

# Pengaruh Efisiensi, Literasi Finansial, dan Digital Capability Terhadap Tendensi Penggunaan Digital Payment (E-Wallet) pada Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik

Lutfi<sup>1</sup>, Fatihatus Sahliyah<sup>2</sup>, Kurnia Cahya Lestari<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Qomaruddin Gresik, Indonesia. E-mail: [lutfi.ipsone@gmail.com](mailto:lutfi.ipsone@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Qomaruddin Gresik, Indonesia. E-mail: [fsahliyah@gmail.com](mailto:fsahliyah@gmail.com)

<sup>3</sup> Universitas Qomaruddin Gresik, Indonesia. E-mail: [kurnia.cahya.lestari@gmail.com](mailto:kurnia.cahya.lestari@gmail.com)

**Abstract:** In today's era, technological developments are very beneficial for humans in carrying out their activities. One technology that can make it easier for humans to shop is e-wallet. This research purposes to reveal the partial and simultaneous effects of efficiency, financial literacy, digital capabilities on the tendency to use digital payments (e-wallet) among students of Qomaruddin Gresik University. This study is included in the quantitative type. The technique for sampling used is probability sampling through simple random sampling. Respondents in this research were students of Qomaruddin Gresik University. Data analysis techniques were carried out using multiple linear regression tests, and hypothesis tests (T test and F test). The research results showed that partially the variables of efficiency, financial literacy, digital capabilities have a positive and significant effect on the tendency to use digital payments (e-wallet). Furthermore, simultaneously the variables of efficiency, financial literacy, and digital capabilities simultaneously have a positive and significant effect on the tendency to use digital payments (e-wallet). Based on the results of the determination coefficient test (R<sup>2</sup>), it is known that efficiency, financial literacy, and digital capability influence the tendency to use digital payments (e-wallets) among students at Qomaruddin Gresik University by 80.5%, while the remaining 19.5% is impacted by other variables not discussed in this research.

**Keywords:** Efficiency; Financial Literacy; Digital Capability; Tendency of Using Digital Payment (E-Wallet);

**Abstrak:** Di era sekarang ini, perkembangan teknologi sangat bermanfaat bagi manusia dalam melaksanakan aktivitasnya. Salah satu teknologi yang dapat memudahkan manusia dalam belanja yaitu e-wallet. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui pengaruh yang diberikan secara parsial dan simultan dari efisiensi, literasi finansial, digital capability terhadap tendensi penggunaan digital payment (e-wallet) pada Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik. Penelitian ini termasuk dalam jenis kuantitatif. Teknik penentuan sampel menggunakan probability sampling melalui simple random sampling. Responden pada riset ini yakni mahasiswa di Universitas Qomaruddin Gresik. Teknik analisis data dilakukan dengan uji regresi linier berganda, dan uji hipotesis (uji T dan uji F). Hasil penelitian memperlihatkan bahwa secara parsial variabel efisiensi, Literasi Finansial, Digital Capability memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap tendensi penggunaan digital payment (e-wallet). Selanjutnya secara simultan diperoleh variabel Efisiensi, Literasi Keuangan, dan Digital Capability secara simultan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap tendensi penggunaan digital payment (e-wallet). Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) didapatkan bahwa efisiensi, literasi keuangan, dan digital capability mempengaruhi tendensi penggunaan digital payment (e-wallet) pada Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik pada angka 80,5% namun selebihnya 19,5% mendapatkan pengaruh dari oleh variabel lain yang tidak dibahas pada riset ini.

**Kata Kunci:** Efisiensi; Literasi Finansial; Digital Capability; Tendensi Penggunaan Digital Payment (E-Wallet);

## 1. PENDAHULUAN

Evolusi yang signifikan pada sektor Industri teknologi selalu terjadi setiap waktu. Perubahan teknologi yang diciptakan oleh manusia telah membuat semua kegiatan menjadi lebih praktis dan lebih mudah (Elno et al., 2024). Improvisasi dalam teknologi dan perubahan perilaku manusia berhubungan dengan meningkatnya penggunaan internet, perangkat mobile (smartphone, laptop, dan tablet) dalam kehidupan sehari-hari yang secara signifikan mengubah cara seseorang menjalani hidupnya. Dari evolusi industri 1.0, industri 2.0, dan industri 3.0 hingga evolusi industri 4.0 saat ini, perubahan dan kemajuan terus terjadi. Teknologi yang terus berkembang tidak diragukan lagi dapat mengubah banyak sisi kehidupan yang dipengaruhi oleh perubahan di seluruh dunia dan memberikan dampak pada setiap bagian kehidupan, misalnya politik, ekonomi, budaya, masalah sosial, pendidikan, dan informasi (Tintington et al., 2023).

Selain menghadirkan berbagai inovasi baru, inovasi teknologi juga mengubah rutinitas harian masyarakat dengan memungkinkan mereka melakukan beragam hal misalnya bekerja, belajar, berbelanja, dan mengumpulkan informasi hanya dengan bantuan teknologi. Berbagai perubahan dalam kehidupan manusia dapat terjadi akibat hal ini, yang memaksa setiap orang untuk hidup lebih bijaksana dan memanfaatkan harta mereka sebaik-baiknya. Sistem Internet of Things (IOT) yang dapat mengaitkan dan memungkinkan terjadinya komunikasi antara manusia, mesin, dan gadget dengan berbantuan jaringan internet telah membawa kita ke era industri 4.0. Dimana manusia dapat memperoleh manfaat dari teknologi internet ini.

