

**FACTORS AFFECTING GENERATION Z'S INTEREST IN USING THE DANA
DIGITAL PAYMENT SYSTEM IN SEMARANG CITY**

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT GENERASI Z DALAM
MENGGUNAKAN SISTEM PEMBAYARAN DIGITAL APLIKASI DANA DI
KOTA SEMARANG**

**Krisna Yunantha Putra Ariyadi¹, Fakhmi Zakaria², Linda Ayu Oktoriza³, Almira Santi
Samasta⁴**

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Indonesia^{1,2,3,4}
211202107252@mhs.dinus.ac.id¹, fakhmi@dsn.dinus.ac.id², lindaayu.okt@dsn.dinus.ac.id³,
almirasanti@dsn.dinus.ac.id⁴

ABSTRACT

The development of financial technology in Indonesia has driven the increasing use of digital wallets as a modern financial service. However, the adoption rate among Generation Z in Semarang City still faces several challenges. This study aims to analyze the influence of ease of use, security, financial literacy, understanding of financial technology, and innovation on Generation Z's interest in using the DANA digital wallet application. A quantitative approach was employed through a survey of 135 Generation Z respondents who are DANA users. The collected data were analyzed using the SEM-PLS method. The results show that understanding of financial technology and innovation have a positive and significant effect on the interest in using DANA. In contrast, ease of use, security, and financial literacy do not show a significant influence. These findings indicate that Generation Z's interest is more driven by their understanding of technology and attraction to innovative features rather than technical aspects such as usability or security. This study provides implications for financial application developers and stakeholders to emphasize innovation and technological education in efforts to increase the adoption of digital financial services among the younger generation.

Keywords: Usage Interest, Generation Z, Digital Wallet, Financial Technology, Innovation, Dana.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi finansial di Indonesia telah mendorong peningkatan penggunaan dompet digital sebagai layanan keuangan modern. Namun, tingkat adopsi di kalangan Generasi Z di Kota Semarang masih menghadapi berbagai tantangan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan, keamanan, literasi keuangan, pemahaman terhadap teknologi finansial, dan inovasi terhadap minat Generasi Z dalam menggunakan aplikasi dompet digital DANA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 135 responden Generasi Z pengguna DANA. Data dianalisis menggunakan metode SEM-PLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman terhadap teknologi finansial dan inovasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi DANA. Sebaliknya, kemudahan penggunaan, keamanan, dan literasi keuangan tidak menunjukkan pengaruh signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa minat Generasi Z lebih dipengaruhi oleh pemahaman teknologi dan ketertarikan terhadap fitur inovatif dibandingkan aspek teknis lainnya. Penelitian ini memberikan implikasi bagi pengembang aplikasi keuangan dan pemangku kepentingan untuk lebih menekankan aspek inovasi dan edukasi teknologi guna meningkatkan adopsi layanan keuangan digital di kalangan generasi muda.

Kata Kunci: Minat Penggunaan, Generasi Z, Dompet Digital, Teknologi Finansial, Inovasi, DANA.

PENDAHULUAN

Perkembangan informasi, teknologi, dan komunikasi mendorong perubahan di berbagai bidang, termasuk keuangan (Riyanto et al., 2025). Salah satu bentuk transformasi yang paling menonjol di bidang keuangan adalah munculnya dompet digital (*e-wallet*),

yang menjadi bagian dari layanan teknologi finansial. Dompet digital memungkinkan penggunanya untuk menyimpan uang secara elektronik, melakukan transaksi tanpa uang tunai, serta menikmati kemudahan pembayaran hanya melalui perangkat *mobile*. Di tengah meningkatnya gaya hidup serba

cepat dan instan, kehadiran dompet digital menjadi alternatif yang praktis dan efisien, terutama bagi masyarakat perkotaan yang padat aktivitas.



Gambar 1.1. Pengguna dompet digital
Sumber : databoks

Berdasarkan gambar 1.1 menjelaskan bahwa kenaikan jumlah nilai transaksi diatas dikarenakan masyarakat lebih menggunakan kemajuan teknologi untuk proses pembayaran yang mana mereka lebih memilih dompet digital untuk melakukan transaksi dibandingkan menggunakan uang tunai. Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kemudahan, keamanan, literasi keuangan, teknologi finansial, dan inovasi dalam menentukan penggunaan dompet digital di kalangan Generasi Z dikarenakan kenaikan pengguna dompet digital yang mana mereka lebih menggunakan dompet digital dibandingkan tunai. Memahami keadaan ini akan membantu pengguna dompet digital dalam merancang strategi keuangan dan edukasi yang lebih efektif.

Salah satu platform dompet digital yang mengalami perkembangan pesat di Indonesia adalah DANA. DANA merupakan aplikasi dompet digital yang menawarkan berbagai layanan seperti pembayaran menggunakan QRIS, pengiriman dan penerimaan uang antar pengguna, pembelian pulsa, pembayaran tagihan listrik, air, hingga *e-commerce*. DANA didesain dengan tampilan antarmuka yang sederhana dan mendukung keamanan transaksi melalui sistem enkripsi dan autentikasi berlapis

(Dana, 2024). Menurut data yang dirilis oleh (Bank Indonesia, 2023) jumlah transaksi uang elektronik terus meningkat secara signifikan, mencerminkan pertumbuhan penggunaan *e-wallet* di berbagai lapisan masyarakat.

Pemilihan DANA sebagai objek dalam penelitian ini yaitu DANA menyediakan fitur-fitur yang mendukung pengelolaan dana secara efisien, seperti laporan transaksi *real-time*, batas pengeluaran, serta fitur tabungan digital. Sementara seperti OVO sebagai salah satu dompet digital yang paling banyak digunakan masyarakat lebih berorientasi pada ekosistem seperti layanan Grab dan Tokopedia. Dengan demikian, pemilihan DANA sebagai objek penelitian tidak hanya dikarenakan populer secara nasional tetapi juga relevan dalam konteks keuangan digital pada Generasi Z.

Namun demikian, meskipun pertumbuhan *e-wallet* terlihat menjanjikan secara nasional, pemanfaatannya di tingkat lokal seperti di Kota Semarang masih menghadapi beberapa tantangan diantaranya yaitu kurangnya pemahaman terhadap kemudahan penggunaan, kekhawatiran akan keamanan data dan transaksi, serta persepsi yang beragam terhadap perkembangan finansial teknologi dan inovasi layanan yang terus berubah juga tingkat literasi yang belum merata khususnya dalam konteks Generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang lahir dalam rentang tahun 1997 hingga 2012, dan dikenal sebagai kelompok usia yang tumbuh bersama teknologi. Karakteristik Gen Z yang akrab dengan perangkat digital menjadikan mereka target pasar utama bagi produk-produk berbasis teknologi termasuk dompet digital. Namun, hasil pra-survei yang dilakukan terhadap 100 responden mahasiswa dan pelajar Gen Z di Kota Semarang menunjukkan bahwa sebanyak

50% responden merasa dompet digital sulit dipahami, Sekitar 35% responden menyatakan kekhawatiran terhadap keamanan data pribadi dan risiko kebocoran informasi finansial, Sementara 15% mengaku belum memiliki literasi keuangan digital yang cukup untuk mengelola pengeluaran dan pemasukan melalui aplikasi digital. Data ini menunjukkan bahwa meskipun generasi ini dianggap “melek teknologi,” masih ada hambatan struktural dan psikologis yang menghalangi penggunaan dompet digital secara optimal.

