

Implementation of the UTAUT 2 Model to Analyze Acceptance and Use of E-Wallet Applications in Kuningan Regency

Tri Septiar Syamfithriani, Ragel Trisudarmo, Nita Mirantika*

*Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan,
Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat, Indonesia
Email: tri@uniku.ac.id, ragel.trisudarmo@uniku.ac.id, *nita.mirantika@uniku.ac.id*

* Korespondensi: nita.mirantika@uniku.ac.id

Diterima: 2-5-2024 ; Review: 12-5-2024; Disetujui: 18-07-2024

Cara sitasi: T. S., Syamfithriani, R., Trisudarmo, N., Mirantika, "Implementation of the UTAUT 2 Model to Analyze Acceptance and Use of E-Wallet Applications in Kuningan Regency", Jurnal Tata Kelola dan Kerangka Kerja TI, 10(1): pp. 44-53, 2024

ABSTRAK - Kemajuan teknologi yang berkembang pesat telah memberikan pengaruh yang penting pada berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam pembayaran dan transaksi keuangan menggunakan aplikasi e-wallet. Kabupaten Kuningan memiliki potensi ekonomi yang cukup besar dan banyak peluang untuk mengembangkan sektor bisnis dan teknologi dengan penggunaan aplikasi e-wallet. Dalam mengadopsi teknologi aplikasi e-wallet, diperlukan pemahaman mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi tersebut. Salah satu model yang digunakan untuk memahami faktor-faktor tersebut adalah model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2) yang menitikberatkan pada tujuh elemen utama yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi, yaitu ekspektasi kinerja (performance expectancy), ekspektasi usaha (effort expectancy), pengaruh sosial (social influence), kondisi yang memfasilitasi (facilitating condition), motivasi hedonis (hedonic motivation), nilai harga (price value), dan kebiasaan (habit). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi e-wallet menggunakan model UTAUT 2 dengan menambahkan faktor keamanan (security) aplikasi e-wallet. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif kepada 397 responden dan analisis data menggunakan pendekatan SEM-PLS dengan dukungan aplikasi SmartPLS versi 3.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor performance expectancy, facilitating condition, hedonic motivation, dan habit mempunyai peranan penting dalam membangun niat menggunakan aplikasi e-wallet di Kabupaten Kuningan. Faktor-faktor tersebut mampu menjelaskan sebesar 68,5% dari model penelitian, sisanya 31,5% dijelaskan oleh variabel lain. Dengan memahami faktor-faktor tersebut, dapat dilakukan upaya untuk meningkatkan penerimaan dan penggunaan aplikasi e-wallet di Kabupaten Kuningan sehingga dapat membantu meningkatkan perekonomian.

Kata Kunci - UTAUT 2; E-Wallet; Penerimaan E-Wallet; Penggunaan E-Wallet

ABSTRACT – The rapid advancement of technology has significantly impacted various aspects of life, including payments and financial transactions using e-wallet applications. Kuningan Regency possesses a considerable economic potential and numerous opportunities to enhance the business and technology sectors through the use of e-wallet applications. In adopting e-wallet application technology, understanding the factors influencing its acceptance and usage is crucial. One model employed for comprehending these factors is the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2), which focuses on seven key elements influencing the acceptance and use of technology: performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price value, and habit. This research aims to identify the factors influencing the acceptance and use of e-wallet applications using the UTAUT 2 model, with the addition of the security factor in e-wallet applications. The study involves a quantitative method with 397 respondents, and data analysis using the Structural Equation Modeling-Partial Least Squares (SEM-PLS) approach with the assistance of SmartPLS version 3.0. The results indicate that performance expectancy, facilitating conditions, hedonic motivation, and habit play crucial roles in shaping the intention to use e-wallet applications in Kuningan Regency. These factors are able to explain 68.5% of the research model, the remaining 31.5% is explained by other variables. Understanding these factors allows for efforts to enhance the acceptance and use of e-wallet applications in Kuningan Regency, so that it can help improve the economy.

Key Words – UTAUT 2; E-Wallets; Acceptance of e-wallets; Use of e-wallets.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang terus berkembang dengan cepat telah memberikan pengaruh penting pada berbagai bidang kehidupan, termasuk di dalamnya aspek pembayaran dan transaksi keuangan. Inovasi-inovasi baru hadir dalam bentuk aplikasi digital yang memudahkan penggunaannya dalam melakukan transaksi keuangan [1]. Salah satu inovasi yang saat ini semakin populer adalah aplikasi e-wallet atau dompet digital.

E-wallet merupakan aplikasi produk layanan uang elektronik berbasis server yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan uang secara elektronik di dalamnya [2]. Dengan e-wallet, pengguna dapat melakukan berbagai kemudahan yang dapat dilakukan dalam jenis transaksi keuangan seperti pembayaran tagihan, transfer uang, hingga pembelian produk langsung dapat dilakukan pada smartphone [3].

Di Indonesia penggunaan e-wallet semakin populer seiring pasca pandemi Covid-19 dimana pada saat itu pemerintah dan industri perbankan mendorong penggunaan e-wallet sebagai alat transaksi yang aman, mudah, dan efisien. Secara langsung hal ini berdampak besar terhadap transaksi yang dilakukan dengan penggunaan uang tunai, sehingga mengurangi terjadinya tindakan kriminal seperti pencurian atau perampokan.

Dengan pertumbuhan penggunaan e-wallet yang semakin pesat, banyak perusahaan teknologi dan perbankan yang mulai berlomba-lomba mengembangkan aplikasi e-wallet yang lebih canggih dan inovatif. Aplikasi e-wallet seperti Dana, OVO, Gopay, LinkAja termasuk aplikasi layanan yang banyak digunakan oleh masyarakat dan populer di Play Store [4]. Hal ini akan terus meningkatkan kualitas dan keamanan aplikasi e-wallet, sehingga semakin banyak orang yang tertarik untuk menggunakan e-wallet sebagai alat transaksi keuangan.