Perolehan survei yang Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) laksanakan pada tahun 2019 memperlihatkan betapa pentingnya internet bagi masyarakat, pembuktian hal ini bisa diperhatikan melalui banyaknya masyarakat Indonesia yang memakai internet untuk memudahkan kehidupan sehari-hari, seperti belajar, bekerja, dan berbicara, serta aktivitas finansial seperti belanja online, menabung, dan memproses pembayaran. Menurut Porter "Compared to earlier generations of information technology, Internet technology offers companies enhanced opportunities to create unique strategic positionings (Porter & Michael, 2001)" Yang berarti dibandingkan dengan generasi teknologi informasi sebelumnya, teknologi internet menawarkan peluang yang lebih besar kepada perusahaan untuk menciptakan posisi strategis yang unik.

Selain itu, seiring berkembangnya sektor ini, proses seperti produksi dan layanan yang dulunya menantang, mahal, dan memakan waktu menjadi lebih sederhana, cepat, ekonomis, dan efisien, untuk mengalihkan sumber daya ke area lain dengan mengurangi atau bahkan menghilangkan biaya, waktu, dan energi yang sangat tinggi. Efisiensi dijelaskan oleh KBBI sebagai kemampuan menyelesaikan suatu aktivitas secara benar dan akurat dengan tidak menyia-nyia waktu, biaya, atau tenaga, serta ketepatan metode yang digunakan. Dalam kajian ini, efisiensi diartikan sebagai kemampuan setiap individu dalam memakai smartphone untuk melakukan transaksi, melakukan transfer, membeli makanan dan juga barang, dan sebagainya tanpa penggunaan mata uang fisik.

Pengenalan produk baru memaksa orang untuk membuat keputusan keuangan yang lebih terinformasi. Akibatnya, ada satu hal utama yang perlu dipahami orang di era digital ini ialah literasi keuangan. Orang cenderung lebih tertarik atau cenderung memakai aplikasi keuangan berbasis teknologi jika mereka memiliki taraf literasi keuangan yang lebih unggul. Literasi keuangan secara positif memengaruhi keinginan para dosen dalam mengadopsi

mobile banking (Yuhelmi et al., 2022). Karena kesadaran masyarakat akan literasi finansial masih cukup rendah, banyak orang yang sering menghadapi masalah keuangan akibat kurangnya literasi keuangan mereka (Saleh, 2020). Hal ini menjadikan literasi finansial sebagai satu diantara hal yang perlu dipahami oleh setiap anggota masyarakat. Selain memungkinkan setiap orang di masyarakat membuat rencana keuangan untuk kesuksesan di masa mendatang dan memanfaatkan barang-barang baru yang muncul sejalan terhadap kemajuan teknologi, literasi keuangan dapat memudahkan orang dalam memutuskan pengeluaran finansial secara bijak.

Ada dua cara untuk mengukur literasi keuangan yaitu pemahaman dan penggunaan. Pemahaman mengukur seberapa banyak setiap orang mengetahui situasi keuangan mereka sendiri, sementara penggunaan mengukur seberapa baik mereka mampu mengelola uang dan produk keuangan mereka sesuai dengan situasi keuangan mereka. Menurut Kurnianingrum salah satu faktor yang berdampak pada keputusan setiap orang untuk memakai layanan pembayaran digital adalah literasi keuangan (Kurnianingrum et al., 2021). Pembayaran digital diartikan sebagai transaksi keuangan yang memanfaatkan server, aplikasi, dan jaringan untuk memakai media elektronik sebagai metode pembayaran (Mulyana & Wijaya, 2018). Pemanfaatan tersebut memerlukan adanya kemampuan yang mencakup aspek yang beragam misalnya keterampilan, pengetahuan, sumber daya, dan proses yang berkaitan dengan digital atau yang dikenal sebagai Digital Capability.

Digital Capability atau kemampuan digital adalah istilah yang menggambarkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dibutuhkan individu maupun organisasi untuk menggunakan teknologi digital secara efektif dan efisien (Zati, 2024). Kemampuan dasar menggunakan suatu aplikasi digital menjadi salah satu indikator seseorang dalam memahami ragam, cara mengakses, dan mengenali fitur-fitur yang aplikasi dompet digital sediakan, lokapasar, dan transaksi digital. Dengan memakai bisnis berbasis informasi dan teknologi digital untuk manajemen keuangan, hal ini tidak diragukan lagi dapat menciptakan peluang bagi para pengusaha dan perusahaan di industri perbankan atau keuangan untuk memakai teknologi ini dalam menjangkau pelanggan baru (Adha, 2020). Kecenderungan pada suatu hal dalam KBBI disebut dengan tendensi.

