



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

***PENGARUH EASE OF USE, USEFULNESS, INNOVATINESS,
INTRINSIC MOTIVATION, PERCEIVED RISK DAN OPTIMISM
TERHADAP FENOMENA CASHLESS SOCIETY PADA GENERASI
Z DI DKI JAKARTA***

SKRIPSI

Dyah Ayu Agustina Sukarno

1902025171

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

JAKARTA

2023



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

**PENGARUH *EASE OF USE, USEFULNESS, INNOVATINESS,*
INTRINSIC MOTIVATION, PERCEIVED RISK DAN *OPTIMISM*
TERHADAP FENOMENA *CASHLESS SOCIETY* PADA GENERASI
Z DI DKI JAKARTA**

SKRIPSI

Dyah Ayu Agustina Sukarno

1902025171

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI MANAJEMEN
JAKARTA
2023

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi dengan judul **“PENGARUH *EASE OF USE, INNOVATIVENESS, USEFULNESS, INTRINSIC MOTIVATION, PERCEIVED RISK* DAN *OPTIMISM* TERHADAP FENOMENA *CASHLESS SOCIETY* PADA GENERASI Z DI DKI JAKARTA”** merupakan hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan dan keyakinan saya tidak mencantumkan tanpa pengakuan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka atau perguruan tinggi lainnya. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplak terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka.

Jakarta, 23 Juni 2023



(Dyah Ayu Agustina Sukarno)

NIM.1902025171

PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

JUDUL : **PENGARUH EASE OF USE, INNOVATIVENESS, USEFULNESS, INTRINSIC MOTIVATION, PERCEIVED RISK DAN OPTIMISM TERHADAP FENOMENA CASHLESS SOCIETY PADA GENERASI Z DI DKI JAKARTA.**



NAMA : **Dyah Ayu Agustina Sukarno**

NIM : **1902025171**

PROGRAM STUDI : **Manajemen**

TAHUN AKADEMIK : **2023**

Skrripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan dalam skripsi:

| | | |
|---------------|---|---|
| Pembimbing I | Ummu Salma Al Azizah, SE.I., M.Sc., CFP |  |
| Pembimbing II | Nur Hadiyazid Rachman, S.Si., MM. |  |

Mengetahui

Ketua Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka


Arif Widodo Nugroho, S.E., M.M

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul:

PENGARUH *EASE OF USE, INNOVATIVENESS, USEFULNESS, INTRINSIC MOTIVATION, PERCEIVED RISK* DAN *OPTIMISM* TERHADAP FENOMENA *CASHLESS SOCIETY* PADA GENERASI Z DI DKI JAKARTA

yang disusun oleh:

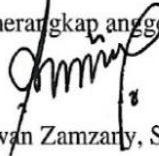
Dyah Ayu Agustina Sukarno

1902025171

telah diperiksa dan dipertahankan di depan panitia ujian kesarjanaan strata – satu (S1)
Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
Pada tanggal: 8 Juli 2023

Tim penguji:

Ketua merangkap anggota:

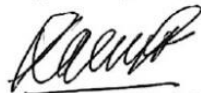


Faizal Ridwan Zamzary, S.E., M.M

Sekretaris merangkap anggota:



Bambang Sumaryanto, S.E., M.M

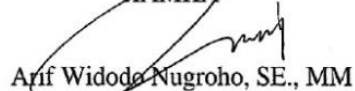


Komara, S.E., M.M

Mengetahui,

Ketua Program Studi Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Muhammadiyah Prof. DR.

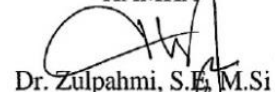
HAMKA



Arif Widoda Nugroho, SE., MM

Dekan
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Muhammadiyah Prof. DR.

HAMKA



Dr. Zulpahmi, S.E., M.Si

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sibtas akademik Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka. Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dyah Ayu Agustina Sukarno
NIM : 1902025171
Program Studi : Manajemen
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu dan pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammdiyah Prof. DR. Hamka Hak bebas Royalti Noneksklusif (Non-eksklusiv Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul : “PENGARUH EASE OF USE, INNOVATIVENESS, USEFULNESS, INTRINSIC MOTIVATION, PERCEIVED RISK DAN OPTIMISM TERHADAP FENOMENA CASHLESS SOCIETY PADA GENERASI Z DI DKI JAKARTA” Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 23 Juni 2023

Yang Menyatakan



(Dyah Ayu Agustina Sukarno)

ABSTRACT

Dyah Ayu Agustina Sukarno (1902025171)

“PENGARUH *EASE OF USE*, *INNOVATIVENESS*, *USEFULNESS*, *INTRINSIC MOTIVATION*, *PERCEIVED RISK* DAN *OPTIMISM* TERHADAP FENOMENA *CASHLESS SOCIETY* PADA GENERASI Z DI DKI JAKARTA”

Skripsi. Program Strata Satu Program Studi Manajemen. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. 2022. Jakarta

Kata Kunci : *Ease of use, Innovativeness, Usefulness, Intrinsic motivation, Perceived risk, Optimism, Cashless Society*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *ease of use*, *innovativeness*, *usefulness*, *intrinsic motivation*, *perceived risk*, dan *optimism* terhadap fenomena *cashless society* pada generasi z di DKI Jakarta.

Populasi dalam penelitian ini adalah generasi z di DKI Jakarta dengan rentang tahun lahir yaitu 1997-2012. Sampel dalam penelitian ini 411 generasi z. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan data primer, data diperoleh dari penyebaran kuisioner melalui google form. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *structural equation modeling* (SEM) dengan menggunakan aplikasi software SmartPLS 4. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *innovativeness*, *usefulness* dan *optimism* berpengaruh positif signifikan terhadap fenomena *cashless society*. Namun pada *ease of use*, *intrinsic motivation*, dan *perceived risk* tidak berpengaruh positif signifikan terhadap fenomena *cashless society*. Hasil *R-Square* pada penelitian ini sebesar 51,5% artinya tidak seluruh variabel yang ada bersama-sama *ease of use*, *innovativeness*, *usefulness*, *intrinsic motivation*, *perceived risk* dan *optimism* berpengaruh terhadap fenomena *cashless society* pada generasi z di DKI Jakarta.

ABSTRACT

Dyah Ayu Agustina Sukarno (1902025171)

"EFFECT OF *EASE OF USE*, *INNOVATIVENESS*, *USEFULNESS*, *INTRINSIC MOTIVATION*, *RISK PERCEIVED* AND *OPTIMISM* ON *CASHLESS SOCIETY* PHENOMENA IN GENERATION Z IN DKI JAKARTA"

Thesis. Management Study Program Undergraduate Program. Faculty of Economics and Business Muhammadiyah University Prof. Dr. HAMKA. 2022. Jakarta

Keywords : Ease of use, Innovative, Usability, Intrinsic motivation, Perceived risk, Optimism, Cashless Society

This study aims to determine the effect of *ease of use*, innovation, usability, *intrinsic motivation*, risk perception, and *optimism* on the phenomenon of a *cashless society* in generation z in DKI Jakarta.

The population in this study is the z generation in DKI Jakarta with a birth year range of 1997-2012. The sample in this study was 411 generations z. The method in this study uses quantitative methods with primary data, data obtained from distributing questionnaires through the Google form. The data analysis technique used in this study is the structural equation modeling method (SEM) using the SmartPLS 4 software application. The results of this study indicate that innovation, *usefulness* and *optimism* have a significant positive effect on the phenomenon of a *cashless society*. However, the *ease of use*, *intrinsic motivation*, and *perceived risk* do not have a significant positive effect on the phenomenon of a *cashless society*. The *R-Square* result in this study is 51.5%, meaning that not all variables together with *ease of use*, *innovativeness*, *usefulness*, *intrinsic motivation*, *perceived risk* and *optimism* affect the phenomenon of a *cashless society* in generation z in DKI Jakarta.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabbarakatuh

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat dan salam tercurah selalu untuk junjungan kita kepada kekasih Allah bagian Nabi besar Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan judul **“Pengaruh *Ease of use, Innovativeness, Usefulness, Intrinsic motivation, Perceived risk* dan *Optimism* terhadap Fenomena *Cashless Society* pada Generasi Z di DKI Jakarta”** dengan tepat waktu. Adapun tujuan dari penulisan adalah sebagai salah satu syarat untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Prof.DR.Hamka.

