



## ANALISIS PENGGUNA SHOPEEPAY DAN GOPAY PADA MASA PANDEMI COVID-19 DENGAN MODEL TAM

Rido Andika Pratama<sup>1</sup>, Donaya Pasha<sup>2</sup>

Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia<sup>1</sup>  
Teknologi Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia<sup>2</sup>

ridoandikap19@gmail.com<sup>1</sup>, donayapasha@teknokrat.ac.id<sup>2</sup>

Received: 07-08-21 Accepted: 07-09-21 Published: 15-12-21

### Abstract

*With the emergence of various digital wallet applications, the digital wallet application can be used to make various transactions and save money that is made only with a smartphone. The applications that will be analyzed by researchers are the Gopay and Shopeepay applications with the aim of knowing the effect of perceived usefulness and ease of use on interest in using the Gopay and Shopeepay applications. This study uses a TAM model approach and data collection techniques are carried out through a questionnaire with a total sample of 100 respondents, each of which is a user of the Gopay and Shopeepay applications. Quantitative data analysis, using the outer model and inner model using SmartPLS 3 software. The results of this study state that perceived usefulness has no positive and insignificant effect on interest in using Gopay and vice versa, perceptions of usefulness have a positive and significant effect on interest in using Shopeepay, then perceived ease of use. use has a positive and significant effect on interest in using Gopay and perceived ease of use has a positive and significant effect on interest in using Shopeepay.*

**Keywords:** Digital Wallets, Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, Behavioral Intention To Use.

### Abstrak

Dengan munculnya berbagai aplikasi dompet digital, aplikasi dompet digital dapat difungsikan untuk melakukan berbagai transaksi dan menyimpan uang yang dilakukan hanya dengan smarphone. Aplikasi yang akan di analisis oleh peneliti adalah aplikasi Gopay dan Shopeepay dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan terhadap minat untuk menggunakan aplikasi Gopay dan Shopeepay. Penelitian ini menggunakan pendekatan model TAM dan tehnik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan jumlah sampel 100 responden yang masing – masing pengguna dari aplikasi Gopay dan Shopeepay. Analisis data secara kuantitatif, dengan menggunakan outer model dan inner model menggunakan software SmartPLS 3. Hasil dari penelitian ini menyatakan persepsi kebermanfaatan tidak berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan Gopay dan sebaliknya persepsi kebermanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan Shopeepay, kemudian persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan Gopay dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan Shopeepay.

**Kata Kunci:** Dompot Digital, persepsi kebermanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan, minat menggunakan.

**To cite this article:**

Rido Andika Pratama. (2020). Analisis Pengguna Shopeepay dan Gopay pada Masa Pandemi Covid-19 dengan Model TAM. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, Vol(1) No(2), 1-10.

---

## **PENDAHULUAN**

Seiring dengan kemajuan teknologi, cara dalam melakukan transaksi yang kita lakukan ikut berubah, jika sebelumnya kita mengisi dompet dengan selebaran – selebaran uang tunai, kini kita sering “mengisi” berbagai opsi pembayaran non tunai, atau gaya hidup tanpa uang tunai atau *Cashless Society* saat ini menjadi salah satu alternatif transaksi yang semakin diminati. Hasilnya, penggunaan dompet digital semakin ramai ditengah - tengah masyarakat, khususnya bagi generasi millennial [8].

Dompet digital merupakan dompet virtual yang memungkinkan penggunanya melakukan transaksi Elektronik/Digital secara cepat dan aman sesuai dengan nominal uang atau saldo yang terisi didalamnya. Ada beberapa manfaat yang akan kita dapatkan Ketika menggunakan dompet digital yaitu, penggunaannya yang praktis yaitu kita hanya perlu membawa ponsel yang sudah terpasang aplikasi dompet digital, jaringan yang luas dengan total lebih dari 500 ribu ritel yang menerima layanan pembayaran menggunakan dompet digital, kita diberikan kemudahan dalam melakukan transaksi pembayaran yaitu hanya dengan dengan scan barcode saja. Top up pada dompet digital dapat dilakukan dengan mudah, praktis dan cepat, dengan adanya system keamanan berupa kata sandi yang hanya diketahui oleh pengguna tentunya akan semakin meningkatkan keamanan [3].

