
**MINAT PENGGUNAAN DIGITAL PAYMENT DI KALANGAN MILLENNIAL
TANJUNGPINANG****Oleh****Afriyadi****Jurusan Akuntansi, STIE Pembangunan****Jalan Raja Haji Fisabilillah No 34 Tanjungpinang, telepon: (0771) 7330838****Email: afriyadiardi@gmail.com****Abstract**

This study aims to determine the interest in using digital payments for the millennial generation in Tanjungpinang City. This research was conducted quantitatively with the number of samples in this study as many as 80 respondents from the millennial generation of Tanjungpinang City. The analytical method used consists of data quality test, classical assumption test, hypothesis test, multiple linear regression and coefficient of determination. Data were analyzed using SPSS 21.00 for windows. The results of the study show that the perceived benefits of using digital transactions (X1), perceptions of the ease of using digital transactions (X2), Perceptions of Security Risks in Using Digital Transactions (X3) have a significant effect on interest in using digital transactions, interest in using digital payments among millennials in Tanjungpinang City. (Y) either partially or simultaneously, with the regression equation in this study is $Y = 6.208 + 0.123 X_1 + 0.270 X_2 - 0.14 X_3 + \epsilon$. The results of the determination test (R^2) show the Adjust R Square value of 0.866. This figure shows the magnitude of the influence of the independent variable on the dependent variable of 86.6% and while the remaining 3.34% is influenced by other variables not examined in this study.

Keywords: *Interest In Digital Payments, Perceived Benefits, Perceived Convenience, Perceived Risk*

PENDAHULUAN

Dampak pandemi Covid-19 hingga saat ini masih membuat segala aktivitas menjadi tidak hidup. Pandemi ini membuat kegiatan ekonomi menjadi tergeser dan sangat menghambat kegiatan sehari-hari. Akibatnya, transaksi manual yang biasa dilakukan kini mulai dibatasi dan mulai dialihkan pada ekonomi digital (*digital payment*). Hal ini dilakukan agar, penyebaran Covid-19 dapat terputus. Karena, secara tidak langsung ketika melakukan transaksi manual, kita pasti memberi atau menerima uang dari orang lain yang dapat menjadi penyebab penyebaran Covid-19. Dari hal tersebut, ekonomi digital merupakan salah satu solusi yang baik dalam pemutusan rantai Covid-19 di Era New Normal ini.

Ditengah dampak pandemi yang masih diselimuti keraguan, banyak milenial yang mulai atau bahkan sering menggunakan ekonomi digital (*digital payment*) dalam

membuka dan menjalani suatu bisnis maupun yang lainnya. Pemanfaatan ekonomi digital (*digital payment*) sudah tidak asing dan banyak digunakan untuk melakukan segala transaksi dan pembayaran lainnya secara non tunai. Hingga saat ini ekonomi digital sudah tidak bisa dipisahkan lagi dari kehidupan manusia dan sudah menjadi salah satu kebutuhan dalam melakukan segala transaksi maupun pembayaran lainnya.

Sagayarani (2017) menyatakan bahwa digital payment, memiliki dua bentuk dasar yaitu berupa jaringan komputer dan sistem digital. Pembayaran digital biasanya merupakan sebuah cara pembayaran yang dilakukan melalui mode digital (Puspita, 2019). Digital payment digunakan untuk mempermudah proses transaksi.

Dengan hanya menggunakan *smart-phone* kita sudah bisa melakukan transaksi pembayaran dari rumah secara digital. Metode

pembayarannya biasa seperti OVO, T-cash, m-banking, Go-pay, E-money dan sebagainya, sangat efisien dan mudah untuk digunakan. Selain itu, dengan berkembangnya ekonomi digital (*digital payment*) dapat membuat transaksi menjadi lebih aman dan terkendali.

Sebagai salah satu instrument pembayaran non tunai *digital payment*, telah digunakan secara massif, baik yang berbasis kartu (*card based*) maupun berbasis server (*server based*). Hal ini terlihat dari jumlah pengguna Uang Elektronik (UE) sebagai alat pembayaran pada LKD di wilayah Kepulauan Riau hingga triwulan IV 2020 berjumlah 321.203 pengguna, dan mengalami peningkatan dibandingkan dengan jumlah pengguna UE pada triwulan sebelumnya yang hanya sebanyak 287.193 pengguna. Berdasarkan nominal transaksi, total nominal transaksi UE di wilayah Kepri pada triwulan II 2020 adalah sebesar Rp13,4 miliar, lebih tinggi dibandingkan triwulan I 2020 sebesar Rp5,5 miliar (BI Kepulauan Riau, 2020).

