

Penerapan Technology Acceptance Model Dalam Penerimaan Pengguna GoPay Sebagai Sistem Pembayaran Elektronik

Muhammad Ramzi Ramadhan¹, Siti Nurwahyuni²

^{1,2} Universitas Bina Sarana Informatika
Jl. Kramat Raya No 98, Senen, Jakarta Pusat, Indonesia

e-mail korespondensi: ramziramadhan72@gmail.com

Abstrak - Teknologi dalam melakukan pembayaran secara non-tunai sudah banyak diterapkan dengan menganalisis penerimaan pengguna terhadap GoPay sebagai sistem pembayaran elektronik dengan menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). GoPay adalah salah satu layanan pembayaran elektronik yang populer di Indonesia. Namun, meskipun popularitasnya, masih ada faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap sistem ini. Dalam penelitian ini, penulis mengadopsi Technology Acceptance Model (TAM) sebagai kerangka teoritis. TAM adalah model yang telah terbukti digunakan dalam banyak penelitian untuk memahami penerimaan pengguna terhadap teknologi. Model ini terdiri 5 konstruk, yaitu Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness), Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use) Sikap Penggunaan (Attitude Toward of Using), Minat Perilaku (Behavioral intention), Pengguna Sesungguhnya (Actual Use). Dengan menggunakan Google Form untuk media penyebaran kuesioner nya. Peneliti mengambil sampel sebanyak 90 orang mahasiswa yang menggunakan Gopay sebagai sistem pembayaran elektronik. Dengan menggunakan perhitungan TAM, kita dapat bahwa setiap variable TAM berpengaruh positif terhadap Pengguna Sesungguhnya (Actual Use).

Kata Kunci : GoPay, Pembayaran Elektronik, Penerimaan Tekonolgi, *Technology Acceptance Model* (TAM)

Abstract - *Technology in making non-cash payments has been widely applied by analyzing user acceptance of GoPay as an electronic payment system using the Technology Acceptance Model (TAM). GoPay is one of the most popular electronic payment services in Indonesia. However, despite its popularity, there are still factors that influence user acceptance of this system. In this study, the authors adopt the Technology Acceptance Model (TAM) as a theoretical framework. TAM is a proven model used in many studies to understand user acceptance of technology. This model consists of 5 constructs, namely Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude Toward of Using, Behavioral intention, Actual Use. By using Google Form as a medium for distributing questionnaires. Researchers took a sample of 90 students who used Gopay as an electronic payment system. By using TAM calculations, we can find that each TAM variable has a positive effect on Actual Use.*

Keywords : GoPay, Electronic Payment, Technology Acceptance, *Technology Acceptance Model* (TAM)

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi ke era digital, membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dan cepat. Revolusi ke arah digitalisasi mengubah sebagian besar aspek kehidupan masyarakat. Selain hal tersebut, digitalisasi telah menghasilkan inovasi sekaligus berbagai permasalahan yang kompleks. Salah satu sektor yang mengalami perubahan adalah layanan keuangan [1]. Oleh karena itu dalam beberapa tahun belakangan ini persaingan antara pengguna kartu debit dan *e-money* semakin ketat dalam hal pembayaran non-tunai di Indonesia. Hal ini terjadi disebabkan oleh minat masyarakat yang lebih besar terhadap sistem pembayaran yang mudah, cepat, dan nyaman, baik melalui kartu debit maupun uang elektronik.

Penyedia *e-money* di Indonesia berasal dari Bank dan Lembaga Selain Bank (LSB). Meskipun lembaga penyedia *e-money* sudah cukup banyak, namun pemakaian *e-money* masih relatif sedikit di kalangan masyarakat Indonesia. Dibandingkan sistem pembayaran melalui e-channel lainnya, namun perlu diperhatikan bahwa jumlah uang elektronik yang beredar masih kurang signifikan jika dibandingkan dengan jumlah kartu debit yang beredar di Indonesia [2]. Pembayaran elektronik berupa uang elektronik (*electronic money/e-money*) sebab karakteristiknya berbeda dengan bentuk pembayaran elektronis lainnya, karena produk uang elektronik ini dalam proses pembayarannya tidak memerlukan proses otorisasi dan tidak terkait langsung dengan rekening nasabah di bank [3].

