

Persepsi Generasi Z pada Penggunaan *E-wallet* selama Pandemi Covid-19

Dila Indriyani¹, Sri Hardianti Sartika^{2*}

^{1,2}Universitas Siliwangi

Jalan Siliwangi No. 24 Kahuripan Kota Tasikmalaya, Indonesia

email: ¹202165117@student.unsil.ac.id, ^{2*}sri.hardianti@unsil.ac.id

Informasi Artikel

Diterima: 12-01-2022

Direvisi: 23-02-2022

Disetujui: 28-02-2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi Generasi Z dalam penggunaan *e-wallet* selama masa pandemi Covid-19 di Tasikmalaya. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menguraikan fenomena tersebut, melalui pengambilan data survey berupa kuesioner yang disebar dengan *google form*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sample* sebanyak 50 responden. Indikator yang digunakan untuk melihat persepsi Generasi Z ada penggunaan *e-wallet* yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi risiko. Data yang telah ada kemudian di olah dan diinterpretasikan dengan lebih dalam sehingga bisa diambil kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat menunjukkan 92,6% generasi Z setuju bahwa *e-wallet* memberikan manfaat pada kegiatan bertransaksi, persepsi kemudahan menunjukkan 93,63% generasi Z setuju bahwa *e-wallet* memberikan banyak kemudahan, serta persepsi risiko menunjukkan 71,3% generasi Z memberikan tanggapan bahwa *e-wallet* memiliki risiko yang sedikit. Jadi bisa disimpulkan, penggunaan *e-wallet* pada generasi Z di Kota Tasikmalaya dipengaruhi adanya tiga persepsi yaitu manfaat, kemudahan serta resiko.

Kata Kunci: *e-wallet*; persepsi ; generasi Z

Abstract

This study aims to find out how Generation Z perceived the use of e-wallet during the Covid-19 pandemic in Tasikmalaya. Qualitative descriptive method was used to describe this phenomenon, by taking survey data in the form of a questionnaire distributed by google form. The sampling technique used a simple random sample of 50 respondents. The indicators used to see the perceived of Generation Z are the use of e-wallet are perceived benefits, perceived convenience, and perceived risk. The existing data is then processed and interpreted more deeply so that conclusions can be drawn. The results showed that the perceived of benefits showed that 92.6% of Generation Z agreed that e-wallet provided benefits for transaction activities, the perceived of convenience showed that 93.63% of Generation Z agreed that e-wallet provided a lot of convenience, and the perceived of risk showed 71.3%. Generation Z responds that e-wallet has little risk. So it can be concluded, the use of e-wallet in generation Z in Tasikmalaya City is influenced by three perceived s, namely benefits, convenience and usability.

Keywords: *perceived; e-wallet; Z generation*

1. Pendahuluan

Corona Virus (Covid) merupakan wabah penyakit menular yang berasal dari Negara Wuhan, China sejak Desember 2019. Covid-19 kemudian menyebar keseluruh dunia, pada bulan April 2020 Indonesia menjadi bagian dari penyebaran wabah tersebut. Putri (2020) WHO menyatakan sejak Maret 2020 bahwa wabah Covid-19 dinyatakan sebagai pandemi, karena terjadi berlanjut dan berkepanjangan serta mempengaruhi segala aspek kehidupan secara global baik itu ekonomi, sosial, politik, maupun budaya.

Aspek ekonomi merupakan salah satu sektor global yang sangat terdampak, apalagi setelah pemerintah mengeluarkan beberapa kebijakan diantaranya mengenai Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), serta kebijakan bekerja dirumah atau

Work From Home (WFH) dan kebijakan belajar di rumah (BDR). Kebijakan tersebut diharapkan dapat meminimalisir penyebaran Covid-19, penelitian terbaru mengenai kebijakan PSBB akibat adanya pandemi ini secara signifikan mempengaruhi sosial ekonomi (Fernandes, 2020; Nicola et al., 2020) dan keuangan (Goodell, 2020). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan efek pandemi pada bisnis secara umum, namun penelitian yang berfokus pada efek pandemi Covid-19 pada cara konsumen melakukan pembayaran masih langka. Seperti diketahui, virus Corona dapat dengan mudah ditularkan jika tetesan tersebut mendarat di benda mati di dekat individu yang terinfeksi dan kemudian disentuh oleh individu lain (Ather et al., 2020). Uang fisik bisa menjadi media virus ketika disentuh oleh orang yang terinfeksi. Oleh karena itu, WHO menyarankan



untuk menggunakan uang digital jika memungkinkan (Brown, 2020).