Dari data pengguna UE umumnya didominasi oleh generasi milenial. Menurut Hidayatullah et al., (2016), Generasi Millennial memiliki gaya hidup yang optimistis, goal oriented, independen, penuh harapan, terobsesi oleh kesuksesan, percaya diri, mementingkan gaya hidup dan tergantung oleh teknologi. 58% Millennial suka berbelanja, 65% gemar kuliner dan 20% gemar travelling.

Berdasarkan data BPS Kota Tanjungpinang, generasi millennial mendominasi struktur umur penduduk Kota Tanjungpinang. Tercatat untuk struktur umur dari 15 - 39 Tahun mencapai 40% dari jumlah penduduk Kota Tanjungpinang (Kota Tanjungpinang Dalam Angka, 2020). Gaya hidup generasi milenial ditenggarai sebagai salah satu pemicu berkembangnya transaksi digital di wilayah ini, dikarenakan memiliki banyak keunggulan yang dapat memudahkan penggunaannya dalam bertransaksi dengan cepat, dan dapat lebih leluasa untuk menggunakannya. Catatan transaksi juga tercatat dengan otomatis dan

dilakukan dengan sangat sistematis dan rinci. Secara keseluruhan sistem ekonomi digital (*digital payment*) dan Financial Technology (Fintech) memiliki dampak positif dan dapat mendorong lajunya sektor perekonomian digital hingga saat ini.

Berdasarkan fenomena diatas, maka penelitian ini mencoba mengkaji sejauhmana minat penggunaan digital payment di kalangan millennial Kota Tanjungpinang.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh persepsi manfaat terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan millennial Kota Tanjungpinang.
2. Mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan millennial Kota Tanjungpinang.
3. Mengetahui pengaruh persepsi resiko keamanan penggunaan terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan millennial Kota Tanjungpinang.
4. Mengetahui pengaruh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan resiko keamanan penggunaan terhadap minat penggunaan digital payment di kalangan millennial Kota Tanjungpinang.

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan pemanfaatan transaksi digital dalam mendukung kegiatan perekonomian masyarakat, terutama pada kalangan millennial Kota Tanjungpinang. Selain itu diharapkan hasil dari penelitian ini mampu melihat sejauhmana minat millennial Kota Tanjungpinang dalam pemanfaatan *digital payment*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dimana data yang digunakan bersumber dari hasil kuesioner yang diberikan kepada responden. Populasi pada penelitian ini adalah generasi millennial Kota Tanjungpinang yang berusia 15 - 39 tahun.

Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan aturan *rule of thumb*, dengan rumus : $n \geq 50 + 8 (m)$, dimana “m” adalah adalah jumlah variabel independen (Tabachnick & Fidel, 1996).

Berdasarkan rumus tersebut, maka jumlah sampel yang harus dipenuhi adalah minimal 74 sampel atau jumlah yang lebih besar. Berdasarkan Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling*.

Pada penelitian ini, variabel yang digunakan adalah :

1. Persepsi Manfaat *Digital Payment* (X1)

Persepsi manfaat dapat diartikan sebagai persepsi pengguna terhadap suatu teknologi yang mampu memberikan manfaat secara maksimal terhadap individu dalam menunjang kegiatannya sehari-hari. Sementara Davis (dalam Lai, 2017), menyatakan bahwa persepsi manfaat dapat diartikan sebagai pandangan subjektif pengguna pada seberapa besar kemungkinan dalam penggunaan sebuah sistem.

Adapun indikator yang digunakan dalam mengukur persepsi individu terhadap manfaat penggunaan transaksi digital, menurut Davis (dalam Fatmawati, 2015), adalah sebagai berikut: (1) Berkerja lebih cepat; (2) Prestasi Kerja; (3) Meningkatkan Produktivitas; (4) Efektifitas; dan (5) Pekerjaan dapat lebih mudah.