Permasalahan tersebut sejalan dengan temuan Otoritas Jasa Keuangan (OJK), (2022) yang menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan di Indonesia masih berada pada angka 49,68%, yang berarti hampir setengah dari masyarakat Indonesia belum memahami secara baik konsep dan praktik keuangan. Rendahnya tingkat literasi ini menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan ketidakpercayaan dan keraguan dalam penggunaan layanan keuangan digital, termasuk dompet digital seperti DANA. Terlebih lagi, ketidakmampuan mengelola transaksi keuangan secara digital dapat menyebabkan penggunaan yang impulsif dan tidak bijak, sehingga berpotensi menimbulkan permasalahan keuangan di masa depan bagi pengguna muda.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menyoroti pentingnya variabel-variabel ini dalam memengaruhi niat dan perilaku penggunaan dompet digital. Misalnya, (Widiyati, 2022) menemukan bahwa di Kota Semarang, kemudahan penggunaan dan persepsi keamanan berperan signifikan terhadap intensi penggunaan DANA oleh mahasiswa. (Rachman, 2021) melalui model *Theory of Planned Behavior* menyatakan bahwa kemudahan fitur dan persepsi kontrol menjadi faktor kunci dalam penggunaan aplikasi DANA oleh generasi muda.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh kemudahan penggunaan, keamanan, literasi keuangan, finansial teknologi, dan inovasi terhadap niat Generasi Z di Kota Semarang dalam menggunakan dompet digital DANA. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam literatur perilaku konsumen keuangan digital serta masukan praktis bagi penyedia layanan dompet digital dan lembaga pendidikan dalam meningkatkan literasi keuangan dan kepercayaan pengguna muda terhadap sistem pembayaran digital.

Landasan Teori

Teori Perilaku Terencana (*Theory of Planned Behavior* - TPB)

Untuk menganalisis dan memprediksi perilaku manusia, termasuk adopsi pembayaran digital, Teori Perilaku Terencana (TPB) yang dikembangkan oleh Ajzen pada tahun 1991 tetap menjadi kerangka konseptual yang relevan dan banyak digunakan hingga saat ini (Ajzen, 2020). Menurut TPB, intensi seseorang untuk melakukan suatu perilaku dipengaruhi oleh tiga faktor utama:

Sikap terhadap Perilaku (*Attitude Toward the Behavior*): Ini adalah evaluasi positif atau negatif individu terhadap pelaksanaan perilaku penggunaan DANA. Sikap positif Generasi Z terhadap DANA akan meningkatkan kemauan mereka untuk menggunakannya (Wibowo et al., 2022).

Norma Subjektif (*Subjective Norm*): Mengacu pada persepsi individu mengenai tekanan sosial untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku penggunaan DANA. Ini mencakup pandangan dan pengaruh dari orang-orang penting di sekitar Generasi Z, seperti teman sebaya atau keluarga (Dewi & Jatra, 2023).

Kontrol Perilaku yang Dirasakan (*Perceived Behavioral Control*): Ini adalah persepsi individu tentang seberapa mudah atau sulitnya mengimplementasikan perilaku penggunaan DANA. Faktor-faktor seperti ketersediaan sumber daya, pengetahuan, dan keterampilan pribadi sangat berpengaruh di sini (Pranata et al., 2023).

Ketiga komponen ini secara kolektif membentuk Intensi Perilaku (*Behavioral Intention*), yang pada gilirannya merupakan prediktor kuat dari Perilaku Aktual (*Actual Behavior*) penggunaan DANA (Ajzen, 2020). Semakin kuat intensi Generasi Z untuk menggunakan DANA, semakin besar kemungkinan mereka akan benar-benar mengadopsinya.

Pembayaran Digital DANA

DANA merupakan salah satu aplikasi dompet digital terkemuka di Indonesia yang diluncurkan pada tahun 2018 oleh PT Espay Debit Indonesia Koe, sebuah perusahaan teknologi finansial yang berada di bawah naungan Elang Mahkota Teknologi (EMTEK Group), serta menjalin kerja sama strategis dengan *Ant Financial*, afiliasi dari Alibaba Group (Dana, 2024). Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan berbagai layanan transaksi non-tunai yang mudah, cepat, dan aman, khususnya bagi Generasi Z yang akrab dengan teknologi digital. Fitur-fitur utama DANA mencakup pembayaran melalui *QRIS*, transfer antar pengguna, pembelian pulsa, pembayaran tagihan listrik, air, internet, serta transaksi di platform e-commerce seperti Bukalapak dan TikTok Shop. Selain itu, DANA menyediakan sistem keamanan berlapis dengan autentikasi biometrik, PIN, dan enkripsi data guna menjaga kerahasiaan informasi pengguna. Menurut data dari (Bank Indonesia, 2023), penggunaan uang elektronik di Indonesia terus meningkat

dari tahun ke tahun, yang menunjukkan bahwa aplikasi seperti DANA telah menjadi bagian penting dalam sistem pembayaran digital modern.

Pembayaran digital kini menjadi pilar utama dalam ekosistem keuangan modern, menggantikan ketergantungan pada uang tunai. Di Indonesia, DANA merupakan salah satu dompet digital terkemuka yang menyediakan layanan seperti pembayaran tagihan, pembelian pulsa, transfer dana, dan transaksi di berbagai merchant. Popularitasnya didorong oleh aksesibilitas yang mudah dan fitur yang lengkap, menjadikannya pilihan menarik bagi berbagai kalangan, termasuk Generasi Z. Tren penggunaan pembayaran digital yang meningkat pasca-pandemi turut memperkuat posisi DANA sebagai alat transaksi esensial (Budianto et al., 2021).

Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Kemudahan penggunaan adalah persepsi bahwa suatu sistem atau teknologi dapat dioperasikan tanpa banyak usaha (Cholid & Adityo, 2021). Dalam konteks DANA, ini mencakup seberapa intuitif proses pendaftaran, pengisian saldo, pelaksanaan transaksi, dan navigasi aplikasi. Studi terbaru mengonfirmasi bahwa kemudahan penggunaan secara signifikan memengaruhi niat penggunaan aplikasi pembayaran digital di kalangan generasi muda menurut (Setiawan & Susilo, 2023) dan (Lestari et al., 2022). Semakin mudah DANA dipahami dan dioperasikan, semakin positif sikap Generasi Z terhadapnya dan semakin tinggi kontrol perilaku yang mereka rasakan, yang pada akhirnya meningkatkan intensi penggunaan mereka.

Keamanan (*Perceived Security*)

Keamanan dalam pembayaran digital adalah keyakinan individu bahwa

data pribadi dan finansial mereka terlindungi dari akses tidak sah, penipuan, atau penyalahgunaan. Generasi Z sangat peduli terhadap privasi dan keamanan data mereka (Wahyuningtyas et al., 2020). Fitur keamanan seperti otentikasi dua faktor, enkripsi data, dan jaminan perlindungan transaksi yang ditawarkan DANA akan sangat memengaruhi kepercayaan mereka. Persepsi keamanan yang tinggi akan menghasilkan sikap yang lebih positif dan mengurangi hambatan kontrol perilaku yang dirasakan, sehingga mendorong adopsi DANA menurut (Prasetio et al., 2022) dan (Utami & Junaidi, 2023).

Literasi Keuangan (*Financial Literacy*)

Literasi keuangan adalah kemampuan individu untuk memahami dan mengelola konsep keuangan, termasuk penggunaan instrumen pembayaran digital secara efektif (OJK, 2022). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Maria Safitri et al., 2025) menyebutkan bahwa pentingnya literasi keuangan untuk pengendalian diri finansial masyarakat. Teknologi dalam keuangan di era digital juga membawa risiko jika individu tidak memiliki literasi keuangan yang baik (Arta et al., 2025). Generasi Z dengan tingkat literasi keuangan yang baik akan lebih mampu mengenali manfaat, potensi risiko, dan cara kerja DANA secara optimal (Rosanti & Wijaya, 2021). Pemahaman ini akan memperkuat kontrol perilaku yang dirasakan mereka dan membentuk sikap positif terhadap penggunaan DANA yang bijaksana dan bertanggung jawab. Studi menunjukkan bahwa literasi keuangan memiliki hubungan positif dengan minat penggunaan teknologi finansial di kalangan mahasiswa (Sukmawati et al., 2022).

