

PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN FITUR *E-WALLET* TERHADAP TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA SEBAGAI PENGGUNA

M. Aprizal¹, Vivi Yosefri Yanti², Risti Afriyani³

^{1,2,3} *Bisnis Digital, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia*

bisdig.m.aprizal@gmail.com, viviummuba@gmail.com, afriyani.risti96@gmail.com

ABSTRAK

Digitalisasi sektor keuangan telah membawa perubahan signifikan dalam perilaku transaksi mahasiswa, terutama melalui pemanfaatan dompet digital (e-wallet). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan fitur e-wallet terhadap tingkat kepuasan mahasiswa sebagai pengguna aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis regresi linier sederhana melalui bantuan aplikasi SPSS. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 50 mahasiswa yang seluruhnya merupakan pengguna aktif e-wallet dan ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh, yakni seluruh populasi dijadikan sampel karena jumlahnya terbatas dan memiliki karakteristik yang seragam. Hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara kemudahan penggunaan terhadap kepuasan mahasiswa, dengan koefisien regresi sebesar 0.554 dan nilai signifikansi 0.000 (< 0.05). Nilai R Square sebesar 0.237 menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan menjelaskan 23,7% variasi kepuasan pengguna. Seluruh instrumen penelitian telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas, serta model regresi dinyatakan sah karena lolos uji asumsi klasik. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin mudah fitur e-wallet digunakan, semakin tinggi tingkat kepuasan mahasiswa dalam penggunaannya. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi pengembang aplikasi e-wallet dalam merancang antarmuka berbasis pengalaman pengguna. Selain itu, hasil ini membuka ruang untuk riset lanjutan yang mengeksplorasi peran mediasi seperti loyalitas pengguna atau kepercayaan digital.

Kata Kunci: Kemudahan Penggunaan, Kepuasan Pengguna, Mahasiswa, E-Wallet, Financial

ABSTRACT

The digitalization of the financial sector has significantly influenced students' transaction behavior, especially through the use of digital wallets (e-wallets). This study aims to examine the impact of ease of use on the satisfaction level of students as active users. A quantitative research approach was applied using simple linear regression analysis with the support of SPSS software. The sample consisted of 50 university students who were active e-wallet users. They were selected using a saturation sampling technique, where the entire population was included due to its limited size and homogeneity. The analysis results indicate a positive and significant relationship between ease of use and student satisfaction, with a regression coefficient of 0.554 and a p-value of 0.000 (< 0.05). The R Square value of 0.237 reveals that ease of use accounts for 23.7% of the variation in user satisfaction. The research instruments demonstrated strong validity and reliability, and the regression model met all classical assumption tests. These findings highlight that the more user-friendly the e-wallet features are, the higher the students' satisfaction levels. This study offers practical implications for e-wallet developers to design user-centric interfaces. It also opens pathways for future research to investigate mediating variables such as user loyalty or digital trust.

Keywords: *Ease Of Use, User Satisfaction, University Students, E-Wallet, Financial Technology*



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi finansial (*fintech*) di Indonesia telah mendorong perubahan signifikan dalam pola transaksi keuangan masyarakat, khususnya di kalangan mahasiswa. Salah satu inovasi *fintech* yang paling menonjol adalah *dompot digital* atau *e-wallet*, yang menawarkan berbagai kemudahan dalam melakukan pembayaran, transfer dana, hingga pembelian produk secara *daring*. Menurut [1], kemudahan penggunaan fitur-fitur *e-wallet* menjadi faktor penting yang mendorong adopsi teknologi ini di kalangan mahasiswa, yang dikenal sebagai generasi *digital native*

Mahasiswa sebagai pengguna aktif teknologi digital cenderung memilih layanan yang praktis, cepat, dan mudah diakses. *E-wallet* menawarkan berbagai fitur seperti pembayaran tanpa uang tunai, *promo cashback*, serta integrasi dengan berbagai layanan *e-commerce* dan transportasi *online*, yang semakin memudahkan aktivitas sehari-hari. [2] menyatakan bahwa kemudahan dalam mengakses dan memahami fitur *e-wallet* menjadi daya tarik utama bagi mahasiswa dalam memilih dan menggunakan *e-wallet* sebagai alat pembayaran utama