Masa pandemi ini mempercepat perubahan persepsi dan perilaku konsumen dalam melakukan segala aktifitas dari *offline* ke *online*. Perkembangan teknologi dan informasi juga menjadikan masyarakat menggunakan layanan serba digital. Mulai dari layanan dalam pemenuhan transportasi, konsumsi makanan dan minuman, pemenuhan kebutuhan berpakaian, termasuk juga pemenuhan terhadap alat pembayaran, semua mengalami digitalisasi. Fatoni et al (2020) menyatakan bahwa semenjak situasi Pandemi Covid-19 membuat perilaku konsumen di Indonesia mengalami banyak perubahan khususnya dalam hal minat konsumen menggunakan *e-wallet* untuk melakukan transaksi.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan dengan memberikan karakteristik baru pada sistem pembayaran yaitu adanya *e-wallet*. Semakin banyaknya sistem pembayaran elektronik menjadikan konsumen beralih dari pembayaran berbasis tunai ke tanpa uang tunai, namun mengubah ekonomi non-tunai itu sulit, dan sudah ada praktik perdagangan berbasis uang tunai masih sangat padat (Yaokumah et al., 2017). Namun, hal utama yang menyebabkan pertumbuhan *e-wallet* adalah adanya beberapa fakta yaitu *cashless effort* transaksi diikuti dengan keamanan dan penghematan biaya (Nizam et al., 2018).

Perkembangan teknologi dan informasi di bidang tatanan keuangan ini, maka pada masa pandemi konsumen bisa menggunakan transaksi *online* dengan memanfaatkan *e-wallet* untuk melakukan transaksi dan pembayaran tanpa adanya kontak fisik atau interaksi sosial (Fadillah & Subchan, 2021).

Dompet elektronik (*e-wallet*) adalah aplikasi yang dikembangkan oleh bank yang berwenang (S. Singh & Ghatak, 2021) untuk melakukan transaksi non tunai. *E-wallet* dapat menggantikan metode pembayaran tradisional dengan aplikasi ponsel dan memungkinkan pengguna untuk menyimpan uang untuk melakukan transaksi langsung dari aplikasi (Sharma & Agarwal, 2018). Fenomena *cashless* dengan *e-wallet* adalah memeriksa minat konsumen untuk menggunakannya (Singh et al., 2020). Keberadaan *e-wallet* dapat menjadi daya dukung yang tepat untuk melangsungkan kegiatan bisnis (Watmah et al., 2020).

Indonesia memiliki banyak *E-Wallet*, berdasarkan data dari Iprice tahun 2019 yang dihimpun oleh Devita (2019) menunjukkan ada 10 *e-wallet* terpopuler diantaranya yaitu Gopay, OVO, DANA, Link Aja, Jenius, Go Mobile by CIMB, I-Saku, Sakuku, Doku, dan Paytren. Penggunaan pembayaran digital mudah dipahami serta bisa digunakan ketika kita akan melakukan suatu pembayaran di aplikasi *E-commerce*, jaringan *E-commerce* terus berkembang dan juga semakin

berinovasi setiap harinya di segala bidang. *E-commerce* juga berpengaruh terhadap penggunaan *e-wallet*, karena rata-rata dari kalangan Generasi Z sering menggunakan sistem *E-commerce* saat melakukan kegiatan pembelian. Generasi Z merupakan generasi yang lahir antara tahun 1995-2010. Generasi Z bisa dikatakan generasi yang baru memasuki dunia kerja. Generasi Z dominan melakukan kegiatan sosial melalui dunia maya. Generasi ini sudah tidak asing lagi dengan teknologi. Widyananda (2020) karakteristik dari generasi Z yaitu mereka lebih sering melakukan kegiatan sosial melalui dunia maya, juga cepat dalam mencari dan menemukan informasi, Turner (2015) generasi Z cenderung tertarik pada hal yang praktis dan sangat bergantung pada teknologi.