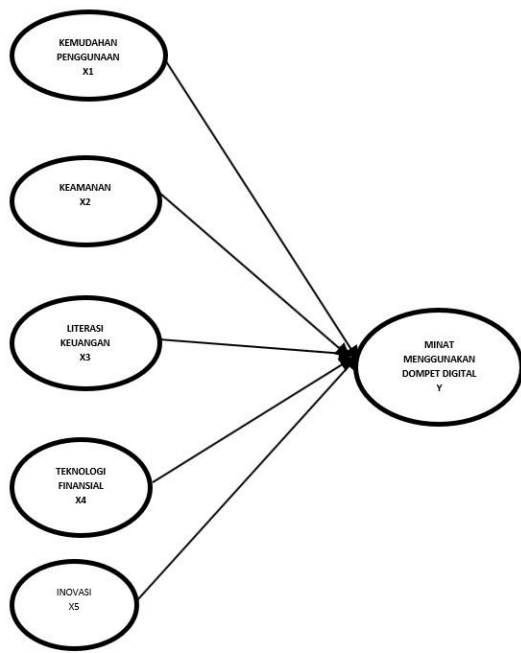
Teknologi Finansial (*Financial Technology*)

Teknologi finansial (*financial technology*) adalah inovasi teknologi yang merestrukturisasi dan mengotomatisasi layanan keuangan. DANA adalah representasi nyata dari *financial technology*. Pemahaman Generasi Z tentang ekosistem *financial technology* secara keseluruhan, termasuk keunggulan dan fitur-fitur canggih yang ditawarkan oleh platform seperti DANA, dapat secara signifikan memengaruhi sikap mereka (Aulia & Hartono, 2021). Peningkatan pengetahuan tentang *financial technology* akan menumbuhkan apresiasi terhadap inovasi, efisiensi, dan kemudahan yang ditawarkan DANA, mendorong adopsi berkelanjutan (Syamsurizal et al., 2022).

Inovasi (*Innovation*)

Inovasi dalam pembayaran digital mencakup pengembangan fitur-fitur baru, peningkatan pengalaman pengguna, dan solusi-solusi kreatif yang terus-menerus diperkenalkan oleh DANA. Sebagai *digital native*, Generasi Z cenderung menjadi *early adopter* dan sangat responsif terhadap inovasi (Kurniati et al., 2023). Fitur-fitur seperti pembayaran dengan *QR code* yang diperluas, integrasi dengan berbagai platform daring, dan program loyalitas atau promosi yang menarik akan meningkatkan daya tarik DANA. Inovasi yang berkelanjutan tidak hanya memperkuat sikap positif tetapi juga menjaga relevansi DANA di mata Generasi Z (Nurjanah et al., 2021).

Kerangka Konseptual



Gambar 2.1. Kerangka Konseptual

Hipotesis

Hubungan Variabel Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital DANA

Kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan persepsi bahwa suatu aplikasi dapat digunakan tanpa kesulitan berarti. Dalam konteks dompet digital DANA, kemudahan ini mencakup antarmuka yang sederhana, proses transaksi yang cepat, serta fitur top-up yang praktis. Menurut *Theory of Planned Behavior*, kemudahan berkontribusi terhadap *perceived behavioral control*, yaitu sejauh mana individu merasa mampu menggunakan teknologi tanpa hambatan, yang pada akhirnya mendorong terbentuknya niat penggunaan.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan layanan keuangan digital. Penelitian oleh (Sari et al., 2024) menemukan bahwa kemudahan penggunaan berkontribusi langsung terhadap peningkatan minat penggunaan dompet digital. Penelitian oleh (Aurel et

al., 2023) juga menunjukkan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap minat penggunaan aplikasi Pospay karena dengan fitur-fitur yang mudah diakses menjadi daya tarik utama bagi pengguna.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah:

H1: Kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat Generasi Z dalam menggunakan dompet digital DANA.

Hubungan Variabel Keamanan terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital DANA

Keamanan merupakan aspek krusial dalam penggunaan aplikasi keuangan digital karena menyangkut perlindungan data pribadi dan transaksi. Dalam konteks dompet digital DANA, persepsi terhadap sistem keamanan seperti enkripsi data, autentikasi biometrik, dan kepatuhan terhadap regulasi dapat membentuk sikap positif pengguna. Menurut *Theory of Planned Behavior*, persepsi keamanan berkontribusi terhadap pembentukan sikap, yang pada akhirnya mendorong niat dan minat penggunaan.

Studi sebelumnya (Prasetio et al., 2022) dan (Wahyuningtyas et al., 2020) menyatakan bahwa keamanan merupakan faktor penting dalam adopsi layanan digital sehingga pengaruhnya positif dan signifikan terhadap minat penggunaan layanan digital.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis kedua yang diajukan adalah:

H2: Persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat Generasi Z dalam menggunakan dompet digital DANA.

Hubungan Variabel Literasi Keuangan terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital DANA

Literasi keuangan mencerminkan kemampuan individu dalam memahami konsep keuangan serta mengelola transaksi digital secara bijak. Dalam konteks aplikasi DANA, literasi ini membantu pengguna memahami manfaat, risiko, dan cara penggunaan fitur keuangan secara optimal. Menurut *Theory of Planned Behavior*, literasi keuangan memperkuat *perceived behavioral control*, karena individu merasa lebih mampu mengendalikan perilaku keuangannya.

Penelitian oleh (Veronica Ong & Nuryasman MN, 2022) menunjukkan bahwa literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi salah satu dompet digital. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Sukmawati et al. (2022) pada mahasiswa pengguna fintech. Literasi yang baik mendorong kepercayaan diri dalam menggunakan layanan keuangan digital.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis ketiga yang diajukan pada penelitian ini adalah:

H3: Tingkat literasi keuangan berpengaruh positif terhadap minat Generasi Z dalam menggunakan dompet digital DANA.

Hubungan Variabel Teknologi Finansial terhadap Minat Menggunakan Dompet Digital

Pemahaman terhadap teknologi finansial berperan penting dalam membentuk sikap positif terhadap aplikasi keuangan digital. Fintech seperti DANA menawarkan kemudahan, efisiensi, dan fleksibilitas dalam transaksi, yang jika dipahami dengan baik, dapat meningkatkan rasa percaya dan kenyamanan pengguna. Dalam kerangka *Theory of Planned Behavior*, pemahaman teknologi memengaruhi sikap dan *perceived behavioral control*,

sehingga mendorong terbentuknya niat penggunaan.

Melalui penelitian yang dilakukan oleh (Aulia & Hartono, 2021) serta (Syamsurizal et al., 2022) diketahui bahwa pemahaman terhadap ekosistem fintech mampu meningkatkan persepsi manfaat dan minat penggunaan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang diajukan adalah:

H4: Pemahaman teknologi finansial berpengaruh positif terhadap minat Generasi Z dalam menggunakan dompet digital DANA.

Hubungan Variabel Inovasi terhadap Minat Menggunakan Dompet Digital

Inovasi merupakan faktor penting dalam menarik minat Generasi Z, yang dikenal adaptif dan antusias terhadap perkembangan teknologi. Pada aplikasi DANA, inovasi tercermin melalui fitur-fitur seperti QRIS, *cashback* otomatis, *split bill*, dan integrasi dengan platform digital lain. Kehadiran fitur baru yang relevan dan responsif terhadap kebutuhan pengguna memberikan nilai tambah yang membentuk sikap positif terhadap aplikasi.