Tendensi merupakan frasa yang dipakai untuk mengkarakterisasi tren yang dapat dikenali dalam perilaku atau data manusia. Secara umum, kecenderungan memperlihatkan jalur atau kecenderungan yang menghasilkan tujuan atau hasil tertentu. Banyak aspek kehidupan, misalnya interaksi sosial, tren ekonomi, data statistik, dan perilaku manusia, memperlihatkan kecenderungan. Di sisi lain, munculnya inovasi baru misalnya digital payment memberikan penawaran akses yang mudah, singkat, dan nyaman bagi masyarakat dalam pemakaian produk, dengan demikian menumbuhkan minat masyarakat untuk memakai aplikasi digital payment, hal ini dapat menimbulkan tendensi masyarakat dalam menggunakan digital payment di kehidupan sehari-hari.

Frasa-frasa baru dalam industri keuangan telah muncul sebagai hasil ekspansi terkini sektor jasa keuangan ke dalam ruang layanan keuangan digital yang dikenal dengan sebutan Financial Technology (Fintech). Dilansir dari website Bank Indonesia (BI), Financial Technology (Fintech) merupakan model bisnis yang pada awalnya mengharuskan pembayaran secara langsung dan membawa sejumlah uang tunai, akhirnya berubah dari konvensional menjadi moderat melalui kombinasi layanan keuangan dan teknologi. Alhasil, pembayaran yang dapat dilaksanakan dalam hitungan detik kini memberikan peluang penyelesaian transaksi jarak jauh. Maraknya fintech seiring dengan perubahan kebiasaan

masyarakat yang kini didominasi oleh pengguna teknologi informasi dan tuntutan kehidupan yang serba cepat.

Berdasarkan survey Jakpat, 93% dari 2.159 responden melakukan pembayaran digital pada semester pertama tahun 2024. Lebih spesifiknya, e-wallet menjadi pilihan pembayaran digital bagi hampir seluruh responden (96%) dan diikuti oleh paylater (31%) dan pinjaman online yang menawarkan uang tunai (8%). Fintech yang menguasai transaksi offline dan online ialah dompet digital atau e-wallet. Sebanyak 69% responden mengaku mentransfer uang memakai e-wallet. Selain itu, sebagian orang memakai dompet digital ini untuk membayar tagihan (66%) dan pembelian daring (67%). Lebih dari 40% responden memakai aplikasi ini satu hingga tiga kali per minggu (Nua, 2024). Menurut Visa, perusahaan teknologi pembayaran, 92% lebih banyak orang di Indonesia akan memakai dompet digital, atau e-wallet, pada tahun 2023. Kecuali generasi Boomer, penggunaan e-wallet tersebar luas di semua kelompok umur, menurut temuan Visa Consumer Payment Attitudes Study.

Hadirnya pembayaran digital dalam kehidupan manusia bertujuan memudahkan mahasiswa dalam proses pembayaran kewajiban tertentu tanpa melakukannya secara langsung ke kampus. Di sisi lain cara ini juga melatih kemampuan mahasiswa dalam bertransaksi digital di era modern saat ini. Ada beberapa faktor yang memberikan dorongan bagi mahasiswa untuk menggunakan pembayaran digital seperti efisiensi teknologi finansial (e-wallet), literasi finansial yang mereka peroleh saat menempuh kuliah maupun dari luar kampus, dan kapabilitas mereka dalam memanfaatkan teknologi digital (Nurdiana, 2024). Efisiensi, literasi finansial, dan digital capability dalam kaitannya dengan kecenderungan mahasiswa dalam menggunakan digital payment merupakan isu utama yang diteliti pada riset ini. Dengan demikian, penelitian ini diadakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh yang diberikan secara parsial dan simultan dari Efisiensi, Literasi Finansial, dan Digital Capability terhadap Tendensi Penggunaan Digital Payment (E-Wallet) pada Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik.

## 2. METODE

Penelitian ini tergolong dalam penelitian kuantitatif. Penelitian ini diadakan pada Lokasi Kec. Bungah, Kab. Gresik tepatnya pada kawasan Kampus Universitas Qomaruddin Gresik. Penentuan sampel dilakukan menggunakan rumus slovin dari jumlah populasi 1121 mahasiswa. Sampel diperoleh sebesar 100 mahasiswa yang akan ditetapkan melalui teknik simple random sampling. Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui proses penyebaran angket efisiensi, Literasi Finansial, Digital Capability, dan Tendensi Penggunaan Digital Payment (E-Wallet) yang telah disusun menyesuaikan masing-masing indikator variabel. Selain itu, untuk menunjang data maka digunakan teknik lain seperti observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data diadakan memakai metode kuantitatif yang mencakup atas uji instrumen penelitian, uji asumsi klasik, uji regresi linier berganda, dan uji hipotesis (uji T dan uji F), serta koefisien determinasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

### 3.1 Analisis Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis maka dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat sebagai berikut:

### 1. Uji Normalitas

Pengujian kenormalan data dilaksanakan melalui penggunaan pendekatan statistik *kolmogorov smirnov test*, bisa diperhatikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Uji Kolmogorov Smirnov

|                                  |                | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|-------------------------|
| N                                |                | 100                     |
| Normal Parameters <sup>a,b</sup> | Mean           | ,0000000                |
|                                  | Std. Deviation | 2,18365072              |
| Most Extreme Differences         | Absolute       | ,077                    |
|                                  | Positive       | ,040                    |
|                                  | Negative       | -,077                   |
| Test Statistic                   |                | ,077                    |
| Asymp. Sig (2-tailed)            |                | ,151 <sup>c</sup>       |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Hasil Olah Data SPSS (2025)

Berdasarkan dari Tabel 1, bisa diperhatikan dimana *Asymptotic Significance* diraih pada angka 0,151 > 0,05. Maka bisa didapatkan Kesimpulan mengacu terhadap kriteria uji kenormalan data dimana sebaran data sudah terdistribusi secara normal.

