT 3 digunakan dalam penelitian ini. Selanjutnya, Indikator-indikator tersebut selanjutnya disusun ke dalam instrument kuesioner menggunakan skala likert sebagai alat pengumpulan data penelitian [4].

Tahapan penelitian dilanjutkan dengan proses pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada responden yang memenuhi kriteria penelitian. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan metode *Structural Equation Modeling* (SEM) berbasis varians dengan bantuan aplikasi SmartPLS versi 4. Penggunaan metode PLS-SEM dinilai sesuai karena mampu menguji hubungan antar variabel secara simultan, mendukung analisis model prediktif, serta dapat digunakan pada penelitian dengan jumlah sampel relatif terbatas dan model penelitian yang kompleks. Analisis data dalam metode PLS-SEM dilakukan melalui dua tahapan utama, yaitu evaluasi model pengukuran (*outer model*). Evaluasi *outer model* dilakukan untuk menguji *validitas* dan *reliabilitas* indikator penelitian melalui pengujian *loading factor*, *Average variance Extracted* (AVE), *Cronbach's Alpha*, dan *Composite Reliability*. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa indikator yang digunakan mampu mengukur variabel penelitian secara valid dan konsisten. Selanjutnya, Evaluasi *inner model* dilakukan untuk menguji hubungan antar variabel dalam model penelitian. Pengujian ini dilakukan melalui pengukuran nilai *R-square* (R^2), *effect size* (f^2), serta pengujian hipotesis menggunakan teknik *Bootstrapping* dengan melihat nilai *tstatistics* dan *p-values*. Tahapan tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat pengaruh dan signifikan hubungan antar variabel penelitian, untuk mengetahui tingkat pengaruh dan signifikansi hubungan antar variabel penelitian[16].

Hasil dari seluruh tahapan dan analisis kemudian digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian mengenai faktor-faktor yang memengaruhi *Usage Behavior* penggunaan dompet digital GoPay pada mahasiswa. Dengan demikian, penerapan model UTAUT 3 dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris terkait perilaku penggunaan teknologi pembayaran digital berdasarkan hubungan antar variabel yang diuji dalam model penelitian.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan dalam penyusunan penelitian ini, Beberapa penelitian yang relevan dirangkum dalam tabel berikut.



Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti Dan Tahun	Judul Penelitian	Variabel yang digunakan	Hasil Penelitian
1	Atha Kurniawan (2025)	Analisis Penerimaan dan Penggunaan Metode Pembayaran QRIS (<i>Quick Response Code Indonesian Standart</i>) Menggunakan Model UTAUT-3	Variabel Independent (X): 1. <i>Performance expectancy</i> (PE) 2. <i>Effort expectancy</i> (EE) 3. <i>Social influence</i> (SI) 4. <i>Facilitating condition</i> (FC) 5. <i>Hedonic motivation</i> (HM) 6. <i>Price value</i> (PV) 7. <i>Habit</i> (H) 8. <i>Personal Innovativeness</i> (PI) Variabel Mediasi: 1. <i>Behavioral intention</i> (BI) Variabel Dependensi (Y): 1. <i>Usage Behavior</i> (UB)	1. <i>Habit</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>Behavioral intention</i> dan <i>Usage Behavior</i> . 2. <i>Hedonic motivation</i> , <i>Personal Innovativeness</i> , dan <i>price value</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>Behavioral intention</i> . 3. <i>Personal Innovativeness</i> juga berpengaruh langsung terhadap <i>Usage Behavior</i> . 4. <i>Performance expectancy</i> , <i>Effort expectancy</i> , <i>social influence</i> , <i>Facilitating condition</i> , dan <i>behavioral intention</i> tidak berpengaruh signifikan terhadap <i>Usage Behavior</i> .
2	Fauzi & Regita Destry	Pengaruh <i>Performance expectancy</i> , <i>Price value</i> , dan <i>Habit</i>	Variabel Independen (X): 1. <i>Performance expectancy</i> (PE) 2. <i>Price value</i> (PV)	1. <i>Performance expectancy</i> tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan GoPay.