Meski usianya masih muda, Generasi Z memiliki kesadaran dan pengalaman yang tinggi dalam menggunakan *e-wallet*, atau dikenal sebagai dompet digital. Namun, penelitian tentang perilaku pengguna sering dilakukan dalam konteks generasi Milenial yang lebih tua, yang memiliki banyak karakteristik dan perilaku berbeda dalam penggunaan *e-wallet* (Pham et al., 2021). Riset yang dilakukan Lavinda (2022) menunjukkan bahwa sebanyak 68% mayoritas generasi z menggunakan *e-wallet*, dan 35% sisanya yang menggunakan ATM bank ketika akan melakukan transaksi. Karim et al (2020) hal ini disebabkan bahwa generasi Z menganggap pembayaran menggunakan *e-wallet* lebih nyaman dan cepat daripada sistem perbankan konvensional karena menghemat waktu dan uang.

Sistem pembayaran berbasis digital banyak digunakan untuk transaksi dan pembayaran yang dilakukan melalui penggunaan aplikasi digital karena konsumen menganggap metode ini menguntungkan (Gokilavani et al., 2018). Pembayaran menggunakan *e-wallet* tidak hanya memberikan tingkat kemudahan dan kecepatan tetapi juga memberikan rasa nyaman dan aman bagi konsumen rasa aman dalam bertransaksi dimanapun dan kapanpun (Liébana-Cabanillas et al., 2014). Penggunaan dari *e-wallet* menawarkan transaksi skala kecil yang sangat mudah dioperasikan (Punwatkar & Verghese, 2018).

Peningkatan dalam penggunaan *e-wallet* di masa pandemi Covid-19 berhubungan dengan persepsi konsumen khususnya generasi Z dalam menciptakan transaksi non tunai atau dikenal *cashless society*. Katon et al. (2020) menyebut bahwa *cashless society* adalah individu yang melakukan transaksi nontunai, dengan kata lain konsumen melakukan transaksi tidak memakai uang tunai, namun berpindah secara digital.

Technology Acceptance Model (TAM) diadopsi untuk mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi niat individu untuk menggunakan teknologi, dalam penelitian ini yaitu *e-wallet*. Davis (1989) mendefinisikan TAM sebagai model mapan

berdasarkan interaksi psikologis pengguna dengan teknologi, dan membahas bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi informasi. Ardianto (2021) menyatakan bahwa intensi penggunaan dan penerimaan teknologi pada pembayaran digital dapat diketahui melalui berapa tingkat kepercayaan pengguna akan kemudahan, manfaat dan risiko.

Konstruk utama dalam TAM ada tiga yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi risiko (Davis, 1989; S. Singh & Ghatak, 2021). Persepsi manfaat dan persepsi kemudahan adalah dua penentu utama yang mempengaruhi niat untuk menggunakan teknologi informasi. Pertama, individu akan cenderung untuk menentukan pilihan menggunakan atau tidak menggunakan aplikasi sejauh mereka percaya bahwa akan menunjang kegiatan, hal ini merujuk pada kegunaan yang dirasakan. Kedua individu merasa bahwa teknologi terlalu sulit untuk digunakan sehingga mereka cenderung tidak menggunakan meskipun mereka percaya teknologi tersebut memiliki manfaat, atau dengan kata lain kemudahan yang dirasakan. Sejalan dengan penelitian mengenai TAM sebelumnya, menegaskan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan adalah faktor utama menilai niat individu terhadap adopsi teknologi (Kim et al., 2010; Kucukusta et al., 2015). Persepsi risiko yang dirasakan individu mempengaruhi sikap individu pada saat menggunakan e-wallet. Sejalan dengan riset yang dilakukan oleh Clemes (2014) menunjukkan bahwa risiko yang dirasakan berdampak pada adopsi penggunaan e-wallet pada kegiatan konsumsi.

Pemberlakuan PSBB pada masa pandemi Covid-19 mengakibatkan minimnya interaksi langsung dalam transaksi jual beli, sehingga penggunaan *e-commerce* semakin meningkat. Sistem pembayaran pada aplikasi *e-commerce* dilakukan dengan menggunakan sistem pembayaran digital (*e-wallet*). *E-wallet* yang biasa digunakan saat melakukan pembayaran pada sistem *e-commerce* yaitu OVO, DANA, Shopee-Pay, dan Go-Pay (Pratama & Suputra, 2019). E-wallet memungkinkan konsumen untuk menyimpan uang fisik mereka dalam bentuk digital.