Tidak dapat disangkal bahwa kemudahan yang diberikan oleh *e-money* serta insentif-insentif dari beberapa penyedia *e-money* membuatnya menjadi pilihan yang mudah diterima oleh masyarakat, khususnya generasi millennial. Selain itu, perkembangan teknologi informasi juga mempengaruhi masyarakat, terutama pusat perkotaan seperti Jakarta, memiliki gaya hidup yang cenderung mengutamakan kenyamanan dan kepraktisan dalam segala aspek kehidupan. Dompot digital (*E-Wallet*) dipakai untuk transaksi secara online melalui



smartphone, manfaatnya hampir sama dengan kartu kredit/debit. Dompot digital jenis akun prabayar yang dilindungi sandi di mana pengguna bisa menyimpan uang setiap transaksi online [4].

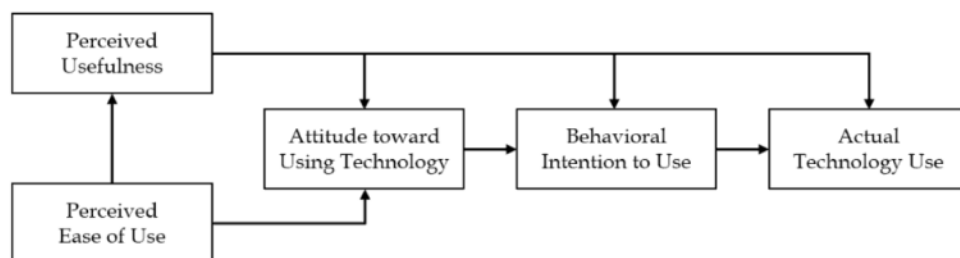
Penggunaan dompet digital dalam transaksi menawarkan sejumlah manfaat, termasuk peningkatan efisiensi, ketersediaan riwayat transaksi, keamanan yang terjamin dan transaksi yang sesuai dengan harga yang ditentukan. GoJek merupakan sebuah perusahaan teknologi yang melayani angkutan melalui jasa ojek selain menyediakan layanan transportasi, GoJek juga menyediakan layanan pembayaran digital, yaitu GoPay meskipun penggunaan GoPay semakin meningkat dari waktu ke waktu diperlukan untuk memahami faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan penggunaan GoPay sebagai sistem pembayaran elektronik di kalangan pengguna Go-Jek [5].

Untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap penggunaan e-money, perlu dilakukan penelitian mengenai faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan e-money sebagai metode pembayaran. Penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan e-money sudah banyak dilakukan, tetapi belum ada yang meneliti khusus konsumen mahasiswa. Mahasiswa merupakan segmen pasar yang potensial sebagai pengguna e-money, karena beberapa alasan [6]

Berikut ialah masalah utama yang menjadi fokus penelitian ini mengetahui faktor penerimaan GoPay adalah

1. Terdapatnya biaya admin bagi pengguna saat melakukan transaksi atau mengisi ulang GoPay.
2. Ketidakpuasan pengguna terhadap promo yang disediakan oleh GoPay.
3. Kurangnya edukasi dan sosialisasi terhadap aplikasi GoPay.
4. Kurangnya pemahaman dan kesadaran pengguna terhadap manfaat menggunakan GoPay.
5. Sering terjadi gangguan seperti aplikasi tidak bisa digunakan terhadap pengguna GoPay saat melakukan transaksi.

Dalam rangka memperoleh pemahaman lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap aplikasi GoPay, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan meramalkan tingkat penerimaan pengguna sistem informasi tersebut. Model TAM membentuk hubungan sebab-akibat antara keyakinan terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan suatu sistem informasi dengan perilaku, tujuan, dan penggunaan aktual oleh pengguna sistem informasi tersebut. Keunggulan-keunggulan TAM juga menjadi fokus utama dalam penelitian ini.



Gambar 1 Konstruk *Technology Acceptance Model*

Gambar 1 diatas ialah *Technology Acceptance Model* (TAM) atau Model Penerimaan Teknologi diusulkan pertama kali oleh Davis, Bagozzi, dan Warshaw pada tahun 1989 yang merupakan salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi. TAM digunakan untuk menjelaskan tentang penolakan atau penerimaan terhadap suatu teknologi.

Ada 5 konstruk di dalam TAM yang dapat mempengaruhi pengguna dalam menggunakan sebuah teknologi yaitu persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), sikap (*attitude*), minat perilaku (*behavioral intention*), dan pengguna sesungguhnya (*actual technology use*) [7].