Salah satu pendekatan yang akan digunakan untuk melihat kemudahan suatu teknologi adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*. Model TAM merupakan proses integrasi teknologi yang dikembangkan oleh [7] yang menjelaskan tentang persepsi pengguna dapat menentukan perilaku mereka dalam memanfaatkan teknologi diantaranya yaitu Persepsi Kemudahan (*Ease Of Use*) dan Persepsi Kebermanfaatan (*Usefulness*). Pada model TAM, ada dua factor yang dianggap bermanfaat dan dirasakan kemudahan penggunaan yang relevan dalam perilaku penggunaan komputer. [7] mendefinisikan Factor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan adalah persepsi manfaat, dimana persepsi manfaat merupakan sejauh mana tingkat keuntungan yang didapatkan menggunakan instrument dompet digital. Kemudian dalam persepsi kemudahan yaitu tingkatan dimana pengguna percaya bahwa teknologi dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah. Penelitian dilakukan dengan menggunakan dua buah aplikasi dompet digital yang sedang ramai digunakan pada masa new normal yang sedang berjalan di Indonesia saat ini yaitu aplikasi gopay dan shopeepay, pada penelitian digunakan dua factor yaitu manfaat dan kemudahan, yang tentunya akan mempengaruhi masing – masing pengguna dari dua aplikasi dompet digital tersebut yaitu gopay dan shopeepay.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis dengan pendekatan model TAM, berikut hipotesis yang diajukan (1) untuk menguji pengaruh persepsi kebermanfaatan berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital Gopay, (2) untuk menguji pengaruh persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital Gopay, (3) untuk menguji pengaruh persepsi kebermanfaatan berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital Shopeepay, (4) untuk menguji pengaruh persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan dompet digital Shopeepay.

## **TELAAH PUSTAKA(bisa disatukan ke dalam PENDAHULUAN)**

### ***Persepsi Kebermanfaatan (Perceived Usefulness)***

Telaah pustaka berisi definisi dari variabel yang digunakan, definisi menurut pendapat para ahli. Referensi yang digunakan adalah 10 tahun terakhir. Referensi dapat berupa jurnal internasional, buku dan sumber lainnya yang relevan. Sebutkan juga indikator/ proxy/ dimensi dari tiap variabel. kebermanfaatan merupakan tingkatan dimana pengguna percaya bahwa dengan menggunakan teknologi akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja [7]. Dengan begitu pengguna yang menggunakan teknologi atau dalam hal ini aplikasi gojek dan shopeepay akan percaya apabila mereka menggunakan teknologi tersebut akan memiliki manfaat dan

meningkatkan kinerja mereka. Maka didapat 5 Indicator menurut [2], sebagai berikut, (1) Aplikasi ini Membuat pekerjaan menjadi lebih mudah, (2) Aplikasi ini dapat Menambah produktifitas, (3) Aplikasi ini dapat Menambah efektifitas, (4) Dapat mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, (5) Aplikasi ini sangat berguna.

Penelitian yang telah dilakukan [1] menghasilkan bahwa Persepsi Manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan Dompot Digital OVO di Kota Mataram.

**H1: Persepsi Kebermanfaatan Berpengaruh Terhadap Minat Menggunakan Gopay**

**H2: Persepsi Kebermanfaatan Berpengaruh Terhadap Minat Menggunakan Gopay**

### ***Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Usefulness)***

Telaah pustaka berisi defenisi dari variabel yang digunakan, defenisi menurut pendapat para ahli. Referensi yang digunakan adalah 10 tahun terakhir. Referensi dapat berupa jurnal internasional, buku dan sumber lainnya yang relevan. Sebutkan juga indikator/ proxy/ dimensi dari tiap variabel. kebermanfaatan merupakan tingkatan dimana pengguna percaya bahwa dengan menggunakan teknologi akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja [7]. Dengan begitu pengguna yang menggunakan teknologi atau dalam hal ini aplikasi gojek dan shoepay akan percaya apabila mereka menggunakan teknologi tersebut akan memiliki manfaat dan meningkatkan kinerja mereka. Maka didapat 5 Indicator menurut [2], sebagai berikut, (1) Aplikasi ini Membuat pekerjaan menjadi lebih mudah, (2) Aplikasi ini dapat Menambah produktifitas, (3) Aplikasi ini dapat Menambah efektifitas, (4) Dapat mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, (5) Aplikasi ini sangat berguna.