### 2. Uji Multikolenieritas

Hasil pengujian multikolinearitas melalui pengamatan nilai *tolerance* dan nilai *variance inflation factor* (VIF) yang ditampilkan di bawah ini:

Tabel 2. Uji Multikolinearitas

|       |                    | Coefficients <sup>a</sup>   |                           |      | Collinearity Statistics |      |           |
|-------|--------------------|-----------------------------|---------------------------|------|-------------------------|------|-----------|
|       |                    | Unstandardized Coefficients | Standardized Coefficients |      |                         |      |           |
| Model |                    | B                           | Std. Error                | Beta | t                       | Sig. | Tolerance |
| 1.    | (Constant)         | 2,302                       | 1,780                     |      | 1,293                   | ,199 |           |
|       | EFISIENSI          | ,225                        | ,122                      | ,207 | 1,842                   | ,069 | ,531      |
|       | LITERASI FINANSIAL | ,116                        | ,107                      | ,115 | 1,081                   | ,282 | ,586      |
|       | DIGITAL CAPABILITY | ,431                        | ,113                      | ,380 | 3,803                   | ,000 | ,667      |

a. Dependent Variable: DIGITAL PAYMENT

Sumber: Hasil Olah Data SPSS (2025)

Tabel 2 memperlihatkan dimana untuk keseluruhan variabel bebas (X1, X2, dan X3) yakni Efisiensi, Literasi Finansial, dan *Digital Capability* meraih angka *Tolerance*  $\geq 0,01$  dan angka dari VIF  $\leq 10$ . Maka bisa diraih temuan yakni tidak teridentifikasi adanya multikolinearitas.

### 3. Uji heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas melalui pengamatan pada tabel ANOVA bisa diperhatikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Heteroskedastisitas

| ANOVA <sup>a</sup> |            |                |    |             |      |                   |
|--------------------|------------|----------------|----|-------------|------|-------------------|
| Model              |            | Sum of Squares | df | Mean Square | F    | Sig.              |
| 1                  | Regression | ,595           | 3  | ,198        | ,123 | ,946 <sup>b</sup> |
|                    | Residual   | 154,849        | 96 | 1,613       |      |                   |
|                    | Total      | 155,444        | 99 |             |      |                   |

a. Dependent Variable: ABS\_RESIDUAL

b. Predictors: (Constant), DIGITAL\_CAPABILITY, LITERASI\_FINANSIAL, EFISIENSI

Sumber: Hasil Olah Data SPSS (2025)

Berdasarkan output diatas bisa diperhatikan dimana besarnya nilai Sig. yang nilainya  $0,946 > \alpha$  (0,05). Maka bisa diraih Kesimpulan yakni tidak ditemukannya gejala heteroskedastisitas pada riset ini (homokedastisitas).

### 3.2 Uji Regresi Linear Berganda

Analisis ini dilaksanakan guna meraih sebesar apa pengaruh yang diberikan variabel bebas (X1, X2, dan X3) yang mencakup atas Efisiensi, Literasi Finansial, dan *Digital Capability* pada variabel terikat (Y) yakni Tendensi Penggunaan *Digital Payment (E-Wallet)*. Angka dari koefisien regresi linear berganda bisa diperhatikan pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Koefisien Regresi Linear Berganda

| Coefficients <sup>a</sup> |                    |                             |            |                           |      |
|---------------------------|--------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|------|
| Model                     |                    | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | Sig. |
|                           |                    | B                           | Std. Error | Beta                      |      |
| 1.                        | (Constant)         | 2,302                       | ,655       |                           | ,001 |
|                           | EFISIENSI          | ,225                        | ,045       | ,309                      | ,000 |
|                           | LITERASI FINANSIAL | ,116                        | ,039       | ,173                      | ,004 |
|                           | DIGITAL CAPABILITY | ,431                        | ,042       | ,570                      | ,000 |

a. Dependent Variable: DIGITAL PAYMENT

Sumber: Hasil Olah Data SPSS (2025)

Dari temuan analisis di atas, maka bisa diperhatikan koefisien bagi variabel independen  $X_1 = 0,225$  ;  $X_2 = 0,116$  ;  $X_3 = 0,431$  dan konstanta diraih pada angka 2,302. Temuan ini mengindikasikan model persamaan pada regresi linear berganda yang diraih seperti berikut:

$$Y = a + b_1x_1 + b_2x_2 + b_3x_3 + \dots + e$$

$$Y = 2,302 + 0,225x_1 + 0,116x_2 + 0,431x_3 + e$$

Berdasarkan proses hitung yang dilakukan diraih gambaran di bawah ini:

1. Nilai konstanta (Y) yang besarnya 2,302. Bermakna ketika variabel Efisiensi (X1), Literasi Finansial (X2), dan *Digital Capability* (X3) bernilai 0 (nol). Maka variabel Tendensi Penggunaan *Digital Payment (E-Wallet)* (Y) bernilai 2,302.
2. Koefisien  $X_1$  (Efisiensi) yang besarnya 0,225 bermakna variabel Efisiensi menyumbangkan pengaruh yang positif pada Tendensi Penggunaan *Digital Payment (E-Wallet)*. Atau dapat dimaknai ketika variabel Efisiensi naik pada angka 1 poin maka

Tendensi Penggunaan *Digital Payment (E-Wallet)* akan naik pula pada angka 0,225 poin dengan asumsi Literasi Finansial dan *Digital Capability* tetap.

