

PENGARUH PERSEPSI KEAMANAN, KEMUDAHAN PENGGUNAAN, KEPERCAYAAN DAN GAYA HIDUP TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL PADA GENERASI Z

Ryan Ferdiano¹, Sri Setya Handayani²

Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi Universitas Gunadarma

Jl. Margonda Raya No. 100, Depok 16424, Jawa Barat

ryanferdyano@gmail.com, srisetyahandayani@yahoo.com

ABSTRACT

The development of digital technology has transformed financial transaction behavior through the use of digital wallets as a practical, fast, and efficient payment method. Generation Z actively uses digital technology in various daily activities, including financial transactions through digital wallets. This study aims to determine and analyze the influence of perceived security, perceived ease of use, trust, and lifestyle on the decision to use digital wallets among Generation Z in Bekasi City. Primary data were collected through questionnaires from 150 respondents selected using purposive sampling. Data were analyzed using Partial Least Squares-Structural Equation Modeling (PLS-SEM) with SmartPLS 4. The results show that perceived security, perceived ease of use, trust, and lifestyle have a positive and significant influence on the decision to use digital wallets. The four variables explain 56.2% of the decision to use digital wallets, while the remaining 43.8% is explained by other factors outside the research. Lifestyle has the most dominant influence on the decision to use digital wallets.

Keywords: *decision to use, lifestyle, perceived ease of use, perceived security, trust.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan perilaku masyarakat dalam melakukan transaksi keuangan melalui penggunaan dompet digital sebagai metode pembayaran yang praktis, cepat, dan efisien. Generasi Z merupakan kelompok yang aktif menggunakan teknologi digital dalam berbagai aktivitas sehari-hari, termasuk transaksi keuangan melalui dompet digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi keamanan, kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan gaya hidup terhadap keputusan penggunaan dompet digital pada Generasi Z di Kota Bekasi. Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh melalui kuesioner kepada 150 responden yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dianalisis menggunakan metode *Partial Least Squares-Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan bantuan

Article history

Received: September 2026

Reviewed: September 2026

Published: September 2026

Plagiarism checker no 80

Copyright : author

Publish by : musytari



This work is licensed under a [creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

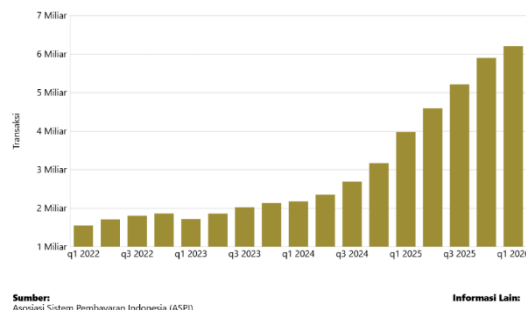
SmartPLS 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi keamanan, kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan dompet digital. Keempat variabel tersebut mampu menjelaskan 56,2% keputusan penggunaan, sedangkan 43,8% dijelaskan oleh faktor lain di luar penelitian. Gaya hidup menjadi variabel yang paling dominan dalam memengaruhi keputusan penggunaan dompet digital.

Kata Kunci: gaya hidup, kemudahan penggunaan, kepercayaan, keputusan penggunaan, persepsi keamanan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi finansial (*financial technology* atau *fintech*) telah membawa perubahan yang signifikan dalam sistem transaksi keuangan masyarakat Indonesia. Digitalisasi mendorong transformasi transaksi dan akses layanan keuangan dari sistem konvensional menuju sistem yang lebih modern, cepat, dan efisien. Perubahan tersebut juga memengaruhi perilaku masyarakat yang semakin mengutamakan kemudahan, kecepatan, dan fleksibilitas dalam bertransaksi (Nurwila & Syaefulloh, 2026).

Data Bank Indonesia menunjukkan pada triwulan I 2026 volume transaksi pembayaran digital nasional mencapai 14,82 miliar transaksi atau tumbuh 37,69% (yoy), meningkat menjadi 5,15 miliar transaksi pada April 2026 dengan pertumbuhan 42,86% (yoy) (Bank Indonesia, 2026).

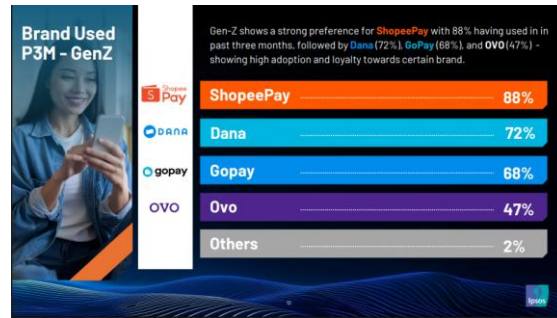


Gambar 1
Volume Transaksi Belanja Uang Elektronik di Indonesia per Kuartal (2022-2026)

Sumber: Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia, diolah oleh Databoks Katadata (2026)

Salah satu instrumen yang tumbuh pesat adalah uang elektronik berbasis dompet digital (*e-wallet*), dengan volume transaksi belanja uang elektronik pada kuartal I 2026 mencapai 6,21 miliar transaksi atau tumbuh 56,07% (yoy) (Ridwan, 2026).