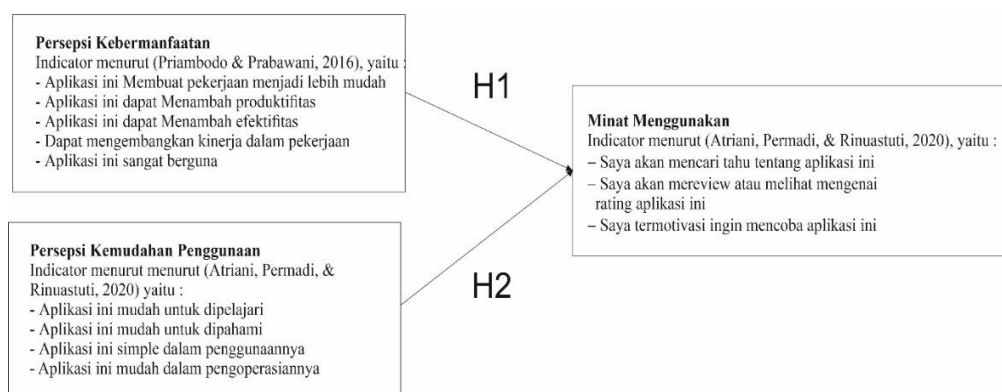
Penelitian yang telah dilakukan [1] menghasilkan bahwa Persepsi Manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan Dompot Digital OVO di Kota Mataram.

**H3: Persepsi Kebermanfaatan Berpengaruh Terhadap Persepsi Minat Perilaku Pengguna Gopay**

**H4: Persepsi Kebermanfaatan Berpengaruh Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital Gopay**

### ***Minat Pelaku Menggunakan (Behavioral Intention to Use)***

Adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan teknologi [7]. Teknologi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu aplikasi gopay dan shoepay. Dapat disimpulkan bahwa pengguna akan menggunakan system/teknologi jika mereka memiliki niat atau keinginan untuk melakukannya. Dapat dicontohkan Ketika seseorang melihat bahwa sesuatu akan bermanfaat, maka ia akan menjadi berminat sehingga hal tersebut akan mendatangkan dorongan seseorang untuk menggunakan system/teknologi tersebut. Dalam penelitian ini didapatkan 3 Indicator menurut [1], adalah sebagai berikut, (1) Saya akan mencari tahu tentang aplikasi ini, (2) Saya akan mereview atau melihat mengenai rating aplikasi ini, (3) Saya termotivasi ingin mencoba aplikasi ini.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

## **METODE PENELITIAN**

### Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah pengguna Aplikasi Dompot Digital Gopay Dan ShopeePAY. Pada penelitian ini sampel yang akan digunakan yaitu jumlah dari populasi. Kemudian peneliti membulatkan sampel yang akan di ambil adalah 100 orang, yaitu 100 orang dari pengguna Gopay dan 100 orang dari pengguna ShopeePAY.

### Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner yang diisi beberapa pertanyaan yang nantinya akan diisi oleh responden.

### Metode Analisis

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistic deskriptif dan pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Structural Equation Modelling* (SEM) dengan menggunakan software *Smart Partial Least Square* (SmartPLS).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Data Gopay

#### 1. Statistika deskriptif

dijelaskan bahwa Sebagian besar responden berusia antara 20 tahun sampai dengan 25 tahun. Sedangkan dari sisi jenis kelamin, dapat diketahui bahwa Sebagian besar pengguna dari aplikasi dompet digital Gopay mayoritas di gunakan oleh perempuan.