Adapun pengertian dari 5 konstruk TAM ialah:

1. *Perceived Usefulness* adalah Persepsi individu mengenai daya guna suatu aplikasi, sistem, atau teknologi tertentu dalam meningkatkan efisiensinya dalam meningkatkan kinerja pekerjaan [7].
2. *Perceived Ease of Use* adalah tingkat kepercayaan seseorang terhadap teknologi yang mudah dipahami dan mudah digunakan bagi pengguna sistem tersebut [7].
3. *Behavioral intention* adalah suatu keinginan (minat) seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu Seseorang akan melakukan suatu perilaku [7].
4. *Attitude towards Using* adalah Sikap pada model TAM adalah merupakan evaluasi perasaan dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang ditentukan [7].

5. *Actual System Use* adalah Bentuk respon psikomotor eksternal yang diukur oleh seseorang dengan penggunaan nyata [7].

TAM telah diadopsi sebagai solusi untuk menjelaskan alasan mengapa banyak teknologi baru mengalami kegagalan dalam diterima oleh pengguna. Selain itu, TAM didasarkan pada teori dasar yang kuat dan telah banyak digunakan dalam pengujian [8]. Diharapkan hasil dari analisis ini penulis dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan penggunaan layanan GoPay sebagai sistem pembayaran elektronik Go-Jek, sehingga dapat juga membantu perusahaan untuk meningkatkan layanan di masa mendatang.

2. Metode Penelitian

Definisi uang elektronik dalam penelitian ini mengacu pada definisi yang dipublikasikan dan diterbitkan berdasar peraturan Bank Indonesia nomor 11/12/PBI/2009 tentang electronic money, menyatakan bahwa electronic money merupakan alat pembayaran elektronik yang memiliki unsur-unsur sebagai berikut [9]:

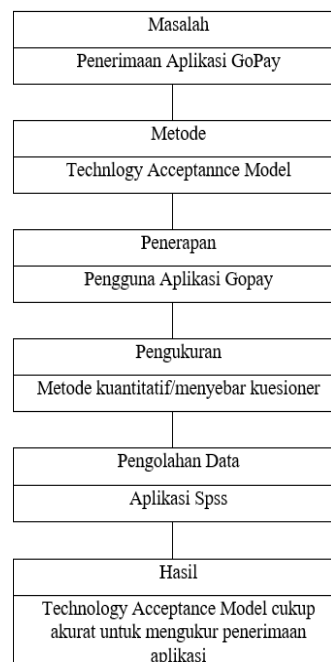
- 1) Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.
- 2) Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip.
- 3) Dapat digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit electronic money tersebut.
- 4) Nilai electronic money yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Pada penulisan ini, metode penelitian yang digunakan adalah dengan survei yaitu kuantitatif. Metode survei yang digunakan adalah metode survey deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menyebarkan kuesioner yang diukur dengan numerik. Form kuesioner memuat instrumen pengumpulan data dengan menggunakan skala likert.

Populasi yang digunakan adalah mahasiswa kelas A dan B pada Universitas Bina Sarana Informatika Margonda semester 8 jurusan Teknologi Informasi yang berjumlah 90 mahasiswa. Menurut Sugiyono, Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya [10].

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan teknik *nonprobability sampling*. Menurut Sugiyono, teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu sensus [10]. Melihat jumlah populasi mahasiswa yang berjumlah 90 orang maka dalam menentukan penelitian ini menggunakan sampling jenuh atau sensus, dimana anggota berjumlah 90 orang mahasiswa dapat dikatakan populasi kecil maka semua anggota atau mahasiswa dijadikan responden dalam penelitian ini.

Untuk memastikan pembuatan penelitian ini terarah dan terstruktur, maka di susunlah tahapan-tahapan penelitian sebagai berikut.



Gambar 2 Tahapan Penelitian

Gambar 2 dimaksudkan untuk membantu penelitian yaitu dengan tahapan-tahapan penelitian juga di

perlu instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini telah disusun dengan mempertimbangkan elemen-elemen dari kuesioner yang sesuai dengan variabel yang digunakan dalam *Technology Acceptance Model (TAM)*.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari pengumpulan data ini adalah dengan disebarnya kuesioner menggunakan media google form di berikan kepada mahasiswa Bina Sarana Informatika Margonda semester 8 jurusan Teknologi Informasi pengguna GoJek khususnya yang menggunakan GoPay untuk mengetahui tingkat penerimaan. Dengan data yang sudah terkumpul tersebut peneliti melakukan beberapa uji dengan menggunakan *software* SPSS 25 dan juga menjadi syarat yang mutlak untuk mengetahui apakah data yang sudah terkumpul diuji melalui uji realibilitas dan validitas.

