

# FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI GENERASI Z DALAM MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK

<sup>1</sup>Christera Kuswahyu Indira\*, <sup>2</sup>Putri Arganeta Permana

<sup>1,2</sup>Fakultas Ekonomi Universitas Gunadarma

Jl. Margonda Raya No. 100, Depok 16424, Jawa Barat

<sup>2</sup>putriarganeta@gmail.com

\* Corresponding author: <sup>1</sup>indirachristera@gmail.com

## Abstrak

Untuk mendapatkan sebuah barang masyarakat harus menggunakan sistem barter sebagai salah satu sistem transaksi dalam proses jual beli. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh literasi keuangan, literasi digital, persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan keamanan terhadap keputusan generasi Z dalam menggunakan uang elektronik. Populasi dalam penelitian ini adalah generasi Z yang sudah menggunakan uang elektronik lebih dari satu kali. Sampel penelitian yang digunakan sebanyak 112 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability dengan accidental sampling. Data yang digunakan adalah data primer dengan menyebarkan kuesioner. Penelitian ini menggunakan metode analisis SmartPLS - SEM (Partial Least Squares – Structural Equation Modeling). Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa variabel literasi digital, persepsi manfaat dan keamanan memiliki pengaruh langsung terhadap keputusan generasi Z dalam menggunakan uang elektronik. Literasi keuangan dan persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh langsung terhadap keputusan generasi Z dalam menggunakan uang elektronik.

**Kata kunci:** keamanan, keputusan penggunaan, literasi digital, literasi keuangan, persepsi kemudahan, persepsi manfaat

## Abstract

To get an object, people have to use the barter system as a transaction system in the buying and selling process. This study aims to identify and analyze the effect of financial literacy, digital literacy, perceived convenience, perceived benefits and security on generation Z's decision to use electronic money. The population in this study is generation Z who have used electronic money more than once. The research sample used was 112 respondents. The sampling technique used is non-probability with accidental sampling. The data used is primary data through the distribution of questionnaires. This research uses smartPLS - SEM (Partial Least Squares - Structural Equation Modeling) analysis method. The results in this study indicate that the variables of digital literacy, perceived benefits and security have a direct influence on generation Z's decision to use electronic money. Financial literacy and perceived convenience have no direct influence on generation Z's decision to use electronic money.

**Keywords:** digital literacy, financial literacy, perceived benefits, perceived convenience, security, usage decisions

## PENDAHULUAN

Pada awalnya, untuk mendapatkan sebuah barang masyarakat harus menggunakan sistem barter sebagai salah satu sistem transaksi dalam proses jual beli. Sistem ini akan dikatakan sah apabila pihak yang bersangkutan saling membutuhkan

dan bernilai sama. Seiring berjalannya waktu, sistem transaksi yang awalnya menggunakan sistem barter, mulai berkembang menggunakan uang. Indonesia mulai memberlakukan uang rupiah sebagai alat pembayaran yang sah setelah Bank Indonesia berdiri, yaitu pada tanggal 1 Juli 1953, (Visual Kemenkeu, n.d). Terdapat dua jenis uang rupiah yang dapat digunakan yaitu uang logam dan uang kertas.

Kemajuan teknologi di sektor perekonomian, alat pembayaran yang sebelumnya menggunakan uang tunai kini menggunakan uang elektronik. Uang elektronik merupakan pembayaran elektronik yang nilai uangnya disimpan dalam media tertentu (Bank Indonesia, 2020). Keuntungan penggunaan uang elektronik adalah masyarakat dapat dengan mudah mengontrol setiap pemasukan dan pengeluaran pada suatu transaksi. Namun, uang elektronik juga memiliki kekurangan, yaitu pengaksesan uang elektronik yang menggunakan internet secara terus menerus. Internet harus terus diaktifkan ketika ingin melakukan suatu transaksi, jika tidak diaktifkan maka proses transaksi tidak dapat dilakukan.

Nilai transaksi uang elektronik terus mengalami peningkatan dari bulan Februari 2023 hingga Februari 2024. Pada bulan Februari 2024, nilai transaksi uang elektronik mengalami peningkatan sebesar 41,2% atau yang semula dari Rp126,29 triliun menjadi Rp178,37 triliun. Selama periode ini, nilai transaksi top-up menjadi nilai transaksi yang paling tinggi dan mengalami peningkatan yaitu sebesar Rp68,15 triliun menjadi Rp94,06 triliun dan nilai terbesar kedua adalah transaksi belanja yang semula Rp31,97 triliun menjadi Rp41,39 triliun (Bank Indonesia, 2024).