Penelitian (Rinjani et al., 2024), (Kurniati et al., 2023) dan (Nurjanah et al., 2021) menunjukkan bahwa inovasi merupakan faktor strategis dalam mempertahankan minat dan relevansi aplikasi keuangan digital di kalangan pengguna muda yang menjadikan pengaruhnya positif dan signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi digital. maka hipotesis yang diajukan adalah:

H5: Inovasi berpengaruh positif terhadap minat Generasi Z dalam minat menggunakan dompet digital DANA.

Semua hipotesis tersebut akan diuji melalui analisis kuantitatif menggunakan pendekatan PLS-SEM guna melihat signifikansi dan kekuatan hubungan antara masing-masing variabel

independen terhadap variabel dependen, yakni minat penggunaan dompet digital dana oleh Generasi Z di Kota Semarang.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2021), pendekatan kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data berupa angka dan analisis statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti, serta menguji pengaruh antar variabel independen terhadap variabel dependen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh individu Generasi Z yang berdomisili di Kota Semarang dan pernah menggunakan aplikasi DANA sebagai alat pembayaran digital. Generasi Z didefinisikan sebagai individu yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012 (Putri et al., 2023).

Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2021). Dalam hal ini, kriteria sampel adalah individu dari Generasi Z yang berdomisili di Kota Semarang, memiliki pengalaman menggunakan aplikasi DANA, dan bersedia mengisi kuesioner secara lengkap. Jumlah sampel yang digunakan adalah 135 responden. Jumlah ini sesuai dengan pendapat (Hair et al., 2020) yang menggunakan rumus perhitungan $5-10 \times \text{indikator} = 120 - 200$ responden dan Roscoe dalam (Sugiyono, 2021) yang menyatakan bahwa untuk penelitian kuantitatif, jumlah sampel yang baik berada pada kisaran 30 hingga 500 responden. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Menurut (Sugiyono, 2021), data primer adalah data yang dikumpulkan langsung dari responden melalui alat pengumpulan data, bukan berasal dari sumber atau

dokumen sekunder. Data primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner berbasis *Google Form* kepada responden yang memenuhi kriteria.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran *kuesioner online* dengan *skala Likert* 5 poin. *Skala Likert* dipilih karena mampu mengukur sikap, persepsi, dan opini responden terhadap fenomena yang diteliti. Skala ini memiliki rentang nilai dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Menurut (Sugiyono, 2021), skala Likert merupakan alat ukur yang cocok untuk mengukur variabel sikap dan persepsi karena memberikan bobot *numerik* pada setiap pilihan jawaban. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan *Structural Equation Modeling (SEM)* berbasis *Partial Least Square (PLS)* menggunakan perangkat lunak *SmartPLS*. *SEM* digunakan untuk menguji hubungan antar konstruk secara simultan dan holistik. (Hair et al., 2020) menyatakan bahwa *PLS-SEM* sangat cocok digunakan dalam penelitian eksploratif yang bertujuan mengembangkan teori dan menguji keterkaitan antar variabel laten.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan tahapan analisis yang telah ditetapkan, berikut disajikan hasil pengujian:

Analisa Outer Model Convergent Validity

Validitas *konvergen* mengukur sejauh mana indikator dalam suatu konstruk saling berkorelasi dalam merepresentasikan konsep yang sama. Dalam SEM-PLS, validitas ini diuji melalui nilai *outer loading* dan *Average Variance Extracted (AVE)*. Menurut (Hair et al., 2020), indikator dinyatakan valid jika memiliki *outer loading* $> 0,70$ dan *AVE* $> 0,50$. Jika kedua kriteria

terpenuhi, maka konstruk dianggap memiliki validitas konvergen yang memadai. Penelitian ini menghasilkan analisis *outer* sebagai berikut:

Outer Loading

Tabel 4.3 *Outer Loading*

	X1.1	X2.1	X3.1	X4.1	X5.1	Y1.1
X1.1	0.906					
X1.2	0.884					
X1.3	0.891					
X1.4	0.890					
X2.1		0.881				
X2.2		0.879				
X2.3		0.854				
X2.4		0.904				
X3.1			0.884			
X3.2			0.898			
X3.3			0.860			
X3.4			0.897			
X4.1				0.835		
X4.2				0.893		
X4.3				0.875		
X4.4				0.760		
X5.1					0.880	
X5.2					0.859	
X5.3					0.839	
X5.4					0.859	
Y1.1						0.830
Y1.2						0.843
Y1.3						0.871
Y1.4						0.877

Sumber: Peneliti (2025)

Dilihat melalui tabel *outer loading* Indikator X1.1-X1.4 (0,884-0,906) menunjukkan bahwa aplikasi DANA dianggap mudah digunakan. Nilai X2.1-X2.4 (0,854-0,904) mencerminkan persepsi keamanan yang tinggi, sementara X3.1-X3.4 (0,860-0,898) menunjukkan pemahaman keuangan yang baik pada pengguna Gen Z. Indikator X4.1-X4.4 (0,760-0,893)

menunjukkan pemahaman terhadap teknologi finansial, dan meskipun X4.4 bernilai 0,760, masih dapat diterima dalam studi eksploratif. Nilai X5.1-X5.4 (0,839-0,880) menandakan bahwa inovasi fitur memengaruhi minat penggunaan. Indikator Y.1-Y.4 (0,830-0,877) menunjukkan bahwa konstruk minat penggunaan telah terwakili dengan baik. Seluruh nilai *outer loading* > 0,70,

sehingga indikator dinyatakan valid dan mampu merepresentasikan konstruk masing-masing variabel (Hair et al., 2020).

AVE

Tabel 4.4 AVE

X1.1	0.797
X2.1	0.773
X3.1	0.783
X4.1	0.710
X5.1	0.739
Y1.1	0.732

Sumber: Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil perhitungan AVE, semua variabel dalam penelitian ini menunjukkan nilai di atas 0,70, yaitu Kemudahan penggunaan (X1) 0.797, literasi keuangan (X3) 0.783, finansial teknologi (X4) AVE 0.710 keamanan (X2) 0.773, inovasi (X5) 0.739, dompet digital (Y) 0.732. Nilai-nilai tersebut menunjukkan bahwa seluruh konstruk memiliki validitas konvergen yang sangat baik. Artinya, indikator-indikator dalam setiap variabel mampu menjelaskan

konstruk yang dimaksud secara kuat dan konsisten. Ini menegaskan bahwa setiap variabel dalam model baik variabel bebas seperti kemudahan penggunaan, keamanan, literasi keuangan, finansial teknologi, inovasi, maupun variabel terikat yaitu minat menggunakan dapat diukur secara valid melalui indikator-indikator yang digunakan.

Discriminant Validity

Discriminant

Validity

memastikan bahwa setiap konstruk dalam model benar-benar mengukur aspek yang berbeda. Pengujian dilakukan melalui *cross loading* dan *Fornell-Larcker Criterion*. Indikator dinyatakan valid jika memiliki *loading* tertinggi pada konstruk asal dibandingkan konstruk lain. Sementara itu, validitas diskriminan juga terpenuhi jika akar kuadrat AVE suatu konstruk lebih besar dari korelasi antar konstruk (Hair et al., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa masing-masing konstruk memiliki karakteristik yang unik dan tidak saling tumpang tindih.