	Cahyan i (2022)	terhadap minat Penggunaan <i>Fintech</i> GoPay Pada Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjung pinang	3. <i>Habit</i> (H) Variabel Dependen (Y): 1. Minat Penggunaan <i>Fintech</i> GoPay	2. <i>Price value</i> dan <i>Habit</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan GoPay 3. Ketiga variabel secara simultan memengaruhi minat penggunaan sebesar 54,9%
3	Bertnar do Mario Uskono et al. (2024)	Analisis Keamanan Aplikasi <i>Fintech</i> di Indonesia: Studi Kasus OVO, GoPay, ShopeePay, dan DANA	Variabel Independen (X): 1. Parameter keamanan aplikasi (Weak Crypto, SSL Bypass, Dangerous Permission, Hardcode Secret, Malware Check) Variabel Dependen : 1. Tingkat keamanan aplikasi <i>fintech</i>	1. Keempat aplikasi <i>ewallet</i> berada pada tngkat keamanan level empat dengan skor keamanan 45-48 2. shopePay dan DANA mengalami peningkatan keamanan dibandingkan tahun sebelumnya. 3. OVO dan GoPay menunjukkan perubahan keamanan relatif kecil.

4	Diska Romadona Putra, Diana Supelti, Abdul Yusuf	Analisis Penerapan Aplikasi OVO Menggunakan Model UTAUT 3 Pada Penggunaan	Variabel Independen (X): 1. <i>Performance expectancy</i>(PE) 2. <i>Effort expectancy</i> (EE) 3. <i>Sosial Influence</i> (SI) 4. <i>Facilitating condition</i> (FC) 5. <i>Hedonic motivation</i> (HM) 6. <i>Price value</i> (PV)	1. Beberapa variabel UTAUT 3 Seperti Hedonic Motivation, <i>Habit</i>, dan Price Value berpengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention dalam menggunakan aplikasi OVO 2. Variabel lain memiliki pengaruh yang berbedabeda terhadap minat
			7. <i>Habit</i> (H) 8. <i>Personal Innovativeness</i> (PI) Variabel Mediasi: 1. <i>Behavioral intention</i> Variabel Dependen (Y): 1. <i>Usage Behavior</i> aplikasi OVO	penggunaan teknologi pembayaran digital.
5	Wendy Souisa	Pengaruh Gender Dalam Menggunakan <i>Mobile Payment</i>	Variabel Independen (X): 1. Faktor Penerimaan teknologi (kemudahan penggunaan, manfaat, atau faktor perilaku) Variabel Mediasi: 1. <i>Gender</i> Variabel Dependen (Y): 1. <i>Usage Behavior</i>	1. <i>Gender</i> dapat memoderasi atau memengaruhi perilaku penggunaan teknologi pembayaran digital. 2. Perbedaan <i>Gender</i> menunjukkan adanya variasi dalam tingkat penerimaan dan intensitas penggunaan mobile payment

6	Putri Nur Auliya & Muhammad Fikry Aransyah	Penerapan Model UTAUT untuk Mengetahui Minat Perilaku konsumen dalam Penggunaan QRIS	Variabel independen (X): 1. <i>Performance expectancy</i>(PE) 2. <i>Effort expectancy</i> (EE) 3. <i>Sosial Influence</i> (SI) 4. <i>Facilitating condition</i> (FC) Variabel Dependen (Y): 1. <i>Behavioral intention</i> 2. <i>Usage Behavior</i>	1. <i>Performance expectancy, Effort expectancy, Social influence</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>behavioral intention</i>. <i>Behavioral intention</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>use behavior</i>; sedangkan <i>facilitating condition</i> berpengaruh positif namun tidak
7	Wendy Suhendy	Minat penggunaan OVO di kota Pontianak Menggunakan Model <i>Unified Theory of Acceptance and Use Technology</i>	Variabel Independen (X): 1. <i>Performance expectancy</i>(PE) 2. <i>Effort expectancy</i> (EE) 3. <i>Sosial Influence</i> (SI) 4. <i>Facilitating condition</i> (FC) Variabel Dependen (Y): 1. <i>Intention to Use</i>	signifikan terhadap <i>use behavior</i>. 1. Variabel <i>Performance expectancy, social influence</i>. dan <i>facilitating condition</i> secara simultan berpengaruh terhadap minat penggunaan OVO.