Variable yang digunakan dalam penelitian ini adalah persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*), dan minat perilaku menggunakan (*behavioral intention to use*). Berikut ini merupakan table hasil uji statistic deskriptif untuk masing – masing variable yang digunakan dalam penelitian ini.

Table 1. Hasil Uji Statistic Deskriptif Gopay

Variabel	Minimum	Maksimum	Mean	Median	Std. Dev
PEU	8	20	17,61	19	2,81
PU	11	25	21,84	22	3,49
BIU	3	15	12,60	12	2,46

#### 2. Hasil Analisis *Partial Least Square* (PLS)

- a. Nilai outer model atau korelasi antara konstruk pada variable PU tidak memenuhi convergen validity dikarenakan indicator dari PU3 memiliki nilai loading factor dibawah 0,70. Sehingga konstruk pada variable PU yaitu indicator PU3 akan dieliminasi, sehingga semua variable dapat dinyatakan valid atau telah memenuhi convergent validity.

Table 2. Outer Loading Gopay

Variabel	Indikator	Nilai Loading	Keterangan
PEU	PEU 1	0.851	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	PEU 2	0.841	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	PEU 3	0.770	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	PEU 4	0.818	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
PU	PU 1	0.764	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	PU 2	0.796	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	PU 3	0.667	Tidak Memenuhi <i>Convergent Validity</i>

	PU 4	0.745	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	PU 5	0.775	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
BIU	BIU 1	0.825	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	BIU 2	0.842	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	BIU 3	0.861	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>

- b. Nilai loading factor untuk setiap indicator dari masing – masing variable sudah mempunyai nilai loading factor yang paling besar dibanding nilai loading jika dihubungkan dengan variable lainnya. Ini dapat berarti bahwa setiap variable sudah memiliki discriminant validity yang baik dimana semua variable mempunyai pengukur yang berkorelasi lebih rendah dengan konstruk lainnya.

Table 3. Pengujian Discriminant Validity Gopay

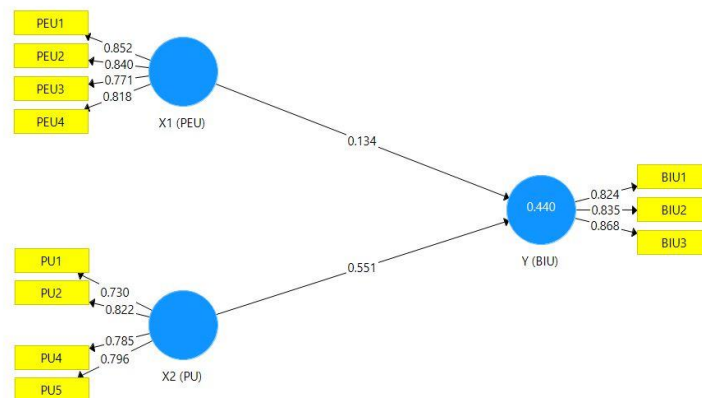
	BIU	PU	PEU
PEU 1	0.431	0.685	<b>0.852</b>
PEU 2	0.503	0.603	<b>0.840</b>
PEU 3	0.521	0.711	<b>0.771</b>
PEU 4	0.409	0.614	<b>0.818</b>
PU 1	0.460	<b>0.730</b>	0.696
PU 2	0.554	<b>0.822</b>	0.598
PU 4	0.554	<b>0.785</b>	0.563
PU 5	0.488	<b>0.796</b>	0.671
BIU 1	<b>0.824</b>	0.497	0.426
BIU 2	<b>0.835</b>	0.544	0.473
BIU 3	<b>0.868</b>	0.613	0.543

- c. Semua konstruk memenuhi kriteria reliabel. Hal ini ditunjukkan dengan nilai composite reliability di atas 0,70 dan AVE di atas 0,50 sebagaimana yang direkomendasikan dalam kriteria tersebut.