2. Persepsi Kemudahan Dalam Penggunaan Transaksi Digital (X2)

Menurut Davis (dalam Lai, 2017), persepsi kemudahan dapat diartikan sebagai sebuah harapan pengguna pada suatu usaha yang harus dikeluarkan dalam memanfaatkan sebuah sistem. Adapun indikator persepsi kemudahan menurut Davis (dalam Fatmawati, 2015) yaitu: mudah dipelajari, dapat dikontrol, jelas dan mudah untuk dipahami, fleksibel, menjadi mahir, mudah untuk digunakan. Apabila seseorang merasa yakin bahwa teknologi dapat di manfaatkan dengan mudah atau bahkan dengan usaha yang minim, maka orang tersebut akan

memiliki minat yang tinggi dalam menggunakan teknologi digital. Selain itu, maka persepsi orang tersebut terhadap pemanfaatan teknologi akan semakin baik.

Sementara itu Venkatesh dan David dalam Rahmad, dkk. (2017:38) mengelompokkan dimensi kemudahan sebagai berikut: (1) Interaksi individu terhadap sistem sangat jelas dan mudah dimengerti; (2) Tidak membutuhkan banyak usaha dalam berinteraksi dengan sistem tersebut; (3) Sistem yang digunakan sangat mudah; dan (4) Sistem yang dioperasikan sesuai dengan apa yang ingin dikerjakan oleh individu.

3. Persepsi Resiko Keamanan Dalam Penggunaan Transaksi Digital (X3)

Persepsi risiko juga diduga sebagai faktor yang memiliki pengaruh terhadap minat individu dalam penggunaan transaksi digital pada setiap aktivitas ekonominya. Persepsi risiko dapat didefinisikan sebagai suatu ketidakpastian atau dampak yang tidak diharapkan oleh seorang pengguna dalam penggunaan suatu sistem (Rahayu, 2018). Indikator yang digunakan dalam mengukur persepsi risiko menurut Pavlou (dalam Priambodo dan Prabawani, 20162) adalah sebagai berikut: (1) Memiliki resiko tertentu; (2) Menyebabkan kerugian; dan (3) Pemikiran yang beresiko.

4. Minat Penggunaan Transaksi Digital (Y)

Minat penggunaan transaksi digital dapat diartikan sebagai salah satu tindakan ketertarikan individu sebelum melakukan suatu tindakan, yang dijadikan dasar dari pengambilan keputusan. Pendapat ini sejalan *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang telah disampaikan oleh dan Fishbein pada tahun 1980 (Pratiwi, 2016). Selanjutnya TRA dikembangkan lebih lanjut oleh Ajzen pada tahun 1985 melalui *Theory of Planned Behavior* (TPB) dengan memprediksi perilaku individu secara lebih spesifik pada penggunaan teknologi informasi tingkat individu. Adapun menurut Pratiwi, Indriani, & Sugiarto (2017), minat

pengguna akan direfleksikan dalam suatu tindakan. Adapun indikator yang digunakan adalah sebagai berikut : akan bertransaksi, akan merekomendasikan, serta akan terus menggunakan.

Analisis dilakukan dengan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 21 *for windows*, melalui pengujian terhadap kualitas data; uji asumsi klasik; analisis regresi linear berganda; pengujian hipotesis serta uji koefisien determinasi (R^2)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Reponden

Responden pada penelitian ini berjumlah sebanyak 80 responden, dengan karakteristik sebagaimana terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik Responden	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
A. Jenis Kelamin		
Laki-Laki	41	51,25
Perempuan	39	48,75
B. Struktur Umur		
15 - 19 Tahun	5	6,25
20 - 24 Tahun	19	23,75
25 - 29 Tahun	31	38,75
30 - 34 Tahun	17	21,25
35 - 39 Tahun	8	10,00
C. Jenis Pekerjaan		
Pelajar	27	33,75
Karyawan Swasta	12	15,00
Wirausaha	14	17,50
ASN	5	6,25
Ibu Rumah Tangga	16	20,00
Lain-lain	6	7,50
D. Penggunaan Transaksi Digital		
< 1 Tahun	36	45,00
1 - 2 Tahun	25	31,25
> 2 Tahun	19	23,75

Karakteristik Responden	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
E. Intensitas Penggunaan Transaksi Digital		
Penggunaan 1-2 Kali Per-Hari	12	15,00
Penggunaan 1-4 Kali Per Minggu	24	30,00
Penggunaan 1-4 Kali Per Bulan	20	25,00
Penggunaan 1-6 Kali Per Tahun	15	18,75
Tidak Tentu	9	11,25

Sumber: Data diolah, 2021

Dari data diatas, terlihat bahwa responden di dominasi oleh jenis kelamin laki-laki sebanyak 51,25%. Umumnya responden berusia 25-29 tahun 38,75%, dengan jenis pekerjaan didominasi oleh responden sebagai pelajar/mahasiswa sebanyak 37,75%.