Selesai skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan semangat dari berbagai pihak, oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, karena atas segala rahmat dan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kepada Orang tua, adik dan keluarga besar saya yang selalu *support* berupa doa dan dukungan yang tiada henti-hentinya.
3. Bapak Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
4. Bapak Dr. Zulpahmi, S.E., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
5. Bapak Sumardi, S.E, M.Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
6. Bapak M.Nurrasyidin, S.E, M.Si selaku Wakil Dekan II Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
7. Bapak Edi Setiawan, S.E., M.M selaku Wakil Dekan III Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

8. Bapak Dr. Tohirin, S.H.I., M.Pd.I. selaku Wakil Dekan IV Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
9. Arif Widodo Nugroho, S.E., MM selaku Ketua Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
10. Ibu Ummu Salma Al Azizah S.E.I., M.Sc., CFP. selaku pembimbing I. Terima kasih telah meluangkan waktu untuk menyampaikan masukan, kritik, dan saran-saran dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Bapak Nur Hadiyazid Rachman, S.Si., MM. selaku pembimbing II. Terima kasih telah meluangkan waktu untuk menyampaikan masukan, kritik, dan saran-saran dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Terima kasih khusus kepada Sekar Ningsih yang telah banyak membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
13. Terima kasih kepada Wilnanda Dev, Azizah, Oliv, Yuli, Wawa, Marsha, Tarysa, Ica, dan Monika yang telah memberi semangat dalam pengerjaan skripsi ini
14. Semua pihak-pihak terkait yang telah membantu, memotivasi dan memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah. SWT, memberikan balasan atas kebaikan mereka yang telah diberikan kepada penulis. Akhir kata, penulis mohon maaf jika dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kesalahan yang tidak disadari. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabbarrakatuh

Jakarta, 23 Juni 2023



Dyah Ayu Agustina Sukarno
NIM. (1902025171)

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------------------------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERNYATAAN ORISINALITAS | Error! Bookmark not defined. |
| PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI | ii |
| PENGESAHAN SKRIPSI | ii |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK..... | iii |
| ABSTRACT | vi |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Permasalahan..... | 16 |
| 1.2.1 Identifikasi Masalah..... | 17 |
| 1.2.2 Pembatasan Masalah..... | 18 |
| 1.2.3 Perumusan Masalah | 18 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 19 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 20 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 22 |
| 2.1 Gambaran Penelitian Terdahulu | 22 |
| 2.2 Telaah Pustaka..... | 40 |
| 2.2.1 <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) 2</i> | 40 |
| 2.2.2 <i>Technology Readiness Index (TRI)</i> | 42 |
| 2.2.3 <i>Ease of use</i> | 43 |
| 2.2.4 <i>Usefulness</i> | 44 |
| 2.2.6 <i>Intrinsic motivation</i> | 45 |
| 2.2.7 <i>Perceived risk</i> | 45 |

| | | |
|---|---|-----------|
| 2.2.8 | <i>Optimism</i> | 46 |
| 2.2.9 | <i>Cashless Society</i> | 46 |
| 2.3 | Kerangka Pemikiran Teoritis | 48 |
| 2.3.1 | <i>Pengaruh Ease of use Terhadap Fenomena Cashless Society Pada Generasi Z</i> | 48 |
| 2.3.2 | <i>Pengaruh Perceived Usefulness Terhadap Fenomena Cashless Society Pada Generasi Z</i> | 49 |
| 2.3.3 | <i>Pengaruh Perceived Innovativeness Terhadap Fenomena Cashless Society Pada Generasi Z</i> | 50 |
| 2.3.4 | <i>Pengaruh Intrinsic motivation Terhadap Fenomena Cashless Society Pada Generasi Z</i> | 51 |
| 2.3.5 | <i>Pengaruh Perceived risk Terhadap Fenomena Cashless Society Pada Generasi Z</i> | 52 |
| 2.3.6 | <i>Pengaruh Optimism Terhadap Fenomena Cashless Society Pada Generasi Z</i> | 53 |
| 2.3.7 | <i>Pengaruh Ease of use, Usefulness, Innovativeness, Intrinsic motivation, Perceived risk dan Optimism Terhadap Fenomena Cashless Society Pada Generasi Z</i> | 54 |
| 2.4 | Rumusan Hipotesis | 56 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... | | 58 |
| 3.1 | Metode Penelitian..... | 58 |
| 3.2 | Operasional Variabel | 58 |
| 3.3 | Populasi dan Sampel..... | 61 |
| 3.3.1 | <i>Populasi</i> | 61 |
| 3.3.2 | <i>Sampel</i> | 61 |
| 3.3.3 | <i>Jenis Data</i> | 63 |
| 3.4 | Teknik Pengumpulan Data..... | 64 |
| 3.5 | Teknik Pengolahan dan Analisis Data | 65 |
| 3.5.1 | <i>Metode Analisis Data</i> | 66 |
| 3.5.2 | <i>Model Evaluasi PLS</i> | 67 |
| 3.5.3 | <i>Analisis Struktural Equation Model (SEM)</i> | 70 |
| 3.5.4 | <i>Uji Hipotesis</i> | 71 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | | 72 |
| 4.1 | Gambaran Umum Objek Penelitian..... | 72 |
| 4.2 | Hasil Pengolahan | 74 |

| | |
|---|------------|
| 4.2.2 <i>Statistik Deskriptif</i> | 81 |
| 4.3 Analisis dan Uji Hipotesis..... | 85 |
| 4.3.1 <i>Evaluasi Outer Model</i> | 85 |
| 4.3.2 <i>Evaluasi Inner Model</i> | 93 |
| BAB V PENUTUP | 107 |
| 5.1 Kesimpulan | 107 |
| 5.2 Saran | 110 |
| DAFTAR PUSTAKA | 111 |

DAFTAR TABEL

| Nomor | Judul | Halaman |
|-------|--|---------|
| 1. | Hasil Kuisisioner Pra-Survey Mengenai Fenomena <i>Cashless Society</i> Pada Generasi Z Di DKI Jakarta | 5 |
| 2. | Hasil Kuisisioner Pra-Survey Mengenai <i>Ease of use</i> Terhadap Fenomena <i>Cashless Society</i> Pada Generasi Z Di DKI Jakarta | 7 |
| 3. | Hasil Kuisisioner Pra-Survey Mengenai <i>Usefulness</i> Terhadap Fenomena <i>Cashless Society</i> Pada Generasi Z Di DKI Jakarta | 9 |
| 4. | Hasil Kuisisioner Pra-Survey Mengenai <i>Innovativeness</i> Terhadap Fenomena <i>Cashless Society</i> Pada Generasi Z Di DKI Jakarta | 10 |
| 5. | Hasil Kuisisioner Pra-Survey Mengenai <i>Intrinsic motivation</i> Terhadap Fenomena <i>Cashless Society</i> Pada Generasi Z Di DKI Jakarta | 12 |
| 6. | Hasil Kuisisioner Pra-Survey Mengenai <i>Perceived risk</i> Terhadap Fenomena <i>Cashless Society</i> Pada Generasi Z Di DKI Jakarta | 13 |
| 7. | Hasil Kuisisioner Pra-Survey Mengenai <i>Optimism</i> Terhadap Fenomena <i>Cashless Society</i> Pada Generasi Z Di DKI Jakarta | 15 |
| 8. | Penelitian terdahulu..... | 31 |
| 9. | Operasional Variabel..... | 59 |
| 10. | Alternatif Jawaban Variabel Penelitian..... | 64 |
| 11. | Jenis Kelamin Responden Generasi Z di Jakarta..... | 74 |
| 12. | Tahun Kelahiran Responden Generasi Z di Jakarta..... | 74 |
| 13. | Tingkat Pendidikan Responden Generasi Z di Jakarta..... | 75 |
| 14. | Domisili Responden Generasi Z | 76 |
| 15. | Status Responden Generasi Z di Jakarta | 76 |
| 16. | Pekerjaan Responden Generasi Z di Jakarta..... | 77 |
| 17. | Lokasi Kegiatan Rutinitas Responden Generasi Z di Jakarta..... | 78 |
| 18. | Sumber Pemasukan Responden Generasi Z di Jakarta | 78 |
| 19. | <i>Income</i> (pemasukan) Per Bulan Generasi Z di Jakarta..... | 79 |
| 20. | Penggunaan Aplikasi Generasi Z di Jakarta | 80 |
| 21. | Frekuensi Penggunaan Responden Generasi Z di Jakarta | 80 |