Namun, kemudahan penggunaan saja tidak cukup untuk menjamin keberlanjutan penggunaan *e-wallet*. Tingkat kepuasan pengguna juga menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan implementasi teknologi *fintech* di kalangan mahasiswa. Kepuasan pengguna dipengaruhi oleh persepsi mereka terhadap kemudahan, keamanan, dan manfaat yang diperoleh dari penggunaan *e-wallet*. [3] menegaskan bahwa jika mahasiswa merasa puas, maka kemungkinan besar mereka akan terus menggunakan dan merekomendasikan *e-wallet* tersebut kepada orang lain

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat dan kepuasan pengguna *e-wallet* di kalangan mahasiswa. [1] menemukan bahwa kemudahan dalam mengoperasikan fitur-fitur *e-wallet* menjadi faktor penentu dalam menciptakan pengalaman pengguna yang positif. Selain itu, fitur-fitur tambahan seperti *cashback*, *promo*, dan integrasi

dengan layanan lain juga turut meningkatkan kepuasan pengguna [4].

Di sisi lain, masih terdapat tantangan terkait tingkat literasi digital dan kepercayaan mahasiswa terhadap keamanan data serta transaksi pada aplikasi *e-wallet*. Kepercayaan dan persepsi risiko juga menjadi pertimbangan penting dalam menentukan tingkat kepuasan pengguna. [5] menyatakan bahwa penyedia layanan *e-wallet* perlu terus melakukan inovasi dan edukasi untuk meningkatkan kepercayaan dan kepuasan pengguna, khususnya di kalangan mahasiswa.

Fenomena penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti pandemi *COVID-19*, yang mendorong masyarakat untuk beralih ke transaksi *non-tunai* demi mengurangi kontak fisik. [6] menjelaskan bahwa kondisi pandemi mempercepat adopsi *e-wallet* dan menambah relevansi penelitian terkait pengaruh kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna di lingkungan kampus

Selain aspek kemudahan, penelitian ini juga mempertimbangkan variabel lain seperti kualitas layanan, persepsi manfaat, dan keamanan yang saling berinteraksi dalam membentuk kepuasan pengguna *e-wallet*. [7] menambahkan bahwa integrasi fitur digital yang *user-friendly* sangat penting dalam meningkatkan kepuasan pengguna *fintech*.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya memahami preferensi dan perilaku mahasiswa sebagai segmen pasar potensial bagi penyedia layanan *fintech*. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembang *e-wallet* dalam merancang fitur yang lebih *user-friendly* dan meningkatkan kepuasan pengguna [1].

Penelitian ini juga berkontribusi dalam pengembangan literatur mengenai adopsi teknologi finansial di Indonesia, khususnya di kalangan generasi muda. Dengan memahami pengaruh kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna, diharapkan dapat mendorong inovasi dan peningkatan kualitas layanan *fintech* di masa depan [2]. Oleh karena

itu, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: (1) Apakah kemudahan penggunaan fitur *e-wallet* berpengaruh terhadap tingkat kepuasan mahasiswa? dan (2) Sejauh mana kontribusi kemudahan penggunaan dalam menjelaskan variasi kepuasan mahasiswa pengguna *e-wallet*?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan terhadap kepuasan mahasiswa pengguna *e-wallet* dan untuk mengukur seberapa besar kontribusi variabel tersebut dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis signifikansi pengaruh kemudahan penggunaan fitur *e-wallet* terhadap tingkat kepuasan mahasiswa berdasarkan pendekatan kuantitatif melalui analisis regresi linier sederhana. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan ilmu teknologi keuangan digital, memberi masukan praktis bagi pengembang aplikasi *e-wallet*, serta menjadi referensi akademik bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan studi pada bidang serupa.