Uang elektronik memiliki dua jenis media penyimpanannya, yaitu *chip based* dan *server based*. Penggunaan uang digital terus meningkat, pada tahun 2024, jumlah penggunaan uang elektronik sebanyak 820,20 juta yang mencakup 715,58 juta unit (87,24%) berbentuk *server* dan 104,62 juta unit (12,76%) berbentuk *chip*, (Bank Indonesia, 2024). DKI Jakarta merupakan salah satu wilayah dengan pengguna uang elektronik berbentuk server based terbanyak dibandingkan dengan wilayah Jawa Barat, Jawa Timur, Jawa Tengah dan Banten, yaitu sebanyak 546,63 juta unit. Salah satu layanan uang elektronik yang paling populer di kalangan generasi Z adalah ShopeePay sebesar 77% dan Dana sebesar 74%, (Populix, 2023).

Uang elektronik sudah semakin banyak beredar, penting bagi generasi Z untuk dapat memahami penggunaan uang elektronik tersebut untuk dapat digunakan pada kegiatan sehari-hari. Berdasarkan penelitian Lusiana dan Ichsanuddin (2022), literasi keuangan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik. Semakin banyak pengetahuan dan kemampuan seseorang dalam pengelolaan keuangan, seseorang akan menjadi semakin cerdas dalam mengambil keputusan terkait keuangannya. Sedangkan hasil penelitian Safira dan Susanti (2020), berpendapat bahwa literasi keuangan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik. Pengguna menggunakan uang elektronik hanya berdasarkan pada keinginannya saja tanpa memperhatikan detail ketentuan dan kebutuhan saat menggunakannya. Penelitian yang dilakukan oleh Munari dan Susanti (2021), menyatakan literasi digital memengaruhi keputusan untuk menggunakan uang elektronik. Semakin terampil seseorang dalam menggunakan teknologi, semakin besar juga mereka akan memanfaatkan uang elektronik. Sedangkan penelitian Pradini dan Susanti (2021), menyatakan bahwa literasi digital tidak memengaruhi keputusan untuk menggunakan uang elektronik. Banyak masyarakat yang ingin mencoba menggunakan *mobile banking* tanpa mempelajari informasi yang didapatkan. Hasil penelitian Iliyini dan Widiartanto (2020), menyatakan persepsi kemudahan berpengaruh pada keputusan untuk

menggunakan OVO. Keputusan penggunaan akan semakin tinggi apabila pengguna memiliki persepsi tentang kemudahan yang tinggi. Namun, penelitian Aprilia (2022) memberikan pendapat bahwa kemudahan tidak mempengaruhi keputusan penggunaan uang elektronik. Banyak pengguna menganggap penggunaan uang elektronik tidak mudah. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Yuliana (2020), persepsi manfaat memengaruhi pilihan untuk menggunakan *e-wallet*. Saat ini *e-wallet* sangat bermanfaat bagi mahasiswa dalam memenuhi kebutuhan hariannya, seperti transaksi pembayaran belanja, menonton bioskop hingga membayar tagihan listrik. Penelitian menurut Annisa, Syarifuddin dan Rura (2022), menyatakan bahwa persepsi manfaat tidak memengaruhi keputusan untuk menggunakan uang elektronik. Jika tidak ada manfaat yang dirasakan, penggunaan uang elektronik berbasis QRIS dapat mengalami penurunan. Penelitian yang dilakukan Ferdiansyah dan Nur (2022), menyatakan bahwa keamanan memengaruhi pilihan pengguna untuk menggunakan *e-wallet* DANA. Penggunaan *e-wallet* DANA dapat meningkat jika data pribadi dan uang di dalamnya aman. Efrianto dan Tresnawaty (2021), berpendapat bahwa, keamanan transaksi online tidak menjadi masalah bagi pengguna, karena sistem telah memperkirakan apa yang akan terjadi serta sudah terproteksi dengan menggunakan 3 lapis keamanan seperti password, secure PIN dan kode OTP.