Survei *Indonesia Fintech Trends 2025* menunjukkan dompet digital menjadi layanan fintech yang paling banyak digunakan masyarakat, dengan tingkat penggunaan mencapai 93% responden dalam enam bulan terakhir, jauh melampaui layanan fintech lainnya seperti *paylater* dan pinjaman *online* (Husein, 2026).



Gambar 2
Brand Used P3M - Gen Z

Sumber: Ipsos Indonesia, Digital Wallet Research 2026: *User Behavior & Competitive Landscape* (2026)

Studi *Digital Wallet Research 2026* oleh Ipsos Indonesia turut menunjukkan bahwa persaingan antarplatform bersifat dinamis, di mana ShopeePay menggeser dominasi GoPay dan DANA, dengan tingkat penggunaan tertinggi khususnya di kalangan Generasi Z (Ipsos Indonesia, 2026).

Generasi Z merupakan kelompok demografi dengan proporsi terbesar dalam struktur kependudukan Indonesia, yaitu 24,93% dari total populasi nasional, dengan penetrasi internet mencapai 89,02% (Badan Pusat Statistik, 2026; APJII, 2026). Kombinasi besarnya populasi dan tingginya keterhubungan digital menjadikan Generasi Z segmen yang sangat strategis untuk dikaji perilaku keputusan penggunaan layanan keuangan digitalnya.

TELAAH PUSTAKA

Financial Technology

Financial technology merupakan inovasi teknologi di bidang layanan keuangan yang mengintegrasikan teknologi digital dengan sistem keuangan untuk meningkatkan efisiensi, kemudahan, dan aksesibilitas layanan, sehingga mengubah mekanisme transaksi dari cara konvensional menjadi berbasis digital (Bank Indonesia, 2018; *World Bank*, 2022).

Dompot Digital (E-Wallet)

Dompot digital adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran yang dapat juga menampung dana dan digunakan untuk melakukan pembayaran (Bank Indonesia, 2016, dalam Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016). Dompot digital merupakan alat pembayaran digital berbasis *server* yang dioperasikan melalui aplikasi pada perangkat elektronik dan memerlukan koneksi internet, karena setiap transaksi diproses melalui server penyedia layanan (Mulyana & Wijaya, 2018; Suyanto, 2023).

Persepsi Keamanan

Persepsi keamanan merupakan keyakinan subjektif konsumen bahwa informasi pribadi dan data keuangan mereka akan terlindungi dari akses, penyalahgunaan, maupun manipulasi oleh pihak yang tidak berwenang selama proses transmisi dan penyimpanan data (Flavián & Guinalíu, 2006). Sejalan dengan itu, persepsi keamanan juga dipahami sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa teknologi yang digunakan mampu melindungi informasi sensitif sehingga keamanannya tetap terjaga (Arpaci, Yardimci, & Turetken, 2015). Dalam penelitian ini, persepsi keamanan diukur melalui (1) tidak khawatir memberikan informasi, (2) percaya bahwa informasi dilindungi, dan (3) percaya transaksi terjamin keamanannya pada alat elektronik (Rahmawati & Yuliana, 2020).

Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan (*ease of use*) merupakan salah satu konsep utama dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menjelaskan tingkat keyakinan seseorang bahwa

penggunaan suatu sistem tidak membutuhkan usaha yang besar (*free of effort*) (Davis, 1989). Konsep ini diperkuat oleh Venkatesh, Morris, Davis, & Davis (2003) yang menjelaskan kemudahan penggunaan berkaitan dengan sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi dapat dilakukan tanpa mengalami kesulitan berarti. Kemudahan penggunaan pada penelitian ini diukur melalui (1) mudah dipahami dan dipelajari, (2) mempermudah pekerjaan dan sesuai kebutuhan, (3) meningkatkan keterampilan, dan (4) mudah dioperasikan (Rahmawati & Yuliana, 2020).

Kepercayaan

Kepercayaan merupakan kesediaan seseorang untuk bergantung pada pihak lain berdasarkan keyakinan bahwa pihak tersebut akan bertindak sesuai harapan dan kepentingannya, meskipun terdapat risiko atau ketidakpastian yang tidak sepenuhnya dapat dikendalikan (Mayer, Davis, & Schoorman, 1995). Kepercayaan juga dipahami sebagai keyakinan terhadap kompetensi (*competence*), integritas (*integrity*), dan niat baik (*benevolence*) pihak lain dalam suatu hubungan transaksi elektronik (McKnight, Choudhury, & Kacmar, 2002). Kepercayaan pada penelitian ini diukur melalui indikator (1) integritas, (2) kemampuan, dan (3) niat baik (Minanda, Nazori, & Putriana, 2026).