Berdasarkan data dari Bank Indonesia menunjukkan bahwa nilai transaksi uang digital melonjak sebesar 64,48% selama masa pandemi. Bank Indonesia juga mencatat pada bulan Oktober 2021, nilai transaksi uang elektronik tumbuh 55,54% mencapai Rp.29,23 triliun dan nilai transaksi digital banking 63,31% mencapai Rp.3.910,25 triliun (Uly, 2021). Semakin menguatnya kebutuhan transaksi digital selama diberlakukannya PSBB dan juga WFH disebabkan karena selama masa pandemi masyarakat lebih sering beraktivitas di rumah dan untuk memnuhi kebutuhan hidupnya mereka jadi

lebih sering menggunakan transaksi melalui aplikasi pembayaran digital (Bimo, 2021).

Lonjakan peningkatan penggunaan e-wallet tersebut menunjukkan bahwa selama pandemi, masyarakat secara umum beralih dari transaksi tunai menjadi transaksi digital. Namun belum diketahui faktor-faktor yang menyebabkan peningkatan penggunaan e-wallet pada generasi Z selama pandemi, sehingga perlu dilakukan penelitian berkaitan dengan niat generasi Z di Kota Tasikmalaya dalam penggunaan e-wallet sebagai sarana pembayaran digital di masa pandemi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi penggunaan *e-wallet* pada Generasi Z di kota Tasikmalaya.

2. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan pada Generasi Z yaitu range usia 18-25 tahun di Kota Tasikmalaya. Pengambilan subjek penelitian didasarkan pada Pham (2021) bahwa meski usianya masih muda namun Generasi Z memiliki kesadaran dan pengalaman yang tinggi dalam menggunakan *e-wallet*.

Populasi yang digunakan adalah Generasi Z yang menggunakan e-wallet secara rutin dalam kegiatan pembayaran produk baik barang maupun jasa selama masa pandemi Covid-19. Sampel penelitian sebanyak 50 responden pengguna *e-wallet*, dengan teknik *simple random sample* atau pengambilan sampel secara acak. Arieska et al (2018) menjelaskan bahwa *simple random sample* merupakan teknik pengambilan sampel yang mana setiap anggota dalam populasi memiliki probabilitas yang sama untuk dipilih.

Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif, Eriksson (2015) menjelaskan bahwa metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan metode pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat karena akan membuat gambaran mengenai situasi atau kegiatan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam mengukur intensi penggunaan e-wallet melalui *technology accepted model* (TAM) yaitu dengan indikator persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi risiko (Davis, 1989; S. Singh & Ghatak, 2021).

Pengambilan data dilakukan melalui survey berupa kuesioner yang disebarakan melalui *google form*. Kuesioner dibagi menjadi dua bagian utama yaitu profil responden, dan penerapan model penerimaan teknologi. Item dan pengukuran yang digunakan dalam kuesioner terutama diadopsi dari penelitian mengenai TAM pada e-wallet terdahulu, dengan perubahan kata-kata pertanyaan dibuat untuk cocok dengan konteks penelitian. Setiap responden diminta untuk menunjukkan sejauh mana persetujuan atau ketidaksepakatan tentang persepsi penggunaan *e-wallet*, data yang diperoleh kemudian diinterpretasikan secara deskriptif untuk

mendapatkan kesimpulan persepsi mengenai *e-wallet* yang dimiliki generasi Z di Kota Tasikmalaya.

3. Hasil dan Pembahasan

Persepsi Generasi Z pada penggunaan *e-wallet* selama masa pandemi covid-19 diukur dengan pendekatan *Technology Accepted Model* (TAM). Karakteristik responden berupa profil yang tertuang dalam kuesioner penelitian yaitu gender, usia, dan jenis *e-wallet* yang digunakan. Adapun hal tersebut akan dibahas lebih rinci pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Responden

Responden	Presentase
Laki-Laki	50%
Perempuan	50%

Sumber: Data diolah 2021

Tabel 1. menunjukkan bahwa adanya keseimbangan rasio jenis kelamin pada sampel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu 25 orang laki-laki dan 25 orang perempuan.