Sangat penting untuk memahami berbagai jenis produk keuangan karena dapat membantu dalam mengalokasikan uang dengan lebih mudah dan memiliki kendali atas keuangan itu sendiri, (Sada, 2022). Agar pengguna dapat menggunakan uang elektronik dengan mudah, pengguna harus memahami cara uang elektronik bekerja. Dalam menggunakan uang elektronik pengguna akan mempertimbangkan manfaat dari hasil kerja uang elektronik, apabila manfaat yang diterima telah sesuai dengan harapan, maka uang elektronik akan digunakan dalam transaksi sehari-hari. Pengguna harus mempertimbangkan keamanan, karena dalam menggunakan uang elektronik, pengguna akan menyerahkan berbagai macam data kepada perusahaan layanan uang elektronik yang dimana data tersebut harus terjamin keamanannya. Apabila pengguna merasa terjamin keamanannya, maka keputusan penggunaan akan dapat meningkat.

Dengan mempertimbangkan masalah dan perbedaan hasil penelitian, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan uang elektronik generasi Z. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh langsung dari faktor literasi keuangan, literasi digital, persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan keamanan terhadap keputusan generasi Z dalam menggunakan uang elektronik. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman generasi Z tentang hal-hal yang dapat memengaruhi keputusan mereka tentang menggunakan uang elektronik dan dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan dalam memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh literasi keuangan, literasi digital, persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan keamanan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada generasi Z.

## **KERANGKA TEORI**

### **Keputusan Penggunaan**

Keputusan penggunaan merupakan pembayaran yang dipilih oleh pengguna uang elektronik untuk bertransaksi di antara berbagai jenis produk keuangan yang tersedia saat ini, (Safira & Susanti, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Megaranto, Samdin, Sujono dan Madi (2025), menyatakan bahwa keputusan penggunaan

memengaruhi pengguna dengan persepsi kemudahan dan persepsi manfaatnya yang diberikan ketika menggunakan Qris. Hasil penelitian Rokhilawati (2025) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan merupakan faktor yang dapat memengaruhi keputusan penggunaan. Kemudahan dalam bertransaksi menjadi dasar bagi pengguna untuk menggunakan dompet digital. Terdapat lima indikator keputusan penggunaan menurut Kotler dan Armstrong (2018), yaitu pengenalan masalah, pencarian informasi, penilaian alternatif, keputusan penggunaan dan perilaku pasca-penggunaan.

### **Literasi Keuangan**

Menurut Huston, literasi keuangan adalah pemahaman dan kemampuan untuk melakukan transaksi keuangan yang berdampak pada perilaku dan kesejahteraan finansial seseorang, (Ismanto, Widiastuti, Muharam, Pangestuti & Rofiq, 2019). Berdasarkan penelitian Lusiana dan Ichsanuddin (2022), literasi keuangan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan ShopeePay. Seseorang yang memiliki kemampuan literasi dengan baik akan memengaruhi cara dalam mengelola keuangannya. Penelitian yang dilakukan Azis dan Erna (2024), literasi keuangan berpengaruh terhadap penggunaan *e-money*. Jika seseorang dapat dengan bijak mengelola keuangan, maka masalah-masalah keuangan seperti tagihan hutang, tidak memiliki tabungan dan tidak dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan dapat dihindarkan. Terdapat tiga indikator pada literasi keuangan menurut Choerudin (2023), yaitu pengetahuan keuangan, sikap keuangan dan *financial behavior*.

H1 : Literasi keuangan berpengaruh terhadap keputusan generasi z dalam menggunakan uang elektronik.

### **Literasi Digital**

Literasi digital pemahaman dan kemampuan untuk menggunakan alat komunikasi digital, jaringan, dan media dengan cara yang bijak, cerdas, tepat, dan sesuai dengan hukum, (Rizal, 2022). Berdasarkan hasil penelitian Fadhillah dan Purwanto (2022), keputusan bisnis kecil dan menengah (UMKM) di wilayah Jakarta dipengaruhi oleh literasi digital. Dengan meningkatnya pengetahuan digital di Indonesia, UMKM yang sebelumnya menggunakan metode pembayaran konvensional beralih ke *e-wallet*. Penelitian yang dilakukan oleh Munari dan Susanti (2021), menyatakan literasi digital memengaruhi keputusan untuk menggunakan *e-banking*. Pengguna dapat melakukan segala transaksi dengan mudah dan tanpa kesulitan dengan kemampuan literasi digital yang dimiliki. Terdapat empat indikator literasi digital menurut Pradini dan Susanti (2021), yaitu pencarian informasi di internet, panduan arah, evaluasi konten terkait informasi dan menyusun pengetahuan terkait informasi.