Cross Loading

Tabel 4.5 Cross Loading

	X1.1	X2.1	X3.1	X4.1	X5.1	Y1.1
X1.1	0.906	0.546	0.459	0.454	0.645	0.522
X1.2	0.884	0.606	0.559	0.443	0.674	0.514
X1.3	0.891	0.577	0.553	0.424	0.657	0.449
X1.4	0.890	0.633	0.587	0.459	0.588	0.539
X2.1	0.606	0.881	0.553	0.577	0.569	0.493
X2.2	0.647	0.879	0.558	0.555	0.589	0.558
X2.3	0.498	0.854	0.585	0.602	0.495	0.457
X2.4	0.567	0.904	0.662	0.622	0.571	0.527
X3.1	0.416	0.466	0.884	0.519	0.429	0.449
X3.2	0.497	0.552	0.898	0.585	0.536	0.448
X3.3	0.611	0.645	0.860	0.589	0.599	0.477
X3.4	0.601	0.693	0.897	0.574	0.614	0.494
X4.1	0.529	0.579	0.590	0.835	0.641	0.686

X4.2	0.445	0.549	0.535	0.893	0.486	0.660
X4.3	0.412	0.638	0.614	0.875	0.416	0.581
X4.4	0.239	0.477	0.389	0.760	0.299	0.439
X5.1	0.573	0.547	0.524	0.560	0.880	0.694
X5.2	0.595	0.599	0.566	0.480	0.859	0.524
X5.3	0.680	0.533	0.512	0.490	0.839	0.548
X5.4	0.630	0.503	0.530	0.389	0.859	0.506
Y1.1	0.464	0.406	0.372	0.577	0.531	0.830
Y1.2	0.453	0.505	0.439	0.590	0.591	0.843
Y1.3	0.532	0.534	0.451	0.593	0.557	0.871
Y1.4	0.498	0.537	0.538	0.685	0.613	0.877

Sumber: Peneliti (2025)

Hasil uji *cross loading* menunjukkan bahwa setiap indikator memiliki nilai *loading* tertinggi pada konstruk variabelnya masing-masing dibandingkan dengan variabel lain, yang berarti masing-masing indikator mampu membedakan konstruk yang diukur dengan baik. Sebagai contoh, indikator-indikator pada variabel kemudahan penggunaan (X1) memiliki nilai *loading* yang lebih tinggi terhadap X1

dibandingkan terhadap variabel lain seperti keamanan (X2), literasi keuangan (X3), teknologi finansial (X4), inovasi (X5), maupun minat penggunaan (Y). Hal serupa juga terlihat pada variabel lainnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa model dalam penelitian ini telah memenuhi syarat validitas diskriminan berdasarkan metode *cross loading*, sebagaimana disarankan oleh (Hair et al., 2020).

Fornell-Larcker Criterion

Tabel 4.6 Fornell-Larcker Criterion

	X1.1	X2.1	X3.1	X4.1	X5.1	Y1.1
X1.1	0.893					
X2.1	0.662	0.879				
X3.1	0.604	0.67	0.885			
X4.1	0.499	0.668	0.641	0.842		
X5.1	0.717	0.634	0.618	0.565	0.86	
Y1.1	0.569	0.581	0.529	0.717	0.671	0.855

Sumber: Peneliti (2025)

Uji *Fornell-Larcker Criterion* digunakan untuk menilai *validitas diskriminan* dari konstruk-konstruk dalam model penelitian. Menurut (Hair et al., 2020), *validitas diskriminan* terpenuhi jika nilai akar kuadrat dari *Average Variance Extracted (AVE)* dari masing-masing konstruk lebih tinggi dibandingkan dengan korelasi antar konstruk lainnya dalam model. Tabel *Fornell-Larcker Criterion* menunjukkan

bahwa setiap konstruk memiliki nilai diagonal (yaitu akar kuadrat *AVE*) yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai korelasinya terhadap konstruk lain. Misalnya, nilai akar *AVE* untuk variabel Kemudahan Penggunaan (X1) adalah 0,893, lebih tinggi daripada korelasinya dengan variabel Keamanan (0,662), Literasi Keuangan (0,604), Teknologi Finansial (0,499), Inovasi (0,717), dan Minat Penggunaan (0,569). Hal serupa

juga berlaku untuk konstruk lainnya seperti Keamanan (0,879), Literasi Keuangan (0,885), Teknologi Finansial (0,842), Inovasi (0,860), dan Minat Penggunaan (0,855). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh konstruk dalam model ini telah memenuhi kriteria validitas diskriminan berdasarkan pendekatan *Fornell-Larcker Criterion*. Hal ini menunjukkan bahwa setiap konstruk dalam model penelitian benar-benar berbeda satu sama lain dan mampu menjelaskan variabel yang dimaksud secara jelas.

Uji Reliabilitas

Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas konstruk untuk menilai konsistensi internal antar indikator dalam mengukur suatu konstruk. Dalam SEM-PLS, reliabilitas diukur menggunakan nilai *Composite Reliability* (CR) yang lebih sensitif dibanding *Cronbach's Alpha*. Menurut (Hair et al., 2020), nilai $CR \geq 0,70$ menunjukkan konstruk yang reliabel dan indikator yang konsisten. Nilai CR mendekati 1 menandakan konsistensi tinggi, namun perlu diwaspadai jika terlalu seragam. Jika seluruh konstruk memenuhi kriteria ini, maka instrumen dinyatakan handal untuk analisis lebih lanjut.

Fornell Composite Reliability

Tabel 4.7 Fornell Composite Reliability

X1.1	0.940
X2.1	0.932
X3.1	0.935
X4.1	0.907
X5.1	0.919
Y1.1	0.916

Sumber: Peneliti (2025)

Hasil penelitian berdasarkan tabel *Fornell Composite Reliability* menunjukkan bahwa seluruh konstruk memiliki nilai *Composite Reliability* yang sangat baik, yaitu Kemudahan Penggunaan (0,940), Keamanan (0,932),

Literasi Keuangan (0,935), Teknologi Finansial (0,907), Inovasi (0,919), dan Minat Menggunakan DANA (0,916). Seluruh nilai tersebut berada jauh di atas batas minimum yang ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator dalam penelitian ini telah mampu secara konsisten dan andal merepresentasikan konstruk yang diukur.

Analisa Inner Model R-Square

Uji *R-Square* digunakan untuk menilai seberapa besar variabel independen menjelaskan variabel dependen dalam model struktural. Menurut (Hair et al., 2020) nilai *R-Square* antara 0,25-0,50 tergolong lemah, 0,50-0,75 moderat, dan di atas 0,75 kuat. Semakin tinggi nilai *R-Square*, semakin baik kemampuan model dalam memprediksi minat penggunaan aplikasi dompet digital. Hasil *R-Square* penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 R-Square

Y1.1	0.625	0.611
-------------	--------------	--------------

Sumber: Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil analisis SEM-PLS, nilai *R-Square* sebesar 0,625 dan *R-Square Adjusted* sebesar 0,611 menunjukkan bahwa 62,5% variasi minat Generasi Z dalam menggunakan dompet digital DANA dapat dijelaskan oleh lima variabel independen: Kemudahan Penggunaan (X1), Keamanan (X2), Literasi Keuangan (X3), Teknologi Finansial (X4), dan Inovasi (X5). Sisanya sebesar 37,5% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model. Menurut (Hair et al., 2020) nilai tersebut termasuk kategori moderat, yang berarti model memiliki kemampuan prediktif yang cukup baik.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam model SEM-PLS bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan antara variabel independen dan dependen secara statistik. Pengujian dilakukan melalui analisis *path*

coefficient dengan melihat nilai *t-statistic* dan *p-value* hasil *bootstrapping*. Menurut (Hair et al., 2020), hubungan dinyatakan signifikan jika *t-statistic* > 1,96 dan *p-value* < 0,05. Nilai *path coefficient* menunjukkan arah dan kekuatan

hubungan antar konstruk. Melalui uji ini, peneliti dapat mengidentifikasi variabel yang secara empiris memengaruhi minat Generasi Z dalam menggunakan aplikasi DANA.