2. Materi dan Metode

2.2 Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan (*ease of use*) merupakan sejauh mana suatu teknologi dirasakan mudah dan tidak membutuhkan upaya besar untuk digunakan. Dalam konteks *fintech*, khususnya *e-wallet*, kemudahan penggunaan menjadi indikator kunci dalam menarik perhatian pengguna, terutama mahasiswa sebagai generasi *digital native*. Menurut [8], dalam model *TAM*, persepsi terhadap kemudahan penggunaan adalah faktor utama dalam menentukan sikap dan niat untuk menggunakan teknologi baru. Penelitian oleh [9] memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa fitur-fitur yang mudah digunakan dalam aplikasi *e-wallet* berpengaruh signifikan terhadap intensitas penggunaan dan keterlibatan mahasiswa dalam transaksi digital. Dengan demikian, hipotesis H1 bahwa kemudahan penggunaan meningkatkan keterlibatan mahasiswa sangat relevan dan memiliki dasar teoritis yang kuat.

2.2 Kepuasan Pengguna

Kepuasan pengguna (*user satisfaction*) mencerminkan tingkat kebahagiaan atau penerimaan pengguna terhadap suatu layanan berdasarkan harapan dan kenyataan yang mereka rasakan. Dalam konteks *e-wallet*, mahasiswa merasa puas jika mereka memperoleh pengalaman transaksi yang cepat, aman, dan nyaman [10]. Menegaskan bahwa keberadaan promosi dan tampilan *antarmuka* yang sederhana memperkuat persepsi positif mahasiswa terhadap *e-wallet*. Penelitian oleh [11] juga mendukung bahwa kenyamanan dan kecepatan dalam menggunakan fitur *e-wallet* secara langsung meningkatkan kepuasan.

Oleh karena itu, hipotesis H2, bahwa fitur *e-wallet* yang mudah digunakan meningkatkan kepuasan mahasiswa, didukung oleh bukti empiris yang kuat.

2.3 E-Wallet

E-wallet atau dompet digital merupakan salah satu bentuk inovasi dari layanan *fintech* yang memungkinkan pengguna melakukan transaksi tanpa uang tunai. *E-wallet* digunakan secara luas oleh mahasiswa karena kemudahan dalam transaksi sehari-hari seperti pembayaran kuliah, transportasi online, hingga belanja daring. Selain itu, integrasi *e-wallet* dengan berbagai platform lain serta program loyalitas seperti *cashback* menjadikannya semakin menarik. [2] menyoroti peran penting *e-wallet* dalam masa pandemi COVID-19, ketika kebutuhan akan transaksi tanpa kontak fisik semakin mendesak. Oleh karena itu, studi terhadap pengaruh fitur *e-wallet* terhadap perilaku mahasiswa sebagai pengguna sangat penting dalam konteks perkembangan teknologi keuangan saat ini.

2.5 Mahasiswa

Mahasiswa sebagai *digital native* merupakan kelompok yang sangat akrab dengan perkembangan teknologi dan cenderung cepat beradaptasi terhadap inovasi digital. Mereka menjadi target pasar utama bagi layanan *fintech*, termasuk *e-wallet*. Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa dinilai sebagai pengguna aktif yang memilih aplikasi berdasarkan kemudahan, efisiensi, dan manfaat langsung. [2] menunjukkan bahwa mahasiswa dengan



intensitas penggunaan tinggi terhadap *e-wallet* cenderung memiliki pemahaman lebih baik dan kepuasan lebih tinggi. Oleh karena itu, keterlibatan mahasiswa sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara kemudahan penggunaan dan kepuasan menjadi poin penting yang dijelaskan melalui hipotesis H4.