Dalam hal penggunaan transaksi digital, umumnya di dominasi oleh pengguna yang baru menggunakan dibawah 1 tahun (45%). Jika dilihat dari intensitas penggunaannya, umumnya responden menggunakan transaksi digital mencapai 1-4 Kali Per Minggu (30%).

Uji Kualitas Data

Pengujian kualitas data dilakukan dengan menguji validitas data, yang mana pada penelitian ini menunjukkan seluruh hasil uji validitas pada setiap item pertanyaan pada seluruh variabel kuesioner dengan nilai signifikan yang sama, yaitu 0,00 dan dapat diartikan bahwa setiap item pertanyaan pada seluruh variabel penelitian ini telah valid dikarenakan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (5%). Selain uji validitas, pada penelitian ini juga dilakukan uji realibilitas data.

Hasil dari uji realibilitas data menunjukkan bahwa *cronbach's alpha* pada Variabel minat (Y), persepsi manfaat (X1), persepsi kemudahan (X2), dan persepsi risiko (X3), secara beruntun memiliki nilai 0,638; 0,811; 0,880 dan 0,892. Hasil pengujian tersebut

mengindikasikan bahwa instrumen variabel pada penelitian ini memenuhi syarat dan realibel sebagai alat ukur karena *crobach's alpha* lebih besar dari 0,60.

Uji Asumsi Klasik

Setelah melakukan uji kualitas data, selanjutnya dilakukan pengujian terhadap asumsi klasik. Uji asumsi klasik yang pertama dilakukan adalah uji normalitas dengan menggunakan uji one sample kolmogrov-smirnov test dengan syarat nilai asymptotic signifikan (probabilitas) $> \alpha = 0,05$ atau 0,01 maka distribusi dari populasi adalah normal. Hasil dari uji normalitas dengan menggunakan uji one sampel kolmogrov smirnov test menunjukkan bahwa nilai asymptotic signifikan 0,933 yang berarti lebih dari 0,05 dan dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal.

Pengujian berikutnya adalah uji multikolonieritas dengan menunjukkan hasil bahwa nilai tolerance pada variabel persepsi manfaat (X1), persepsi kemudahan (X2), persepsi risiko (X3), secara berurutan memiliki nilai : 0,485; 0,329 dan 0,403, dengan nilai VIF sebesar : 2,060; 3,043 dan 2,481. Dengan demikian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat multikolonieritas pada variabel independen karena nilai tolerance menunjukkan lebih dari 0,1 dan nilai VIF kurang dari 10, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel independen tidak terdapat multikolonieritas.

Berdasarkan hasil uji heteros-kadastisitas, menunjukkan hasil dari nilai signifikansi pada variabel independent memiliki nilai yang berapa diatas 0,05. Ini berarti bahwa variabel independen diterima dan terbebas dari heteroskadastisitas dikarenakan tingkat dari signifikansi lebih dari 0,05.

Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi berganda digunakan untuk menguji atau mengetahui pengaruh atau hubungan variabel independent terhadap variabel dependen. Hasil analisis regresi linear berganda, terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	6.208	.720		8.620	.000
	Variabel X1	.123	.031	.235	3.973	.000
	Variabel X2	.270	.036	.535	7.441	.000
	Variabel X3	-.140	.035	-.257	-3.963	.000

a. Dependent Variable: Variabel Y

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS V 21, 2021

Berdasarkan Tabel 4.6, maka nilai persamaan regresi linear berganda, adalah sebagai berikut:

$$Y = 6,208 + 0,123 X_1 + 0,270 X_2 - 0,14 X_3 + \epsilon$$

Dimana :

Y = Minat penggunaan *digital payment* di kalangan millennial

a = Konstanta

b 1 - b3 = Koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

X1 = Persepsi Manfaat *digital payment*

X2 = Persepsi Kemudahan penggunaan *digital payment*

X3 = Persepsi Resiko keamanan penggunaan *digital payment*

e = Faktor lain diluar model (residu)

Berdasarkan persamaan regresi linear berganda yang telah dihasilkan, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Konstanta sebesar 6,208 artinya jika persepsi manfaat digital payment (X1), persepsi kemudahan penggunaan digital payment (X2), persepsi resiko keamanan penggunaan digital payment (X3) nilainya 0, maka Minat penggunaan digital payment di kalangan millennial adalah sebesar 6,208.
2. Nilai koefisien regresi variabel persepsi manfaat digital payment (X1 bernilai positif, yaitu sebesar 0,123 ; ini dapat diartikan bahwa setiap peningkatan persepsi manfaat digital payment sebesar 1 satuan, maka akan

meningkatkan minat penggunaan digital payment di kalangan millennial adalah sebesar 0,123 satuan dengan asumsi variabel lain nilainya tetap.