Table 4. Nilai Composite Reliability dan AVE Gopay

Variabel	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
PEU	0.892	0.674
PU	0.865	0.563
BIU	0.880	0.710

- d. Berikut adalah gambar analisis jalur menggunakan smartPLS



Gambar 2. Analisis Jalur Gopay

- e. Hasil pengujian hipotesis masing-masing jalur yang terbentuk dalam model untuk mengetahui pengaruh variable, dikatakan bahwa hasil T-statistik berada di atas 1.960 maka pengaruh variable tersebut dikatakan

signifikan dan begitupun sebaliknya apabila nilai T-statistik di bawah 1.96 maka dikatakan pengaruh variable tidak signifikan.

Table 4. Hasil Pengujian Model Structural Gopay

variabel	Original sample estimate	Mean of sub-samples	Standard deviation	T- statistic	kesimpulan
PEU → BIU	0.083	0.089	0.125	0.662	Tidak signifikan
PU → BIU	0.598	0.610	0.142	4.227	signifikan

- f. Menguji pengaruh persepsi Kemudahan Pengguna (*perceived ease of use*) terhadap persepsi minat perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention of use*) dan menguji pengaruh persepsi kebermanfaatan pengguna (*perceived usefulness*) terhadap persepsi minat perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention of use*) pada dompet digital GoPay.

Table 4. Hasil Pengujian Hipotesis Gopay

Hipotesis	Original Sample Estimate	T- Statistic	Kesimpulan	Pengaruh
H1	0.083	0.662	ditolak	Tidak signifikan
H2	0.598	4.227	diterima	signifikan

Hasil pengujian menolak hipotesis pertama (H1), persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital GoPay. hal ini dapat diartikan bahwa dompet digital GoPay yang mudah digunakan dan dipahami oleh penggunanya tidak mendorong minat penggunanya dalam menggunakan dompet digital GoPay.

Hasil pengujian menerima hipotesis kedua (H2), kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital GoPay. hal ini dapat diartikan bahwa semakin tingginya manfaat yang akan didapatkan oleh penggunanya maka akan semakin meningkat pula minat mereka dalam menggunakan dompet digital GoPay.

### Analisis Data ShopeePAY

#### 1. Statistika deskriptif

dijelaskan bahwa Sebagian besar responden berusia antara 20 tahun sampai dengan 25 tahun. Sedangkan dari sisi jenis kelamin, dapat diketahui bahwa Sebagian besar pengguna dari aplikasi dompet digital ShopeePAY mayoritas di gunakan oleh perempuan.

Variable yang digunakan dalam penelitian ini adalah persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*), dan minat perilaku menggunakan (*behavioral intention to use*). Berikut ini merupakan table hasil uji statistic deskriptif untuk masing – masing variable yang digunakan dalam penelitian ini.

Table 1. Hasil Uji Statistic Deskriptif ShopeePAY

Variabel	Minimum	Maksimum	Mean	Median	Std. Dev
PEU	12	20	17,91	19	2,35
PU	12	25	21,85	21	3,33
BIU	5	15	12,80	12	2,24

#### 2. Hasil Analisis Partial Least Square (PLS)

- a. Nilai outer model atau korelasi antara konstruk pada variable PEU Tidak memenuhi convergen validity dikarenakan indicator dari PEU1, PEU2 dan PEU4 memiliki nilai loading factor dibawah 0,70 dan variable PU tidak memenuhi convergen validity dikarenakan indicator PU1, PU2 dan PU4 memiliki nilai loading factor dibawah 0,70. Sehingga konstruk pada variable PEU yaitu indicator PEU1, PEU2 dan PEU4 akan dieliminasi, dan juga pada variable PU yaitu indicator PU1, PU2 dan PU4 akan dieliminasi, sehingga semua variable dapat dinyatakan valid atau telah memenuhi convergent validity.