Gaya Hidup

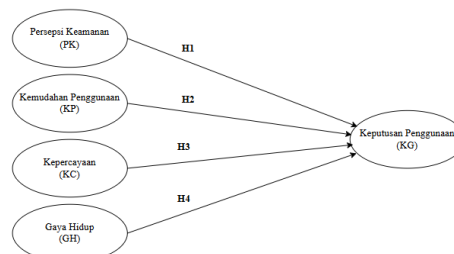
Gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang tercermin dalam aktivitas, minat, dan opininya (*activities, interests, and opinions*), yang menggambarkan bagaimana seseorang menjalani kehidupan, menggunakan waktu, serta mengalokasikan uang yang dimilikinya (Kotler & Keller, 2022). Gaya hidup pada penelitian ini diukur melalui indikator (1) kegiatan/aktivitas (*activities*), (2) minat (*interest*), dan (3) opini (*opinion*) (Kotler, Keller, Chernev, Sheth, & Shainesh, 2022).

Keputusan Penggunaan

Keputusan merupakan proses integrasi yang digunakan individu untuk mengombinasikan pengetahuan, mengevaluasi dua atau lebih alternatif, kemudian memilih salah satu di antaranya (Peter & Olson, 2017). Dalam konteks penelitian ini, konsep tersebut diadaptasi menjadi keputusan penggunaan dompet digital, yaitu keputusan seseorang untuk memilih dan menggunakan dompet digital sebagai alat transaksi setelah melalui berbagai pertimbangan terhadap alternatif yang tersedia. Keputusan penggunaan diukur melalui indikator (1) kemantapan, (2) kebiasaan, dan (3) penggunaan ulang (Minanda *et al.*, 2026).

Model dan Hipotesis Penelitian

Model penelitian yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 3 Model Penelitian

Sumber: Data diolah, 2026

H1: Persepsi Keamanan berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan Dompot Digital pada Generasi Z.

H2: Kemudahan Penggunaan berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan Dompot Digital pada Generasi Z.

H3: Kepercayaan berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan Dompot Digital pada Generasi Z.

H4: Gaya Hidup berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan Dompot Digital pada Generasi Z.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan data primer yang dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner berbasis Google Form. Subjek penelitian adalah konsumen Generasi Z pengguna dompet digital yang berdomisili di Kota Bekasi, dengan kriteria: (1) berusia 17-29 tahun, (2) merupakan pengguna dompet digital/*e-wallet*, dan (3) berdomisili di Kota Bekasi.

Populasi penelitian tidak diketahui jumlahnya secara pasti (*unknown population*), sehingga jumlah sampel minimum ditentukan menggunakan rumus Lemeshow (Riyanto & Hatmawan, 2020), yang menghasilkan sampel minimum sebesar 96 responden. Penelitian ini menetapkan 150 responden sebagai sampel akhir, diperoleh melalui teknik *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling* (Sugiyono, 2023).

Instrumen penelitian terdiri atas 33 butir pernyataan yang mengoperasionalkan 16 indikator pada lima variabel: Persepsi Keamanan (6 butir), Kemudahan Penggunaan (8 butir), Kepercayaan (7 butir), Gaya Hidup (6 butir), dan Keputusan Penggunaan (6 butir), diukur menggunakan skala Likert 1-5 (Sugiyono, 2023). Instrumen diadopsi dan dikembangkan dari Rahmawati & Yuliana (2020) untuk variabel persepsi keamanan dan kemudahan penggunaan, Minanda *et al.* (2026) untuk kepercayaan dan keputusan penggunaan, serta Kotler *et al.* (2022) untuk gaya hidup. Penyebaran kuesioner dilaksanakan pada Juni-Juli 2026.

Data dianalisis menggunakan metode *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan pendekatan *Partial Least Squares* (PLS) melalui aplikasi SmartPLS 4.0 (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Tahapan analisis meliputi evaluasi model pengukuran (*outer model*) melalui uji validitas konvergen (*outer loading* > 0,70; *Average Variance Extracted*/AVE > 0,50), validitas diskriminan (*cross loading*), dan reliabilitas (*Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha* > 0,70); evaluasi model struktural (*inner model*) melalui *R-Square*, *F-Square*, *Predictive Relevance* (Q^2), dan *Model Fit* (SRMR dan NFI); serta pengujian hipotesis melalui prosedur *bootstrapping*, dengan kriteria hipotesis diterima apabila *T-statistics* > 1,96 dan *P-values* < 0,05. (Ghozali & Kusumadewi, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Responden

Dari 150 responden, mayoritas berjenis kelamin laki-laki (54,7%), berusia 22-25 tahun (38%), dan berstatus pelajar/mahasiswa (40,7%). Platform dompet digital yang paling banyak digunakan adalah ShopeePay (64%), diikuti DANA (60,7%) dan GoPay (56,7%), dengan aktivitas transaksi dominan berupa pembayaran menggunakan QRIS (94,7%).