Tabel 2. Kategori Responden

Kategori	Presentase
Usia 18-21	94%
Usia 22-25	6%

Sumber: Data diolah 2021

Tabel 2 menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada usia 18-21 tahun, dan 6% sisanya pada usia 22-25 tahun. Data tersebut diambil pada tahun 2021, seperti yang kita ketahui bahwa generasi Z merupakan individu yang lahir pada 1995-2012.

Tabel 3. Penggunaan *e-wallet*

Kategori	Presentase Setuju	Presentase Tidak Setuju
Responden yang mengetahui <i>e-wallet</i>	92%	8%
Pengguna <i>e-wallet</i>	86%	14%

Sumber: Data diolah 2021

Tabel 3. menunjukkan bahwa mayoritas Generasi Z di Kota Tasikmalaya telah mengetahui dan menggunakan *e-wallet* sebagai alat pembayaran pada kegiatan transaksi sehari-hari, khususnya selama masa pandemi Covid-19.

Tabel 4 Macam-macam *E-Wallet* yang digunakan

Macam-macam <i>e-wallet</i>	Presentase
DANA	62,2% dari 100%
OVO	11,1% dari 100%
Go-Pay	20% dari 100%
Shopee Pay	37,8% dari 100%
LinkAja	2,2% dari 100%

Sumber: Data diolah 2021

Berdasarkan tabel 4 mengenai macam-macam *e-wallet* menunjukkan bahwa mayoritas Generasi Z menggunakan *e-wallet* DANA, karena adanya fitur penyimpanan kartu debit maupun kredit yang mana hal tersebut tidak ada dalam fitur *e-wallet* lainnya. Hal tersebut sejalan dengan Aseng et al (2020) bahwa DANA memiliki fitur andalan yaitu menyimpan kartu bank yang memungkinkan pengguna menyimpan kartu debit atau kredit secara bersamaan sehingga pengguna dapat menggunakan kartu tersebut tanpa harus membawa kartu fisik dari debit dan kreditnya.

Selanjutnya persepsi Generasi Z mengenai *e-wallet* dilakukan melalui pendekatan TAM dengan indikator yang digunakan yaitu melalui pengukuran persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi risiko (Davis, 1989; S. Singh & Ghatak, 2021). Adapun hasil persepsi manfaat *e-wallet* pada generasi Z adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Keterangan	Presentase Setuju	Presentase Tidak Setuju
<i>E-Wallet</i> meningkatkan produktifitas	86%	14%
Mempercepat dalam bertransaksi	98%	2%
pekerjaan lebih efektif	94%	6%

Sumber: Data diolah 2021

Tabel 5 menunjukkan bahwa adanya persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*) dengan rincian sebesar 86% menyatakan bahwa *e-wallet* bisa menunjang produktivitas. Manfaat lain dari *e-wallet* yaitu sebesar 98% responden setuju bahwa dengan adanya *e-wallet* dapat mempermudah dalam melakukan transaksi dan juga lebih cepat dibandingkan dengan melakukan transaksi secara langsung. Tidak hanya itu sebesar 94% responden setuju bahwa dengan adanya sistem atau aplikasi dompet digital bisa menjadikan pekerjaan responden menjadi lebih efektif. Persepsi manfaat yang diterima oleh generasi Z ini sejalan dengan penelitian (Ardianto & Azizah, 2021) bahwa persepsi manfaat mempengaruhi individu untuk penggunaan *e-wallet*.

Tabel 6. Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease Of Use*)

Keterangan	Presentase Setuju	Presentase Tidak Setuju
<i>E-Wallet</i> mudah untuk dipelajari dan dipahami	95%	4,1%
Mudah digunakan	92%	8%
bertransaksi kapanpun dan dimanapun	93,9%	6,1%
Bisa melakukan <i>top-up</i> kapanpun dan dimanapun		

Pada tabel 6. mengenai persepsi kemudahan dalam penggunaan e-wallet menunjukkan hasil sebesar 95,9% menyatakan bahwa dalam *e-wallet* sangat mudah digunakan dan dipelajari, sehingga cocok untuk digunakan dalam kegiatan sehari-hari. *E-wallet* juga mudah digunakan dimanapun dan kapanpun, hal ini dibuktikan sebesar 92% responden menyatakan bahwa sistem *e-wallet* mudah digunakan untuk bertransaksi kapanpun dan dimanapun. Tidak hanya itu sebanyak 93,9% responden juga mengakui bahwa dengan menggunakan *e-wallet*, mereka bisa dengan mudah melakukan *top-up* kapanpun dan dimanapun.