8	Linda Lorenza Hafifah, Nengah Widya Utami, dan I Gst. Agung Prmesti Dwi Putri (2022)	Analisis Faktor yang mempengaruhi <i>behavioral intention</i> dan <i>use behavior</i> pada <i>Fintech</i> <i>ShopeePay</i> . Menggunakan Model (<i>Unified Theory of Acceptance and Use Technology</i>) UTAUT	Variabel Independen (X): 1. <i>Performance expectancy</i>(PE) 2. <i>Effort expectancy</i> (EE) 3. <i>Sosial Influence</i> (SI) 4. <i>Facilitating condition</i> (FC) Variabel Dependen (Y): 1. <i>Behavioral intention</i> 2. <i>Usage Behavior</i>	1. <i>Permoance expectancy</i> dan <i>effort expectancy</i> berpengaruh terhadap <i>behavioral intention</i> . <i>Facilitating conditions</i> dan <i>behavioral intention</i> berpengaruh terhadap <i>use behavior</i> ; sedangkan <i>socialinfluence</i> tidak berpengaruh terhadap <i>behavioral intention</i> .
9	Yulia Wahyu saragih & Brady	Analisis faktor adopsi <i>e-wallet</i> GoPay, OVO dan DANA dengan model	Variabel Independen (X): 1. <i>Performance expectancy</i>(PE)	1. Variabel <i>Habit</i> berepengaruh positif dan signifikan terhadap <i>behavioral intention</i> . <i>Facilitating condition</i>

	Rikuma hu	UTAUT 2 pada masyarakat Jawa barat	2. <i>Effort expectancy</i> (EE) 3. <i>Sosial Influence</i> (SI) 4. <i>Facilitating condition</i> (FC) 5. <i>Hedonic motivation</i> (HM) 6. <i>Price value</i> (PV) 7. <i>Habit</i> (H) Variabel dependen (Y): 1. <i>Behavioral intention</i> 2. <i>Usage Behavior</i> Variabel Moderasi : 1. <i>Gender</i>	dan <i>behavioral intention</i> berpengaruh positif terhadap <i>use behavior</i> . <i>Gender</i> terbukti memoderasi hubungan antar variabel dalam model penelitian.
10	Yofina Mulyati , yesi Elsandra, dan Alvin alfian (2023)	Determining Factors of <i>ewallet use</i> <i>behavioral intention</i> : Application and Extension of The UTAUT model	Variabel Independen (X): 1. <i>Effort expectancy</i> (EE) 2. <i>Perceived Enjoyment</i> (PE) 3. <i>Performance expectancy</i> (PE) 4. <i>Satisfaction</i> (S) Variabel dependen (Y): 1. <i>Behavioral intention</i> Variabel Moderasi : 1. <i>Satisfaction</i> (<i>Intervening</i>)	1. <i>Effort expectancy</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>Behavioral intention</i> dan <i>Satisfaction</i> . <i>Satisfaction</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral intention</i> , sedangkan <i>Performance expectancy</i> tidak berpengaruh signifikan terhadap <i>behavioral intention</i> .

2.6 Pengembangan Hipotesis

Perkembangan teknologi digital, khususnya dalam sektor *financial technology*, telah mendorong perubahan perilaku masyarakat dalam melakukan transaksi keuangan. Penggunaan dompet digital sebagai alat pembayaran non-tunai semakin meningkat seiring

dengan kemudahan, kecepatan, dan efisiensi yang ditawarkan oleh teknologi tersebut. Dalam memahami perilaku penggunaan teknologi, diperlukan suatu kerangka teoritis yang mampu menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi oleh individu.

Salah satu model yang banyak digunakan dalam menjelaskan perilaku adopsi teknologi adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Dalam pengembangan, model UTAUT 3 mengintegrasikan berbagai faktor yang tidak hanya berasal dari aspek fungsional teknologi, tetapi juga dari karakteristik individu penggunaan, seperti Kebiasaan (*Habit*) dan kecenderungan inovasi pribadi (*Personal Innovativeness*). Kedua variabel tersebut dipandang sebagai faktor penting yang dapat memengaruhi perilaku penggunaan aktual (*Usage Behavior*), khususnya dalam konteks penggunaan aplikasi pembayaran digital.