3.1. Uji Validitas

Uji validitas dimaksudkan untuk menguji pada setiap butir pernyataan pada kuesioner valid atau tidak. Untuk mengolah uji validitas, peneliti menggunakan *software* SPSS Versi 25 dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka instrument dinyatakan valid.
- Jika nilai r hitung $<$ r tabel, maka instrument dinyatakan tidak valid.

Hasil dari setiap variable yang dilakukan uji validitas sebagai berikut .

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Variable Persepsi Kemudahan

No	Kuesioner	r hitung	r tabel	Keputusan
1	Mudah bagi saya untuk mengakses Aplikasi GoPay.	0,914	0,209	Valid
2	Mudah bagi saya untuk mengoperasikan Aplikasi GoPay sesuai keinginan saya.	0,945	0,209	Valid
3	Menurut saya, mudah bagi saya untuk mendapatkan apa saja yang saya inginkan dari Aplikasi GoPay.	0,919	0,209	Valid
4	Mudah bagi saya menjadi terampil dalam menggunakan Aplikasi GoPay.	0,883	0,209	Valid
5	Menurut saya, mudah untuk menggunakan Aplikasi GoPay.	0,892	0,209	Valid

Berdasarkan data tabel 1 variabel Persepsi Kemudahan (X1) diperoleh nilai r hitung $>$ r tabel (0,209), dengan demikian maka semua item kuesioner dinyatakan valid. Untuk itu kuesioner yang digunakan layak untuk diolah sebagai data penelitian.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Variable Persepsi Manfaat

No	Kuesioner	r hitung	r tabel	Keputusan
1	Menurut saya GoPay itu berguna.	0,884	0,209	Valid
2	GoPay dapat mempermudah dalam aktivitas.	0,920	0,209	Valid
3	Gopay dapat membantu mempermudah transaksi.	0,927	0,209	Valid
4	Menurut saya GoPay dapat membantu dalam efektivitas transaksi pada layanan Go-Jek.	0,890	0,209	Valid
5	Adanya metode pembayaran GoPay pada Go-Jek memberi manfaat bagi pengguna Go-Jek.	0,904	0,209	Valid

Berdasarkan data tabel 2, variabel Persepsi Manfaat (X2) diperoleh nilai r hitung $>$ r tabel (0,209), dengan demikian maka semua item kuesioner dinyatakan valid. Untuk itu kuesioner yang digunakan layak untuk diolah sebagai data penelitian.

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Variable Sikap Menggunakan

No	Kuesioner	r hitung	r tabel	Keputusan
1	Saya suka menggunakan sistem transaksi GoPay dari pada cash.	0,904	0,209	Valid
2	Saya menikmati sistem pembayaran GoPay.	0,881	0,209	Valid
3	Menggunakan Aplikasi GoPay menurut saya merupakan ide yang bijak.	0,945	0,209	Valid
4	Saya merasa nyaman saat menggunakan Aplikasi GoPay dalam melakukan transaksi.	0,924	0,209	Valid

Berdasarkan data tabel 3 variabel Sikap Menggunakan (X3) diperoleh nilai r hitung $>$ r tabel (0,209), dengan demikian maka semua item kuesioner dinyatakan valid. Untuk itu kuesioner yang digunakan layak untuk diolah sebagai data penelitian.

Tabel 4 Hasil Uji Validitas Variable Niat Pengguna

No	Kuesioner	r _{hitung}	r _{tabel}	Keputusan
1	Menurut saya Aplikasi GoPay cukup menarik.	0,900	0,209	Valid
2	Saya berniat menggunakan GoPay pada semua transaksi.	0,885	0,209	Valid
3	Saya berharap untuk terus menggunakan GoPay di masa mendatang.	0,920	0,209	Valid
4	Saya berniat menggunakan GoPay.	0,887	0,209	Valid

Berdasarkan data tabel 4, variabel Niat Pengguna (X4) diperoleh nilai r_{hitung} > r_{tabel} (0,209), dengan demikian maka semua item kuesioner dinyatakan valid. Untuk itu kuesioner yang digunakan layak untuk diolah sebagai data penelitian.