Kabupaten Kuningan merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki potensi ekonomi yang cukup besar dan memiliki banyak peluang untuk mengembangkan sektor bisnis dan teknologi dalam penggunaan aplikasi e-wallet ini. Dalam mengadopsi teknologi aplikasi e-wallet, diperlukan pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi tersebut. Suatu kerangka kerja yang dipergunakan untuk memahami faktor-faktor tersebut adalah Model UTAUT 2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2) yang menitikberatkan pada tujuh variabel utama yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi, yaitu ekspektasi kinerja (performance expectancy), ekspektasi usaha (effort expectancy), pengaruh sosial

(social influence), kondisi yang memfasilitasi (facilitating condition), motivasi hedonis (hedonic motivation), nilai harga (price value), dan kebiasaan (habit) [5].

Aplikasi e-wallet yang merupakan layanan uang elektronik mempunyai resiko keamanan seperti kebocoran data pribadi, penipuan, atau akses tidak sah. Persepsi keamanan sangat penting dalam aktivitas yang terhubung dengan teknologi, dengan mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi persepsi keamanan [6]. Oleh karena itu faktor keamanan (security) perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi keputusan untuk mengadopsi atau menggunakan aplikasi e-wallet. Sehingga pada penelitian ini selain menggunakan tujuh variabel pada model UTAUT 2 juga menambahkan variabel lain yaitu faktor keamanan (security). Dengan demikian terdapat delapan variabel yang digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi e-wallet di Kabupaten Kuningan.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan suatu teknologi, diantaranya adalah penelitian untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi niat menggunakan dan perilaku penggunaan pelanggan Shopee di Kota Palembang [7]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa niat menggunakan dipengaruhi oleh pengaruh sosial (social influence) serta dipengaruhi oleh kebiasaan (habit). Selain itu, perilaku penggunaan dipengaruhi oleh kondisi yang memfasilitasi (facilitating condition). Penelitian lain untuk mendapatkan variabel yang signifikan terhadap penerimaan pengguna e-wallet berbasis server di Tangerang Selatan dengan menggunakan model UTAUT 2 [8]. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hipotesis yang diusulkan, tiga hipotesis dinyatakan tidak signifikan dan ditolak yaitu variabel performance expectancy, hedonic motivation, dan price value, sedangkan hipotesis lainnya dinyatakan signifikan dan diterima.

Penelitian lain mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan suatu teknologi untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan aplikasi dompet digital LinkAja dengan menggunakan metode UTAUT 2 [3]. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel price value berpengaruh positif terhadap niat menggunakan aplikasi dompet digital sedangkan untuk faktor lainnya tidak berpengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi dompet digital. Penelitian lain untuk mengungkap prediktor perilaku pelanggan Yordania mengenai penerimaan mobile marketing dengan menggunakan model UTAUT 2, hasil penelitian menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi upaya, motivasi

hedonis, pengaruh sosial, nilai harga, kondisi yang memfasilitasi, kebiasaan berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku pelanggan terkait adopsi mobile marketing [9].

Penelitian ini bertujuan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi e-wallet di Kabupaten Kuningan dengan menggunakan model UTAUT 2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2) dan menambahkan satu faktor tambahan yaitu variabel keamanan (*security*) sehingga terdapat delapan variabel yang dianalisis. Dengan memahami faktor-faktor tersebut, dapat dilakukan upaya untuk meningkatkan penerimaan dan penggunaan aplikasi e-wallet di Kabupaten Kuningan sehingga diharapkan dapat mendorong peningkatan kemajuan sektor bisnis dan teknologi.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yaitu metode penelitian ilmiah dengan menggunakan data berupa angka dan dianalisis dengan statistik (1). Metode kuantitatif digunakan untuk meneliti suatu sampel atau populasi tertentu. Populasi pada penelitian ini adalah masyarakat Kabupaten Kuningan yang menggunakan aplikasi *e-wallet*. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Kuningan, terdapat 4,49% penduduk yang mengakses aplikasi finansial atau sekitar 53.701 penduduk. Jumlah sampel ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin yang dinyatakan dengan persamaan (1):

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \quad (1)$$

Pada persamaan (1), n adalah jumlah sampel minimal, nilai N adalah populasi sedangkan nilai e adalah error margin. Pada penelitian ini nilai error margin yang digunakan adalah 5%. Dengan rumus Slovin tersebut, diperoleh jumlah sampel sebanyak 397 responden.

Web service survey form salah satu diantaranya adalah google form digunakan sebagai alat untuk proses pengumpulan data dari kuisioner yang disiapkan. Selanjutnya link google form tersebut disebar kepada responden dengan durasi pengumpulan data kurang lebih selama 2 bulan. Skala likert digunakan sebagai dasar dalam skala data yang memiliki lima alternatif jawaban, setiap alternatif jawaban diberi skor berdasarkan kategori jawaban pada item pertanyaan penelitian (2)

Kuesioner memuat tiga puluh tiga (33) pertanyaan yang dirancang untuk menilai sejauh mana e-wallet dapat diterima dan digunakan berdasarkan pendekatan model UTAUT 2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2) yang

diperkenalkan oleh Vankatesh (2012). Model ini adalah sebuah teori yang digunakan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi oleh individu atau kelompok (3). UTAUT 2 merupakan pengembangan dari model UTAUT yang awalnya hanya terdiri dari empat variabel independen, yakni ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), kondisi yang memfasilitasi (*facilitating condition*). Model ini kemudian diperluas menjadi tujuh variabel independen dengan penambahan motivasi hedonis (*hedonic motivation*), nilai harga (*price value*), dan kebiasaan (*habit*).

Berikut adalah penjelasan dari masing-masing variabel pada UTAUT 2:

Ekspektasi kinerja atau *performance expectancy*, dapat diartikan sebagai sejauh mana penggunaan suatu teknologi memberikan manfaat kepada konsumen dalam melaksanakan aktivitas tertentu.

Ekspektasi usaha atau *effort expectancy*, merujuk pada tingkat kemudahan yang terkait dengan penggunaan teknologi oleh konsumen.

Pengaruh sosial atau *social influence*, mencakup sejauh mana konsumen merasa bahwa orang-orang penting (seperti keluarga dan teman) mempercayai bahwa mereka seharusnya menggunakan teknologi tertentu.