| | |
|---|----|
| 22. Deskripsi Variabel..... | 81 |
| 23. Hasil Uji Convergent Validity | 86 |
| 24. Nilai Average Variance Extracted (AVE)..... | 88 |
| 25. Nilai Discriminant Validity..... | 89 |
| 26. Composite Validity | 91 |
| 27. Cronbach's Alpha | 92 |
| 28. Output R-Square..... | 94 |
| 29. Q ² Predictive Relevance | 94 |
| 30. Path Coeffienct..... | 95 |

DAFTAR GAMBAR

| Nomor | Judul | Halaman |
|--------------|--|----------------|
| 1. | Skema Kerangka Pemikiran..... | 56 |
| 2. | Konstruk Outer Model pada Convergen Validity | 86 |
| 3. | Konstruk Inner Model | 93 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Nomor | Judul | Halaman |
|-------|--|---------|
| 1. | Kuisisioner Penelitian | 1/22 |
| 2. | Jenis Kelamin Responden Generasi Z di Jakarta | 5/22 |
| 3. | Tahun Kelahiran Responden Generasi Z di Jakarta | 5/22 |
| 4. | Tingkat Pendidikan Responden Generasi Z di Jakarta | 5/22 |
| 5. | Domisili Responden Generasi Z | 5/22 |
| 6. | Status Responden Generasi Z di Jakarta | 5/22 |
| 7. | Pekerjaan Responden Generasi Z di Jakarta..... | 6/22 |
| 8. | Lokasi Kegiatan Rutinitas Responden Generasi Z di Jakarta..... | 6/22 |
| 9. | Sumber Pemasukan Responden Generasi Z di Jakarta | 6/22 |
| 10. | <i>Income</i> (pemasukan) Per Bulan Generasi Z di Jakarta..... | 6/22 |
| 11. | Penggunaan Aplikasi Generasi Z di Jakarta | 7/22 |
| 12. | Frekuensi Penggunaan Responden Generasi Z di Jakarta | 7/22 |
| 13. | Deskripsi Variabel..... | 7/22 |
| 14. | Konstruk Outer Model pada Convergen Validity | 8/22 |
| 15. | Hasil Uji <i>Convergent Validity</i> | 9/22 |
| 16. | Nilai <i>Average Variance Extracted</i> (AVE)..... | 10/22 |
| 17. | Nilai <i>Discriminant Validity</i> | 10/22 |
| 18. | <i>Composite Validity</i> | 13/22 |
| 19. | <i>Composite Validity</i> | 13/22 |
| 20. | <i>Cronbach's Alpha</i> | 13/22 |
| 21. | Konstruk Inner Model | 13/22 |
| 22. | <i>Output R-Square</i> | 14/22 |
| 23. | <i>Q² Predictive Relevance</i> | 14/22 |
| 24. | <i>Path Coeffienct</i> | 14/22 |
| 25. | Formulir Pengajuan Judul Proposal Skripsi | 15/22 |
| 26. | Formulir Persetujuan Judul Proposal Skripsi..... | 16/22 |
| 27. | Formulir Pengajuan Perubahan Judul Skripsi..... | 17/22 |

| | |
|---|-------|
| 28. Hasil Turnitin | 18/22 |
| 29. Catatan Konsultasi Dosen Pembimbing I | 19/22 |
| 30. Catatan Konsultasi Dosen Pembimbing II..... | 20/22 |
| 31. Daftar Riwayat Hidup | 21/22 |
| 32. Surat Tugas | 22/22 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, terdapat berbagai konsep teknologi yang tentunya semakin berkembang dengan pesat. Saat ini Indonesia sedang mengalami proses perpindahan revolusi 4.0 menuju 5.0 yang dimana revolusi 4.0 adalah proses manusia sudah mengenal teknologi komputer dan juga internet. Revolusi 5.0 yaitu penyempurnaan dari revolusi 4.0 yang sebelumnya terjadi dan mengusung konsep "society" yaitu teknologi saat ini memiliki hubungan langsung dengan manusia itu sendiri yang artinya internet tidak hanya dimanfaatkan sebagai media untuk mendapatkan informasi dan juga pengumpulan data namun digunakan juga untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Dengan perkembangan revolusi yang semakin maju tentu saja menciptakan keseimbangan peran dari manusia (masyarakat) dengan pemanfaatan teknologi.

Perkembangan yang terjadi pada saat ini tentu saja tersebar dari segala sektor, salah satunya yaitu sektor keuangan dan perbankan. Dalam sektor keuangan saat ini muncul salah satu sistem informasi yaitu alat pembayaran non tunai atau memiliki istilah "Cashless". *Cashless Payment* dapat mewujudkan ekosistem *cashless society* atau dapat juga disebut *Less Cash Society* (LCS), yaitu terminologi dari Bank Indonesia (2018) dengan mendefinisikan suatu kondisi dimana masyarakat terbiasa dalam melakukan kegiatan transaksi sehari-hari tanpa menggunakan uang tunai. *Cashless Society* sendiri terbentuk ketika masyarakat

yang mayoritas transaksi keuangan sehari-hari tanpa menggunakan uang tunai. Yusliza et al., (2020) menyatakan bahwa *e-payment* merupakan pembayaran antara dua pihak yang dimana transaksi tersebut dilakukan dengan media elektronik.

Bank Indonesia meluncurkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) di tahun 2014, yang berfungsi untuk memberikan dukungan pada perubahan perilaku masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang terus berkembang, baik dari pelaku bisnis, konsumen dan juga kebutuhan transaksi keuangan digital yang meningkat, khususnya saat ini banyak bermunculan aplikasi keuangan yang dapat membantu untuk melakukan transaksi non tunai. Hal tersebut dilakukan agar dapat mendorong sistem keuangan nasional bekerja lebih efektif dan juga efisien. Perkembangan tersebut tentu saja disambut baik oleh masyarakat karena hal tersebut akan membantu mereka dikehidupan sehari-hari. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi, komunikasi dan juga ilmu pengetahuan sehingga dapat menciptakan inovasi dan produk baru dalam hal sistem pembayaran non tunai (*Cashless*) yang berbasis elektronik.

DKI Jakarta saat ini merupakan ibukota dari Indonesia yang dimana menjadi salah satu wilayah yang tergolong memiliki banyak jumlah penduduk. Menurut data sensus penduduk tahun 2020 yang terdapat pada BPS (Badan Pusat Statistik) DKI Jakarta pada saat ini jumlah penduduk DKI Jakarta berdasarkan kategori generasi terdapat 6 istilah generasi antara lain, pre-boomer, baby-boomer, generasi x, milenial, generasi z dan post generasi z. Pada penelitian ini peneliti memilih untuk melakukan penelitian dengan objek yaitu generasi z di wilayah DKI

Jakarta. Generasi Z di wilayah Jakarta sendiri menurut data sensus penduduk tahun 2020 berjumlah hampir 3 juta penduduk dengan rentang tahun lahir 1997-2012.

Generasi Z sendiri tergolong sebagai generasi yang cenderung banyak menggunakan transaksi keuangan dengan cara *cashless payment* atau non tunai. Hal tersebut menjadi sebuah dorongan kekuatan dalam inovasi Financial Technology seperti *E-wallet*. Hal tersebut terjadi sebab anak muda atau yang berada dalam rentang umur generasi Z cenderung lebih terbuka dalam hal menggunakan layanan atau produk keuangan digital karena mereka mungkin lebih akrab atau paham dengan teknologi tersebut. Perkembangan penggunaan dompet digital pada saat ini cenderung mengalami peningkatan, sebab saat ini telah banyak bermunculan aplikasi transaksi keuangan berupa *e-wallet*.