H2 : Literasi digital berpengaruh terhadap keputusan generasi z dalam menggunakan uang elektronik.

### **Persepsi Kemudahan**

Menurut Nasri & Charfeddine, persepsi kemudahan adalah kepercayaan bahwa teknologi dapat digunakan dan dipahami dengan mudah, (Astari, Yasa, Giantri & Sukaatmadja, 2023). Berdasarkan hasil penelitian Pirdayanti dan Wiagustini (2021), persepsi kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *financial technology*. Transaksi cashless memudahkan mahasiswa untuk membayar atau membeli barang dan jasa yang mereka inginkan, kemudahan ini akan mendorong mereka untuk menggunakannya. Menurut penelitian Octaviola, Elwisam dan Digdowiseiso (2023),

menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh pada pilihan pengguna untuk menggunakan *e-wallet* OVO. *E-wallet* OVO memudahkan pelanggan saat melakukan transaksi dan dapat digunakan kapan saja. Terdapat empat indikator persepsi kemudahan menurut Safira dan Susanti (2020), yaitu mudah untuk digunakan, mudah untuk dipahami, praktis dalam penggunaan dan fleksibilitas.

H3 : Persepsi kemudahan berpengaruh terhadap keputusan generasi z dalam menggunakan uang elektronik.

### **Persepsi Manfaat**

Menurut Wallace dan Sheetz, persepsi kemudahan adalah tingkat kepercayaan seseorang terhadap penggunaan teknologi yang dapat memaksimalkan pekerjaan mereka, (Astari et al., 2023). Berdasarkan hasil penelitian Sugiarti, Suherman dan Khalida (2024) persepsi manfaat memengaruhi keputusan pengguna untuk menggunakan BNI Tapcash. Manfaat yang dirasakan terkait dengan teknologi informasi yang dapat meningkatkan kinerja dan memberikan keuntungan bagi pengguna. Hasil penelitian Ardiansyah (2022), menyatakan bahwa manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan OVO. OVO memberikan kemampuan yang dapat membantu pengguna seperti menjadi lebih praktis, nyaman dan aman ketika transaksi berlangsung. Terdapat enam indikator persepsi manfaat menurut Astari et al., (2023), yaitu bekerja lebih cepat, meningkatkan performance pekerjaan, meningkatkan produktivitas, meningkatkan efektivitas pekerjaan, memudahkan dalam pekerjaan dan bermanfaat.

H4 : Persepsi manfaat berpengaruh terhadap keputusan generasi z dalam menggunakan uang elektronik.

### **Keamanan**

Dalam lingkungan online, keamanan adalah kemampuan situs web atau layanan perusahaan untuk menghindari pencurian data dan transaksi keuangan konsumen selama berada dalam hubungan diantaranya, (Sawhani, 2021). Berdasarkan hasil penelitian Putri, Dewi, Kusuma, dan Laksmi (2025), keamanan memengaruhi keputusan untuk menggunakan QRIS di kota Denpasar. Semakin tinggi keamanan yang di diberikan, maka akan semakin meningkat jumlah penggunaannya, hal ini dikarenakan keamanan mencakup perasaan bahwa seseorang dilindungi dari kejahatan. Hasil penelitian Astuti dan Mahmud (2023), menyatakan bahwa keamanan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* OVO. Jika keamanan pada *e-wallet* OVO ditingkatkan, maka akan lebih banyak orang yang akan menggunakannya. Terdapat tiga indikator keamanan menurut Handayani, Hidayah, Kurnia, dan Siringoringo (2024), yaitu ketidaktakutan memberikan informasi, keyakinan bahwa informasi dilindungi dan keyakinan bahwa uang yang ada di alat elektronik dilindungi selama transaksi.

H5 : Keamanan berpengaruh terhadap keputusan generasi z dalam menggunakan uang elektronik.