Hipotesis H3 dalam penelitian ini juga turut memperkuat keterkaitan antara pengalaman sebagai pengguna aktif dengan kepuasan pengguna. Semakin sering mahasiswa berinteraksi dan menggunakan fitur-fitur *e-wallet*, semakin besar kemungkinan mereka merasa puas karena telah memahami secara menyeluruh manfaat dan kemudahan yang ditawarkan. Hal ini selaras dengan pandangan [2], yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan yang tinggi berbanding lurus dengan peningkatan kepuasan.

Dalam hal ini, pendekatan model mediasi dari [12] sangat relevan digunakan. Model ini menjelaskan bahwa suatu variabel mediasi dapat menjembatani hubungan antara variabel independen dan dependen. Dalam penelitian ini, keterlibatan mahasiswa sebagai pengguna aktif memediasi hubungan antara kemudahan penggunaan fitur *e-wallet* dengan tingkat kepuasan mereka. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa pengaruh tidak langsung dari kemudahan penggunaan terhadap kepuasan dapat dijelaskan melalui intensitas dan kualitas keterlibatan pengguna.

2.1 Fintech

Penelitian [11] juga memberikan pandangan tambahan bahwa faktor-faktor seperti manfaat tambahan dari penggunaan *e-wallet*, seperti kemudahan integrasi dengan sistem lain dan fitur tambahan yang mendukung gaya hidup digital mahasiswa, turut memperkuat tingkat kepuasan pengguna. Mereka menekankan pentingnya pendekatan menyeluruh dalam mengembangkan fitur-fitur *e-wallet* agar dapat menciptakan pengalaman yang lebih relevan dan memuaskan bagi kalangan mahasiswa.

Financial Technology (fintech) adalah transformasi digital dalam layanan keuangan yang bertujuan meningkatkan efisiensi,

transparansi, dan kenyamanan bagi penggunanya. Dalam lingkungan kampus, *fintech* hadir melalui aplikasi *e-wallet* yang menggantikan sistem pembayaran konvensional. Menurut [10], literasi keuangan penting untuk menunjang pemanfaatan layanan *fintech* oleh mahasiswa, di mana mereka yang memiliki pemahaman lebih baik akan mampu menggunakan *e-wallet* secara bijak dan mendapatkan kepuasan lebih tinggi. Selain itu, [11] juga menekankan bahwa aspek kepercayaan dan keamanan dalam *fintech* turut mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna.

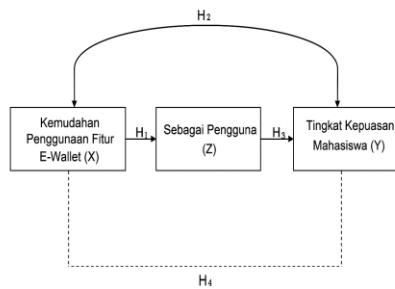
Oleh sebab itu, keberhasilan implementasi *fintech* dalam kalangan mahasiswa tidak hanya ditentukan oleh kemudahan penggunaan, tetapi juga oleh edukasi dan integrasi sistem yang aman serta *user-friendly*.

Dengan mengkaji setiap kata kunci secara mendalam dan mengaitkannya secara langsung dengan *hipotesis* penelitian, maka tinjauan pustaka ini tidak hanya selaras dengan struktur penulisan jurnal bisnis digital, tetapi juga memperkuat fondasi *teoritis* dan *relevansi* empirik dari penelitian yang dilakukan.

Hipotesis

1. **H1:** Kemudahan penggunaan fitur *e-wallet* meningkatkan keterlibatan mahasiswa sebagai pengguna.
2. **H2:** Fitur *e-wallet* yang mudah digunakan meningkatkan kepuasan mahasiswa.
3. **H3:** Pengalaman sebagai pengguna aktif *e-wallet* berkontribusi pada kepuasan mahasiswa.)
4. **H4:** Kemudahan penggunaan fitur *e-wallet* memengaruhi kepuasan mahasiswa secara tidak langsung melalui keterlibatan mereka sebagai pengguna.