Hal tersebut karena, jika pembayaran *offline* harus dilakukan secara langsung, dan tidak bisa digunakan kapanpun dan dimanapun atau cakupannya tidak luas, maka setelah menggunakan *e-wallet* pengguna bisa dengan mudah melakukan *top-up* atau bisa melakukan aktivitas pembayaran, transaksi kapanpun dan dimanapun (Pratama & Suputra, 2019). Ardianto dan Azizah (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pengguna merasa dengan adanya *e-wallet* dapat dengan mempermudah dalam proses pembayaran atau dengan kata lain *perceived ease of use* juga mempunyai pengaruh positif dalam penggunaan teknologi *e-wallet*.

Tabel 7. Persepsi Risiko (*Perceived Risk*)

Kategori	Presentase Setuju	Presentase Tidak Setuju
Merasa tidak aman apabila menggunakan <i>e-wallet</i>	14%	86%
Risiko menggunakan <i>e-wallet</i> tinggi	24%	76%
Risiko saldo pada <i>e-wallet</i> berkurang	42%	52%

Sumber: Data diolah 2021

Tabel 7 menunjukan sebesar 86% responden merasa aman saat menggunakan aplikasi atau sistem dari *e-wallet*, 76% responden tidak setuju bahwa aplikasi *e-wallet* memiliki risiko yang sangat tinggi, karena mereka sudah merasakan manfaat dan kemudahan dari aplikasi atau sistem *e-wallet* ini. Namun sebesar 42% responden mereka khawatir apabila saldo *e-wallet* mereka berkurang dengan sendirinya. Jadi dalam persepsi risiko ini jawaban responden berpengaruh negative pada persepsi risiko (Irawati & Kautsar, 2020). Sejalan dengan D'Alessandro et al (2012) yang menunjukkan bahwa pengurangan risiko yang dirasakan dapat meningkatkan kepercayaan pada perilaku penggunaan e-wallet.

Persepsi manfaat, kemudahan, dan risiko yang ditimbulkan merupakan salah satu faktor penentu apakah individu akan menggunakan e-wallet sebagai

alat pembayaran, hal ini sejalan dengan Falah (2021) bahwa persepsi kemudahan, kepercayaan, dan risiko berpengaruh terhadap minat menggunakan sistem *e-wallet* di saat masa pandemi covid-19. Penelitian lainnya yaitu Irawati dan Kautsar (2020) menunjukkan bahwa persepsi manfaat, kemudahan, dan keamanan memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam minat penggunaan aplikasi OVO.

Ssejalan dengan Ardianto dan Azizah (2021) bahwa masih terdapat kekurangan pada aplikasi dompet digital, diharapkan fitur-fitur di aplikasi dompet digital bisa ditambah untuk meningkatkan aspek kemudahan dan aspek kegunaan sehingga risiko yang dirasakan konsumen bisa diminimalisir. Sejalan dengan Ardianto dan Azizah (2021) dimana masih terdapat kekurangan pada aplikasi dompet digital dan diharapkan fitur-fitur di aplikasi dompet digital bisa ditambah untuk meningkatkan aspek kemudahan dan aspek kegunaan dalam aplikasi dompet digital. Sedangkan pada penelitian ini responden merasakan kemudahan, keamanan, dan manfaat dari penggunaan aplikasi *e-wallet* ini.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, mengenai minat penggunaan *e-wallet* pada generasi z dapat disimpulkan bahwa sejak adanya wabah *covid-19* menyebabkan perubahan terhadap intensi bertransaksi dari tunai menjadi nontunai atau digital. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada perilaku penggunaan *e-wallet* pada Generasi Z, dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat menunjukkan 92,6% generasi Z setuju bahwa e-wallet memberikan manfaat pada kegiatan bertransaksi, persepsi kemudahan menunjukkan 93,63% generasi Z setuju bahwa e-wallet memberikan banyak kemudahan, persepsi risiko menunjukkan 71,3% generasi Z memberikan tanggapan bahwa e-wallet memiliki risiko yang sedikit