3. Nilai koefisien regresi variabel persepsi kemudahan penggunaan digital payment (X2) bernilai positif, yaitu sebesar 0,270; ini dapat diartikan bahwa setiap peningkatan persepsi kemudahan penggunaan digital payment sebesar 1 satuan, maka akan meningkatkan minat penggunaan digital payment di kalangan millennial adalah sebesar 0,270 satuan dengan asumsi variabel lain nilainya tetap.
4. Nilai koefisien regresi variabel persepsi resiko keamanan penggunaan digital payment (X3) bernilai negatif, yaitu sebesar - 0,14 ; ini dapat diartikan bahwa setiap persepsi resiko keamanan sebesar 1 satuan maka akan mengurangi minat penggunaan digital payment di kalangan millennial adalah sebesar 0,14 satuan dengan asumsi variabel lain nilainya tetap.

Pengujian Hipotesis

Hasil pengujian hipotesis penelitian ini, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian		Hasil Pengujian Hipotesis	Sig.
H1	Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>digital payment</i> di kalangan millennial Kota Tanjungpinang.	Diterima	.000

H2	Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>digital payment</i> di kalangan millennial Kota Tanjungpinang.	Diterima	.000
H3	Persepsi resiko keamanan penggunaan berpengaruh negative dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>digital payment</i> di kalangan millennial Kota Tanjungpinang.	Diterima	.000
H4	Persepsi manfaat, Persepsi kemudahan penggunaan dan Persepsi resiko keamanan penggunaan secara simultan berpengaruh terhadap minat penggunaan <i>digital payment</i> di kalangan millennial Kota Tanjungpinang.	Diterima	.000

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS V 21, 2021

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Nilai *Adjust R Square* yang diperoleh sangat kuat yaitu sebesar 0,866 atau 86,6%. Angka tersebut menunjukkan besarnya pengaruh persepsi manfaat *digital payment* (X1), persepsi kemudahan penggunaan *digital payment* (X2), persepsi resiko keamanan penggunaan *digital payment* (X3), terhadap Minat penggunaan *digital payment* di kalangan millennial Kota Tanjungpinang adalah sebesar 86,6 % dan

sisanya sebesar 3,4 % dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap penggunaan digital payment di kalangan millennial Kota Tanjungpinang, dapat disimpulkan bahwa :

1. Persepsi manfaat digital payment (X1), persepsi kemudahan penggunaan digital payment (X2), persepsi resiko keamanan penggunaan digital payment (X3) nilainya 0, maka Minat penggunaan digital payment di kalangan millennial adalah sebesar 6,208.
2. Persepsi manfaat digital payment (X1) bernilai positif, yaitu sebesar 0,123 ; ini dapat diartikan bahwa setiap peningkatan persepsi manfaat digital payment sebesar 1 satuan, maka akan meningkatkan minat penggunaan digital payment di kalangan millennial adalah sebesar 0,123 satuan dengan asumsi variabel lain nilainya tetap.
3. Persepsi kemudahan penggunaan digital payment (X2) bernilai positif, yaitu sebesar 0,270; ini dapat diartikan bahwa setiap peningkatan persepsi kemudahan penggunaan digital payment sebesar 1 satuan, maka akan meningkatkan minat penggunaan digital payment di kalangan millennial adalah sebesar 0,270 satuan dengan asumsi variabel lain nilainya tetap.
4. Persepsi resiko keamanan penggunaan digital payment (X3) bernilai negatif, yaitu sebesar - 0,14 ; ini dapat diartikan bahwa setiap peningkatan persepsi resiko keamanan sebesar 1 satuan maka akan mengurangi minat penggunaan digital payment di kalangan millennial adalah sebesar 0,14 satuan dengan asumsi variabel lain nilainya tetap.