Kondisi yang memfasilitasi atau *facilitating condition*, mengacu pada persepsi konsumen terhadap sumber daya dan dukungan yang tersedia untuk menggunakan teknologi.

Motivasi hedonis atau *hedonic motivation*, didefinisikan sebagai kesenangan yang diperoleh dari penggunaan teknologi.

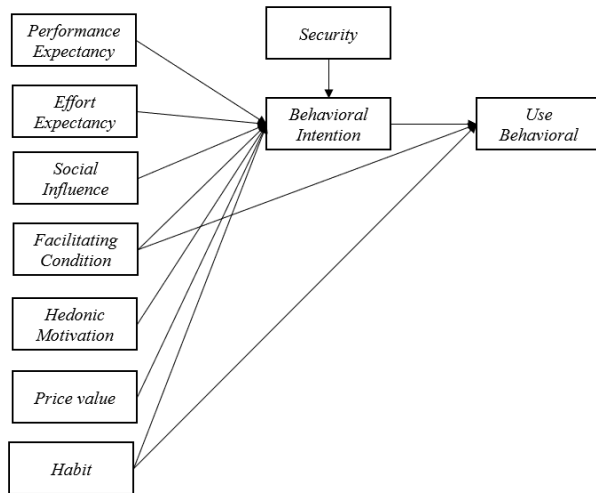
Nilai harga atau *price value*, dapat diartikan sebagai pandangan pelanggan dalam memilih antara manfaat yang diperoleh dari penggunaan suatu teknologi dengan biaya yang dikeluarkan untuk menggunakannya.

Kebiasaan atau *habit*, merupakan pola tanggapan yang dipelajari oleh individu terhadap situasi tertentu, yang dilakukan secara berulang untuk hal yang sama.

Penelitian ini menambahkan satu variabel independen lagi yaitu Variabel keamanan atau *security*. Variabel keamanan (*security*) adalah pertimbangan terhadap risiko keamanan penggunaan *e-wallet*, seperti kebocoran data pribadi, penipuan, atau akses tidak sah serta perlu memperhatikan dan mengatasi kekhawatiran keamanan pengguna untuk meningkatkan penerimaan dan penggunaan aplikasi tersebut. Variabel keamanan sangat penting dalam aktivitas yang terhubung dengan teknologi (4). Oleh karena itu, perlu upaya untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi keamanan tersebut (5).

Persepsi keamanan ini dapat mempengaruhi keputusan untuk mengadopsi atau menggunakan aplikasi *e-wallet*. Dengan menambahkan variabel keamanan, maka jumlah variabel yang dianalisis bertambah menjadi delapan variabel.

Berikut ini model penelitian yang dilakukan dengan memodifikasi model UTAUT 2 menjadi delapan variabel (Gambar 1):



Gambar 1. Model Penelitian

Berdasarkan model penelitian pada Gambar 1 diatas, hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

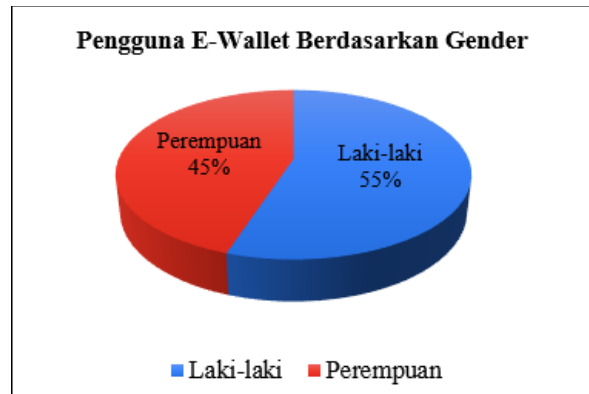
- H1 : *Performance expectancy* pengguna akan berpengaruh terhadap *behavioral intention* aplikasi *e-wallet*
- H2 : *Effort expectancy* pengguna akan berpengaruh terhadap *behavioral intention* aplikasi *e-wallet*
- H3 : *Social influence* pengguna akan berpengaruh terhadap *behavioral intention* aplikasi *e-wallet*
- H4 : *Facilitating condition* pengguna akan berpengaruh terhadap *behavioral intention* aplikasi *e-wallet*
- H5 : *Facilitating condition* pengguna akan berpengaruh terhadap *use behavioral* aplikasi *e-wallet*
- H6 : *Hedonic motivation* pengguna akan berpengaruh terhadap *behavioral intention* aplikasi *e-wallet*
- H7 : *Price value e-wallet* akan berpengaruh terhadap *behavioral intention* aplikasi *e-wallet*
- H8 : *Habit* pengguna akan berpengaruh terhadap *behavioral intention* aplikasi *e-wallet*
- H9 : *Habit* pengguna akan berpengaruh terhadap *use behavioral* aplikasi *e-wallet*
- H10 : *Security e-wallet* akan berpengaruh terhadap *behavioral intention* aplikasi *e-wallet*
- H11 : *Behavioral intention* aplikasi *e-wallet* pengguna akan berpengaruh terhadap *use behavioral* aplikasi *e-wallet*

Pengolahan data menggunakan aplikasi SmartPLS 3.0 dan analisisnya menggunakan *Structural Equation Modeling - Partial Least Squares* (SEM-PLS). Analisis SEM-PLS memungkinkan peneliti untuk menguji hubungan antara variabel yang kompleks baik *recursive* maupun *non-recursive* untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai keseluruhan model dan dapat menguji secara bersama-sama model pengukuran (*outer model*) dan model struktural (*inner model*) (6).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

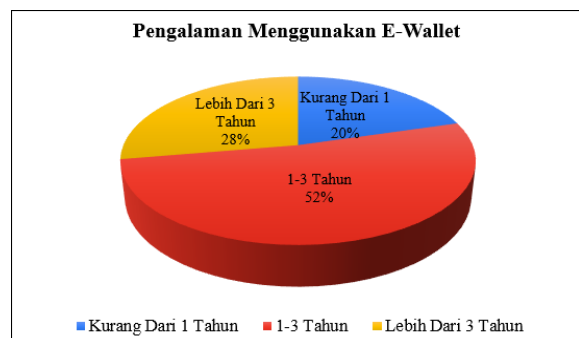
A. Deskripsi Responden

Responden dalam penelitian ini merupakan warga Kabupaten Kuningan yang memanfaatkan aplikasi *e-wallet* untuk aktivitas pembayaran dan transaksi keuangan, dengan jumlah keseluruhan responden sebanyak 397 individu. Rincian karakteristik responden dapat diobservasi pada Gambar 2.