3. Koefisien X2 (Literasi Finansial) sebesar 0,116 bermakna variabel Literasi Finansial menyumbangkan pengaruh yang positif pada Tendensi Penggunaan *Digital Payment (E-Wallet)*. Atau dapat dimaknai ketika variabel Literasi Finansial akan naik pada angka 1 poin maka Tendensi Penggunaan *Digital Payment (E-Wallet)* akan naik pula pada angka 0,116 poin dengan asumsi Efisiensi dan *Digital Capability* tetap.
4. Koefisien X3 (*Digital Capability*) sebesar 0,431 menunjukkan bahwa variabel *Digital Capability* menyumbangkan pengaruh yang positif pada Tendensi Penggunaan *Digital Payment (E-Wallet)*. Atau dapat dimaknai ketika variabel *Digital Capability* akan naik pada angka 1 poin maka Tendensi Penggunaan *Digital Payment (E-Wallet)* akan naik pula pada angka 0,431 poin dengan asumsi Efisiensi dan Literasi Finansial tetap.

### 3.3 Uji Hipotesis

#### 1. Uji T Parsial

Pengujian secara individual atau parsial dipakai guna meraih informasi pengaruh signifikansi tiap variabel independen pada variabel dependen melalui acuan penetapan keputusan uji T. Temuan dari analisis uji T bisa diperhatikan pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Uji T (Parsial)

|       |                    | Coefficients <sup>a</sup>   |            |                           |        |      |
|-------|--------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
|       |                    | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t      | Sig. |
| Model |                    | B                           | Std. Error | Beta                      |        |      |
| 1.    | (Constant)         | 2,302                       | ,655       |                           | 3,514  | ,001 |
|       | EFISIENSI          | ,225                        | ,045       | ,309                      | 5,004  | ,000 |
|       | LITERASI FINANSIAL | ,116                        | ,039       | ,173                      | 2,938  | ,004 |
|       | DIGITAL CAPABILITY | ,431                        | ,042       | ,570                      | 10,335 | ,000 |

a. Dependent Variable: DIGITAL PAYMENT

Sumber: Hasil Olah Data SPSS (2025)

Hasil uji T memperlihatkan dimana variabel Efisiensi (X1) diraih  $T_{hitung} (5,004) > T_{tabel} (1,98525)$  dan nilai Sig.  $(0,000) < 0,05$  yang maknanya variabel Efisiensi menyumbangkan pengaruh yang signifikan pada Tendensi Penggunaan Digital Payment (E-Wallet). Variabel Literasi Finansial (X2) diraih  $T_{hitung} (2,938) > T_{tabel} (1,98525)$  dan angka Sig.  $(0,004) < 0,05$  yang maknanya variabel Literasi Finansial menyumbangkan pengaruh yang signifikan pada Tendensi Penggunaan Digital Payment (E-Wallet). Variabel Digital Capability (X3) diraih  $T_{hitung} (10,335) > T_{tabel} (1,98525)$  dan nilai Sig.  $(0,000) < 0,05$  yang maknanya variabel Digital Capability menyumbangkan pengaruh yang signifikan pada Tendensi Penggunaan Digital Payment (E-Wallet).

#### 2. Uji F Simultan

Pengujian secara berkelompok atau simultan dilaksanakan guna meraih informasi terkait pengaruh signifikansi keseluruhan variabel independen pada variabel dependen melalui acuan penetapan keputusan uji F. Adapun hasil uji F bisa diperhatikan pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Uji F (Simultan)

| ANOVA <sup>a</sup> |            |                |    |             |         |                   |
|--------------------|------------|----------------|----|-------------|---------|-------------------|
| Model              |            | Sum of Squares | df | Mean Square | F       | Sig.              |
| 1                  | Regression | 265,175        | 3  | 88,058      | 132,235 | ,000 <sup>b</sup> |
|                    | Residual   | 63,929         | 96 | ,666        |         |                   |
|                    | Total      | 328,104        | 99 |             |         |                   |

a. Dependent Variable: DIGITAL\_PAYMENT

b. Predictors: (Constant), DIGITAL\_CAPABILITY, LITERASI\_FINANSIAL, EFISIENSI

Sumber: Hasil Olah Data SPSS (2025)

Temuan dari analisis uji F memperlihatkan angka dari  $F_{hitung} (132,235) > F_{tabel} (2,70)$  dan  $Sig. < \alpha (0,05)$ . Maka bisa dinyatakan keseluruhan variabel bebas ( $X_1/X_2/X_3$ ) menyumbangkan pengaruh yang signifikan pada variabel dependen ( $Y$ ).