SARAN

Adapun saran dari hasil penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Diperlukan peningkatan performa dari aplikasi digital payment melalui pembuatan

fitur aplikasi yang lebih efektif dan efisien dalam memproses suatu transaksi agar menunjang kegiatan pembayaran dengan sangat baik. Saat ini nilai uang disimpan secara elektronik pada suatu server yang kemudian uang tersebut bisa diambil atau dipindahkan untuk kepentingan dalam melakukan transaksi atau pembayaran lainnya. Digital payment ialah bentuk pengalihan dari uang tunai. Berbeda dengan awal penerbitan, uang elektronik hanya diterbitkan dalam bentuk sebuah chip yang ditanam pada kartu (chip based). Dengan sebuah chip based maka pengguna dapat melakukan transaksi secara offline melalui uang elektronik (bentuk sebuah kartu atau bentuk lainnya). Oleh karena itu, perlu adanya perkembangan dalam digital payment ini dengan membuat media uang elektronik tersebut dalam bentuk server based dalam fitur sebuah virtual account dimana, cukup dengan handphone (sms), kartu akses, atau media satrana yang lain yang membuat transaksi terproses dan tercatat secara online. Sehingga, dengan adanya hal tersebut dapat menciptakan serta membangun loyalitas pengguna dimana pada digital payment tersebut pengguna merasa puas, percaya, dan mudah dalam mengakses setiap hal dalam digital payment tersebut.

2. Untuk mengurangi resiko yang membuat kekhawatiran pengguna dalam pemakaian digital payment, dibutuhkan solusi keamanan untuk melayak setiap aktivitas yang mencurigakan ataupun transaksi yang bersifat illegal. Pengguna tidak perlu khawatir karena dalam menjaga kerahasiaan data pelanggan telah diatur dalam aturan hukum dalam peraturan tingkat Menteri yang mana Menteri Komunikasi dan Informatika mengeluarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor 20 Tahun 2016 Perlindungan Data Pribadi Dalam Sistem Elektronik. Didalam peraturan tersebut

memuat mengenai ketentuan terkait hak pemilik data pribadi, kewajiban pengguna data pribadi, kewajiban penyelenggara sistem elektronik, dan penyelesaian sengketa. Maka, dengan adanya aturan hukum tersebut penggunaan tidak perlu khawatir akan privasi data pribadinya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Achadi Ady, W. H. 2020. '*Pengaruh Pengetahuan Produk, Persepsi Resiko dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan Layanan Go Pay Pada Pelanggan Gojek*', 17(1), pp. 11–23.
- [2] Cania, S. 2018. '*Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Layanan Go Pay pada Pelanggan maupun Pengemudi Go Jek*'.
- [3] Fatmawati Endang. 2015. '*Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Penerimaan Terhadap Sistem Informasi Perpustakaan*', Iqra', 9, pp. 1–13.
- [4] Ghozali, I. 2006. Statistik Nonparametrik. Semarang: Badan Penerbit Undip.
- [5] Ghozali, I. 2013. *Aplikasi Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21. Edisi Tuju*. Semarang: BP Universitas Diponegoro.
- [6] Ghozali, I. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Cetakan ke VIII. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- [7] Hidayatullah, S. et al. 2000. '*Perilaku Generasi Milenial dalam Menggunakan Aplikasi Go-Food*', pp. 240–249.
- [8] Lai PC. 2017. '*The Literature Review of Technology Adoption Models and Theories for the Novelty Technology*', JISEM, 14, pp. 21–38.
- [9] Pratiwi, MT., Indriani, F & Sugiarto, J. .2017. '*Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Minat Menggunakan T-Cash di Kota Semarang*', Jurnal Bisnis Strategi, 26, pp. 76–88.
- [10] Priambodo, S. dan B. P. 2016 '*Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko, dan Inovasi Teknologi terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik*', Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis, 5.
- [11] Puspita, Y. C. .2019. '*Analisis Kesesuaian Teknologi Penggunaan Digital Payment Pada Aplikasi Ovo*', 9, pp. 121–128.
- [12] Rahayu, R. W. .2018. '*Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko, dan Inovasi Teknologi terhadap Aplikasi Go Pay dari PT. Gojek Indonesia*'.
- [13] Sagayarani, D. .2017. '*Digital Payments in India*', IOSR Journal of Business and Management.
- [14] Siti Erna Purnama Wati .2020. '*Pengaruh penggunaan digital payment terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya*'.