## **METODE PENELITIAN**

Data primer yang dikumpulkan melalui metode kuantitatif merupakan sumber utama informasi untuk penelitian ini. Data diperoleh menggunakan Google Form yang didistribusikan melalui platform media sosial seperti WhatsApp, Instagram, dan Telegram. Generasi Z yang telah menggunakan uang elektronik dalam bentuk dompet digital, digunakan sebagai populasi penelitian ini. Sampel yang dipilih terdiri dari

generasi Z yang berdomisili di DKI Jakarta. Penelitian ini menerapkan teknik *non-probability sampling* dengan jenis *accidental sampling* dalam pengambilan jumlah sampelnya. Rumus Cochran digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan ukuran sampel. Berikut hasil perhitungan berdasarkan Persamaan 1 berikut.

$$n = \frac{(1,96)^2(0,5)(0,5)}{(0,1)^2} \quad (1)$$

Berdasarkan hasil perhitungan, sampel minimum yang dapat digunakan adalah sebesar 96 responden. Sampel yang terkumpul sebanyak 112 responden yang pernah menggunakan uang elektronik dalam bentuk digital. Dalam penelitian ini, responden memiliki informasi utama terkait dengan data yang dikumpulkan. Berikut ini uraian definisi operasional variabel tersaji pada Tabel 1.

**Tabel 1. Definisi Operasional Variabel**

No	Variabel	Indikator	Sumber
1	Literasi keuangan (X1)	1. Pengetahuan keuangan 2. Sikap keuangan 3. <i>Financial behavior</i>	Choerudin (2023)
2	Literasi digital (X2)	1. Pencarian informasi di internet 2. Panduan arah 3. Evaluasi konten terkait informasi 4. Menyusun pengetahuan terkait informasi	Pradini dan Susanti (2021)
3	Persepsi kemudahan (X3)	1. Mudah untuk digunakan 2. Mudah untuk dipahami 3. Praktis dalam penggunaan 4. Fleksibilitas	Safira dan Susanti (2020)
4	Persepsi manfaat (X4)	1. Bekerja lebih cepat 2. Meningkatkan performance pekerjaan 3. Meningkatkan produktivitas 4. Meningkatkan efektivitas pekerjaan 5. Memudahkan dalam pekerjaan 6. Bermanfaat	Astari et al. (2023)
5	Keamanan (X5)	1. Ketidaktakutan memberikan informasi 2. Keyakinan bahwa informasi dilindungi 3. Keyakinan bahwa uang yang ada di alat elektronik dilindungi selama transaksi.	Handayani, Hidayah, Kurnia dan Siringoringo (2024)
6	Keputusan penggunaan (Y)	1. Pengenalan masalah 2. Pencarian informasi 3. Penilaian alternatif 4. Keputusan penggunaan 5. Perilaku pasca-penggunaan	Kotler dan Armstrong (2018)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden

Karakteristik responden penelitian terbagi menjadi berbagai kategori, seperti jenis kelamin, usia, pekerjaan, domisili, pemasukan dalam satu bulan, nominal uang elektronik yang dikeluarkan dalam satu bulan, layanan uang elektronik yang digunakan,

seberapa sering menggunakan uang elektronik dalam sebulan dan penggunaan uang elektronik untuk pembayaran/transaksi. Kuesioner ini disebarikan pada grup dan *story* whatsapp serta media sosial berupa instagram dalam bentuk *story* yang mayoritas penggunaannya adalah perempuan sebanyak 68% dan berusia 22 tahun. Pekerjaan yang didominasi oleh generasi Z adalah pelajar/mahasiswa sebesar 79%, dikarenakan uang elektronik memiliki beragam fitur yang dapat membantu, mengontrol dan menunjang kegiatan dalam mengelola keuangan mereka. Domisili generasi Z terbanyak berada di Jakarta Timur sebesar 41%, banyak toko atau outlet yang sudah banyak menggunakan uang elektronik sebagai alat transaksi karena banyaknya promo yang dapat membantu meningkatkan aktivitas bisnisnya. Pendapatan generasi Z yang mendominasi penggunaan uang elektronik adalah Rp1.000.000 – Rp3.000.000 sebesar 41%, generasi dengan pendapatan sebanyak ini akan menggunakan uang elektronik untuk mendapatkan berbagai macam promo yang telah disediakan agar pemasukan ini cukup untuk satu bulan. Nominal pengeluaran yang dikeluarkan oleh generasi Z dalam satu bulan ketika menggunakan uang elektronik adalah sebesar < Rp1.000.000 sebesar 67%, uang elektronik banyak digunakan oleh generasi ini karena dapat membantu proses transaksi walaupun dalam jumlah yang kecil. Layanan uang elektronik yang paling banyak digunakan adalah ShopeePay sebesar 68%, hal ini dikarenakan ShopeePay memberikan keuntungan bagi penggunaannya berupa transfer secara gratis dan dapat menyimpan saldo hingga Rp20.000.000. Frekuensi penggunaan uang elektronik oleh generasi Z adalah sebanyak 4-6 kali sebesar 41%, banyaknya penggunaan uang elektronik ini dikarenakan banyaknya manfaat yang didapat dari berbagai macam toko atau outlet. Penggunaan uang elektronik didominasi untuk melengkapi berbagai macam kebutuhan hidup seperti makanan/minuman sebesar 80%, banyaknya warung dan restoran yang terintegrasi dengan uang elektronik yang didukung oleh fitur-fitur tambahan yang dapat membuat generasi Z lebih cepat dan efektif dalam melakukan suatu transaksi.