Uji Validitas Konvergen

Untuk memastikan terpenuhinya validitas konvergen, penelitian ini menggunakan nilai *loading factor* dan *Average Variance Extracted* (AVE) sebagai dasar evaluasi (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Pengolahan menggunakan SmartPLS menghasilkan nilai *loading factor* melalui hubungan antara *item* dan *construct score*. Indikator reflektif dinyatakan valid secara konvergen apabila nilai *outer loadings* > 0,70, sedangkan nilai AVE > 0,50 menjadi kriteria bahwa konstruk telah memenuhi validitas konvergen. Berikut Tabel 1 Hasil Uji Validitas Konvergen:

Tabel 1
Hasil Uji Validitas Konvergen

Variabel	Indikator	Outer Loading	AVE
Persepsi Keamanan	PK1	0,875	0,763
	PK2	0,850	
	PK3	0,927	
	PK4	0,830	
	PK5	0,874	
	PK6	0,883	
Kemudahan Penggunaan	KP1	0,815	0,764
	KP2	0,885	
	KP3	0,862	
	KP4	0,930	
	KP5	0,853	
	KP6	0,916	
	KP7	0,869	
Kepercayaan	KC1	0,848	0,724
	KC2	0,852	
	KC3	0,886	
	KC4	0,826	
	KC5	0,901	
	KC6	0,854	
	KC7	0,784	
Gaya Hidup	GH1	0,906	0,739
	GH2	0,837	
	GH3	0,846	
	GH4	0,910	
	GH5	0,844	
	GH6	0,810	
Keputusan Penggunaan	KG1	0,868	0,710
	KG2	0,735	
	KG3	0,858	
	KG4	0,841	
	KG5	0,878	
	KG6	0,865	

Sumber: Hasil olah data (2026)

Berdasarkan Tabel 1, seluruh indikator variabel penelitian ini memiliki outer loading > 0,70 dan nilai AVE > 0,5, sehingga dapat dikatakan valid dan telah memenuhi standar validitas konvergen.

Uji Validitas Diskriminan

Validitas diskriminan digunakan untuk memastikan bahwa setiap konstruk dalam penelitian memiliki karakteristik yang berbeda dengan konstruk lainnya. Pengujian dilakukan menggunakan nilai *cross loading*, di mana suatu indikator dinyatakan memenuhi validitas diskriminan apabila nilai *cross loading* pada konstruk yang diukurnya lebih tinggi dibandingkan nilai *cross loading* pada konstruk lainnya (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Berikut Tabel 2 Hasil Uji Validitas Diskriminan:

Tabel 2
Hasil Uji Validitas Diskriminan

Indikator	Persepsi Keamanan (PK)	Kemudahan Penggunaan (KP)	Kepercayaan (KC)	Gaya Hidup (GH)	Keputusan Penggunaan (KG)
PK1	0,875	0,278	0,022	0,350	0,354
PK2	0,850	0,296	0,064	0,206	0,326
PK3	0,927	0,430	0,225	0,468	0,478
PK4	0,830	0,317	0,031	0,278	0,373
PK5	0,874	0,334	0,123	0,282	0,240
PK6	0,883	0,244	0,153	0,253	0,365
KP1	0,153	0,815	0,424	0,228	0,603
KP2	0,310	0,885	0,386	0,323	0,484
KP3	0,405	0,862	0,441	0,378	0,589
KP4	0,276	0,930	0,543	0,299	0,603
KP5	0,513	0,853	0,565	0,360	0,646
KP6	0,336	0,916	0,490	0,162	0,546
KP7	0,183	0,869	0,294	0,070	0,448
KP8	0,341	0,858	0,415	0,123	0,646
KC1	0,054	0,255	0,848	0,401	0,335
KC2	0,127	0,485	0,852	0,400	0,716
KC3	0,066	0,505	0,886	0,290	0,524
KC4	-0,085	0,452	0,826	0,431	0,461
KC5	0,181	0,541	0,901	0,524	0,584
KC6	0,184	0,338	0,854	0,513	0,534
KC7	0,184	0,422	0,784	0,374	0,363
GH1	0,488	0,421	0,451	0,906	0,481
GH2	0,288	0,067	0,386	0,837	0,442
GH3	0,243	0,224	0,413	0,846	0,305
GH4	0,292	0,265	0,448	0,910	0,447
GH5	0,393	0,219	0,394	0,844	0,358
GH6	0,116	0,243	0,462	0,810	0,360
KG1	0,396	0,469	0,538	0,440	0,868
KG2	0,232	0,510	0,477	0,407	0,735
KG3	0,368	0,560	0,608	0,491	0,858
KG4	0,407	0,674	0,556	0,384	0,841
KG5	0,410	0,468	0,429	0,459	0,878
KG6	0,305	0,641	0,511	0,211	0,865

Sumber: Hasil olah data (2026)

Berdasarkan Tabel 2, hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh indikator pada kelima variabel penelitian Persepsi Keamanan, Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Gaya Hidup, dan Keputusan Penggunaan memiliki nilai *cross loading* tertinggi pada konstruknya masing-masing dibandingkan pada konstruk lain, sehingga seluruh indikator dinyatakan telah memenuhi validitas diskriminan.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi internal indikator dalam mengukur setiap konstruk penelitian, menggunakan nilai *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha*. Suatu konstruk dinyatakan reliabel apabila nilai *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70 (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Berikut Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas:

Tabel 3
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability
Persepsi Keamanan	0,938	0,951
Kemudahan Penggunaan	0,956	0,963
Kepercayaan	0,937	0,948
Gaya Hidup	0,929	0,944
Keputusan Penggunaan	0,917	0,936

Sumber: Hasil olah data (2026)

Berdasarkan Tabel 3, seluruh variabel memiliki nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* di atas 0,70, sehingga seluruh konstruk dinyatakan reliabel dan memiliki konsistensi internal yang baik.