### 3.3 Uji Koefisien Determinasi

Pengujian Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) diadakan melalui pengamatan pada tabel SUMMARY bisa diperhatikan pada Tabel 7:

Tabel 7. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | ,897 <sup>a</sup> | ,805     | ,799              | ,81604                     |

a. Predictors: (Constant), DIGITAL\_CAPABILITY, LITERASI\_FINANSIAL, EFISIENSI

Sumber: Hasil Olah Data SPSS (2025)

Berdasarkan hasil uji *R-Square* dapat diketahui besarnya koefisien determinasi ( $R^2$ ) variabel bebas sebesar 0,805 atau 80,5%. Hal ini memperlihatkan dimana tendensi mahasiswa menggunakan *digital payment (e-wallet)* dapat dijelaskan oleh variabel bebas dimana 80,5% berasal dari efisiensi, literasi finansial, dan *digital capability*. Namun selebihnya 19,5% meraih pengaruh dari variabel lain yang tidak dibahas pada riset ini.

### 3.4 Analisis Pengaruh Efisiensi terhadap Tendensi Penggunaan *Digital Payment (E-Wallet)* pada Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik

Berdasarkan temuan pengujian regresi linear berganda bisa diraih hasil dimana angka koefisien bagi variabel efisiensi meraih angka positif yang maknanya variabel efisiensi menyumbangkan pengaruh yang baik pada tendensi penggunaan *digital payment (e-wallet)* untuk Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik. Maknanya ketika bertambah tinggi efisiensi yang Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik rasakan ketika memakai *e-wallet*, maka akan bertambah besar tendensi mahasiswa dalam melakukan pembayaran via digital. Adapun ditinjau dari uji hipotesis diraih hasil dimana angka  $t_{hitung}$  pada variabel efisiensi meraih angka yang melampaui  $t_{tabel} (5,004 > 1,98525)$  dan angka signifikansi diraih kecil dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ) yang bermakna tingkat efisiensi menyumbangkan pengaruh yang signifikan untuk mempengaruhi tendensi mahasiswa dalam melaksanakan pembayaran via digital.



Temuan riset ini diraih relevan terhadap penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh Mochamad Fawzi dan Endah Sulistyowati yang mengungkapkan minat *e-wallet* meraih pengaruh dengan positif dan signifikan oleh efisiensi selama *Covid-19*, yang berarti terjadinya bertambah tinggi rendahnya efisien maka cenderung bisa menunjang minat *e-wallet* (Fawzi & Sulistyowati, 2022). Penelitian ini juga sejalan terhadap Teori Kotler tentang Perilaku Konsumen dan Kepuasan (*Consumer Behavior and Satisfaction Theory*) "*Consumer satisfaction plays a pivotal role in determining the adoption rate of digital payment methods like e-wallets. A satisfied customer is likely to use the technology more often, thus increasing their transaction efficiency.*" (Kotler & Keller, 2016). Dalam teori perilaku konsumen, frekuensi penggunaan dan tingkat efisiensinya sangat berpengaruh pada kepuasan pengguna dalam menggunakan *e-wallet*. Jika mereka merasa puas dengan kemudahan dan kecepatan transaksi yang diberikan, maka pengguna cenderung menggunakan *e-wallet* lebih sering, yang pada akhirnya meningkatkan efisiensi mereka dalam bertransaksi. Berdasarkan hasil riset yang diraih, dari hipotesis ( $H_1$ ) yang diajukan pada riset ini yakni Efisiensi menyumbangkan pengaruh dengan parsial pada tendensi Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik terhadap penggunaan *digital payment (e-wallet)* sudah bisa dibuktikan. Sehingga bisa diraih kesimpulan yakni  $H_1$  diterima.

### 3.5 Analisis Pengaruh Literasi Finansial terhadap Tendensi Penggunaan *Digital Payment (E-Wallet)* pada Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik

Berdasarkan temuan pengujian regresi linear berganda bisa diraih hasil dimana angka koefisien bagi variabel literasi finansial diraih positif yang bermakna variabel literasi finansial menyumbangkan pengaruh yang positif pada tendensi penggunaan *digital payment (e-wallet)* pada Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik. Maknanya ketika bertambah tinggi literasi finansial yang Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik miliki terkait *e-wallet*, maka akan bertambah besar tendensi mahasiswa dalam mengadakan pembayaran via digital. Ditinjau dari temuan uji hipotesis diraih temuan dimana angka  $t_{hitung}$  pada variabel literasi finansial diraih melampaui angka  $t_{tabel}$  ( $2,938 > 1,98525$ ) dan angka signifikansi diraih kecil dari 5% ( $0,004 < 0,05$ ) yang maknanya tingkat literasi finansial menyumbangkan dampak signifikan dalam mempengaruhi tendensi mahasiswa guna mengadakan pembayaran via digital.