Berdasarkan uraian diatas maka kerangka pemikiran teoritis dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. KerangkaPikir

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Objék Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap mahasiswa pengguna *e-wallet* di salah satu perguruan tinggi di Indonesia. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan fitur *e-wallet* terhadap tingkat kepuasan mahasiswa sebagai pengguna aktif layanan dompet digital.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang aktif menggunakan *e-wallet* sebagai alat transaksi digital. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya [13]. Dalam penelitian ini, jumlah populasi ditetapkan sebanyak 50 mahasiswa pengguna aktif *e-wallet*.

Menurut [13], sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel digunakan untuk mewakili keseluruhan populasi dalam pengambilan data dan analisis. Karena jumlah populasi yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 50 orang, maka seluruh populasi dijadikan sampel (sampling jenuh), sehingga tidak dilakukan pengambilan sampel secara acak atau bertahap.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis data regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana digunakan untuk menguji seberapa besar pengaruh variabel independen (kemudahan penggunaan fitur *e-wallet*) terhadap variabel

dependen (tingkat kepuasan mahasiswa). Rumus regresi linier sederhana yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Tingkat Kepuasan Mahasiswa

X = Kemudahan Penggunaan *E-Wallet*

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

3.3 Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis *regresi linier* sederhana adalah teknik statistik yang digunakan untuk memodelkan dan menyelidiki pengaruh satu variabel independen terhadap satu variabel dependen [14]. Dalam konteks penelitian ini, model regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh kemudahan penggunaan fitur *e-wallet* (X) terhadap tingkat kepuasan mahasiswa (Y). Data diperoleh melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan program *SPSS*.

3.4 Teori Regresi Linier Sederhana

Regresi linier sederhana bertujuan untuk menemukan hubungan linier antara variabel independen dan dependen, yang direpresentasikan oleh persamaan garis lurus:

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan:

Y: Tingkat Kepuasan Mahasiswa (variabel dependen)

a: Konstanta (*intersep*), yaitu nilai rata-rata Y saat X = 0

b: Koefisien regresi (*slope*), menunjukkan besarnya perubahan Y setiap X bertambah satu satuan

X: Kemudahan Penggunaan Fitur *E-Wallet* (variabel independen)

e: Error, faktor lain yang tidak diteliti dalam model

Pada analisis regresi linier sederhana, nilai signifikansi (*p-value*) digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap dependen. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka variabel X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Y.

3.5 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana butir pertanyaan dalam kuesioner mampu

mengukur variabel yang dimaksud. Pengujian dilakukan dengan mengkorelasikan antara skor butir dengan skor total. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dari variabel Kemudahan Penggunaan (X) dan Kepuasan Mahasiswa (Y) memiliki nilai r hitung $> r$ tabel ($0.279, n = 50, \alpha = 0.05$).

Dengan kata lain, seluruh indikator dalam kuesioner dinyatakan *valid* dan layak untuk digunakan dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa setiap pernyataan benar-benar mengukur dimensi yang hendak diteliti sesuai konstruk teoritisnya. Validitas tinggi menjadi dasar penting untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dapat merepresentasikan fenomena yang sebenarnya terjadi di lapangan.

Validitas yang tinggi juga mengindikasikan bahwa penyusunan instrumen telah sesuai dengan prinsip-prinsip pengukuran ilmiah, yaitu adanya konsistensi antara tujuan pengukuran dengan alat ukur yang digunakan. Oleh karena itu, peneliti dapat melanjutkan analisis statistik lebih lanjut menggunakan data ini.

Uji Reliabilitas

Reliabilitas diukur menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Hasil analisis menunjukkan nilai $\alpha = 0.792$ untuk variabel Kemudahan Penggunaan, dan $\alpha = 0.816$ untuk variabel Kepuasan Mahasiswa. Kedua nilai tersebut melebihi standar minimal 0.6 yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki reliabilitas yang baik.

Artinya, jawaban responden terhadap item-item dalam satu variabel menunjukkan konsistensi yang tinggi. Semakin tinggi nilai reliabilitas, semakin dapat diandalkan data tersebut untuk merepresentasikan variabel yang diukur.