Uji R-Square (R^2)

Uji *R-Square* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi pada variabel dependen. Nilai *R-Square* berada pada rentang 0 hingga 1, di mana semakin tinggi nilai yang diperoleh, semakin besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Berikut Tabel 4 Hasil Uji *R-Square*:

Tabel 4
Hasil Uji R-Square (R^2)

Variabel	<i>R-square</i>	<i>R-square Adjusted</i>
Keputusan Penggunaan	0,574	0,562

Sumber: Hasil olah data (2026)

Berdasarkan Tabel 4, nilai *R-Square Adjusted* pada variabel Keputusan Penggunaan sebesar 0,562 atau 56,2%, termasuk kategori sedang. Nilai tersebut menunjukkan bahwa Persepsi Keamanan, Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, dan Gaya Hidup secara bersama-sama mampu menjelaskan 56,2% variasi Keputusan Penggunaan, sedangkan 43,8% sisanya dijelaskan oleh variabel lain di luar model penelitian ini.

Uji F-Square (f^2)

Uji *F-Square* dilakukan untuk mengukur besarnya ukuran efek (*effect size*) atau kontribusi relatif masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen apabila variabel tersebut dimasukkan ke dalam model. Semakin besar nilai *F-Square*, semakin besar pula kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Berikut Tabel 5 Hasil Uji *F-Square*:

Tabel 5
Hasil Uji F-Square (f^2)

Variabel Independen	Arah	Variabel dependen	F-Square (f^2)	Keterangan
---------------------	------	-------------------	--------------------	------------

Persepsi Keamanan	→	Keputusan Penggunaan	0,136	Kecil
Kemudahan Penggunaan	→	Keputusan Penggunaan	0,118	Kecil
Kepercayaan	→	Keputusan Penggunaan	0,178	Sedang
Gaya Hidup	→	Keputusan Penggunaan	0,226	Sedang

Sumber: Hasil olah data (2026)

Berdasarkan Tabel 5 nilai f^2 Gaya Hidup memberikan ukuran efek terbesar terhadap Keputusan Penggunaan, diikuti oleh Kepercayaan, sedangkan Persepsi Keamanan dan Kemudahan Penggunaan memberikan ukuran efek terkecil.

Uji *Predictive Relevance* (Q^2)

Uji *Predictive Relevance* (Q^2) dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan model dalam memprediksi variabel dependen. Nilai Q^2 lebih besar dari 0 menunjukkan bahwa model memiliki kemampuan prediktif (*predictive relevance*), sedangkan semakin besar nilai Q^2 yang diperoleh, semakin baik kemampuan model dalam memprediksi variabel dependen (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Berikut Tabel 6 Hasil Uji *Predictive Relevance*:

Tabel 6
Hasil Uji *Predictive Relevance* (Q^2)

	Q^2 Predict
Keputusan Penggunaan	0,338

Sumber: Hasil olah data (2026)

Berdasarkan Tabel 6, variabel Keputusan Penggunaan memiliki nilai Q^2 Predict sebesar 0,338 (lebih besar dari 0), sehingga model dinyatakan memiliki kemampuan prediktif yang baik dan termasuk kategori sedang menuju kuat.

Uji Kesesuaian Model (*Model Fit*)

Uji kesesuaian model dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan model penelitian secara keseluruhan, diukur menggunakan indikator *Standardized Root Mean Square Residual* (SRMR) dan *Normed Fit Index* (NFI). Model dinyatakan memiliki kesesuaian yang baik apabila nilai SRMR $\leq 0,08$, sedangkan nilai NFI berada pada rentang 0 hingga 1, di mana nilai yang semakin mendekati 1 menunjukkan tingkat kesesuaian model yang semakin baik (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Berikut Tabel 7 Hasil Uji *Model Fit*:

Tabel 7
Hasil Uji Kesesuaian Model (*Model Fit*)

	<i>Estimated Model</i>
SRMR	0,063
NFI	0,797

Berdasarkan Tabel 7, nilai SRMR sebesar 0,063 berada di bawah batas kriteria 0,08, menunjukkan model penelitian memiliki tingkat kesesuaian (*good fit*) yang baik. Nilai NFI sebesar 0,797 menunjukkan tingkat kesesuaian model yang cukup baik karena nilainya mendekati 1. Dengan demikian, model penelitian dinyatakan layak digunakan untuk pengujian hipotesis.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan prosedur *bootstrapping* pada aplikasi SmartPLS, dengan kriteria hipotesis diterima apabila nilai *T-statistics* > 1,96 dan *P-values* < 0,05 (Ghozali & Kusumadewi, 2023). Berikut Tabel 8 Hasil Uji Hipotesis:

Tabel 7
Hasil Uji Hipotesis

Variabel Independen	Arah	Variabel Dependen	Original Sample	T statistics	P Values	Keterangan
Persepsi Keamanan	→	Keputusan Penggunaan	0,267	4,333	0,000	Berpengaruh
Kemudahan Penggunaan	→	Keputusan Penggunaan	0,241	3,104	0,002	Berpengaruh
Kepercayaan	→	Keputusan Penggunaan	0,300	4,110	0,000	Berpengaruh
Gaya Hidup	→	Keputusan Penggunaan	0,326	4,969	0,000	Berpengaruh

Sumber: Hasil olah data (2026)

Berdasarkan Tabel 8, seluruh nilai *T-statistics* berada di atas 1,96 dan *P-values* di bawah 0,05, sehingga keempat hipotesis (H1-H4) dinyatakan diterima.