Gambar 2. Pengguna *E-wallet* Berdasarkan Gender

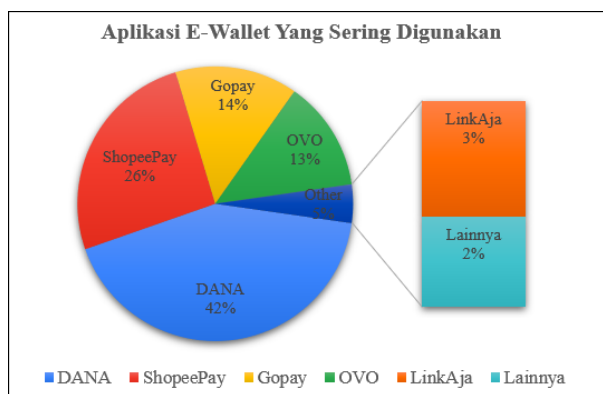
Gambar 2 menunjukkan pengguna aplikasi berdasarkan gender yang terdiri dari 55% laki-laki dan 45% perempuan. Hal ini mengindikasikan bahwa jumlah penduduk laki-laki lebih banyak menggunakan aplikasi *e-wallet* dibandingkan penduduk perempuan. Pengalaman menggunakan aplikasi *e-wallet* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Pengalaman Menggunakan *E-wallet*

Gambar diatas menunjukkan pengalaman menggunakan aplikasi *e-wallet* mayoritas 1-3 tahun

yaitu sebesar 52%. Sebanyak 28% dari pengguna *e-wallet* memiliki pengalaman lebih dari 3 tahun, sementara 20% sisanya memiliki pengalaman kurang dari 1 tahun. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna *e-wallet* telah memiliki pengalaman yang cukup dalam melakukan aktivitas transaksi pembayaran selama 3 tahun terakhir. Aplikasi *e-wallet* yang sering digunakan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Aplikasi E-Wallet yang Sering Digunakan

Dilihat dari diagram tersebut, penerapan *e-wallet* yang paling umum digunakan di Kabupaten Kuningan dikuasai oleh aplikasi DANA, yang mencapai 42%. Kemudian, diikuti oleh aplikasi ShopeePay sebesar 20%, Gopay sebanyak 14%, OVO sebesar 13%, LinkAja sebanyak 3%, dan aplikasi lainnya mencapai 2%.

B. Evaluasi Model Pengukuran (*Outer Model*)

Penilaian model pengukuran atau *outer model* adalah evaluasi terhadap validitas dan reliabilitas instrumen. Validitas mengacu pada akurasi interpretasi yang dapat diambil dari hasil pengukuran atau evaluasi (7). Evaluasi validitas dilakukan untuk menilai sejauh mana ketepatan dan akurasi alat ukur dalam melaksanakan fungsinya. Pengujian validitas terdiri dari dua tipe, yaitu validitas konvergen dan validitas diskriminan. Validitas konvergen adalah prinsip yang menyatakan bahwa indikator suatu konstruk seharusnya menunjukkan korelasi yang tinggi. Validasi konvergen dapat dievaluasi melalui nilai *loading factor* untuk setiap indikator konstruk (6). Aturan praktis untuk validitas konvergen adalah bahwa nilai *loading factor* seharusnya melebihi 0,7, dan nilai *average variance extracted* (AVE) seharusnya lebih besar dari 0,5. Hasil perhitungan nilai *loading factor* dan AVE dapat ditemukan dalam Tabel 1 dan 2 yang terlampir.

Tabel 1. Nilai *Loading Factor*

Indikator-Variabel	<i>Loading Factor</i>	Indikator-Variabel	<i>Loading Factor</i>
PE1 <- PE	0,864	HM3 <- HM	0,861
PE2 <- PE	0,879	PV1 <- PV	0,901
PE3 <- PE	0,836	PV2 <- PV	0,935
PE4 <- PE	0,828	PV3 <- PV	0,859
EE1 <- EE	0,930	H1 <- H	0,878
EE2 <- EE	0,926	H2 <- H	0,867
EE3 <- EE	0,948	H3 <- H	0,872
EE4 <- EE	0,916	H4 <- H	0,866
SI1 <- SI	0,891	S1 <- S	0,886
SI2 <- SI	0,904	S2 <- S	0,894
SI3 <- SI	0,872	S3 <- S	0,778
FC1 <- FC	0,843	BI1 <- BI	0,894
FC2 <- FC	0,867	BI2 <- BI	0,937
FC3 <- FC	0,898	BI3 <- BI	0,910
FC4 <- FC	0,789	UB1 <- UB	0,884
HM1 <- HM	0,925	UB2 <- UB	0,853
HM2 <- HM	0,919		

Dari Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa nilai *loading factor* untuk setiap indikator konstruk telah mencapai atau melebihi 0,70, mengindikasikan bahwa validitas konvergen telah terpenuhi. Hal ini mengartikan bahwa setiap indikator mampu menjelaskan variabel yang bersangkutan. Sementara itu, untuk melihat nilai AVE, dapat dilihat pada Tabel 2:

Tabel 2. Nilai AVE Variabel

Variabel	AVE
<i>Performance Expectancy</i> (PE)	0,726
<i>Effort Expectancy</i> (EE)	0,865
<i>Social Influence</i> (SI)	0,791
<i>Facilitating Condition</i> (FC)	0,723
<i>Hedonic Motivation</i> (HM)	0,814
<i>Price Value</i> (PV)	0,808
<i>Habit</i> (H)	0,758
<i>Security</i> (S)	0,730
<i>Behavioral Intention</i> (BI)	0,835
<i>Use Behavior</i> (UB)	0,755