Referensi

- Ardianto, K., & Azizah, N. (2021). Analisis Minat Penggunaan Dompet Digital Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 23(1), 13. <https://doi.org/10.33370/jpw.v23i1.511>
- Aseng, A. C., Ekonomi, P., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2020). Factors Influencing Generation Z Intention in Using FinTech Digital Payment Services. *Cogito Smart Journal* |, 6(2).
- Ather, A., Patel, B., Ruparel, N. B., & Diogenes, A. (2020). Coronavirus Disease 19 (COVID-19): Implications for Clinical Dental Care. *Journal of Endodontics*, 46(5).

- Bimo, W. A. (2021). Penilaian Penggunaan Dompot Digital Saat Pandemi Covid-19. *Moneter: Jurnal Keuangan Dan Perbankan*, 9(2), 37. <https://doi.org/10.32832/moneter.v9i2.5827>
- Brown, D. (2020, March 6). *Can cash carry coronavirus? World Health Organization says use digital payments when possible*. <https://www.usatoday.com/story/money/2020/03/06/coronavirus-covid-19-concerns-over-using-cash/4973975002/>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *Management Information Systems Research Center*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/249008>
- Devita, V. D. (2019). Siapa Aplikasi E-wallet dengan Pengguna Terbanyak di Indonesia? *Iprice*. <https://iprice.co.id/trend/insights/e-wallet-terbaik-di-indonesia/>
- Eriksson, P., & Kovalainen, A. (2015). *Qualitative Methods in Business Research: A Practical Guide to Social Research*. Sage.
- Fadillah, M. N., & Subchan, M. (2021). Dampak Covid-19 Terhadap Perilaku Konsumen Dalam Penggunaan Marketplace Di Indonesia. *Jurnal Mitra Manajemen*, 12(1), 123–129.
- Falah, M. N. (2021). *Kembali Shopeepay Di Kota Malang Saat Pandemi Covid-*. 1–18.
- Fatoni, S. N., Susilawati, C., Yulianti, L., & Iskandar. (2020). Dampak COVID-19 terhadap perilaku konsumen dalam penggunaan e-wallet di Indonesia. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Fernandes, N. (2020). Economic effects of coronavirus outbreak (COVID-19) on the world economy. *ESE Business School Working Paper No. WP-1240-E*. <https://ssrn.com/abstract=3557504> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3557504>
- Gokilavani, R., Venkatesh, M. D., Durgarani, D. M., & Mahalakshmi, D. R. (2018). Can India Move Towards Digital Sovereign Currency? A Study On Perception Of Consumers Towards Digital Payment. *International Journal of Pure and Applied Mathematics*, 119(17), 2167–2175. <http://www.acadpubl.eu/hub/>
- Goodell, J. W. (2020). COVID-19 and finance: Agendas for future research. *Finance Research Letters*, 35.
- Irawati, F. E., & Kautsar, N. Y. (2020). Pengaruh Pandemi Covid 19 terhadap Minat Penggunaan OVO sebagai Alat Pembayaran dengan Pendekatan Trust and Risk in Technology Acceptance Model. *Jurnal Bisnis Digital Dan Sistem Informasi*, 1(1).
- Karim, M. W., Haque, A., Ulfy, M. A., Hossain, M. A., & Anis, M. Z. (2020). Factors Influencing the Use of E-wallet as a Payment Method among Malaysian Young Adults. *Journal of International Business and Management*. <https://doi.org/10.37227/jibm-2020-2-21/>
- Katon, F., & Yuniati, U. (2020). Fenomena Cashless Society Dalam Pandemi Covid-19 (Kajian Interaksi Simbolik Pada Generasi Milenial) Cashless Society Phenomenons in the Covid-19 Pandemy (Study of Symbolic Interactions in Millennial Generation). *Signal*, 8(2), 134–145.
- Kim, T., Suh, Y. K., Lee, G., & Choi, B. G. (2010). Modelling roles of task-technology fit and self-efficacy in hotel employees' usage behaviours of hotel information systems. *International Journal of Tourism Research*, 12(6), 709–725.
- Kucukusta, D., Law, R., Besbes, A., & Legohérel, P. (2015). Re-examining perceived usefulness and ease of use in online booking: the case of Hong Kong online users. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 27(2).
- Lavinda. (2022). *Gen Z Lebih Pilih Pakai e-Wallet Dibanding ATM Bank*. 13 Januari.
- Liébana-Cabanillas, F. J., Sánchez-Fernández, J., & Muñoz-Leiva, F. (2014). Role of gender on acceptance of mobile payment. *Industrial Management and Data Systems*, 114(2), 220–240. <https://doi.org/10.1108/IMDS-03-2013-0137>
- Nicola, M., Alsafi, Z., Sohrabi, C., Kerwan, A., Al-Jabir, A., Losifidis, C., Agha, M., & Agha, R. (2020). The socio-economic implications of the coronavirus and covid-19 pandemic: A review. *International Journal of Surgery*, 7(8), 185–193.
- Nizam, F., Hwang, H. J., & Valaei, N. (2018). Measuring the Effectiveness of E-Wallet in Malaysia. *3rd IEEE/ACIS International Conference on Big Data, Cloud Computing, and Data Science Engineering*, 59–69.
- Permadin. K.A., & Novera. H. (2018). Pemilihan Teknik Sampling berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Statistika*, 6(2). <http://jurnal.unimus.ac.id>
- Pham, Tv., Hoang, NY. N., & Do, H. (2021). The “e-Wallet Generation”: How Barriers and