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, penelitian ini disusun untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi *Usage Behavior* penggunaan dompet digital GoPay pada mahasiswa Universitas Mikroskil. Dalam penelitian ini, variabel *Habit* dan *Personal Innovativeness* digunakan sebagai faktor yang memengaruhi perilaku penggunaan teknologi pembayaran digital. Hubungan antar variabel tersebut disusun dalam suatu model penelitian berbasis UTAUT 3 yang digunakan sebagai kerangka pemecahan masalah dalam menjelaskan perilaku penggunaan dompet digital pada mahasiswa.

2.6.1 Pengaruh *Habit* terhadap *Usage Behavior*

Berdasarkan teori UTAUT 2, kebiasaan (*Habit*) mencerminkan sejauh mana individu melakukan suatu perilaku secara otomatis Karena pengalaman penggunaan sebelumnya. Ketika seseorang sudah terbiasa menggunakan suatu teknologi, maka proses penggunaan tidak lagi memerlukan pertimbangan yang kompleks, melainkan menjadi tindakan yang spontan.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa variabel *Habit* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan. Dalam studi pada penggunaan *fintech*, *Habit* yang terbentuk dari penggunaan berulang akan meningkatkan kecenderungan individu untuk terus menggunakan layanan tersebut secara aktual. Hal ini didukung oleh temuan bahwa *Habit* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech*, yang pada akhirnya mendorong penggunaan secara nyata[15]. Secara teoritis, ketika penggunaan sudah terbiasa menggunakan GoPay dalam aktivitas sehari-hari, maka penggunaan tersebut akan berlangsung secara konsisten dan berulang, sehingga meningkatkan *Usage Behavior*.

2.6.2 Pengaruh *Personal Innovativeness* terhadap *Usage Behavior*

Personal Innovativeness menunjukkan kecenderungan individu dalam menerima dan mencoba teknologi baru. Individu yang memiliki tingkat personal tinggi cenderung lebih terbuka terhadap penggunaan sistem berbasis teknologi serta lebih cepat beradaptasi dengan fitur-fitur baru yang ditawarkan. Dalam Konteks penggunaan *fintech*, perilaku penggunaan tidak terlepas dari dorongan internal penggunaan untuk mengeksplorasi teknologi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa faktor-faktor dalam model UTAUT seperti ekspektasi kinerja, nilai harga, dan *Habit* dapat mendorong minat dan penggunaan teknologi secara nyata[15]. Selain itu, studi lain juga menegaskan bahwa karakteristik individu, seperti kesiapan dalam mengadopsi teknologi berperan dalam menentukan perilaku penggunaan layanan digital[17].

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat dipahami bahwa individu dengan tingkat *Personal Innovativeness* yang tinggi akan lebih aktif mencoba, menggunakan, dan mengintegrasikan teknologi seperti GoPay dalam aktivitas sehari-hari. Hal ini pada akhirnya akan meningkatkan *Usage Behavior*.

2.7 Teknik Penentuan Sampel

Penentuan jumlah sampel dalam penelitian kuantitatif merupakan bagian penting untuk memastikan data yang diperoleh mampu merepresentasikan karakteristik responden penelitian. Dalam Penelitian ini, jumlah populasi mahasiswa pengguna GoPay di Universitas Mikroskil tidak dapat diketahui secara pasti karena tidak tersedia data resmi mengenai jumlah pengguna aktif GoPay pada lingkungan kampus. Oleh karena itu, teknik penentuan sampel dilakukan menggunakan rumus Lemeshow yang umum digunakan pada penelitian dengan populasi tidak diketahui. Rumus Lemeshow digunakan untuk menentukan jumlah minimum responden penelitian dengan tingkat kepercayaan dan *margin of error* tertentu. Adapun rumus Lemeshow yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{Z^2 \times P(1-P)}{d^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel minimum

Z = Nilai distribusi normal pada tingkat kepercayaan tertentu

P = Proporsi populasi

d = Margin of error

Penggunaan rumus Lemeshow dalam penelitian ini dinilai sesuai karena penelitian menggunakan teknik *purposive sampling* dengan fokus pada responden yang pernah menggunakan GoPay. Selain itu, metode SEM-PLS yang digunakan dalam penelitian juga dapat diterapkan pada penelitian dengan jumlah sampel relatif terbatas selama memenuhi kriteria analisis model penelitian.