## **Pembahasan**

### **Uji Model Pengukuran (*Outer Model*)**

#### **Uji Validitas**

Uji validitas dilakukan terhadap 30 responden dengan menyebarkan 25 pernyataan, yang berisi 3 pernyataan variabel literasi keuangan, 4 pernyataan variabel literasi digital dan variabel persepsi kemudahan, 6 pernyataan variabel persepsi manfaat, 3 pernyataan variabel keamanan dan 5 pernyataan variabel keputusan penggunaan. Terdapat 2 uji validitas yang digunakan, yaitu uji validitas konvergen dan uji validitas diskriminan. Uji validitas konvergen digunakan untuk menentukan validitas suatu instrumen. Uji ini dinilai berdasarkan korelasi antara skor pernyataan dan konstruk skor yang dihitung menggunakan PLS. Instrumen dianggap valid jika nilai *outer loading* > 0.5. Berdasarkan hasil uji, seluruh pernyataan dalam penelitian dinyatakan valid karena memiliki nilai *outer loading* > 0.5. Salah satu cara untuk menguji validitas diskriminan adalah dengan membandingkan nilai beban *cross* pada struktur yang dituju dengan nilai beban konstruk lain atau dengan menggunakan besaran nilai *square root AVE* (*Average Extracted Variance*) untuk mengevaluasi hubungan antara masing-masing struktur dan konstruk lainnya. Jika nilai AVE lebih dari 0.5, validitas diskriminan telah terpenuhi. Berdasarkan hasil uji, besarnya nilai AVE pada semua variabel sudah lebih dari 0.5 yang menyatakan bahwa seluruh variabel telah valid dan telah memenuhi standar ketentuannya.

## Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat diukur dengan melihat besarnya nilai *composite reliability* dan nilai *cronbach's alpha*. Jika nilai *composite reliability* dan nilai *cronbach's alpha* > 0.70, maka dianggap reliabel. Berdasarkan hasil penelitian, seluruh variabelnya telah reliabel karena seluruh nilai *cronbach's alpha* telah lebih dari 0.7.

## Uji Model Struktur (*Inner Model*)

**Tabel 2. Hasil Uji *Inner Model* dan Uji Hipotesis**

Variabel	<i>T</i> <i>statistics</i>	<i>P value</i>	Keterangan
Literasi Keuangan – Keputusan Penggunaan	1.427	0.077	Tidak Signifikan
Literasi Digital – Keputusan Penggunaan	1.744	0.041	Signifikan
Persepsi Kemudahan – Keputusan Penggunaan	0.355	0.361	Tidak Signifikan
Persepsi Manfaat – Keputusan Penggunaan	2.727	0.003	Signifikan
Keamanan – Keputusan Penggunaan	3.706	0.000	Signifikan

*R Square*: .700 ; *adjusted R-square*: .686 ; *Saturated model*: .066 ; *Estimated model*: .066

Dalam penelitian ini, terdapat 3 uji yang digunakan, yaitu R Square, F Square dan *Predictive Relevance* (Q Square). Hasil uji inner model dan uji hipotesis tersaji pada Tabel 2. Penelitian ini mengukur pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya dengan menggunakan uji R Square yang menunjukkan seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya. Berdasarkan hasil uji, besarnya nilai *adjusted R Square* adalah 0.686 atau sebesar 68.8%. Informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa sebanyak 68.8% variabel independen yaitu literasi keuangan, literasi digital, persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan keamanan mampu mempengaruhi variabel dependennya yaitu keputusan penggunaan, sedangkan sisanya sebanyak 32% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