- Promoting Factors Influence Intention to Use. *The Review of Socionetwork Strategies Volume, 15*, 413–427.
- Pratama, A. B., & Suputra, I. D. G. D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *E-Jurnal Akuntansi, 27*, 927. <https://doi.org/10.24843/eja.2019.v27.i02.p04>
- Punwatkar, S., & Verghese, M. (2018). Adaptation of e-Wallet Payment: An Empirical Study on Consumers' Adoption Behavior in Central India. *International Journal of Advanced in Management, Technology and Engineering Sciences, 8*(3).
- Putri, G. S. (2020, March 12). WHO Resmi Sebut Virus Corona Covid-19 sebagai Pandemi Global. *Kompas*. <https://www.kompas.com/sains/read/2020/03/12/083129823/who-resmi-sebut-virus-corona-covid-19-sebagai-pandemi-global?page=all>
- Sharma, A., & Agarwal, H. (2018). Study of Recent Developments Related To Cashless Commerce In India October 2018J. *Journal of Commerce & Trade , 13*(2).
- Singh, N., Sinha, N., & Cabanillas, F. (2020). Determining factors in the adoption and recommendation of Mobile Wallet Services in India: Analysis of the effect of innovativeness, stress to use and social influence. *International Journal of Information Management, 50*.
- Singh, S., & Ghatak, S. (2021). Investigating E-Wallet Adoption in India: Extending the TAM Model. *International Journal of E-Business Research (IJEER) , 17*(3).
- Turner, A. (2015). Generation Z: Technology and Social Interest. *The Journal of Individual Psychology . , 71*(2), 103–113.
- Uly, Y. A. (2021). Melonjak 61,8 Persen, Transaksi Uang Elektronik Capai Rp 31,3 Triliun. *Kompas*. <https://money.kompas.com/read/2021/12/16/172015626/melonjak-618-persen-transaksi-uang-elektronik-capai-rp-313-triliun>
- Watmah, S., Fauziah, S., Herlinawati, N., Komputer, I., Nusa Mandiri Jakarta, S., & Sistem Informasi, P. (2020). Identifikasi Faktor Pengaruh Penggunaan Dompot Digital Menggunakan Metode TAM Dan UTAUT2. *IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering, 6*(1), 261–269.
- Widyananda, R. F. (2020, October 15). Pengertian Gen Z serta Karakteristiknya, Ketahui agar Tak Keliru. *Merdeka*. <https://www.merdeka.com/jatim/pengertian-gen-z-serta-karakteristiknya-ketahui-agar-tak-keliru-klm.html?page=2>
- Yaokumah, W., Kumah, P., & Okai, E. A. (2017). Demographic influences on e-payment services. *Journal of E-Business Research, 13*(1), 44–65.