Temuan riset ini dinilai relevan terhadap riset sebelumnya yang dilaksanakan oleh Stefani Marina Palimbong, Elisabet Pali, Astriwati Biringkanae, dan Randi Tangdialla yang memperlihatkan dengan tingkat pengaruh yang besarnya 26,6%, literasi keuangan memberikan dampak positif terhadap mahasiswa Fakultas Ekonomi Uki Toraja dalam penggunaan *digital payment* di kemudian hari, yang bertambah tinggi pengetahuan individu terkait keuangan/finansial maka tendensi penggunaan *Digital Payment* akan mengalami kenaikan (Palimbong et al., 2023). Penelitian ini turut relevan terhadap teori Lusardi "*Individuals with higher financial literacy are more likely to use digital wallets effectively for budgeting, expense tracking, and managing their financial goals, which leads to better financial decision-making.*" yang menyatakan bahwa literasi finansial meningkatkan kemampuan individu untuk menggunakan produk keuangan digital dengan bijak, termasuk *e-wallet*. Literasi finansial berperan dalam memberikan pemahaman tentang bagaimana mengelola anggaran, memonitor pengeluaran, dan menghindari pengeluaran yang berlebihan. *E-wallet* membantu individu untuk mengelola keuangan mereka lebih baik dengan beragam fitur seperti pencatatan pengeluaran dan laporan transaksi (Lusardi & Mitchell, 2022). Studi terbaru menunjukkan bahwa literasi finansial yang baik dapat

meningkatkan efisiensi penggunaan *e-wallet* sebagai alat untuk pengelolaan anggaran Berdasarkan temuan penelitian yang diraih, dari hipotesis ( $H_2$ ) yang diajukan pada riset ini yakni Literasi Finansial menyumbangkan pengaruh dengan parsial pada tendensi Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik terhadap penggunaan *digital payment (e-wallet)* sudah bisa dibuktikan. Sehingga bisa diraih kesimpulan yakni  $H_2$  diterima.

### 3.6 Analisis Pengaruh *Digital Capability* terhadap Tendensi Penggunaan *Digital Payment (E-Wallet)* pada Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik

Berdasarkan temuan pengujian regresi linear berganda bisa diraih hasil dimana angka koefisien bagi variabel *Digital Capability* diraih positif yang bermakna variabel *Digital Capability* menyumbangka pengaruh yang positif pada tendensi penggunaan *digital payment (e-wallet)* pada Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik. Artinya ketika bertambah tinggi kemampuan digital yang Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik meiliki pada penggunaan *e-wallet*, maka akan bertambah besar tendensi mahasiswa dalam mengadakan pembayaran via digital. Ditinjau dari temuan uji hipotesis diraih temuan dimana angka  $t_{hitung}$  pada variabel *Digital Capability* diraih melampaui angka  $t_{tabel}$  ( $10,335 > 1,98525$ ) dan angka signifikansi diraih kecil dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ) yang maknanya tingkat *Digital Capability* menyumbangkan dampak signifikan dalam mempengaruhi tendensi mahasiswa guna mengadakan pembayaran via digital.

Temuan riset ini dinilai relevan terhadap riset sebelumnya yang dilaksanakan oleh Marija Antonijevic, Đina Ivanovic, dan Valentina Vukmirovic dengan judul: *“Is There a Relationship between Making Digital Payments and Internet Usage, Digital Skills, and Education Worldwide”* yang menyatakan bahwa *there is a statistically significant positive relationship between making digital payments and the level of digital skills such as computer skills, basic coding, digital reading (correlation coefficient = 0.633)* yang maknanya ditemukan hubungan positif yang signifikan secara statistik antara mengadakan pembayaran digital dan tingkat kemampuan digital (*digital capability*) seperti keterampilan komputer, pengkodean dasar, pemahaman digital (Antonijević et al., 2023). Penelitian ini turut relevan terhadap teori *self-efficacy* yang dikembangkan oleh Bandura (1977) *“The concept of self-efficacy suggests that individuals with higher digital skills are more confident in their ability to use e-wallets, which leads to higher levels of adoption and more frequent use of digital payment systems.”* yang menjelaskan bahwa individu yang percaya dengan kemampuan mereka untuk menguasai tugas atau teknologi tertentu akan lebih memungkinkan untuk mengadopsi dan menggunakan suatu teknologi. Dalam hal ini, kemampuan digital (*digital capability*) berfungsi sebagai faktor penting dalam menciptakan *self-efficacy* pengguna terhadap *e-wallet*. Pengguna dengan keterampilan digital yang baik lebih cenderung percaya bahwa mereka dapat mengelola transaksi dengan lebih baik, hal tersebut dapat mendorong mereka untuk menggunakan *e-wallet* secara lebih signifikan (Bandura, 2022). Berdasarkan temuan penelitian yang diraih, dari hipotesis ( $H_3$ ) yang diajukan di dalam penelitian ini yakni *Digital Capability* menyumbangkan pengaruh secara parsial terhadap tendensi Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik terhadap penggunaan *digital payment (e-wallet)* sudah bisa dibuktikan. Sehingga bisa diraih kesimpulan yakni  $H_3$  diterima.