Dari Tabel 2 tersebut, nilai AVE untuk setiap variabel melebihi 0,50, menunjukkan bahwa validitas konvergen telah terpenuhi. Validitas diskriminan merupakan prinsip bahwa indikator dari konstruk yang berbeda seharusnya tidak memiliki korelasi yang tinggi. Pengujian validitas diskriminan dilakukan dengan membandingkan akar kuadrat dari AVE pada setiap variabel dengan nilai korelasi antara variabel tersebut dengan variabel lainnya dalam model (6). Validitas diskriminan dianggap terpenuhi apabila akar kuadrat dari AVE untuk setiap variabel lebih besar daripada korelasi antara variabel tersebut dengan variabel lainnya. Informasi mengenai nilai validitas diskriminan dapat ditemukan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Nilai Validitas Diskriminan

	BI	EE	FC	H	HM	PE	PV	S	SI	UB
BI	0,914									
EE	0,520	0,930								
FC	0,650	0,774	0,850							
H	0,752	0,481	0,536	0,871						
HM	0,713	0,684	0,766	0,668	0,902					
PE	0,687	0,747	0,764	0,645	0,739	0,852				
PV	0,597	0,646	0,707	0,592	0,730	0,671	0,899			
S	0,614	0,517	0,587	0,642	0,622	0,567	0,623	0,854		
SI	0,621	0,465	0,589	0,653	0,590	0,569	0,589	0,588	0,889	
UB	0,775	0,610	0,672	0,679	0,704	0,719	0,611	0,565	0,548	0,869

Dari Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa nilai akar kuadrat dari AVE pada setiap variabel melebihi nilai korelasi antara variabel tersebut dengan variabel lainnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua variabel dalam model ini memenuhi standar validitas diskriminan.

Selain pengujian validitas, reliabilitas variabel juga dinilai menggunakan dua kriteria, yaitu keandalan komposit (*composite reliability*) dan *alpha cronbach* dari indikator yang mengukur variabel tersebut. Keandalan variabel dianggap memadai jika nilai *composite reliability* maupun *alpha cronbach* mencapai angka 0,70 atau lebih (6). Meskipun demikian, ada kriteria alternatif yang masih dapat diterima, yaitu nilai antara 0,60 dan 0,70, asalkan ada setidaknya satu indikator lain yang memiliki nilai minimal 0,70. Rincian nilai keandalan komposit dan *alpha cronbach* dapat ditemukan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Nilai composite reliability dan cronbach's alpha

Variabel	Composite Reliabilit	Cronbach's alpha
Performance Expectancy (PE)	0,914	0,874
Effort Expectancy (EE)	0,962	0,948
Social Influence (SI)	0,919	0,868
Facilitating Condition (FC)	0,912	0,871
Hedonic Motivation (HM)	0,929	0,886
Price Value (PV)	0,926	0,880
Habit (H)	0,926	0,894
Security (S)	0,890	0,813
Behavioral Intention (BI)	0,938	0,901
Use Behavior (UB)	0,860	0,676

Dari Tabel 4, diperoleh bahwa keandalan komposit memiliki nilai di atas 0,70, sementara nilai *alpha cronbach* lebih besar dari 0,60. Hal ini menunjukkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini memiliki tingkat keandalan yang baik. Dengan mengevaluasi model pengukuran atau model luar melalui pengujian validitas konvergen, validitas diskriminan, dan reliabilitas, dapat disimpulkan bahwa semua variabel dalam model penelitian ini dapat dianggap valid dan reliabel.

C. Evaluasi Model Struktural (Inner Model)

Evaluasi model struktural atau *inner model* dilaksanakan untuk memahami relasi antar variabel

laten dalam kerangka penelitian ini. Penilaian terhadap model struktural dilakukan dengan memeriksa nilai *R-Square* dari variabel laten endogen sebagai indikator kekuatan prediksi model struktural (6). Nilai *R-Square* digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel laten eksogen terhadap variabel laten endogen dan apakah pengaruh tersebut signifikan dalam penelitian (8). Pedoman umum untuk nilai *R-Square* adalah 0,75, 0,50, dan 0,25, yang mengindikasikan tingkat kekuatan model sebagai kuat, moderat, dan lemah (9). Uji signifikansi dilakukan dengan menghitung nilai-T dari koefisien jalur pada tingkat signifikansi (*alpha*) 0,05 dengan uji dua sisi (*two-tailed*). Penilaian apakah hipotesis diterima atau ditolak dilakukan dengan membandingkan nilai *T-value* dengan *T-tabel* (1,96). Hipotesis dapat diterima apabila nilai *T-value* > *T-tabel* (1,96) dan nilai *P-value* kurang dari 0,05 dalam penelitian (8). Selain itu, terdapat nilai koefisien jalur untuk memahami hubungan antar variabel. Hasil evaluasi model struktural dapat ditemukan pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5. Nilai R-Square

Variabel	R-Square
Behavioral Intention (BI)	0,685
Use Behavior (UB)	0,668

Berdasarkan tabel 5, diperoleh hasil nilai variabel Behavioral Intention (BI) sebesar 0,685 yang berarti bahwa variabel endogen BI dapat dijelaskan oleh variabel eksogen Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition, Hedonic Motivation, Price Value, Habit dan Security sebesar 68,5% dan sisanya 31,5% dijelaskan oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Selain itu, nilai 0,685 mengindikasikan adanya pengaruh moderat dari variabel eksogen terhadap variabel Behavioral Intention (BI).

Nilai variabel Use Behavior (UB) mendapat hasil sebesar 0,668 yang berarti bahwa variabel endogen UB dapat dijelaskan oleh variabel eksogen Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition, Hedonic Motivation, Price Value, Habit dan Security sebesar 66,8% dan sisanya 33,2% dijelaskan oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Selain itu, nilai 0,668 menunjukkan pengaruh yang moderat dari variabel eksogen tersebut terhadap variabel Use Behavior (UB).