Tabel 5 Hasil Uji Validitas Variable Pengguna Sesungguhnya

No	Kuesioner	r _{hitung}	r _{tabel}	Keputusan
1	Menurut saya berniat menggunakan aplikasi GoPay secara sering agar memudahkan saya.	0,970	0,209	Valid
2	Menurut saya, pengguna GoPay dengan pengalaman sebelumnya pada M-Payment lebih yakin akan manfaat sistem pembayaran GoPay.	0,971	0,209	Valid

Berdasarkan data tabel 5, variabel Pengguna Sesungguhnya (Y) diperoleh nilai r_{hitung} > r_{tabel} (0,209), dengan demikian maka semua item kuesioner dinyatakan valid. Untuk itu kuesioner yang digunakan layak untuk diolah sebagai data penelitian.

3.2. Uji Realibilitas

Pengujian reliabilitas dimaksudkan untuk menguji suatu kuesioner reliabel atau handal atau tidak. Adapun kriteria atau ketentuan dalam memutuskan pernyataan tersebut reliabel atau tidak, berikut ini untuk ketentuannya:

- Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60, maka instrumen reliabel.
- Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,60, maka instrumen tidak reliabel.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan software Statistical Package for Social Science (SPSS) for window Versi 25, yang hasilnya sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Realibilitas Variable Dependent Dan Independent

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Standar <i>Cronbach's Alpha</i>	Keputusan
Persepsi Kemudahan (X1)	0,948	0,60	Reliabel
Persepsi Manfaat (X2)	0,944	0,60	Reliabel
Sikap Pengguna (X3)	0,933	0,60	Reliabel
Niat Pengguna (X4)	0,920	0,60	Reliabel
Pengguna Sesungguhnya (Y)	0,938	0,60	Reliabel

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 6, dapat disimpulkan bahwa variabel Persepsi Kemudahan (X1), Persepsi Manfaat (X2), Sikap Menggunakan (X3), Niat Pengguna (X4), dan Pengguna Sesungguhnya (Y) dinyatakan reliabel. Hal ini diperkuat oleh nilai Cronbach's Alpha yang lebih besar atau melebihi dari 0,60 untuk setiap elemen tersebut.

3.3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menentukan apakah suatu hipotesis sebaiknya diterima atau ditolak. Menurut Sugiyono, berpendapat hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan [10]. Dengan demikian hipotesis penelitian dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul dan harus di uji secara empiris. Maka pengujian hipotesis dilakukan melalui:

1. Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji T)

Pengujian hipotesis variabel Gaya Kepemimpinan (X1) dan Motivasi Kerja (X2) terhadap Kinerja Karyawan (Y) dilakukan dengan uji t (uji secara parsial). Dalam penelitian ini digunakan kriteria signifikansi 5%

(0,05) dengan membandingkan antara nilai thitung dengan ttabel yaitu sebagai berikut.

- Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$: berarti H_0 diterima dan H_a ditolak.
- Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$: berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Adapun untuk menentukan besarnya nilai ttabel dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad (1)$$

Keterangan:

- t = Distribusi t
- r = Koefisien korelasi parsial
- r^2 = Koefisien determinasi
- n = Jumlah data (sampel responden)
- t_{tabel} = $t_{\alpha,df}$ (Taraf α x Degree of Freedom)
- α = taraf nyata 5%
- df = $(n-4)$, maka diperoleh $(90-4) = 86$, maka $t_{tabel} = 1.666$. Kriteria dikatakan signifikan jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau p value < Sig. 0,05.

Tabel 7 Hasil Uji t

Model (Constant)	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1. Persepsi_Kemudahan (X1)	.364	.023	.862	15.926	.000
2. Persepsi_Manfaat (X2)	.366	.023	.862	15.964	.000
3. Sikap_Menggunakan (X3)	.469	.024	.899	19.267	.000
4. Niat_Pengguna (X4)	.500	.030	.868	16.383	.000

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 7, diperoleh nilai thitung > ttabel atau (1,666). hal tersebut juga diperkuat dengan nilai p value < Sig. 0,050 atau (0,000 < 0,050). Dengan demikian maka setiap H_0 ditolak dan H_a dinyatakan diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap semua variable yang memengaruhi tingkat penerimaan aplikasi GoPay sebagai sistem pembayaran elektronik pada mahasiswa.

1 Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)

Untuk pengujian pengaruh variabel Gaya Kepemimpinan dan Motivasi Kerja secara simultan terhadap Kinerja Karyawan dilakukan dengan uji statistik F (uji simultan) dengan signifikansi 5%. Dalam penelitian ini digunakan kriteria signifikansi 5% (0,05) yaitu membandingkan antara nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan ketentuan sebagai berikut.

- Jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$: berarti H_0 diterima dan H_a ditolak.
- Jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$: berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{R^2/K}{(1-R^2)/(n-k-1)} \quad (2)$$

Keterangan:

- r^2 = Koefisien determinasi
- k = Jumlah variabel independent
- n = Jumlah data (sampel responden)

Untuk menentukan besarnya F_{tabel} dicari dengan ketentuan $df = (n - k - 1)$, maka diperoleh $(90 - 4 - 1) = 85$, jadi $F_{tabel} = 2,479$. Kriteria dikatakan signifikan jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau p value < Sig. 0,05.

Tabel 8 Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	453.524	4	113.381	106.991	.000 ^b
	Residual	90.076	85	1.060		
	Total	543.600	89			

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 8, diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau (106,991 > 2,479) hal ini juga diperkuat dengan p value < Sig. 0,050 atau (0,000 < 0,050).

4. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, serta analisis dan pembahasan mengenai penerapan *Technology Acceptance Model* (TAM) dalam penerimaan pengguna GoPay sebagai sistem pembayaran elektronik. *Technology Acceptance Model* (TAM) telah membantu dalam memahami bagaimana pengguna menerima dan mengadopsi GoPay sebagai sistem pembayaran elektronik. TAM menyediakan kerangka kerja yang berguna untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi. Salah satu elemen utama dalam TAM adalah persepsi kemudahan penggunaan. Dalam konteks GoPay, pengguna mungkin merasa bahwa GoPay mudah digunakan, karena aplikasi ini dirancang dengan antarmuka yang intuitif, dan proses pembayaran yang sederhana. Selain kemudahan penggunaan, pengguna juga harus melihat kegunaan dari GoPay. Dalam hal ini, GoPay menawarkan berbagai manfaat seperti kemampuan untuk melakukan pembayaran online dengan cepat, keamanan transaksi, dan insentif-promosi yang memikat, yang semuanya dapat meningkatkan persepsi kegunaan. Melalui TAM, kita dapat menyimpulkan bahwa pengaruh sikap pengguna terhadap GoPay akan dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan. Semakin positif persepsi ini, semakin baik sikap pengguna terhadap GoPay. Hasil dari pengaruh sikap adalah niat pengguna untuk menggunakan GoPay. Jika pengguna memiliki sikap yang positif terhadap GoPay, mereka lebih cenderung memiliki niat yang tinggi untuk menggunakan sistem pembayaran ini.

Referensi

- [1] D. A. Kusumawardhani and E. Purnaningrum, "Penyebaran pengguna digital wallet di Indonesia berdasarkan google trends analytics Distribution of digital wallet users in Indonesia based on google trends analytics," *Inov. J. Ekon. Keuang. dan Manaj.*, vol. 17, no. 2, pp. 377–385, 2021.
- [2] M. A. Suwandi and E. Azis, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan E-Money Pada Generasi Millenials (Studi Kasus Pada Mahasiswa S1 Ipb) the Influencing Factors of E-Money Utilization By Millenial Generation of Ipb'S Undergraduate Student," *e-Proceeding Manag.*, vol. 5, no. 3, pp. 3104–3011, 2018.
- [3] J. Benedit, "Tinjauan Yuridis Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Dalam Pembayaran Sistem Transportasi Online Sesuai Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018," *PATIK J. Huk.*, vol. 01, pp. 217–228, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/patik>.
- [4] D. S. Nasution, M. M. Aminy, and L. A. Ramadani, *Ekonomi Digital*. Sanabil, 2019.
- [5] T. Sitinjak, "Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay," *J. Manaj.*, vol. 8, no. 2, pp. 27–39, 2019.
- [6] P. Liliani, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Niat Pengguna Pada Gopay Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model," *J. Bina Manaj.*, vol. 9, no. 1, pp. 44–60, 2020, doi: 10.52859/jbm.v9i1.114.
- [7] I. H. Santi and B. Erdani, *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)*. Penerbit NEM, 2021.
- [8] W. N. Syahril and B. Rikumahu, "Penggunaan Technology Acceptance Model (Tam) Dalam Analisis Minat Perilaku Penggunaan E-Money Pada Mahasiswa Universitas Telkom," *J. Mitra Manaj.*, vol. 3, no. 2, pp. 201–214, 2019, doi: 10.52160/ejmm.v3i2.201.
- [9] Bank Indonesia, "Bank Indonesia E-money," *E-Finance*, vol. 11/12/PBI/, 2009, [Online]. Available: https://www.bi.go.id/licensing/helps/PBI_111209-Emoney.pdf.
- [10] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV, 2017.