Table 2. Outer Loading ShopeePAY

Variabel	Indikator	Nilai Loading	Keterangan
PEU	PEU 1	0.597	Tidak Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	PEU 2	0.659	Tidak Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	PEU 3	0.794	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	PEU 4	0.700	Tidak Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
PU	PU 1	0.673	Tidak Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	PU 2	0.670	Tidak Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	PU 3	0.782	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	PU 4	0.650	Tidak Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	PU 5	0.781	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
BIU	BIU 1	0.872	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	BIU 2	0.764	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>
	BIU 3	0.829	Memenuhi <i>Convergent Validity</i>

- b. Nilai loading factor untuk setiap indikator dari masing – masing variable sudah mempunyai nilai loading factor yang paling besar dibanding nilai loading jika dihubungkan dengan variable lainnya. Ini dapat berarti bahwa setiap variable sudah memiliki discriminant validity yang baik dimana semua variable mempunyai pengukur yang berkorelasi lebih rendah dengan konstruk lainnya.

Table 3. Pengujian Discriminant Validity ShopeePAY

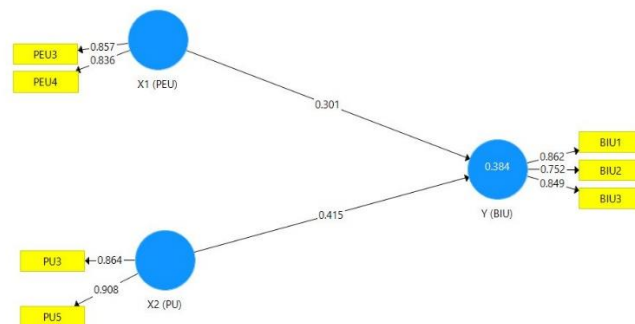
	BIU	PU	PEU
PEU 3	0.438	0.473	<b>0.857</b>
PEU 4	0.411	0.345	<b>0.836</b>
PU 3	0.449	<b>0.864</b>	0.459
PU 5	0.539	<b>0.908</b>	0.407
BIU 1	<b>0.862</b>	0.457	0.443
BIU 2	<b>0.752</b>	0.459	0.295
BIU 3	<b>0.849</b>	0.472	0.484

- c. Semua konstruk memenuhi kriteria reliabel. Hal ini ditunjukkan dengan nilai composite reliability di atas 0,70 dan AVE di atas 0,50 sebagaimana yang direkomendasikan dalam kriteria tersebut.

Table 4. Nilai Composite Reliability dan AVE ShopeePAY

Variabel	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
PEU	0.835	0.716
PU	0.880	0.785
BIU	0.862	0.677

- d. Berikut adalah gambar analisis jalur menggunakan smartPLS



Gambar 2. Analisis Jalur Shopeepay

- e. Hasil pengujian hipotesis masing-masing jalur yang terbentuk dalam model untuk mengetahui pengaruh variable, dikatakan bahwa hasil T-statistik berada di atas 1.960 maka pengaruh variable tersebut dikatakan signifikan dan begitupun sebaliknya apabila nilai T-statistik di bawah 1.96 maka dikatakan pengaruh variable tidak signifikan.

Table 4. Hasil Pengujian Model Structural Shopeepay

variabel	Original sample estimate	Mean of sub-samples	Standard deviation	T- statistic	kesimpulan
PEU → BIU	0.301	0.311	0.087	3.439	signifikan
PU → BIU	0.415	0.406	0.099	4.198	signifikan

- f. menguji pengaruh persepsi Kemudahan Pengguna (*perceived ease of use*) terhadap persepsi minat perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention of use*) dan menguji pengaruh persepsi kebermanfaatan pengguna (*perceived usefulness*) terhadap persepsi minat perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention of use*) pada dompet digital ShopeePay.

Table 4. Hasil Pengujian Hipotesis Shopeepay

Hipotesis	Original Sample Estimate	T- Statistic	Kesimpulan	Pengaruh
H3	0.301	3.439	diterima	signifikan
H4	0.415	4.198	diterima	signifikan

Hasil pengujian menerima hipotesis pertama (H3), persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital ShopeePay. hal ini dapat diartikan bahwa dompet digital ShopeePay yang mudah digunakan dan dipahami oleh penggunanya tidak mendorong minat penggunanya dalam menggunakan dompet digital ShopeePay.