Tabel 6. Nilai Path Coefficient, T-Value dan P-value

	Path Coefficient	T Value	P Values	Hasil
PE -> BI	0,187	3,142	0,002	Signifikan
EE -> BI	-0,145	2,472	0,014	Signifikan
SI -> BI	0,075	1,669	0,096	Tidak Signifikan

	Path Coefficient	T Value	P Values	Hasil
FC -> BI	0,197	2,850	0,005	Signifikan
FC -> UB	0,281	5,183	0,000	Signifikan
HM -> BI	0,203	3,187	0,002	Signifikan
PV -> BI	-0,044	0,851	0,395	Tidak Signifikan
H -> BI	0,390	7,614	0,000	Signifikan
H -> UB	0,195	3,348	0,001	Signifikan
S -> BI	0,073	1,425	0,155	Tidak Signifikan
BI -> UB	0,446	6,974	0,000	Signifikan

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh hasil bahwa *Performance Expectancy* (PE) atau ekspektasi kinerja terhadap *Behavioral Intention* (BI) atau niat menggunakan *e-wallet* memiliki nilai *T-value* 3,266 > 1,96, *P-value* 0,002 < 0,05, yang berarti bahwa signifikan dan hipotesis diterima. Sedangkan nilai *path coefficient* 0,187 (positif), yang berarti bahwa faktor ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap niat menggunakan aplikasi *e-wallet*. Responden merasa menggunakan aplikasi *e-wallet* memberikan manfaat dalam melakukan aktivitas pembayaran dan membantu dalam memperoleh keuntungan dalam kinerjanya. Hasil ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (10), (11) serta (12).

Effort Expectancy (EE) atau ekspektasi usaha terhadap *Behavioral Intention* (BI) atau niat menggunakan *e-wallet* memiliki nilai *T-value* 2,472 > 1,96, *P-value* 0,014 < 0,05, yang berarti bahwa signifikan dan hipotesis diterima. Sedangkan nilai *path coefficient* -0,145 (negatif), yang berarti faktor ekspektasi usaha mempunyai pengaruh yang berlawanan terhadap niat menggunakan aplikasi *e-wallet*. Meskipun responden merasa menggunakan aplikasi *e-wallet* itu tidak mudah tetapi responden tetap menggunakan aplikasi *e-wallet* karena responden merasa aplikasi *e-wallet* dapat membantu dalam melakukan aktivitas pembayaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (13), (14) dan (15).

Social Influence (SI) atau pengaruh sosial terhadap *Behavioral Intention* (BI) atau niat menggunakan *e-wallet* memiliki nilai *T-value* 1,669 < 1,96, *P-value* 0,096 > 0,05 dan nilai *path coefficient* 0,075 (positif) artinya, tidak signifikan dan oleh karena itu hipotesis ditolak. Dengan kata lain, pengaruh sosial tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap niat untuk menggunakan aplikasi *e-wallet*. Responden merasa orang penting dan orang terdekat dalam lingkungan sehari-hari tidak mempengaruhi dalam menggunakan aplikasi *e-wallet*. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (16) dan (17).

Facilitating Condition (FC) atau kondisi yang

memfasilitasi terhadap *Behavioral Intention* (BI) atau niat menggunakan *e-wallet* memiliki nilai *T-value* 2,850 > 1,96, *P-value* 0,005 < 0,05, yang berarti bahwa signifikan dan hipotesis diterima. Sedangkan nilai *path coefficient* 0,197 (positif), yang berarti bahwa faktor kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif terhadap niat menggunakan aplikasi *e-wallet*. Responden memiliki sumber daya, pengetahuan maupun dukungan yang tersedia sehingga dapat menggunakan aplikasi *e-wallet* dengan lancar. Hasil ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (18) dan (19).

Facilitating Condition (FC) atau kondisi yang memfasilitasi terhadap *Use Behavioral* (UB) atau perilaku menggunakan *e-wallet* memiliki nilai *T-value* 5,183 > 1,96, *P-value* 0,000 < 0,05, yang berarti bahwa signifikan dan hipotesis diterima. Sedangkan nilai *path coefficient* 0,281 (positif), yang berarti bahwa faktor kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif terhadap perilaku menggunakan aplikasi *e-wallet*. Dengan sumber daya, pengetahuan maupun dukungan fasilitas yang tersedia responden menggunakan aplikasi *e-wallet* sehingga dapat merasakan manfaatnya. Hasil ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (13) dan (20).

Hedonic Motivation (HM) atau motivasi hedonis terhadap *Behavioral Intention* (BI) atau niat menggunakan *e-wallet* memiliki nilai *T-value* 3,187 > 1,96, *P-value* 0,002 < 0,05, yang berarti bahwa signifikan dan hipotesis diterima. Sedangkan nilai *path coefficient* 0,203 (positif), yang berarti bahwa faktor motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap niat menggunakan aplikasi *e-wallet*. Responden merasa senang, nyaman dan tertarik menggunakan aplikasi *e-wallet* untuk transaksi pembayarannya. Hasil ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (21) dan (10).

Price Value (PV) atau nilai harga terhadap *Behavioral Intention* (BI) atau niat menggunakan *e-wallet* memiliki nilai *T-value* 0,851 < 1,96, *P-value* 0,395 > 0,05 dan nilai *path coefficient* -0,044 (negatif) yang berarti bahwa tidak signifikan dan hipotesis ditolak. Nilai harga tidak berpengaruh terhadap niat menggunakan aplikasi *e-wallet*. Responden tidak memperlakukan beban biaya yang dikeluarkan dalam menggunakan aplikasi *e-wallet* untuk transaksi pembayaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (22) dan (18).

Habit (H) atau kebiasaan terhadap *Behavioral Intention* (BI) atau niat menggunakan *e-wallet* memiliki nilai *T-value* 7,614 > 1,96, *P-value* 0,000 < 0,05, yang berarti bahwa signifikan dan hipotesis diterima. Sedangkan nilai *path coefficient* 0,390 (positif), yang berarti bahwa kebiasaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan aplikasi *e-wallet*.