Pembahasan

1. Pengaruh Persepsi Keamanan terhadap Keputusan Penggunaan

Persepsi Keamanan berpengaruh positif terhadap Keputusan Penggunaan dompet digital, dengan *original sample* 0,267, *t-statistic* 4,333, dan *p-value* 0,000 < 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi keyakinan Generasi Z bahwa data pribadi dan transaksinya terlindungi, semakin besar kecenderungan mereka memutuskan menggunakan dompet digital. Fitur keamanan seperti PIN, OTP, dan autentikasi biometrik terbukti meningkatkan rasa aman pengguna. Temuan ini sejalan dengan penelitian Islami & Rafik (2023), Putra & Julianto (2022), serta Rahmawati & Yuliana (2020) yang juga menemukan pengaruh positif persepsi keamanan terhadap keputusan penggunaan dompet digital.

2. Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan

Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif terhadap Keputusan Penggunaan, dengan *original sample* 0,241, *t-statistic* 3,104, dan *p-value* 0,002 < 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa kemudahan mempelajari, memahami, dan mengoperasikan aplikasi dompet digital mendorong penerimaan teknologi oleh Generasi Z, sejalan dengan *Technology Acceptance Model* (Davis, 1989; Venkatesh *et al.* 2003). Temuan ini konsisten dengan penelitian Ramadhan, Asri, Gisijanto, Hartanti, & Setyarini (2023) dan Rahmawati & Yuliana (2020) yang menemukan hasil serupa.

3. Pengaruh Kepercayaan terhadap Keputusan Penggunaan

Kepercayaan berpengaruh positif terhadap Keputusan Penggunaan, dengan *original sample* 0,300, *t-statistic* 4,110, dan *p-value* 0,000 < 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa keyakinan terhadap integritas, kemampuan, dan niat baik penyedia layanan mendorong pengguna bersedia menggunakan layanan meskipun terdapat risiko transaksi digital (Mayer *et al.*, 1995; McKnight, Choudhury, & Kacmar, 2002). Temuan ini sejalan dengan penelitian Islami & Rafik (2023) dan Nurwila & Syaefulloh (2026) yang juga menemukan pengaruh positif kepercayaan terhadap keputusan penggunaan dompet digital.

4. Pengaruh Gaya Hidup terhadap Keputusan Penggunaan

Gaya Hidup berpengaruh positif terhadap Keputusan Penggunaan, dengan *original sample* 0,326, *t-statistic* 4,969, dan *p-value* $0,000 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa dompet digital telah menjadi bagian dari gaya hidup praktis dan modern Generasi Z, bukan sekadar alat pembayaran. Temuan ini memperkuat penelitian Putra & Julianto (2022) dan Arifin, Dwiyanti, & Muharri (2025) yang menunjukkan bahwa gaya hidup digital mendorong keputusan penggunaan layanan keuangan digital.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Simpulan

1. Persepsi Keamanan berpengaruh positif terhadap Keputusan Penggunaan Dompet Digital pada Generasi Z.
2. Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif terhadap Keputusan Penggunaan Dompet Digital pada Generasi Z.
3. Kepercayaan berpengaruh positif terhadap Keputusan Penggunaan Dompet Digital pada Generasi Z;.
4. Gaya Hidup berpengaruh positif terhadap Keputusan Penggunaan Dompet Digital pada Generasi Z, dengan pengaruh terbesar di antara keempat variabel yang diteliti.

Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa implikasi yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi penyedia layanan dompet digital dalam meningkatkan keputusan penggunaan, khususnya pada Generasi Z di Kota Bekasi. Penyedia layanan dompet digital perlu terus meningkatkan sistem keamanan melalui penguatan fitur perlindungan akun, seperti autentikasi biometrik, kode OTP, PIN, serta notifikasi transaksi secara *real-time*, agar pengguna merasa lebih aman dalam bertransaksi. Selain itu, kemudahan penggunaan aplikasi juga perlu terus ditingkatkan melalui tampilan antarmuka yang sederhana, navigasi yang mudah dipahami, serta proses transaksi yang cepat dan efisien, sehingga memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik.

Di samping itu, penyedia layanan perlu menjaga dan meningkatkan kepercayaan pengguna dengan memberikan layanan yang andal, transparan, serta mampu melindungi data pribadi dan informasi transaksi pengguna. Mengingat gaya hidup digital Generasi Z juga terbukti memberikan pengaruh terbesar terhadap keputusan penggunaan, penyedia layanan dompet digital diharapkan terus menghadirkan berbagai inovasi, fitur, serta program promosi yang sesuai dengan kebutuhan dan pola aktivitas digital generasi tersebut, sehingga penggunaan dompet digital dapat terus meningkat secara berkelanjutan.