E-wallet atau dompet digital merupakan aplikasi transaksi keuangan yang digunakan pada media smartphone. Dompet digital sendiri memiliki banyak manfaat dan keunggulan antara lain dengan menggunakan aplikasi tersebut dapat melakukan transaksi online, membeli pulsa, menabung, membayar tagihan, belanja online hingga investasi. Selain itu manfaat lainnya yaitu dompet digital dapat menyimpan uang dan melakukan transfer dari aplikasi tersebut ke rekening bank yang dituju. Beberapa contoh aplikasi *e-wallet* yang banyak digunakan para generasi Z saat ini untuk melakukan transaksi pembayaran atau pembelian non tunai antara lain, QRIS, *shopee pay*, *go-pay*, OVO, Dana. Aplikasi tersebut biasanya dipakai oleh generasi Z pada lingkungan rumah, sekolah, kampus, tempat kerja hingga tempat perbelanjaan. Hal tersebut terjadi karena dengan menggunakan aplikasi keuangan tersebut dapat lebih cepat dan efisien waktu.

Pada penelitian ini terdapat unsur penyusun dari fenomena *cashless society* yaitu niat perilaku dan niat untuk mengadopsi pembayaran digital pada *e-wallet*. Untuk mengetahui pengaruh yang berkaitan dengan fenomena tersebut terdapat model yang digunakan untuk mengukur dan melakukan evaluasi penggunaan teknologi, yang digunakan pada penelitian ini adalah model UTAUT 2 (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) 2 dan TRI (*Technology Readiness Index*).

Model UTAUT 2 merupakan pengembangan dari model UTAUT sebelumnya yang dimana terdapat teori yang mengidentifikasi reaksi dan persepsi seseorang atau teori tersebut dikenal dengan istilah TAM (*Technology Acceptance Model*) yang menjabarkan konstruk utama dalam TAM yaitu *perceived usefulness* (persepsi kegunaan), dan *ease of use* (kemudahan). Sebelumnya beberapa peneliti telah menggunakan model tersebut pada evaluasi penelitiannya. Salah satunya adalah Balakrishnan & Shuib, (2021) yang menerapkan model TAM untuk mengevaluasi keinginan untuk mengadopsi pembayaran digital pada masyarakat tanpa uang tunai yang menghasilkan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* berpengaruh terhadap keinginan untuk adopsi pembayaran seluler.

Pada model UTAUT 2 mempelajari penerimaan dan juga penggunaan dari sebuah teknologi dengan tujuan mengidentifikasi dan memodifikasi beberapa hubungan pada konsep UTAUT sebelumnya. Salah satu variabel yang ditambahkan yaitu *hedonic motivation* atau *intrinsic motivation*. Sebelumnya beberapa peneliti telah menggunakan model tersebut pada evaluasi penelitiannya. Salah satunya

adalah penelitian yang dilakukan oleh Boonsiritomachai & Pitchayadejanant, (2019) yang menerapkan model UTAUT 2 untuk mengevaluasi pengguna yang ingin mengadopsi mobile banking menghasilkan bahwa hedonic motivation berpengaruh positif terhadap pengguna yang ingin mengadopsi mobile banking.

Selanjutnya yaitu evaluasi penggunaan teknologi dengan model TRI (*Technology Readiness Index*). Parasuraman menghasilkan model untuk mengetahui sejauh mana seseorang siap untuk menggunakan teknologi. Dalam metode TRI terdapat faktor yang berpengaruh dalam kesiapan dalam menggunakan teknologi yaitu *optimism (optimisme)* dan *innovativeness (inovatif)*. Sebelumnya beberapa peneliti telah melakukan penelitian menggunakan metode tersebut pada evaluasi penelitiannya. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Balakrishnan & Shuib., (2021) yang menerapkan model TRI untuk mengevaluasi keinginan untuk mengadopsi pembayaran digital pada masyarakat tanpa uang tunai yang menghasilkan bahwa *optimism* dan *innovativeness* berpengaruh terhadap keinginan untuk adopsi pembayaran seluler.

Tabel 1

**Hasil Kuisisioner Pra-Survey Mengenai Fenomena *Cashless Society*
Pada Generasi Z Di DKI Jakarta**

| No | Jawaban | Rata-rata (%) | Jumlah Responden |
|----|---------|---------------|------------------|
| 1. | STS | 16 | 63 |
| 2. | TS | 29 | 63 |
| 3. | S | 35 | 63 |
| 4. | SS | 20 | 63 |

Sumber : Hasil Olah Data Kuisisioner Sementara (2023)

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa fenomena *Cashless Society* pada lingkungan masyarakat baik dari lingkungan keluarga, lingkungan pendidikan, lingkungan usaha maupun lingkungan kerja pada generasi z secara keseluruhan belum sesuai dengan yang diharapkan hal ini dapat dilihat banyaknya responden yang memberikan kecenderungan jawaban tidak setuju. Berdasarkan data tersebut, dapat terlihat bila faktor penggunaan *E-wallet* sebagai alat transaksi keuangan belum mendominasi untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dilihat dari hasil pemakaian *E-wallet* kepada keluarga, sekolah, kampus, usaha dan juga pekerjaan memiliki hasil cenderung masih menggunakan uang tunai. Namun dalam hal tersebut tidak menutup kemungkinan penggunaan *cashless* bagi generasi z yang sudah terbiasa menggunakan atau yang saat ini sudah menggunakan mereka berkeinginan menggunakan transaksi *cashless* dapat digunakan untuk jangka panjang.

Menurut Balakrishnan & Shuib, (2021) menjelaskan bahwa dalam beberapa dekade terakhir, permintaan transaksi digital dan nontunai telah mengalami perubahan yang luar biasa termasuk dalam mekanisme pembayaran untuk produk dan layanan di seluruh dunia. Selain itu Menurut Rahman et al., (2022) (Kim et al., 2010) menjelaskan bahwa sistem pembayaran tanpa uang tunai (*cashless*) memberikan manfaat bagi bisnis dan juga ekonomi bagi pelaku usaha, kemudahan bertransaksi tersebut dapat meningkatkan pendapatan serta meningkatkan efisiensi operasional.

Terdapat beberapa faktor yang diduga dapat mempengaruhi fenomena *cashless society* pada generasi z di DKI Jakarta diantaranya adalah *Ease of use*.

Ease of use atau kemudahan dalam penggunaan dapat mempengaruhi fenomena *cashless society*. Hal ini termasuk bagian penting apabila seseorang memutuskan atau sebagai pendorong untuk menggunakan *E-wallet* dalam kehidupan sehari-hari. Kemudahan tersebut terdiri dari banyak hal seperti cara pemakaian yang mudah dimengerti, fitur *e-wallet* yang tersedia mudah digunakan, informasi penggunaan yang mudah untuk ditemui, praktis untuk digunakan sehingga efisiensi baik dalam penggunaan dan waktu tercapai dengan baik.

Kim et al., (2010) menyatakan jika persepsi kemudahan dalam penggunaan yaitu bagaimana seseorang percaya bahwa keputusan menggunakan pembayaran secara non tunai memiliki efek langsung yang akan dirasakan pada kegunaannya. Maka dari itu kemudahan dalam penggunaan *E-wallet* untuk bertransaksi sangat diperlukan agar pengguna merasakan manfaatnya secara maksimal.