Tabel 4.9 Hipotesis

	O	M	STDEV	T statistics	P values
X1.1 -> Y1.1	0.114	0.120	0.102	1.109	0.267
X2.1 -> Y1.1	-0.009	-0.013	0.112	0.084	0.933
X3.1 -> Y1.1	-0.087	-0.083	0.127	0.686	0.493
X4.1 -> Y1.1	0.522	0.532	0.129	4.055	0.000
X5.1 -> Y1.1	0.355	0.342	0.119	2.993	0.003

Sumber: Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil analisis *SEM-PLS*, dari lima hipotesis yang diuji, hanya hipotesis keempat dan kelima yang diterima. Hipotesis pertama (kemudahan penggunaan), kedua (keamanan), dan ketiga (literasi keuangan) ditolak karena tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan. Meskipun DANA dianggap mudah dan aman, serta responden memiliki literasi keuangan yang cukup, ketiganya belum mampu mendorong minat Generasi Z secara langsung. Hal ini tercermin dari nilai *p-value* masing-masing sebesar 0,267; 0,933; dan 0,493, serta *t-statistic* di bawah ambang batas 1,96.

Sebaliknya, hipotesis keempat menunjukkan bahwa pemahaman terhadap teknologi finansial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dengan *t-statistic* = 4,055 dan *p-value* = 0,000. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Aulia & Hartono, 2021), yang menyatakan bahwa pemahaman terhadap ekosistem fintech dapat meningkatkan persepsi manfaat dan kepercayaan pengguna.

Hipotesis kelima juga diterima, di mana inovasi fitur dalam aplikasi DANA terbukti berpengaruh signifikan terhadap minat Generasi Z dengan *t-statistic* = 2,993 dan *p-value* = 0,003). Hasil ini mendukung studi (Kurniati et al., 2023) yang menekankan pentingnya inovasi dalam menjaga loyalitas dan ketertarikan konsumen milenial terhadap layanan keuangan digital.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa aspek teknologi finansial dan inovasi merupakan dua faktor utama yang memengaruhi minat Generasi Z dalam menggunakan dompet digital DANA, sementara kemudahan, keamanan, dan literasi keuangan belum menjadi penentu signifikan dalam model penelitian ini.



Sumber: Peneliti (2025)

Gambar 4.1. Model Struktural

Pembahasan

1. Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital DANA

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat Generasi Z dalam menggunakan dompet digital DANA, dengan nilai *p-value* sebesar 0,267 dan *t-statistic* sebesar 1,109. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi DANA dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan user-friendly, serta didukung oleh proses transaksi yang cepat dan mudah, hal tersebut tidak secara langsung meningkatkan minat penggunaan di kalangan Generasi Z di Kota Semarang.

Fenomena ini dapat dijelaskan dengan memahami karakteristik Generasi Z yang merupakan *digital native*, yaitu kelompok generasi yang sejak lahir telah terbiasa menggunakan berbagai teknologi digital. Karena mereka sudah sangat akrab dengan penggunaan teknologi, fitur kemudahan dianggap sebagai hal yang sudah seharusnya ada, atau bahkan dianggap sebagai standar minimum dari sebuah aplikasi digital. Oleh karena itu, kemudahan tidak lagi menjadi faktor pembeda yang kuat dalam memengaruhi minat mereka.

Maka berdasarkan hasil analisis, hipotesis mengenai pengaruh kemudahan penggunaan terhadap minat dinyatakan **ditolak**. Temuan ini berbeda dengan hasil penelitian (Sari et al., 2024), yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat. Perbedaan ini kemungkinan muncul karena peran aplikasi dalam kehidupan pengguna turut menentukan seberapa besar kemudahan menjadi faktor pendorong. Pada layanan yang digunakan untuk aktivitas rutin atau kebutuhan mendesak, kemudahan cenderung langsung memengaruhi niat.

Namun, hasil penelitian ini justru sejalan dengan temuan (Lestari et al., 2022) dan (Laloan et al., 2023), yang menyatakan bahwa meskipun kemudahan memiliki hubungan positif dengan intensi, pengaruhnya bisa melemah jika pengguna sudah memiliki keterampilan teknologi yang tinggi. Dalam konteks pengguna yang melek digital, faktor lain seperti inovasi dan nilai tambah menjadi lebih dominan dalam membentuk minat. Pandangan ini juga diperkuat oleh (Cholid & Adityo, 2021), yang menekankan bahwa di pasar yang sudah matang secara teknologi, persepsi terhadap manfaat jangka panjang lebih menentukan dibanding sekadar kemudahan teknis penggunaan.

2. Pengaruh Keamanan terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital DANA

Penelitian ini menemukan bahwa persepsi terhadap keamanan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan DANA, dengan nilai *p-value* sebesar 0,933 dan *t-statistic* sebesar 0,084. Temuan ini cukup menarik, mengingat sebelumnya banyak literatur yang menyebutkan bahwa persepsi keamanan adalah salah satu determinan penting dalam adopsi teknologi keuangan digital.

Ketidaksignifikanan ini dapat dijelaskan melalui adanya kemungkinan bahwa Generasi Z sudah cukup percaya pada sistem keamanan yang diterapkan oleh penyedia layanan, atau bahkan sudah menganggap keamanan sebagai hal yang “*given*” pada aplikasi keuangan yang terpercaya. Selain itu, pengguna muda mungkin tidak sepenuhnya memahami atau mengkhawatirkan risiko keamanan digital karena belum memiliki pengalaman negatif yang signifikan terkait dengan kebocoran data atau penyalahgunaan identitas.

Jadi hipotesis mengenai pengaruh keamanan terhadap minat penggunaan dinyatakan **ditolak**, karena hasil analisis menunjukkan bahwa variabel tersebut tidak memiliki pengaruh yang signifikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Junaedi & Neneng, 2023), yang juga menemukan bahwa persepsi keamanan tidak menjadi faktor utama dalam mendorong minat nasabah menggunakan mobile banking. Perbedaan ini bertolak belakang dengan beberapa studi sebelumnya seperti (Prasetio et al., 2022) dan (Wahyuningtyas et al., 2020) yang menyebutkan bahwa keamanan merupakan determinan penting dalam adopsi layanan digital. Dalam konteks Generasi Z yang menjadi responden penelitian ini, keamanan cenderung dianggap sebagai fitur dasar yang sudah semestinya ada, sehingga tidak lagi menjadi pertimbangan utama. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi keamanan bersifat kontekstual dan dapat berbeda tergantung pada karakteristik pengguna dan pengalaman digital mereka.

3. Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital DANA

Variabel literasi keuangan juga tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan dompet digital DANA, dengan nilai *p-value* sebesar 0,493 dan *t-statistic* sebesar 0,686. Ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman terhadap konsep dan manajemen keuangan digital belum menjadi faktor dominan yang mendorong minat penggunaan.

Interpretasi dari hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden kemungkinan besar sudah menggunakan dompet digital karena alasan praktis, bukan karena pertimbangan literasi atau pengelolaan keuangan. Selain itu, tingginya penggunaan aplikasi seperti DANA bisa

jadi dipicu oleh tren sosial atau kemudahan akses, bukan karena pemahaman mendalam tentang risiko dan manfaat dari penggunaannya.

Jadi, hipotesis pada variabel literasi keuangan **ditolak**. Temuan ini sesuai dengan hasil temuan (Yunita Sirait et al., 2024) namun bertentangan dengan hasil dari (Sukmawati et al., 2022), yang menemukan adanya hubungan positif antara literasi keuangan dan minat penggunaan fintech di kalangan mahasiswa. (Rosanti & Wijaya, 2021) menjelaskan bahwa dalam konteks pengguna muda, minat terhadap teknologi lebih sering dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti rekomendasi teman, kemudahan promosi, dan integrasi sosial, dibandingkan dengan literasi finansial itu sendiri.

4. Pengaruh Teknologi Finansial terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital DANA

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman terhadap teknologi finansial memiliki pengaruh signifikan dan positif terhadap minat penggunaan dompet digital DANA, dengan nilai *p-value* sebesar 0,000 dan *t-statistic* sebesar 4,055. Ini menjadikan variabel teknologi finansial sebagai faktor paling dominan yang memengaruhi minat Generasi Z dalam penelitian ini.

Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi pemahaman seseorang terhadap sistem dan konsep *financial technology*, semakin besar minatnya dalam menggunakan dompet digital. Pengetahuan tentang kelebihan *fintech* seperti efisiensi, kemudahan transaksi, dan integrasi layanan keuangan membuat Generasi Z merasa lebih percaya dan nyaman dalam menggunakan aplikasi DANA.

Oleh karena itu hipotesis pada variabel teknologi finansial dinyatakan **diterima**, karena hasil analisis

menunjukkan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat penggunaan. Temuan ini bertentangan dengan hasil penelitian (Salsabila Aninda et al., 2025), yang menyatakan bahwa teknologi finansial tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat investasi. Perbedaan ini kemungkinan disebabkan oleh konteks lokal dan tingkat perkembangan ekosistem fintech yang berbeda, seperti keberadaan fintech ilegal, tingkat kepercayaan terhadap lembaga sekuritas, serta penetrasi produk investasi digital yang belum merata. Di sisi lain, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Aulia & Hartono, 2021), yang menunjukkan bahwa pemahaman menyeluruh terhadap ekosistem teknologi finansial mampu meningkatkan persepsi manfaat dan sikap positif terhadap penggunaan dompet digital. Dukungan serupa juga ditunjukkan oleh (Syamsurizal et al., 2022), yang menyatakan bahwa keakraban mahasiswa dengan berbagai fitur teknologi keuangan secara langsung meningkatkan rasa percaya dan minat mereka terhadap aplikasi berbasis fintech. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemahaman dan pengalaman langsung terhadap teknologi finansial menjadi faktor penting dalam membentuk minat penggunaan, terutama di kalangan generasi muda yang aktif secara digital.

Dengan kata lain, edukasi dan peningkatan literasi teknologi keuangan menjadi strategi yang sangat penting untuk meningkatkan adopsi layanan keuangan digital di kalangan anak muda.

5. Pengaruh Inovasi terhadap Minat Menggunakan Dompet Digital DANA

Inovasi menjadi variabel kedua yang terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi DANA, dengan nilai *p-value* sebesar 0,003 dan *t-statistic* sebesar 2,993. Artinya, fitur-fitur baru dan

pembaruan berkelanjutan yang dihadirkan oleh DANA sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat Generasi Z untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Generasi Z dikenal sebagai kelompok pengguna awal (*early adopter*) yang sangat tertarik pada teknologi baru. Kehadiran fitur-fitur seperti *QRIS*, *cashback*, integrasi dengan platform *e-commerce*, dan tampilan aplikasi yang dinamis menjadi daya tarik utama bagi mereka. Semakin sering aplikasi memperbarui dan menyesuaikan diri dengan tren digital terbaru, maka akan semakin tinggi pula minat pengguna dari kalangan muda.

Jadi hipotesis pada variabel inovasi **diterima**. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Kurniati et al., 2023), yang menyatakan bahwa inovasi dalam aplikasi mobile banking menjadi faktor utama dalam mempertahankan loyalitas pengguna muda. Selain itu, (Nurjanah et al., 2021) juga menyebutkan bahwa inovasi merupakan aspek strategis dalam menjaga relevansi platform keuangan digital di tengah persaingan pasar yang sangat kompetitif.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 135 responden Generasi Z di Kota Semarang, diketahui bahwa dari lima variabel yang diuji, hanya dua yang memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi dompet digital DANA, yaitu pemahaman terhadap teknologi finansial dan inovasi. Sementara itu, variabel kemudahan penggunaan, keamanan, dan literasi keuangan tidak menunjukkan pengaruh signifikan. Temuan ini mencerminkan bahwa Generasi Z yang melek teknologi lebih menghargai kemajuan fitur dan kecanggihan aplikasi dibandingkan aspek teknis dasar yang dianggap sudah

sewajarnya ada. Implikasi kebijakan dari temuan ini mengarah pada pentingnya strategi edukasi digital dan inovasi berkelanjutan dari penyedia layanan dompet digital. Pemerintah dan pengembang aplikasi seperti DANA dapat mengembangkan program literasi teknologi finansial secara lebih menyeluruh, terutama bagi kalangan muda. Inovasi fitur seperti integrasi *e-commerce*, layanan keuangan mikro, dan personalisasi transaksi juga perlu terus ditingkatkan untuk mempertahankan loyalitas pengguna muda dan memperluas jangkauan adopsi.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa kendala. Pertama, cakupan responden terbatas pada Generasi Z di wilayah Kota Semarang, sehingga generalisasi hasil ke wilayah atau kelompok usia lain memerlukan kehati-hatian. Kedua, pendekatan kuantitatif berbasis kuesioner online memiliki keterbatasan dalam menggali pemahaman mendalam atau motivasi pribadi responden, terutama dalam konteks perilaku finansial yang kompleks. Dampak dari penelitian ini cukup signifikan bagi pengembangan sistem pembayaran digital di Indonesia. Pengetahuan mengenai faktor pendorong utama minat penggunaan yakni pemahaman teknologi dan inovasi dapat menjadi dasar dalam merancang strategi peningkatan inklusi keuangan digital. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa aspek keamanan dan kemudahan bukan lagi nilai jual utama bagi generasi yang sudah terbiasa dengan dunia digital. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan wilayah, memperbandingkan lintas generasi (misalnya dengan Generasi Y atau X), serta mengintegrasikan pendekatan kualitatif agar dapat menangkap wawasan yang lebih mendalam terkait preferensi dan hambatan penggunaan. Selain itu, penelitian ke depan juga dapat menggali

pengaruh faktor eksternal seperti pengaruh sosial, promosi, dan kebijakan regulasi terhadap adopsi dompet digital di Indonesia.

Saran

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan berikut beberapa saran yang di hasilkan pada penelitian ini:

1. Pengembang DANA perlu memprioritaskan pengembangan fitur inovatif yang memberikan nilai tambah nyata bagi Generasi Z, seperti personalisasi rekomendasi pengeluaran, mekanik gamifikasi untuk kebiasaan menabung, dan integrasi mulus dengan *e-commerce*.
2. Pembuat kebijakan dan regulator sebaiknya memfasilitasi kolaborasi lintas sektor antara pemerintah daerah, penyedia fintech, dan institusi pendidikan untuk menyusun program literasi teknologi finansial yang terstandarisasi dan mudah diakses oleh Gen Z.
3. Institusi pendidikan dan lembaga literasi disarankan mengintegrasikan modul praktik fintech berbasis studi kasus lokal ke dalam kurikulum dan kegiatan kampus, memanfaatkan pendekatan *peer-learning* dan simulasi transaksi digital untuk meningkatkan keterampilan, kepercayaan, dan penerapan literasi finansial di kalangan pelajar dan mahasiswa.
4. Praktisi pemasaran dan manajer produk harus menyusun strategi komunikasi yang menonjolkan pemahaman teknologi dan manfaat inovasi daripada klaim kemudahan generik, melakukan segmentasi pesan untuk subkelompok Gen Z, serta memanfaatkan *short-form video* dan *micro-influencer* lokal untuk mendorong awareness, trial, dan retensi fitur baru.

5. Untuk penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan geografis dan sampel lintas generasi, mengadopsi desain mixed-methods dengan komponen kualitatif mendalam untuk menangkap motivasi non-kuantitatif, serta menguji variabel moderator atau mediator seperti pengaruh sosial dan trust.