Hasil pengujian menerima hipotesis kedua (H4), kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital ShopeePay. hal ini dapat diartikan bahwa semakin tingginya manfaat yang akan didapatkan oleh penggunanya maka akan semakin meningkat pula minat mereka dalam menggunakan dompet digital ShopeePay.

## SIMPULAN



Berdasarkan uraian di atas yang telah dijelaskan pada pembahasan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengenai persepsi kebermanfaatan (perceived usefulness) dan kemudahan pengguna (perceived ease of use) terhadap minat menggunakan (behavioral intention of use). Maka dapat diambil beberapa kesimpulan atas pokok permasalahan yang diajukan pada penelitian ini :

1. Persepsi Manfaat tidak berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan Dompot Digital Gopay (H1 Ditolak). Dapat diartikan bahwa semakin kurangnya Persepsi Manfaat maka akan semakin berkurang pula minat mereka untuk menggunakan Dompot Digital Gopay
2. Persepsi Kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan Dompot Digital Gopay (H2 Diterima). Dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat kemudahan penggunaan maka akan semakin meningkat pula minat pengguna untuk menggunakan Dompot Digital Gopay
3. Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan Dompot Digital ShopeePay (H3 Diterima). Dapat diartikan bahwa semakin tingginya persepsi manfaat maka akan semakin tinggi pula minat mereka untuk menggunakan Dompot Digital ShopeePay
4. Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan Dompot Digital ShopeePay (H4 Diterima). Dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat kemudahan penggunaan maka akan semakin meningkat pula minat pengguna untuk menggunakan Dompot Digital ShopeePay

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur penulis panjatkan kepada tuhan yang maha esa, berkat rahmat dan anugerah-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, skripsi ini disusun berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan. Penelitian skripsi ini berjudul “Analisis Pengguna ShopeePay Dan Gopay Pada Masa Covid-19 Dengan Metode TAM”. Dalam penyusunan laporan ini penulis mendapat banyak bimbingan, bantuan dan pengarahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan masalah dalam pembuatan laporan penelitian ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H.M Nasrullah Yusuf, S.E., M.B.A., selaku Rektor Universitas Teknokrat Indonesia.
2. Bapak Dr. H. Mahathir Muhammad, S.E., M.M., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia.
3. Ibu Dyah Ayu Megawaty, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia
4. Bapak Donaya Pasha M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu terselesaikannya skripsi ini.

### **REFERENSI**

- [1] Atriani, Permadi, A., & Rinuastuti, B. H., 2020, Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital OVO, *Jurnal Sosial Ekonomi dan Humaniora*, vol 6, hal 54-61.
- [2] Priambodo, S., & Prabawani, B. (2016). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Resiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik, *jurnal ilmu administrasi bisnis*, vol 4, hal 127-135.
- [3] Wikipedia, 2020, *Dompot Elektronik*, <https://id.wikipedia.org/wiki/Dompot-Elektronik/editor>, diakses tanggal 6 Oktober 2020.
- [4] Prasastika, K. 2015, Pengujian Teory Technology Acceptance Model (TAM) untuk Memprediksi Penerimaan Sistem Pendaftaran Online BPJS Kesehatan Cabang Jember, Universitas Jember, Jawa Timur.

- [5] Istiarni, P. R. 2014, Analisis pengaruh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan kredibilitas terhadap minat penggunaan berulang internet banking dengan sikap penggunaan sebagai variabel intervening, Universitas Diponegoro, Semarang.
- [6] Prasetyo, E. 2017, Analisa Penerimaan Terhadap Pengguna Aplikasi Go Pay Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM), STMIK Nusa Mandiri Jakarta, Jakarta.
- [7] Davis, F. 1989, *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*, Vol. 13, No.5, MIS Quarterly.
- [8] Ramdhani, G., 8 Fitur dompet digital yang memudahkan hidup milenial zaman now, <https://m.liputan6.com/teknoread/4358078/8-fitur-domp-digital-yang-memudahkan-hidup-milenial-zaman-now>, diakses tanggal 9 Oktober 2020.