Berdasarkan hal tersebut untuk menggambarkan kemudahan dalam penggunaan (*Ease of use*) pada *E-wallet* sebagai alat transaksi non tunai yang digunakan oleh Generasi Z di DKI Jakarta, kembali dilakukan penyebaran kuisisioner sementara kepada 62 responden. Hasil penyebaran kuisisioner awal dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2

**Hasil Kuisisioner Pra-Survey Mengenai *Ease of use* Terhadap
Fenomena *Cashless Society* Pada Generasi Z Di DKI Jakarta**

| No | Jawaban | Rata-rata (%) | Jumlah Responden |
|----|---------|---------------|------------------|
| 1. | STS | 31 | 63 |
| 2. | TS | 32 | 63 |
| 3. | S | 22 | 63 |
| 4. | SS | 16 | 63 |

Sumber : Hasil Olah Data Kuisisioner Sementara (2023)

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa *Ease of use* atau kemudahan dalam penggunaan *E-wallet* terhadap fenomena *Cashless Society* pada Generasi Z di DKI Jakarta secara keseluruhan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Sebab dalam hasil pra-survey tersebut 62 responden memberikan jawaban jika menggunakan *E-wallet* dalam kegiatan bertransaksi non tunai yang dilakukan sehari-hari cenderung mudah untuk digunakan. Dalam hasil tersebut juga menunjukkan jika menggunakan *E-wallet* responden dapat memahami fitur-fitur yang terdapat dalam berbagai jenis *E-wallet* serta responden merasa menggunakan transaksi *Cashless* lebih praktis jika dibandingkan menggunakan transaksi tunai.

Selain dari kemudahan dalam penggunaan (*Ease of use*), kegunaan (*Usefulness*) merupakan faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan *E-wallet* terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi Z. Menurut Kim et al., (2010) Kegunaan merupakan suatu hal yang dirasakan seseorang dalam memutuskan untuk menggunakan suatu sistem yang akan meningkatkan kinerja pekerjaan. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegunaan atau fungsi untuk menggunakan *E-wallet* akan membantu untuk memenuhi kebutuhan dalam bertransaksi keuangan, menghemat waktu serta mempercepat kegiatan transaksi keuangan sehingga otomatis akan meningkatkan kualitas pekerjaan dan juga meningkatkan produktivitas.

Berdasarkan hal tersebut untuk menggambarkan mengenai kegunaan (*Usefulness*) *E-wallet* terhadap fenomena *Cashless Society* terhadap Generasi Z dilakukan penyebaran kuisioner kepada 62 masyarakat yang termasuk dalam

kategori Generasi Z yang berada di DKI Jakarta. Hasil penyebaran kuisioner awal dapat dilihat dari tabel 3

Tabel 3
Hasil Kuisioner Pra-Survey Mengenai *Usefulness* Terhadap
***Fenomena Cashless Society* Pada Generasi Z Di DKI Jakarta**

| No | Jawaban | Rata-rata (%) | Jumlah Responden |
|----|---------|---------------|------------------|
| 1. | STS | 1 | 63 |
| 2. | TS | 10 | 63 |
| 3. | S | 40 | 63 |
| 4. | SS | 48 | 63 |

Sumber : Hasil Olah Data Kuisioner Sementara (2023)

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa kegunaan (*Usefulness*) *E-wallet* terhadap fenomena *Cashless Society* pada Generasi Z di DKI Jakarta secara keseluruhan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut karena terlihat dari hasil pra-survey bahwa masyarakat generasi z merasa terbantu dengan kegunaan *E-wallet* sebagai media transaksi non tunai dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga kegunaannya adalah menghemat sehingga dapat meningkatkan kualitas kerja dan produktivitas. Namun dalam hasil pra penelitian tersebut terdapat pernyataan responden yang dominan menjawab tidak setuju mengenai tanpa menggunakan *E-Wallet* akan mempersulit proses transaksi. Artinya pada saat ini generasi z mempunyai 2 pilihan terhadap metode pembayaran dapat secara tunai atau pun non tunai menggunakan *E-wallet*.

Selain *Ease of use*, *Usefulness* faktor berikutnya yaitu *Innovativeness* atau inovatif yang dapat mempengaruhi penggunaan *E-wallet* terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi Z. Menurut Rahman et al., (2020) dengan adanya

sistem pembayaran non-tunai artinya hal tersebut merupakan inovasi yang dapat mencerminkan keinginan konsumen terhadap sistem pembayaran nontunai dalam transaksi keuangan mereka. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya inovasi penggunaan *E-wallet* sebagai media transaksi non tunai artinya hal tersebut menarik perhatian dari generasi z untuk mencoba serta menggunakan inovasi *E-wallet* dalam kegiatan transaksi sehari-hari. Selain itu juga dalam sebuah *E-wallet* tentu saja banyak fitur seperti dapat melakukan pembayaran transportasi, pembayaran makanan, pembayaran game atau vidio berbayar serta dapat melakukan pembayaran kebutuhan belanja pribadi.

Berdasarkan hal tersebut agar dapat memberikan gambaran penulis melakukan pra riset terhadap faktor *Innovativeness* atau inovasi yang dikembangkan dalam *E-wallet* agar dapat mengetahui pengaruhnya terhadap fenomena *Cashless Society* terhadap generasi Z. Hasil penyebaran kuisioner awal dapat dilihat pada tabel.4

Tabel 4

**Hasil Kuisioner Pra-Survey Mengenai *Innovativeness* Terhadap
Fenomena Cashless Society Pada Generasi Z Di DKI Jakarta**

| No | Jawaban | Rata-rata (%) | Jumlah Responden |
|----|---------|---------------|------------------|
| 1. | STS | 11 | 63 |
| 2. | TS | 35 | 63 |
| 3. | S | 35 | 63 |
| 4. | SS | 19 | 63 |

Sumber : Hasil Olah Data Kuisioner Sementara (2023)

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat jika *Innovativeness* (Inovatif) dalam penggunaan *E-wallet* terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi z di DKI

Jakarta secara dominan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pra penelitian tersebut bahwa lebih dari setengah dari total responden memberikan respon setuju atau tertarik pada *E-wallet* dan akan menggunakannya. Selain itu juga inovasi terhadap penggunaan *E-wallet* juga dapat terjadi karena ketertarikan melihat orang lain menggunakan jenis *E-wallet* baru yang sebelumnya tidak diketahui. Namun meskipun mayoritas responden suka atau tertarik menggunakan dalam kuisisioner pra penelitian tersebut terlihat bahwa 51,6% responden cenderung memberikan respon setuju terhadap pilihan menggunakan transaksi tunai jika dibandingkan menggunakan transaksi *E-wallet*.

Selain dari *Ease of use*, *Usefulness*, *Innovativeness* terdapat faktor berikutnya yaitu Motivation Intrinsic yang dapat berpengaruh pada penggunaan *E-wallet* terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi Z di DKI Jakarta. Motivasi Intrinsik dapat diukur dengan berbagai dimensi seperti kenikmatan yang dirasakan atau mendapat istilah nama lainnya yaitu Hedonic Motivation (motivasi hedonis) pada teori UTAUT2 (Balakrishnan & Shuib, 2021). Menurut Patil et al., (2020) *Intrinsic motivation* atau motivasi intrinsik yaitu suatu perasaan senang yang muncul pada saat berhasil atau tertarik pada suatu penggunaan teknologi. Terdapat faktor lain yang dianggap sebagai bagian dari *Intrinsic motivation* yaitu status. Status yang dimaksud adalah bagaimana motif generasi z dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan status sosial pada lingkungan mereka atau agar dapat meingkatkan harga diri yang mereka miliki (Balakrishnan & Shuib, 2021).

Berdasarkan hal tersebut agar dapat memberikan gambaran penulis melakukan pra penelitian terhadap faktor *Intrinsic motivation* atau motivasi

intrinsik yang menjadi sebuah gambaran ekspresi saat menggunakan *E-wallet* untuk kegiatan transaksi sehari-hari. Serta agar dapat mengetahui pengaruhnya terhadap fenomena *Cashless Society* terhadap generasi Z. Hasil penyebaran kuisioner awal dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5

Hasil Kuisioner Pra-Survey Mengenai *Intrinsic motivation* Terhadap Fenomena *Cashless Society* Pada Generasi Z Di DKI Jakarta

| No | Jawaban | Rata-rata (%) | Jumlah Responden |
|----|---------|---------------|------------------|
| 1. | STS | 0,4 | 63 |
| 2. | TS | 15 | 63 |
| 3. | S | 41 | 63 |
| 4. | SS | 42 | 63 |

Sumber : Hasil Olah Data Kuisioner Sementara (2023)

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa *Intrinsic motivation* (Motivasi Intrinsik) dalam penggunaan *E-wallet* terhadap fenomena *cashless society* pada generasi z di DKI Jakarta di dominasi dengan jawaban responden setuju dan sangat setuju yang artinya jawaban dari responden sudah sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut terlihat dari hasil pra penelitian yang dilakukan lebih dari setengah dari total responden yaitu yang termasuk kategori generasi z merasa senang, merasa terhibur hingga merasa kenikmatan dengan menggunakan *E-wallet* sebagai alat transaksi pembayaran non tunai.