DAFTAR PUSTAKA

- (OJK), O. J. K. (2022). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2022*.
<https://www.ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/publikasi/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Kuangan-2022.aspx>
- Ajzen, I. (2020). The theory of planned behavior: Frequently asked questions. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(4), 314–324.
<https://doi.org/10.1002/hbe2.195>
- Arta, I. A., Chasanah, A. N., Prawitasari, D., & Samasta, A. S. (2025). *FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGELOLAAN KEUANGAN MAHASISWA DI ERA DIGITAL*. 5(1), 4306–4319.
- Aulia, A., & Hartono, S. (2021). Pengaruh Pengetahuan Financial Technology dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Digital Wallet. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 26(1), 1–12.
- Aurel, V., Abdurrahman, A., & Indriya, F. (2023). SEIKO: Journal of Management & Business Risk dan Trust Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Pospay. *SEIKO: Journal of Management & ...*, 6(1), 48–61.
<https://doi.org/10.37531/sejaman.v6i1.3410>
- Budianto, A. N., Yudi, S., & Yuliani, I. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Adopsi Mobile Payment di Era Pandemi COVID-19. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 19(1), 1–15.
- Cholid, M. N., & Adityo, T. H. (2021). Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan Dompot Digital (Studi Kasus pada Pengguna LinkAja di Surabaya). *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi*, 10(11), 1–17.
- Dewi, L. P., & Jatra, I. M. (2023). Pengaruh Norma Subjektif dan Kontrol Perilaku yang Dirasakan terhadap Niat Pembelian Online pada Mahasiswa. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 20(1), 77–90.
- Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., & Ringle, C. M. (2020). When to use and how to report the results of PLS-SEM. *European Business Review*, 31(1), 2–24.
<https://doi.org/10.1108/EBR-11-2018-0203>
- Indonesia., B. (n.d.). *Statistik Sistem Pembayaran Digital di Indonesia*.
<https://www.bi.go.id>
- Indonesia, B. (2023). *Statistik Sistem Pembayaran Digital di Indonesia*.
<https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/>
- Indonesia, D. (2024). *Tentang Kami dan Statistik Pengguna*.
<https://www.dana.id/>
- Junaedi, E., & Neneng, N. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat, Keamanan Dan Kemudahan Terhadap Minat Nasabah Menggunakan Layanan Mobile Banking Pada Pt. Bank Syariah Indonesia Di Tangerang. *I-BEST: Islamic Banking & Economic Law Studies*, 2(1), 13–32.
<https://doi.org/10.36769/ibest.v2i1.338>
- Kuangan, O. J. (2022). *Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (SNLKI) 2021-2025*.

- OJK.
- Kurniati, R., Utami, A. D., & Noviarini, R. (2023). Peran Inovasi Produk dan Promosi dalam Meningkatkan Loyalitas Pengguna Aplikasi Mobile Banking Generasi Z. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 26(1), 101–115.
- Laloan, W. T. J., Wenas, R. S., & Loindong, S. S. R. (2023). EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS SAM RATULANGI MANADO THE INFLUENCE OF EASE OF USE , PERCEIVED BENEFITS , AND RISKS ON INTEREST IN QRIS E-PAYMENT USERS IN STUDENTS OF THE FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS , *Jurnal EMBA Vol . 11 No . 2 April 2023 , Hal . 375. Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 11(2), 375–387.
- Lestari, R. T., Setyawati, E., & Sukirno, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Niat Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital pada Mahasiswa Generasi Z. *Jurnal Manajemen*, 14(3), 321–335.
- Safitri, M., Oktavia, V., & Oktoriza, L. A. (2025). Perencanaan Keuangan Dan Niat Investasi Di Antara Generasi Milenial: Efek Moderatif Dari Toleransi Risiko. *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan*, 13(01), 1–9. <https://doi.org/10.35450/jip.v13i1.1006>
- Nurjanah, S., Handayani, R., & Rahmawati, A. (2021). Pengaruh Inovasi dan Promosi Terhadap Minat Penggunaan Fintech pada Mahasiswa. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 11(2), 167–180.
- Pranata, F., Hartono, S., & Arista, D. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat, Keamanan, dan Kontrol Perilaku yang Dirasakan terhadap Minat Menggunakan Pembayaran Digital. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 14(1), 45–58.
- Prasetio, B. B., Wijayanti, I. E., & Kurniawan, D. (2022). Peran Keamanan dan Kepercayaan dalam Keputusan Pembelian Online: Studi pada E-Commerce. *Jurnal Akuntansi Dan Bisnis*, 22(1), 1–14.
- Putri, N. A., Kurniawan, R., & Widiastuti, R. (2023). Perilaku Penggunaan E-Wallet pada Generasi Z: Studi Kasus di DKI Jakarta. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi*, 10(1), 1–15.
- Rachman, A. (2021). *Implementasi Model TPB pada Adopsi Layanan Keuangan Digital oleh Gen Z dengan Faktor Feature Usability dan Accessibility Menggunakan SEM dan R Programming*. Telkom University Open Library. <https://openlibrary.telkomuniversit y.ac.id/pustaka/files/212779/>
- Rinjani, A. N., Nandika, K. A., Dahnaily, S., Nafisiyah, M., & Fauziyah, I. S. (2024). Pengaruh Bank Digital Terhadap Minat Gen Z. *Indonesian Journal of Economics, Management, and Accounting*, 1(4), 210–215.
- Riyanto, F., Purusa, N. A., Zakaria, F., & Chaichotchuang, E. (2025). *Jurnal Penelitian Ekonomi dan Bisnis Behavioral Factors Determining Interest in Using Online Loans Generation Z: A Study in Indonesia*. 10(1), 55–65. <https://doi.org/10.33633/jpeb.v10i1.12147>
- Rosanti, R. R., & Wijaya, E. D. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan, Pengalaman Penggunaan, dan Risiko terhadap Minat Generasi Z Menggunakan Layanan FinTech. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi*, 28(1), 35–49.

- Salsabila Aninda, P., Wibowo Noor Fikri, A., Indra Wahyu Putra, C., Kurniawan, D., & Hasanuddin. (2025). *Pengaruh Financial Technology, Literasi Keuangan, Motivasi Investasi Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Investasi Pada Generasi Z Di Kecamatan Tambun Selatan*. 2(2), 1122–1131.
- Sari, D. R., Maulana, A., Rosa, A., & Wahab, Z. (2024). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan (Behavior Intention) Aplikasi Brimo di Kota Prabumulih. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(11), 6773–6789. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i11.52258>
- Setiawan, A., & Susilo, A. (2023). Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 15(2), 123–138.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (3 ed.)). Alfabeta.
- Sukmawati, D., Rofiq, M., & Amalia, R. (2022). Literasi Keuangan dan Minat Mahasiswa Menggunakan Fintech: Perspektif Generasi Z. *Jurnal Keuangan Dan Perbankan*, 26(2), 245–258.
- Syamsurizal, A., Wibowo, S., & Santoso, A. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Financial Technology dan Minat Penggunaan Digital Wallet. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 20(2), 150–165.
- Utami, N. P., & Junaidi, J. (2023). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Pengguna Terhadap Keamanan Transaksi Digital. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 17(1), 1–14.
- Veronica Ong, & Nuryasman MN. (2022). Pengaruh Persepsi Risiko, Persepsi Kemudahan, Dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Linkaja. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 04(02), 516–524.
- Wahyuningtyas, D., Nugroho, A., & Fitriana, R. (2020). Persepsi Keamanan dan Kepercayaan Pengguna Terhadap Aplikasi Mobile Payment. *Jurnal Bisnis Dan Akuntansi*, 22(1), 89–102.
- Wibowo, S., Santoso, A., & Puspita, R. (2022). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Adopsi Dompot Digital dengan Model UTAUT2. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis*, 7(1), 1–15.
- Widiyati, H. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Dompot Digital di Kota Semarang. *Jurnal Sentrikom*, 11(2), 134–143. <https://jurnal.polines.ac.id/index.php/Sentrikom/article/view/3401>
- Yunita Sirait, S., Moody Manalu, H., & Simbolon, R. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan dan Financial Technology terhadap Inklusi Keuangan. *Bandung Conference Series: Business and Management*, 4. <https://doi.org/10.29313/bcsbm.v2i1.2388>