Kebiasaan menggunakan aplikasi *e-wallet* secara berulang-ulang menciptakan pandangan positif tentang aplikasi *e-wallet* sehingga memunculkan niat menggunakan aplikasi *e-wallet*. Hasil ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (23) dan (20),

Habit (H) atau kebiasaan terhadap *Use Behavior* (UB) atau perilaku penggunaan *e-wallet* memiliki nilai *T-value* 3,348 > 1,96, *P-value* 0,001 < 0,05, yang berarti bahwa signifikan dan hipotesis diterima. Sedangkan nilai *path coefficient* 0,195 (positif), yang berarti bahwa kebiasaan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan aplikasi *e-wallet*. Responden terbiasa menggunakan aplikasi *e-wallet* secara berulang-ulang sehingga penggunaan *e-wallet* sudah menjadi keseharian dalam membantu transaksi pembayaran. Hasil ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (11) dan (14).

Security (S) atau keamanan terhadap *Behavioral Intention* (BI) atau niat menggunakan *e-wallet* memiliki nilai *T-value* 1,425 < 1,96, *P-value* 0,155 > 0,05 dan nilai *path coefficient* 0,073 (positif) ini menunjukkan ketidaksignifikan dan sebagai akibatnya, hipotesis ditolak. Faktor keamanan tidak memiliki dampak yang berarti terhadap niat untuk menggunakan aplikasi *e-wallet*. Pengguna pada umumnya sudah mempercayai layanan aplikasi *e-wallet* sehingga pengguna tidak merasakan khawatir yang berlebihan dan tetap menggunakan aplikasi *e-wallet* untuk transaksi pembayaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (24).

Behavioral Intention (BI) atau niat menggunakan *e-wallet* terhadap *Use Behavior* (UB) atau perilaku penggunaan memiliki nilai *T-value* 6,974 > 1,96, *P-value* 0,000 < 0,05, yang berarti bahwa signifikan dan *e-wallet* hipotesis diterima. Sedangkan nilai *path coefficient* 0,446 (positif), yang berarti bahwa niat menggunakan aplikasi *e-wallet* berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan aplikasi *e-wallet*. Adanya niat dari responden untuk menggunakan aplikasi *e-wallet*, memungkinkan responden untuk terus menggunakan aplikasi *e-wallet* tersebut secara berulang dalam jangka waktu yang lama di kemudian hari. Hasil ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (25) dan (26).

Dengan merinci hasil evaluasi model struktural atau model internal di atas, maka kesimpulan dari uji hipotesis dapat dijelaskan dalam Tabel 7.

Tabel 7. Rangkuman Hipotesis

Hipotesis	Pernyataan	Hasil
H1	Performance Expectancy pengguna akan berpengaruh terhadap niat menggunakan <i>e-wallet</i>	Diterima
H2	Effort Expectancy pengguna akan berpengaruh terhadap niat menggunakan <i>e-wallet</i>	Diterima
H3	Social Influence pengguna akan berpengaruh terhadap niat menggunakan <i>e-wallet</i>	Ditolak
H4	Facilitating Condition pengguna akan berpengaruh terhadap niat menggunakan <i>e-wallet</i>	Diterima
H5	Facilitating Condition pengguna akan berpengaruh terhadap perilaku penggunaan <i>e-wallet</i>	Diterima
H6	Hedonic Motivation pengguna akan berpengaruh terhadap niat menggunakan <i>e-wallet</i>	Diterima
H7	Price Value <i>e-wallet</i> akan berpengaruh terhadap niat menggunakan <i>e-wallet</i>	Ditolak
H8	Habit pengguna akan berpengaruh terhadap niat menggunakan <i>e-wallet</i>	Diterima
H9	Habit pengguna akan berpengaruh terhadap perilaku penggunaan <i>e-wallet</i>	Diterima
H10	Security <i>e-wallet</i> akan berpengaruh terhadap niat menggunakan <i>e-wallet</i>	Ditolak
H11	Niat menggunakan <i>e-wallet</i> pengguna akan berpengaruh terhadap perilaku penggunaan <i>e-wallet</i>	Diterima

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa model yang digunakan telah memenuhi standar pengujian outer model, termasuk uji validitas konvergen dan diskriminan serta uji reliabilitas, yang mengindikasikan bahwa instrumen penelitian valid dan dapat diandalkan. Evaluasi inner model menunjukkan bahwa performance expectancy (PE), effort expectancy (EE), facilitating condition (FC), hedonic motivation (HM), dan habit (H) berpengaruh terhadap behavioral intention (BI) untuk menggunakan *e-wallet*, sedangkan FC dan H juga berpengaruh terhadap use behavior (UB) *e-wallet*. Social influence (SI), price value (PV), dan security (S) tidak berpengaruh terhadap BI. Kesimpulannya, variabel PE, FC, HM, dan H penting dalam membangun niat menggunakan *e-wallet*. Untuk meningkatkan penerimaan *e-wallet* di Kuningan, perlu meningkatkan nilai kebermanfaatannya, ketersediaan sumber daya, kenyamanan, dan promosi layanan *e-wallet*, yang diharapkan dapat meningkatkan penerimaan dan penggunaan *e-wallet* serta membantu perekonomian Kabupaten Kuningan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan penghargaan yang besar kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Kuningan atas sumbangan yang amat berharga bagi kami. Dukungan yang diberikan oleh LPPM telah sangat mempengaruhi dalam keberhasilan penelitian kami. Tanpa bantuan dan dukungan yang diberikan oleh institusi ini, pencapaian kami tidak akan terwujud dengan baik. Kami berharap bahwa kebaikan dan dedikasi yang telah diperlihatkan oleh LPPM Universitas Kuningan akan terus memberikan dampak positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan penelitian di masa mendatang dan kepada pimpinan tempat observasi atau penelitian atas dukungan yang telah diberikan selama proses observasi atau penelitian. Partisipasi dan kerja sama dari pihak terkait telah memberikan kontribusi yang tak ternilai dalam pengumpulan data dan informasi yang diperlukan untuk penelitian kami. Semoga kolaborasi yang telah terjalin dapat menjadi landasan bagi hubungan yang erat dan saling menguntungkan di masa depan.. Terima kasih atas segala bantuannya yang telah sangat berarti bagi kesuksesan penelitian kami.