Selain dari *Ease of use*, *Usefulness*, *Innovativeness*, *Motivation Intrinsic*, faktor berikutnya yaitu *Perceived risk* yang dapat berpengaruh pada penggunaan *E-wallet* terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi Z di DKI Jakarta. Menurut Loh et al., (2019) *Perceived risk* atau risiko yang dirasakan merupakan

sebuah tingkat ketidakpastian dan kemungkinan untuk menghadapi suatu konsekuensi negatif yang dirasakan individu dalam menggunakan suatu sistem pembayaran. Sehingga dapat disimpulkan maksud dari risiko yang dirasakan dalam penelitian ini yaitu bagaimana para generasi z yang sudah memilih untuk menggunakan *E-wallet* sebagai media transaksi non tunai tentu saja memiliki sisi negatif atau hambatan dalam sebuah teknologi.

Berdasarkan gambaran dari *Perceived risk* atau risiko yang dirasakan menjadi sebuah sisi negatif atau hambatan dalam menggunakan *E-wallet* untuk transaksi non tunai sehari-hari serta dapat mengetahui pengaruh nya terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi z Hasil penyebaran kuisioner awal dapat dilihat pada tabel 6

Tabel 6

**Hasil Kuisioner Pra-Survey Mengenai *Perceived risk* Terhadap
Fenomena Cashless Society Pada Generasi Z Di DKI Jakarta**

| No | Jawaban | Rata-rata (%) | Jumlah Responden |
|----|---------|---------------|------------------|
| 1. | STS | 5 | 63 |
| 2. | TS | 29 | 63 |
| 3. | S | 45 | 63 |
| 4. | SS | 21 | 63 |

Sumber : Hasil Olah Data Kuisioner Sementara (2023)

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa *Perceived risk* dalam penggunaan *E-wallet* terhadap fenomena *cashless society* pada generasi z di DKI Jakarta didominasi dengan jawaban responden setuju apabila penggunaan *E-wallet* tentu saja akan terdapat hambatan ataupun resiko yang akan ditanggung apabila pemakaian secara tidak hati-hati seperti terbuka nya data pribadi hingga penipuan

transaksi keuangan. Menurut Rahman et al., (2022) Risiko pada sistem pembayaran non tunai perlu pengembangan bisnis yang berfokus pada aspek keamanan misalnya, melakukan penggabungan biometrik atau autentikasi untuk mencegah peretasan data. Dari hal tersebut artinya perusahaan digital yang menyediakan *E-wallet* sebagai media transaksi nontunai perlu memberikan perhatian khusus dan detail terhadap keamanan konsumen. Agar pada saat konsumen terutama generasi z yang memilih untuk kegiatan sehari-harinya membayar menggunakan *E-wallet* merasa nyaman pada saat penggunaan.

Selain dari *Ease of use*, *Usefulness*, *Innovativeness*, *Motivation Intrinsic*, *Percived Risk* faktor berikutnya yaitu *Optimism* yang dapat berpengaruh pada penggunaan *E-wallet* terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi Z di DKI Jakarta. Menurut Balakrishnan & Shuib, (2021) *Optimism* (Optimisme) merupakan sebuah keyakinan bahwa layanan pembayaran digital menawarkan peningkatan terhadap kontrol, fleksibilitas dan juga efisiensi dalam hidup. Sehingga hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *optimisme* yang muncul pada diri generasi z merupakan sebuah keyakinan apabila menggunakan *E-wallet* sebagai media transaksi pembayaran non tunai akan meningkatkan baik dari fleksibilitas dan juga efisiensi waktu yang dimiliki.

Berdasarkan gambaran definisi dari *Optimism* atau *optimisme* menjadi sebuah keyakinan untuk menggunakan *E-wallet* sebagai media transaksi non tunai (*Cashless*) pada kehidupan sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga, pendidikan, usaha atau pun lingkungan pekerjaan, serta dapat mengetahui pengaruhnya terhadap *cashless society* atau masyarakat yang melakukan transaksi tanpa

menggunakan uang tunai pada generasi z. Hasil penyebaran kuisisioner awal dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7
Hasil Kuisisioner Pra-Survey Mengenai *Optimism* Terhadap
***Fenomena Cashless Society* Pada Generasi Z Di DKI Jakarta**

| No | Jawaban | Rata-rata (%) | Jumlah Responden |
|----|---------|---------------|------------------|
| 1. | STS | 1 | 63 |
| 2. | TS | 10 | 63 |
| 3. | S | 52 | 63 |
| 4. | SS | 36 | 63 |

Sumber : Hasil Olah Data Kuisisioner Sementara (2023)

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat bahwa *Optimism (Optimisme)* dalam penggunaan *E-wallet* terhadap fenomena *cashless society* pada generasi z di DKI Jakarta secara keseluruhan didominasi responden menjawab setuju dan sangat setuju. Hal tersebut artinya pada pengumpulan data pra penelitian responden (generasi z) merasa memiliki keyakinan untuk menggunakan *e-wallet* sebagai media transaksi non tunai yang akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga terlihat dari hasil tabel tersebut responden (generasi z) yakin jika menggunakan *e-wallet* merasa terbantu, bebas, efisiensi waktu sehingga secara otomatis produktivitas pengguna akan meningkat juga.

Dalam penelitian ini penentuan indikator yang digunakan peneliti dengan cara melakukan pra penelitian serta penyebaran kuisisioner kepada 62 responden generasi z di DKI Jakarta sehingga berdasarkan hasil pra penelitian dan sumber penelitian terdahulu dapat disimpulkan jika *Ease of use*, *Usefulness*, *Innovativeness*, *Intrinsic motivation*, *Optimism* dan *Perceived risk* memiliki

keterkaitan terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi z di DKI Jakarta. Oleh karena itu peneliti akan mengambil judul penelitian “PENGARUH *EASE OF USE, USEFULNESS, INNOVATIVENESS, INTRINSIC MOTIVATION, PERCEIVED RISK* DAN *OPTIMISM* TERHADAP FENOMENA *CASHLESS SOCIETY* PADA GENERASI Z DI DKI JAKARTA”.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan hasil jawaban kuisioner pra penelitian yang telah penulis sebar dan mendapatkan responden sebanyak 63 orang generasi z di DKI Jakarta yang menggunakan *E-wallet* sebagai media transaksi non tunai terlihat beberapa masalah yang menarik perhatian untuk diteliti lebih lanjut, yaitu faktor *Ease of use* bagi sebagian besar responden menganggap hal tersebut memudahkan tetapi lingkungan keluarga atau *Cashless Society* terdekat dengan responden tidak menggunakan *E-wallet* contohnya yaitu orang tua.

Terdapat faktor lainnya yaitu *Usefulness* atau kegunaan, dalam hasil pra penelitian menunjukkan untuk menggunakan *E-wallet* merupakan hal yang cukup mudah digunakan namun terkendala dalam keseharian lingkungannya terdapat pilihan untuk menggunakan tunai atau non tunai. Selain itu juga terdapat faktor *Innovativeness* yang dimana dalam hasil pra penelitian *E-wallet* merupakan inovasi yang bagus terutama untuk generasi z namun terdapat kendala pada lingkungannya baik lingkungan keluarga, pendidikan, usaha, maupun pekerjaan masih didominasi menggunakan uang tunai dari pada non tunai.