Saran

1. Bagi penyedia layanan dompet digital, disarankan untuk terus meningkatkan kualitas sistem keamanan, kemudahan penggunaan aplikasi, serta menjaga kepercayaan pengguna melalui peningkatan kualitas layanan dan perlindungan data pribadi. Selain itu, penyedia layanan juga diharapkan mampu menghadirkan inovasi fitur dan program yang sesuai dengan gaya hidup digital Generasi Z, sehingga dapat meningkatkan keputusan penggunaan dompet digital secara berkelanjutan.
2. Bagi akademisi, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, dosen, maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan kajian mengenai perilaku penggunaan dompet digital, khususnya yang berkaitan dengan persepsi keamanan, kemudahan penggunaan, kepercayaan, gaya hidup, dan keputusan penggunaan. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk memperluas cakupan wilayah penelitian serta menambahkan variabel lain di luar model ini, seperti persepsi manfaat, fitur layanan, atau promosi, guna memperkuat daya jelas model dan memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keputusan penggunaan dompet digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. T., Sulastri, & Suwiyanti, R. (2023). Determinan Kemudahan, Kepercayaan, Persepsi Risiko, Fitur Layanan terhadap Keputusan Penggunaan Transaksi ShopeePay di Jakarta. *Jurnal Akuntansi Dan Manajemen Bisnis*, 3(3), 42-52. <https://doi.org/10.56127/jaman.v3i3.1092>
- (APJII), A. P. J. I. I. (2026). *Profil Internet Indonesia 2026: Survei Penetrasi Internet dan Perilaku Penggunaan Internet 2026*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). <https://survei.apjii.or.id/>
- Aprilia, R. W., & Susanti, D. N. (2022). Pengaruh Kemudahan, Fitur Layanan, dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Dana di Kabupaten Kebumen. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi (JIMMBA)*, 4(3), 399-409. <https://doi.org/10.32639/jimmba.v4i3.121>
- Ardana, H. T., & Setyawan, D. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Dan Brand Image Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Dana Dompot Digital Oleh Generasi Y Dan Generasi Z. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 2(1), 76-93. <https://doi.org/10.36490/jmdb.v2i1.765>
- Arifin, A., Dwiyaniti, N., & Muharri, M. (2025). Pengaruh Gaya Hidup, Pendapatan, Sikap Keuangan, dan Self-Control Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Pada Generasi Z. *Jurnal Bisnis Mahasiswa*, 5(3), 1550-1560. <https://doi.org/10.60036/jbm.655>
- Arpaci, I., Yardimci Cetin, Y., & Turetken, O. (2015). Impact of Perceived Security on Organizational Adoption of Smartphones. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(10), 602-608. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0243>
- Avif, M. N., Salim, M. A., & Mustapita, A. F. (2022). Pengaruh Kepercayaan, Privasi, Dan Keamanan Terhadap Keputusan Bertransaksi Di Aplikasi Dana (Studi Kasus Pada Mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Malang). *E-Jurnal Riset Manajemen*, 11(9), 82-94. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jrm/article/view/15499>
- Badan Pusat Statistik. (2026). Hasil Survei Penduduk Antar Sensus (SUPAS 2025). In *Berita Resmi Statistik*. Badan Pusat Statistik.
- Bank Indonesia. (2016). *Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran*. Bank Indonesia. https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/pbi_184016.aspx
- Bank Indonesia. (2018). *Mengenal Financial Teknologi*. Bank Indonesia. Edukasi Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/mengenal-Financial-Teknologi.aspx>
- Bank Indonesia. (2025). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/kanal-layanan/QRIS/default.aspx>
- Bank Indonesia. (2026, April 22). *BI-Rate Tetap 4,75%: Mempertahankan Stabilitas, Mendorong Pertumbuhan Ekonomi*. Bank Indonesia. Siaran Pers. https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/sp_288426.aspx
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Arifin, A., Dwiyaniti, N., & Muharri, M. (2025). Pengaruh gaya hidup, pendapatan, sikap keuangan, dan self-control terhadap keputusan penggunaan e-wallet pada generasi Z. *Jurnal Bisnis Mahasiswa*, 5(3), 1550-1560. <https://doi.org/10.60036/jbm.655>
- Arpaci, I., Yardimci Cetin, Y., & Turetken, O. (2015). Impact of perceived security on organizational adoption of smartphones. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(10), 602-608. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0243>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2026). *Profil internet Indonesia 2026: Survei penetrasi internet dan perilaku penggunaan internet 2026*. <https://survei.apjii.or.id/>