### 3.7 Analisis Pengaruh Efisiensi, Literasi Finansial, dan *Digital Capability* terhadap Tendensi Penggunaan *Digital Payment (E-Wallet)* pada Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik

Berdasarkan dair analisis temuan uji F memperlihatkan dimana variabel Efisiensi, Literasi Finansial, dan *Digital Capability* dengan simultan menyumbangkan dampak yang signifikan pada tendensi Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik untuk penggunaan *digital payment (e-wallet)*. Hal tersebut diperlihatkan dari perolehan angka  $F_{hitung}$  (132,235)  $> F_{tabel}$  (2,70) melalui tingkat signifikansi kecil dari 5% ( $0,000 < 0,05$ ). Adapun angka dari koefisien determinasi ( $R^2$ ) diraih dengan nilai 0,805 atau 80,5% yang maknanya tendensi Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik pada penggunaan *digital payment (e-wallet)* bisa diberikan penjelasan oleh variabel Efisiensi, Literasi Finansial, dan *Digital Capability* pada angka 80,5% namun selebihnya 19,5% mendapatkan pengaruh dari variabel lain yang tidak dibahas pada riset ini. Berdasarkan temuan riset yang diraih, dari hipotesis ( $H_4$ ) yang diajukan pada riset ini yakni Efisiensi, Literasi finansial, dan *digital capability* menyumbangkan pengaruh dengan simultan pada tendensi Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik terhadap penggunaan *digital payment (e-wallet)* sudah terbukti. Sehingga bisa diraih kesimpulan yakni  $H_4$  diterima.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah disajikan maka diperoleh kesimpulan bahwa secara parsial variabel efisiensi, Literasi Finansial, Digital Capability memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap tendensi penggunaan digital payment (e-wallet). Selanjutnya secara simultan diperoleh variabel Efisiensi, Literasi Keuangan, dan Digital Capability secara simultan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap tendensi penggunaan digital payment (e-wallet). Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) didapatkan bahwa efisiensi, literasi keuangan, dan digital capability mempengaruhi tendensi penggunaan digital payment (e-wallet) pada Mahasiswa Universitas Qomaruddin Gresik dengan angka 80,5% namun angka selebihnya 19,5% mendapatkan pengaruh dari variabel lain yang tidak dibahas pada riset ini.

#### REFERENSI

- Adha, L. A. (2020). Digitalisasi industri dan pengaruhnya terhadap ketenagakerjaan dan hubungan kerja di Indonesia. *Jurnal Kompilasi Hukum*, 5(2), 267-298.
- Antonijević, M., Ivanović, Đ., & Vukmirović, V. (2023). Is there a relationship between making digital payments and internet usage, digital skills, and education worldwide? In *Proceedings of the International Scientific Conference on Digital Transformation in Business: Challenges and New Opportunities* (Vol. 85, p. 11). MDPI.
- Bandura, A. (2022). Digital literacy and self efficacy in the context of e wallet usage. *Journal of Consumer Behavior and Technology*, 11(4), 99–113.
- Elno, Z. N., Junaidi, K., Dewi, S., Sarita, W. R., Rahmayani, S., & Susanti, E. (2024). Implementasi Sila Ke-5 Pancasila Dalam Menyikapi Ketimpangan Digital di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(4), 5121-5125.
- Fawzi, M., & Sulistyowati, E. (2022). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Risiko, Kepercayaan Dan Efisien Terhadap Minat E-Wallet Saat Covid-19. *Jurnal Ilmu dan Riset Akuntansi (JIRA)*, 11(9).
- KBBI, "Efisiensi," accessed July 5, 2024, <https://kbbi.web.id/efisiensi>.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). "Marketing Management (15th ed.)". Pearson Education.

- Kurnianingrum, T. P., SH, M., Cahyaningrum, D., Nola, L. F., SH, M. K., & Novianti, S. H. (2021). Pelindungan kepentingan nasional dalam perdagangan internasional. Publica Indonesia Utama.
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2022). Financial literacy and the use of digital financial tools: E wallets and beyond. *Journal of Financial Education*, 46(1), 39–52.
- 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.
- Nua, F (2024) "Jumlah Pengguna Pembayaran Digital Melonjak Di Semester I"
- Nurdiana, V. (2024). Pengaruh Faktor Keamanan Dan Risiko Terhadap Minat Penggunaan Digital Payment (Studi Terhadap Mahasiswa Universitas Islam Negeri Datokarama Palu) (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu).
- Palimbong, S. M., Pali, E dkk. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Penggunaan Digital Payment Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Uki Toraja. *Jurnal Manuhara: Pusat Penelitian Ilmu Manajemen dan Bisnis* 1(3).
- Porter, M. E., & Michael; ilustraciones Gibbs. (2001). *Strategy and the Internet*. Harvard business review, 79(3), 62-79.
- Saleh, M. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan dan Kualitas Pembelajaran Keuangan Terhadap Penggunaan Fintech Mahasiswa Manajemen Dan Akuntansi Universitas Fajar. *Manor: Jurnal Manajemen Dan Organisasi Review*, 2(2), 94-105.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (ed. ke 4). Bandung: Alfabeta.
- Tintingon, J. Y., Lumapow, H. R., & Rotty, V. N. J. (2023). Problematika dan Perubahan Kebijakan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 798-809.
- Yuhelmi, Y., Trianita, M., Kamela, I., & Rosha, Z. (2022). Peran Literasi Keuangan Dalam Meningkatkan Minat Penggunaan Mobile Banking. *Jurnal Pustaka Manajemen (Pusat Akses Kajian Manajemen)*, 2(1), 20-25.
- Zati, M. R. (2024). Kompetensi Sumber Daya Manusia di Era Digital. *ORIENTASI BARU*, 47.