Dan beberapa faktor lainnya seperti *Intrinsic motivation, Optimism* juga termasuk kedalam masalah fenomena *Cashless Society* sebab baik dari kesenangan

dan *optimisme* yang dirasakan menjadi tidak berpengaruh apabila *Cashless Society* terdekat responden tidak secara signifikan menggunakan *E-wallet* sebagai media transaksi non tunai. Lain halnya dengan *Perceived risk* atau risiko yang dirasakan merupakan sebuah masalah hambatan yang kemungkinan dirasakan apabila lingkungan *Cashless Society* dari berbagai lingkungan generasi z tidak memahami dengan baik pengetahuan maupun penggunaan *E-wallet* dengan baik sebagai contohnya mengalami penipuan atau kebocoran data pribadi.

Hal tersebut tentu saja menyimpang atau tidak sesuai terhadap teori yang dimana semakin mudah baik dari kegunaan, inovasi, kenikmatan, keyakinan serta kemungkinan risiko yang diberikan seharusnya masyarakat memberikan respon positif terhadap *E-wallet* sebagai alat transaksi non tunai yang artinya berbagai golongan masyarakat dapat memahami dan menggunakan *E-wallet* dengan baik.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Faktor kemudahan (*Ease of use*) yang pada sebagian besar org merupakan kemudahan namun tidak berpengaruh terhadap *Cashless Society* terdekat.
2. Faktor Inovatif (*Innovativeness*) *E-wallet* untuk generasi z merupakan hal yang baik namun dalam lingkungan *Cashless Society* masih mendominasi menggunakan uang tunai dalam kegiatan bertransaksi.
3. Faktor kegunaan (*Usefulness*) pada sebuah *E-wallet* termasuk suatu kemudahan namun pada lingkungan generasi z masih terdapat pilihan untuk menggunakan transaksi tunai atau non tunai.

4. Faktor kesenangan (*Intrinsic motivation*) dan *optimisme (Optimism)* menjadi hal yang tidak dapat dirasakan sepenuhnya karena lingkungan *cashless society* terdekat dari generasi z sebagian tidak menggunakan *E-wallet*.
5. Faktor *Perceived risk* atau risiko yang dirasakan menjadi penghambat penggunaan *E-wallet* bagi lingkungan terdekat generasi z yang tidak memiliki pengetahuan dan juga pemahaman.

1.2.2 Pembatasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Berdasarkan identifikasi masalah, penulis memberikan batasan ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan. Peneliti hanya membatasi permasalahan pada pengaruh *Ease of use*, *Usefulness*, *Optimism*, *Innovativeness*, *Intrinsic motivation*, dan *Perceived risk* terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi z di DKI Jakarta. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah pengaruh seluruh variabel yang diuji terhadap generasi z yang termasuk kedalam lingkungan *cashless society*.

1.2.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah pengaruh *Ease of use* terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi z di DKI Jakarta ?

2. Apakah pengaruh *Usefulness* terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi z di DKI Jakarta ?
3. Apakah pengaruh *Innovativeness* terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi z di DKI Jakarta ?
4. Apakah pengaruh *Intrinsic motivation* terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi z di DKI Jakarta ?
5. Apakah pengaruh *Perceived risk* terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi z di DKI Jakarta ?
6. Apakah pengaruh *Optimism* terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi z di DKI Jakarta ?
7. Apakah pengaruh *Ease of use, Usefulness, Innovativeness, Intrinsic motivation, Perceived risk* dan *Optimism* terhadap fenomena *Cashless Society* pada generasi z di DKI Jakarta ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui :

1. Pengaruh *Ease of use* terhadap fenomena *cashless society* pada generasi z di DKI Jakarta.
2. Pengaruh *Usefulness* terhadap fenomena *cashless society* pada generasi z di DKI Jakarta.
3. Pengaruh *Innovativeness* terhadap fenomena *cashless society* pada generasi z di DKI Jakarta.
4. Pengaruh *Intrinsic motivation* terhadap fenomena *cashless society* pada generasi z di DKI Jakarta.

5. Pengaruh *Perceived risk* terhadap fenomena *cashless society* pada generasi z di DKI Jakarta.
6. Pengaruh *Optimism* terhadap fenomena *cashless society* pada generasi z di DKI Jakarta.
7. Pengaruh *Ease of use*, *Usefulness*, *Optimism*, *Innovatiness*, *Intrinsic motivation*, dan *Perceived risk* terhadap fenomena *cashless society* pada generasi z di DKI Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang ingin dicapai, hingga dalam penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, ada pula manfaat penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Manfaat Bagi Dunia Akademik

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan donasi ilmiah pada analisis tentang pengaruh *Ease of use*, *Usefulness*, *Innovatiness*, *Intrinsic motivation*, *Perceived risk* dan *Optimism* terhadap fenomena *cashless society* pada generasi z di DKI Jakarta oleh sebab itu, studi ini diharapkan dapat memberikan atau menyediakan rujukan baru mengenai fenomena *cashless society* pada generasi z.

- 2) Manfaat Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan dapat menambah wawasan dan memperdalam pemahaman tentang *Ease of use*, *Usefulness*, *Innovatiness*, *Intrinsic motivation*, *Perceived risk* dan *Optimism* terhadap fenomena *cashless society* pada generasi z.

3) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan masukan untuk para generasi z dalam pengambilan keputusan dalam hal penggunaan *E-wallet* sebagai layanan transaksi keuangan. Untuk pihak lain dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penyajian data.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, H. M., Berakon, I., & Riza, A. F. (2020). The effects of subjective norm and knowledge about riba on intention to use e-money in Indonesia. *Journal of Islamic Marketing*, 12(6), 1180–1196. <https://doi.org/10.1108/JIMA-10-2019-0203>
- Balakrishnan, V., & Shuib, N. L. M. (2021). Drivers and inhibitors for digital payment adoption using the Cashless Society Readiness-Adoption model in Malaysia. *Technology in Society*, 65(February), 101554. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101554>
- Bi.go.id. (2014). Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). <https://www.bi.go.id/id/fungsiutama/sistempembayaran/ritel/elektronifikasi/default.aspx>
- Bi.go.id. (2018) PERATURAN BANK INDONESIA NOMOR 20/6/PBI/2018 TENTANG UANG ELEKTRONIK. <https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Documents/PBI-200618.pdf>
- Boonsiritomachai, W., & Pitchayadejanant, K. (2019). Determinants affecting mobile banking adoption by Forecasting equilibrium quantity and price on the world generation Y based on the Unified Theory of Acceptance and natural rubber market Use of Technology Model modified by the Technology Suratwadee Arunwa. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 40(1), 8–16.
- Bps.go.id. (2020). Jumlah Penduduk Hasil Sensus Penduduk 2020 menurut Generasi dan Kabupaten/Kota di Provinsi DKI Jakarta (Jiwa).

<https://jakarta.bps.go.id/indicator/12/1057/1/jumlah-penduduk-hasil-sensuspenduduk-2020-menurut-generasi-dan-kabupaten-kota-di-provinsi-dkijakarta.ht>

Bpk.go.id. (2022) Pemerintah Provinsi DKI Jakarta Sekilas Tentang Provinsi DKI Jakarta. <https://jakarta.bpk.go.id/pemerintah-provinsi-dki-jakarta/>

Chaurasia, S. S., Verma, S., & Singh, V. (2019). Exploring the intention to use M-payment in India: Role of extrinsic motivation, intrinsic motivation and perceived demonetization regulation. *Transforming Government: People, Process and Policy*, 13(3–4), 276–305. <https://doi.org/10.1108/TG-09-2018-0060>

Daragmeh, A., Lentner, C., & Sági, J. (2021). FinTech payments in the era of COVID-19: Factors influencing behavioral intentions of “Generation X” in Hungary to use mobile payment. *Journal of Behavioral and Experimental Finance*, 32, 100574. <https://doi.org/10.1016/j.jbef.2021.100574>

Davis. (1989). Delle vicende dell’agricoltura in Italia; studio e note di C. Bertagnolli. *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.5962/bhl.title.33621>

Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1992). Extrinsic and Intrinsic Motivation to Use Computers in the Workplace. *Journal of Applied Social Psychology*, 22(14), 1111–1132. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.1992.tb00945.x>

de Blanes Sebastián, M. G., Antonovica, A., & Sarmiento Guede, J. R. (2023). What

are the leading factors for using Spanish peer-to-peer mobile payment platform Bizum? The applied analysis of the UTAUT2 model. *Technological Forecasting and Social Change*, 187(November 2022).
<https://doi.org/10.1016/j.techfore.2022.122235>

Fabris, N. (2019). Cashless Society - The Future of Money or a Utopia? *Journal of Central Banking Theory and Practice*, 8(1), 53–66.
<https://doi.org/10.2478/jcbtp-2019-0003>

Franque, F. B., Oliveira, T., & Tam, C. (2021). Understanding the factors of mobile payment continuance intention: empirical test in an African context. *Heliyon*, 7(8), e07807. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07807>

Hair, J. F. (2022). Review of Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Using R: A Workbook. In *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal* (Vol. 30, Issue 1).
<https://doi.org/10.1080/10705511.2022.2108813>

Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., & Ringle, C. M. (2019). The Results of PLS-SEM Article information. *European Business Review*, 31(1), 2–24.

Hair, J. F., Sarstedt, M., Hopkins, L., & Kuppelwieser, V. G. (2014). Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM): An emerging tool in business research. *European Business Review*, 26(2), 106–121.
<https://doi.org/10.1108/EBR-10-2013-0128>

Humbani, M., & Wiese, M. (2018). A Cashless Society for All: Determining Consumers' Readiness to Adopt Mobile Payment Services. *Journal of African Business*, 19(3), 409–429. <https://doi.org/10.1080/15228916.2017.1396792>

- Jakarta, B. P. S. P. D. (2020). No Title,
<https://jakarta.bps.go.id/indicator/12/1057/1/jumlah-penduduk-hasil-sensuspenduduk-2020-menurut-generasi-dan-kabupaten-kota-di-provinsi-dkijakarta.htm>
- Kadar, H. H. Bin, Sameon, S. S. B., Din, M. B. M., & Rafee, P. 'Amirah B. A. (2019). Malaysia Towards Cashless Society. *Lecture Notes in Electrical Engineering*, 565, 34–42. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20717-5_5
- Kalinic, Z., Marinkovic, V., Molinillo, S., & Liébana-Cabanillas, F. (2019). A multi-analytical approach to peer-to-peer mobile payment acceptance prediction. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 49(December 2018), 143–153. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2019.03.016>
- Kim, C., Mirusmonov, M., & Lee, I. (2010). An empirical examination of factors influencing the intention to use mobile payment. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 310–322. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.10.013>
- Lew, S., Tan, G. W. H., Loh, X. M., Hew, J. J., & Ooi, K. B. (2020). The disruptive mobile wallet in the hospitality industry: An extended mobile technology acceptance model. *Technology in Society*, 63(July), 101430. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101430>
- Liébana-Cabanillas, F., Japutra, A., Molinillo, S., Singh, N., & Sinha, N. (2020). Assessment of mobile technology use in the emerging market: Analyzing intention to use m-payment services in India. *Telecommunications Policy*, 44(9). <https://doi.org/10.1016/j.telpol.2020.102009>
- Loh, X. M., Lee, V. H., Tan, G. W. H., Hew, J. J., & Ooi, K. B. (2019). Towards a

- Cashless Society: The Imminent Role of Wearable Technology. *Journal of Computer Information Systems*, 62(1), 39–49.
<https://doi.org/10.1080/08874417.2019.1688733>
- Oliveira, T., Thomas, M., Baptista, G., & Campos, F. (2016). Mobile payment: Understanding the determinants of customer adoption and intention to recommend the technology. *Computers in Human Behavior*, 61(2016), 404–414. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.030>
- Oztruk, A. B. (2016). Customer acceptance of cashless payment systems in the hospitality industry. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 28(12), 1–23.
<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/IJCHM-02-2015-0073/full/html?skipTracking=true>
- Parasuraman, A. (2000) Technology Readiness Index (TRI) a Multiple-Item Scale to Measure Readiness to Embrace New Technologies. *Journal of Service Research*, 2, 307-320.
<http://dx.doi.org/10.1177/109467050024001>
- Patil, P., Tamilmani, K., Rana, N. P., & Raghavan, V. (2020). Understanding consumer adoption of mobile payment in India: Extending Meta-UTAUT model with personal innovativeness, anxiety, trust, and grievance redressal. *International Journal of Information Management*, 54(February), 102144.
<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102144>
- Peñarroja, V., Sánchez, J., Gamero, N., Orengo, V., & Zornoza, A. M. (2019). The influence of organisational facilitating conditions and technology acceptance

- factors on the effectiveness of virtual communities of practice. *Behaviour and Information Technology*, 38(8), 845–857.
<https://doi.org/10.1080/0144929X.2018.1564070>
- Rahman, M., Ismail, I., & Bahri, S. (2020). Analysing consumer adoption of cashless payment in Malaysia. *Digital Business*, 1(1), 100004.
<https://doi.org/10.1016/j.digbus.2021.100004>
- Rahman, M., Ismail, I., Bahri, S., & Rahman, M. K. (2022). An Empirical Analysis of Cashless Payment Systems for Business Transactions. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 8(4), 213.
<https://doi.org/10.3390/joitmc8040213>
- Raza, S. A., Umer, A., & Shah, N. (2017). New determinants of ease of use and perceived usefulness for mobile banking adoption. *International Journal of Electronic Customer Relationship Management*, 11(1), 44.
<https://doi.org/10.1504/ijecrm.2017.10007744>
- Shankar, A., & Datta, B. (2018). Factors Affecting Mobile Payment Adoption Intention: An Indian Perspective. *Global Business Review*, 19(3_suppl), S72–S89. <https://doi.org/10.1177/0972150918757870>
- Singh, N., Sinha, N., & Liébana-Cabanillas, F. J. (2020). Determining factors in the adoption and recommendation of mobile wallet services in India: Analysis of the effect of innovativeness, stress to use and social influence. *International Journal of Information Management*, 50(April 2019), 191–205.
<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.05.022>
- Sinha, M., Majra, H., Hutchins, J., & Saxena, R. (2019). Mobile payments in India:

the privacy factor. *International Journal of Bank Marketing*, 37(1), 192–209.

<https://doi.org/10.1108/IJBM-05-2017-0099>

Sudjana Nana dan Ibrahim. 1989. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Bandung.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tingting Zhang, Can Lu, Murat Kizildag, (2018) "Banking “on-the-go”: examining consumers’ adoption of mobile banking services", *International Journal of Quality and Service Sciences*, <https://doi.org/10.1108/IJQSS-07-2017-0067>

Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* [Database record]. APA PsycTests.

<https://doi.org/10.1037/t57185-000>

Venkatesh, Viswanath and Thong, James Y.L. and Xu, Xin, Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (February 9, 2012). *MIS Quarterly*, Vol. 36, No. 1, pp. 157-178, 2012, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2002388>

W.Creswell, J. (2012). *Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*.

Yan, L. Y., Tan, G. W. H., Loh, X. M., Hew, J. J., & Ooi, K. B. (2021). QR code and mobile payment: The disruptive forces in retail. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 58(May 2020), 102300. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2020.102300>

- Yusliza, M. Y., Amirudin, A., Rahadi, R. A., Athirah, N. A. N. S., Ramayah, T., Muhammad, Z., Dal Mas, F., Massaro, M., Saputra, J., & Mokhlis, S. (2020). An investigation of pro-environmental behaviour and sustainable development in Malaysia. *Sustainability (Switzerland)*, *12*(17). <https://doi.org/10.3390/su12177083>
- Zhang, T., Lu, C., & Kizildag, M. (2018). Banking “on-the-go”: examining consumers’ adoption of mobile banking services. *International Journal of Quality and Service Sciences*, *10*(3), 279–295. <https://doi.org/10.1108/IJQSS-07-2017-0067>