- Badan Pusat Statistik. (2026). *Hasil Survei Penduduk Antar Sensus (SUPAS 2025)*. Berita Resmi Statistik. Badan Pusat Statistik.
- Bank Indonesia. (2016). *Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran*. https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/pbi_184016.aspx
- Bank Indonesia. (2018). *Mengenal financial teknologi*. Edukasi Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/mengenal-Financial-Teknologi.aspx>
- Bank Indonesia. (2026, April 22). *BI-Rate tetap 4,75%: Mempertahankan stabilitas, mendorong pertumbuhan ekonomi*. Siaran Pers. https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/sp_288426.aspx
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Febriyani, Y., & Wardoyo, W. (2025). Pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat, fitur layanan, promosi dan keamanan terhadap keputusan penggunaan e-wallet DANA pada generasi Z di Depok. *Journal of Economics, Management, and Accounting*, 1(1), 216-229. <https://doi.org/10.65310/j6w7ny19>
- Flavián, C., & Guinalú, M. (2006). Consumer trust, perceived security and privacy policy. *Industrial Management & Data Systems*, 106(5), 601-620. <https://doi.org/10.1108/02635570610666403>
- Ghozali, I., & Kusumadewi, K. A. (2023). *Partial least squares: Konsep, teknik dan aplikasi menggunakan program SmartPLS 4.0 untuk penelitian empiris*. Yoga Pratama.
- Gomber, P., Kauffman, R. J., Parker, C., & Weber, B. W. (2018). On the fintech revolution: Interpreting the forces of innovation, disruption, and transformation in financial services. *Journal of Management Information Systems*, 35(1), 220-265. <https://doi.org/10.1080/07421222.2018.1440766>
- Husein, A. N. (2026). *E-wallet jadi layanan fintech favorit publik RI 2025*. GoodStats Data. <https://data.goodstats.id/statistic/e-wallet-jadi-layanan-fintech-favorit-publik-ri-2025-XofrY>
- Ipsos Indonesia. (2026). *Mapping the digital wallet landscape in 2026: Which platform leads as users' preferred choice, according to Ipsos survey?* Ipsos News Hub. <https://www.ipsos.com/en-id/mapping-digital-wallet-landscape-2026-which-platform-leads-users-preferred-choice-according-ipsos>
- Islami, M. L. N., & Rafik, A. (2023). Determinan penggunaan dompet digital di kalangan mahasiswa. *Selekta Manajemen: Jurnal Mahasiswa Bisnis & Manajemen*, 2(3), 221-248. <https://journal.uui.ac.id/selma/article/view/30171>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2022). *Marketing management* (16th ed.). Pearson.
- Kotler, P., Keller, K. L., Chernev, A., Sheth, J. N., & Shainesh, G. (2022). *Marketing management* (16th ed.). Pearson.
- Mayer, R. C., Davis, J. H., & Schoorman, F. D. (1995). An integrative model of organizational trust. *The Academy of Management Review*, 20(3), 709. <https://doi.org/10.2307/258792>
- McKnight, D. H., Choudhury, V., & Kacmar, C. (2002). Developing and validating trust measures for e-commerce: An integrative typology. *Information Systems Research*, 13(3), 334-359. <https://doi.org/10.1287/isre.13.3.334.81>
- Minanda, M., Nazori, M., & Putriana, M. (2026). Pengaruh kepercayaan dan keamanan terhadap keputusan penggunaan e-wallet di kalangan mahasiswa FEBI UIN STS Jambi. *Nusantara Hasana Journal*, 5(11), 21-29. <https://doi.org/10.59003/nhj.v5i11.2009>
- Mulyana, A., & Wijaya, H. (2018). Perancangan e-payment system pada e-wallet menggunakan kode QR berbasis Android. *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, 7(2), 63-69. <https://doi.org/10.34010/komputika.v7i2.1511>
- Nurwila, N., & Syaefulloh, S. (2026). Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan kepercayaan terhadap keputusan penggunaan e-wallet Dana dompet digital pada

- generasi Z di Kota Pekanbaru. *Jurnal Sosial Teknologi*, 6(2), 675-684. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v6i2.32694>
- Peter, J. P., & Olson, J. C. (2017). *Consumer behavior & marketing strategy* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Putra, G. P., & Julianto, I. P. (2022). Pengaruh gaya hidup, promosi dan keamanan transaksi terhadap keputusan penggunaan dompet digital pada generasi Z di Kabupaten Tabanan. *Vokasi: Jurnal Riset Akuntansi*, 10(1), 27-35. <https://doi.org/10.23887/vjra.v10i01.56230>
- Rahmawati, Y. D., & Yuliana, R. (2020). Pengaruh persepsi manfaat, kemudahan dan keamanan terhadap keputusan penggunaan e-wallet. *ECONBANK: Journal of Economics and Banking*, 2(2), 157-168. <https://doi.org/10.35829/econbank.v2i2.100>
- Ramadhan, D., Asri, H. R., Gisijanto, H. A., Hartanti, N. D., & Setyarini, E. (2023). Pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat, gaya hidup dan literasi keuangan digital terhadap keputusan penggunaan QRIS pada generasi muda. *Revenue: Lentera Bisnis Manajemen*, 1(4), 162-170. <https://doi.org/10.59422/lbm.v1i04.168>
- Ridwan, A. (2026, June 9). *Volume transaksi belanja uang elektronik RI meroket 56% pada kuartal I 2026*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id>
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan dan eksperimen*. Deepublish.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian bisnis: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Suyanto. (2023). *Mengenal dompet digital di Indonesia* (Cetakan Pertama). CV. AA. Rizky.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425-478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- World Bank Group. (2022). *Fintech and the future of finance: Market and policy implications*. <https://documents1.worldbank.org/curated/en/099450005162250110/pdf/P17300600228b70070914b0b5edf26e2f9f.pdf>