DAFTAR PUSTAKA

1. M. M. Ali, T. Hariyati, M. Y. Pratiwi, and S. Afifah, "Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian," *Educ. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 1-6, 2022.
2. Singarimbun and S. Effendi, *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: LP3ES, 2008.
3. Venkatesh, "Consumer acceptance and use of information technology: extending the unified theory of acceptance and use of technology," *MIS Quart.*, vol. 36, no. 1, pp. 157-178, 2012.
4. A. Nasiri, "Evaluasi Tingkat Kapabilitas Keamanan Sistem Informasi Menggunakan Kerangka Kerja Cobit 2019," *J. Tata Kelola dan Kerangka Kerja Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 1, pp. 34-41, 2023.
5. M. A. Almaiah, A. Al-Rahmi, F. Alturise, L. Hassan, A. Lutfi, M. Alrawad, et al., "Investigating the Effect of Perceived Security, Perceived Trust, and Information Quality on Mobile Payment Usage through Near-Field Communication (NFC) in Saudi Arabia," 2022.
6. I. Ghozali and H. Latan, *Partial Least Squares: Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0 Edisi 2*, Semarang: Universitas Diponegoro, 2015.
7. N. Gronlund and R. Linn, *Measurement and Evaluation in Teaching*, New York: Macmillan Publishing Company, 1990.
8. N. Mirantika, "Analisis Penerimaan Teknologi M-Commerce Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Pada Penjualan Retail di Kabupaten Kuningan," *Nuansa Inform.*, vol. 16, no. 1, pp. 161-171, 2022.
9. J. Hair, *Multivariate Data Analysis*, 7th ed., New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2010.
10. W. Bharata and P. W. Widyaningrum, "Analisis Penerimaan Teknologi Mobile Banking Terhadap Use Behavior Melalui Pendekatan Model UTAUT 2 (Studi Pada Nasabah KCU BCA Malang)," *Cap. J. Ekon. dan Manaj.*, vol. 3, no. 2, pp. 139, 2020.
11. D. Sekarini, "Faktor Penerimaan Pengguna pada E-Learning dari Perspektif Siswa Sekolah Dasar Berbasis UTAUT Model," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 4, pp. 1693-1709, 2021.
12. Z. Y. Pamungkas and A. Sudiarno, "Implementasi Model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) untuk Menganalisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Brimo," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 3, pp. 569-578, 2022.
13. D. Oktafani and K. Sisilia, "ANALISIS Penerapan Model Unified Theory Of Acceptance And Use of Technology2 (UTAUT2) Pada Adopsi Penggunaan Dompot Digital OVO Dayeuh Kolot Bandung (Studi kasus pada Generasi Z sebagai pengguna OVO)," *J. Menara Ekon.*, vol. 6, no. 1, pp. 24-36, 2020.
14. Onibala, "Analisis Penerapan Model UTAUT2 Terhadap E-Kinerja pada Pemerintah Provinsi Sulawesi Utara," *E-Journal Tek. Inform.*, vol. 2, pp. 1-13, 2021.
15. B. Sancoko, H. Ashari, and P. Anggaran dan Perbendaharaan, "Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Kesuksesan E-Learning Dengan Model UTAUT Di Kementerian Keuangan," *J. Tek. Inf.*, vol. 10, no. 2, pp. 429-440, 2023.
16. A. Andrianto, "Faktor Yang Mempengaruhi Behavior Intention Untuk Penggunaan Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Model UTAUT2," *J. Ilm. Ekon. Bisnis*, vol. 25, no. 2, pp. 111-122, 2020.
17. M. Saputra, B. Maulidya Izzati, and J. Rahmadiani, "The Acceptance of Government Resource Planning System Using Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2," *J. Inf. Syst.*, vol. 17, no. 1, pp. 1-19, 2021.
18. M. T. Hidayat, Q. Aini, and E. Fetrina, "Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus)," *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 3, pp. 239-247, 2020.
19. C. A. Haris, W. A. B. Sudiarno, and A. Nasiri, "Penerapan Model UTAUT2 Untuk Mengevaluasi Aplikasi Ruang Guru," *J. Teknol.*

- Inf., vol. 3, no. 2, pp. 192, 2019.
20. A. N. S. Fatihanisya and S. D. Purnamasari, "Penerapan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT 2) Terhadap Perilaku Pelanggan E-Commerce Shopee Indonesia Di Kota Palembang," *J. Inf. Syst. Informatics*, vol. 3, no. 2, pp. 392-417, 2021.
 21. N. K. R. D. Putri and I. M. S. Suardikha, "Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat Dan Perilaku Penggunaan E-Money di Kota Denpasar," *E-Jurnal Akunt.*, pp. 540-555, 2019.
 22. E. Kurniati and A. Wedhasmara, "Penentuan Faktor Dominan yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi UNSRI GO Menggunakan Model UTAUT2 pada Customer," *Generic*, pp. 39-45, 2021.
 23. N. P. D. Cahyani and L. G. K. Dewi, "Analisis Adopsi Uang Elektronik dengan Model UTAUT2," *E-Jurnal Akunt.*, vol. 32, no. 1, pp. 3496, 2022.
 24. R. R. D. Pratama and R. Renny, "The Role of Behavioral Intentions To Use Mobile Banking: Application of the UTAUT2 Method With Security, Trust and Risk Factors," *Dinasti Int. J.*, vol. 3, no. 4, pp. 728-741, 2022.
 25. N. A. A. Bashir, "Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Mengetahui Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penggunaan SIORTU," *Elinvo (Electronics, Informatics, Vocat. Educ.)*, vol. 5, no. 1, pp. 42-51, 2020.
 26. N. A. Shafly, "Penerapan Model UTAUT2 Untuk Menjelaskan Behavioral Intention Dan Use Behavior Penggunaan Mobile Banking Di Kota Malang," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689-1699, 2020.