Dengan instrumen yang reliabel, maka proses analisis data dapat dilakukan tanpa adanya keraguan terhadap konsistensi jawaban responden, dan hasil penelitian memiliki tingkat kepercayaan yang lebih tinggi.

3.6 Uji Asumsi Klasik

3.6.2 Uji Normalitas

Hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.347 (> 0.05), yang

berarti data berdistribusi normal. Ini merupakan syarat utama dalam regresi linier.

Distribusi normal menunjukkan bahwa residual atau galat dari model regresi tersebar secara simetris. Ini berarti model telah memenuhi salah satu asumsi penting dalam regresi linier klasik.

Dengan data yang normal, hasil estimasi koefisien regresi akan bersifat *BLUE* (*Best Linear Unbiased Estimator*), sesuai asumsi *Gauss-Markov*.

3.6.2 Uji Heteroskedastisitas

Scatterplot menunjukkan sebaran titik yang menyebar acak di atas dan di bawah sumbu X, tidak membentuk pola tertentu. Maka, tidak ditemukan indikasi *heteroskedastisitas* dalam model.

Kondisi ini menunjukkan bahwa variasi galat (*residual*) model adalah homogen, atau dengan kata lain, error term memiliki varian yang konstan. Hal ini penting untuk menjaga akurasi prediksi regresi.

Dengan terpenuhinya asumsi ini, maka model regresi dinyatakan layak dan *valid* untuk digunakan dalam pengambilan kesimpulan terhadap hubungan antar variabel.

3.6.3 Uji Linearitas

Hasil uji ANOVA linearitas menunjukkan nilai signifikansi < 0.05 , artinya hubungan antara variabel X (Kemudahan Penggunaan) dan Y (Kepuasan Mahasiswa) adalah linear.

Hubungan linear menyiratkan bahwa kenaikan atau penurunan satu unit pada variabel X akan berdampak tetap (proporsional) pada variabel Y. Ini adalah fondasi utama dalam penggunaan regresi linier sederhana.

Dengan terpenuhinya asumsi linearitas ini, maka pemodelan regresi linier menjadi sah dan hasilnya dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan.

3.6.5 Analisis Regresi Linier Sederhana Model Summary

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.487 ^a	.237	.221	5.78386

a. Predictors: (Constant), X1

Sumber: Hasil Olahan Data SPSS, 2025

Gambar 1. Model Summary

Nilai koefisien korelasi (**R**) sebesar **0.487** menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat antara kemudahan penggunaan fitur *e-wallet* dengan tingkat kepuasan mahasiswa. Korelasi ini bersifat positif, yang berarti semakin mudah penggunaan fitur, maka semakin tinggi pula tingkat kepuasan pengguna.

Sementara itu, nilai R Square = 0.237 menunjukkan bahwa 23,7% variasi dalam kepuasan mahasiswa dapat dijelaskan oleh kemudahan penggunaan fitur *e-wallet*. Sisanya, yaitu 76,3%, dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model.

Adjusted R Square sebesar **0.221** digunakan untuk menghindari bias akibat jumlah variabel bebas yang digunakan dalam model. Nilai ini tetap menunjukkan bahwa model memiliki kekuatan prediksi yang cukup untuk menjelaskan hubungan yang diteliti.

3.6.6 Uji F (Simultan)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	499.535	1	499.535	14.932	.000 ^b
	Residual	1605.745	48	33.453		
	Total	2105.280	49			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X1

Sumber: Hasil Olahan Data SPSS, 2025.

Gambar 2. Uji F (Simultan)

Nilai **F hitung** = **14.932** dan **Sig.** = **0.000** < **0.05**, yang menunjukkan bahwa model regresi secara simultan memiliki kemampuan prediktif yang signifikan. Ini artinya, kemudahan penggunaan fitur *e-wallet* secara bersamaan memang berkontribusi terhadap kepuasan mahasiswa. F test digunakan untuk menguji keseluruhan model. Jika nilai F signifikan, maka dapat dikatakan bahwa model regresi layak digunakan untuk menjelaskan hubungan antara X dan Y.

Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari variabel kemudahan penggunaan terhadap kepuasan mahasiswa secara keseluruhan.

3.6.7 Uji t (Parsial)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.941	5.480		2.909	.005
	X1	.554	.143	.487	3.864	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Hasil Olahan Data SPSS, 2025.

Gambar 3. Uji t (Parsial)

Koefisien regresi sebesar **0.554** menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada persepsi kemudahan penggunaan fitur *e-wallet* akan meningkatkan tingkat kepuasan mahasiswa sebesar 0.554 satuan, dengan asumsi variabel lain konstan. Artinya, terdapat hubungan positif antara X dan Y.

Nilai t hitung sebesar 3.864 dan Sig. = 0.000 < 0.05 menandakan bahwa secara parsial, kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap kepuasan mahasiswa. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil ini memperkuat dugaan bahwa mahasiswa yang merasa aplikasi *e-wallet* mudah digunakan akan cenderung lebih puas dalam menggunakan layanan tersebut untuk kebutuhan sehari-hari.

3.6.7 Persamaan Regresi Linier Sederhana

$$Y = 15.941 + 0.554X + e$$

Dimana:

Y = Tingkat Kepuasan Mahasiswa

X = Kemudahan Penggunaan Fitur

15.941 = Nilai konstanta

0.554 = Koefisien regresi

e = Error atau variabel luar model

Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Tingkat Kepuasan Mahasiswa Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana yang dilakukan, diperoleh bahwa kemudahan penggunaan fitur *e-wallet* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap tingkat kepuasan mahasiswa. Hal ini

ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi positif sebesar 0.554 dan nilai signifikansi sebesar 0.000, yang berarti lebih kecil dari $\alpha = 0.05$. Dengan demikian, semakin mudah mahasiswa dalam menggunakan fitur *e-wallet*, maka tingkat kepuasan mereka akan semakin meningkat.

Hasil ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan (*ease of use*) merupakan faktor penting yang mempengaruhi pengalaman pengguna dalam menggunakan layanan keuangan digital, khususnya *e-wallet*. Ketika fitur-fitur dalam aplikasi mudah dipahami, navigasi sederhana, dan proses transaksi cepat, pengguna akan merasa nyaman dan puas.

Hal ini sejalan dengan prinsip utama dari *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan sangat memengaruhi penerimaan teknologi oleh pengguna[8].

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa generasi digital native seperti mahasiswa sangat menuntut efisiensi, kecepatan, dan kenyamanan dalam layanan digital. Penyedia layanan *e-wallet* harus benar-benar mengoptimalkan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) agar tetap relevan dan kompetitif di pasar. Pelayanan yang lambat atau fitur yang membingungkan dapat langsung berdampak pada tingkat kepuasan dan loyalitas pengguna.

4. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa kemudahan penggunaan fitur *e-wallet* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan mahasiswa. Model regresi menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan menyumbang 23,7% terhadap kepuasan, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Selain itu, seluruh uji asumsi klasik terpenuhi, sehingga model regresi dianggap valid dan layak dijadikan dasar pengambilan kesimpulan.

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembang fintech dalam merancang fitur berbasis pengalaman pengguna.

Selain itu, hasil ini dapat mendorong riset lanjutan yang melibatkan variabel mediasi seperti kepercayaan digital atau loyalitas pengguna.

5. Ucapan tTerimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh responden, khususnya para mahasiswa yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner dalam penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada dosen pembimbing, Ibu Vivi Yosefri Yanti, atas bimbingan dan arahan yang sangat berharga selama proses penyusunan artikel ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Universitas Muhammadiyah Muara Bungo atas dukungan akademik dan fasilitas yang telah diberikan selama proses penelitian ini berlangsung. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan inovasi dalam bidang teknologi keuangan digital.

Daftar Pustaka

- [1] Sinta S, Sukaris S. Influence Of Perception Of Ease, Security, And Features On Decision To Use Digital Wallet Gopay. *J Univ Muhammadiyah Gresik Eng Soc Sci Health Int Conf Umgeshic*. 2021;1(2):898. Doi:10.30587/Umgeshic.V1i2.3492
- [2] Salma Sn, Permatasari D. Investigating E-Wallet Adoption Among Gen Z Students: Determinants Of Behavioral Intention And Actual Use. *J Enterp Dev*. 2025;7(1):192-205. Doi:10.20414/Jed.V7i1.13106
- [3] Candy C, Shellyna S, Justyanita J, Kristiani K. E-Wallet Adoption: Technology Acceptance Model And Covid-19. *J Inov Ekon*. 2022;7(01):91-100. Doi:10.22219/Jiko.V7i01.20385
- [4] Soelasih Y, Sumani S. The Factors Of Millennials' Continuance Intention To Use Digital Wallets In Indonesia. *Binus Bus Rev*. 2022;13(3):315-323. Doi:10.21512/Bbr.V13i3.8561
- [5] Ruslim Ts, Alexandra K. Factors That Affect Continuance Usage Intention Of E-Wallet Users In Jakarta. *Int J Appl Econ Bus*. 2023;1(1):445-454. Doi:10.24912/Ijaeb.11.445-454
- [6] Astarti Aae, Yasa Nnk, Sukaatmadja Ipg, Giantari Igak. Integration Of Technology Acceptance Model (Tam) And Theory Of



- Planned Behavior (Tpb): An E-Wallet Behavior With Fear Of Covid-19 As A Moderator Variable. *Int J Data Netw Sci.* 2022;6(4):1427-1436.
Doi:10.5267/J.Ijdns.2022.5.008
- [7] Budiarani Vh, Maulidan R, Setianto Dp, Widayanti I. The Kano Model: How The Pandemic Influences Customer Satisfaction With Digital Wallet Services In Indonesia. *J Indones Econ Bus.* 2021;36(1):61.
Doi:10.22146/Jieb.59879
- [8] Davis Fd. Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, And User Acceptance Of Information Technology. *Mis Q.* 1989;13(3):319-340. Doi:10.2307/249008
- [9] Silvia Ml, Roosdhani Mr. The Effect Of Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, And Reference Groups On E-Wallet Usage Decisions In Generation Z Mediated By Attitude. *Oikos J Kaji Pendidik Ekon Dan Ilmu Ekon.* 2024;8(2).
Doi:10.23969/Oikos.V8i2.17203
- [10] Jusuf Di. The Influence Of Service Quality And Ease Of Use On Customer Satisfaction Using The Shopee Pay Digital Wallet. *J Econ Bus.* 2023;4(1).
doi.org/10.58471/jecombi.v4i01.72
- [11] Oktafiani H, Yohana C, Saidani B. Pengaruh Perceived Ease Of Use Dan Perceived Usefulness Terhadap Customer Satisfaction E-Wallet X. *J Bisnis Manaj Dan Keuang.* 2021;2(2):562-576.
- [12] Eka Puji Lestari, Firdaus Firdaus, Nurhayati Nurhayati, Irmaya Yulianti, Tengku Muhammad Ikhfan, Endah Ratnasari. The Effect Of Perceived Of Usefulness And Perceived Ease Of Use On Online Purchasing Behavior With E-Wallet User Satisfaction As Intervening: Study On Millennials As E-Wallet Users In Guntur District, Demak Regency. *Int J Econ Manag Account.* 2024;1(2):01-15.
Doi:10.61132/Ijema.V1i2.16
- [13] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* CV Alfabeta; 2017.
- [14] Farmasi UM, Oleh KU, Fatmawati A. *Pengantar Analisis Regresi Linier Sederhana Dalam Penelitian Farmasi.*