F Square dilakukan untuk mengukur pengaruh variabel bebas dan variabel terikat secara bersamaan. Berdasarkan hasil uji, variabel persepsi kemudahan menjadi variabel yang paling kecil pengaruhnya dibanding dengan keempat variabel lainnya, yaitu literasi keuangan, literasi digital, persepsi manfaat dan keamanan dalam keputusan generasi Z dalam menggunakan uang elektronik. Untuk mengetahui seberapa baik model menghasilkan nilai observasi dapat menggunakan uji *predictive relevance* (Q Square). Hasil uji menunjukkan bahwa model memiliki nilai prediktif yang relevan, dengan nilai Q Square sebesar 0,661%. Untuk mengukur kecocokan model dapat menggunakan uji SRMR (*Standardized Root Mean Square Residual*). Berdasarkan hasil uji besarnya nilai SRMR adalah 0.066, artinya model penelitian memiliki kecocokan model yang baik, karena nilainya kurang dari 0.08.

## Uji Hipotesis

Uji hipotesis dapat diukur menggunakan 2 cara, yaitu, menggunakan nilai *P-Value* dan *T Statistics*. Hipotesis dalam penelitian dapat diterima apabila besarnya nilai *P-Value* lebih kecil dari 0,05 dan memiliki nilai t tabel sebesar 1,98260.

Hipotesis 1 yaitu pengaruh literasi keuangan terhadap keputusan generasi z dalam menggunakan uang elektronik, hipotesis 1 ditolak, karena literasi keuangan tidak memiliki pengaruh langsung terhadap keputusan generasi Z dalam menggunakan uang

elektronik. Dibuktikan oleh besarnya nilai t-hitung sebesar  $1,427 < 1,98260$  dan nilai *P value* lebih besar dari 0,05. Ditunjukkan dengan hasil jawaban pada pernyataan kuesioner “Saya memiliki kemampuan untuk mengatur semua aspek keuangan saya” terdapat beberapa responden yang menjawab tidak setuju, banyaknya keperluan atau kegiatan pelajar/mahasiswa di luar rumah membuat generasi ini sulit dalam menentukan prioritas dalam keuangannya. Namun, Responden Gen Z setuju dan sangat setuju bahwa membuat anggaran bulanan yang baik dan mampu mengatur semua aspek keuangan, seperti berhemat, menentukan skala prioritas, dan bertindak rasional dalam pengeluaran, adalah penting untuk kesuksesan dan kesejahteraan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Safira dan Susanti (2020), literasi keuangan tidak memengaruhi keputusan seseorang untuk menggunakan uang elektronik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, tanpa adanya literasi keuangan, generasi Z akan menggunakan uang elektronik sesuai dengan keinginannya tanpa memperhatikan kebutuhan dan risikonya. Pada umumnya, generasi ini akan mengikuti suatu tren yang sedang berlaku di lingkungannya dan uang yang dimiliki akan dialokasikan ke mana saja tanpa perlu dipertimbangkan skala prioritasnya.

Hipotesis 2 yaitu pengaruh literasi digital terhadap keputusan generasi z dalam menggunakan uang elektronik, hipotesis 2 diterima, karena literasi digital memiliki pengaruh langsung terhadap keputusan generasi Z dalam menggunakan uang elektronik. Dibuktikan oleh besarnya nilai t-hitung sebesar  $1,744 < 1,98260$  dan nilai *P value* kurang dari 0,05. Ditunjukkan dengan hasil jawaban pada pernyataan kuesioner “saya dapat mengakses halaman aplikasi uang elektronik dan memiliki kemampuan untuk melakukannya”. Responden setuju bahwa kemampuan untuk mengakses halaman aplikasi uang elektronik perlu dimiliki oleh setiap generasi Z ketika ingin menggunakannya. ShopeePay merupakan salah satu aplikasi uang elektronik yang dapat digunakan oleh generasi Z dalam membantu memenuhi kebutuhan hariannya. ShopeePay memiliki halaman utama yang mudah diakses karena aplikasi ini langsung menyiapkan berbagai macam menu atau fiturnya, sehingga generasi Z tidak perlu mencari-cari menu atau fiturnya. Dalam hal ini, terdapat beberapa Generasi Z yang tidak terampil dalam mengakses berbagai macam produk *E-Wallet*, namun dengan kemampuannya dalam pencarian informasi di internet tentang berbagai macam produk *e-wallet*, generasi Z dapat memilih produk layanan keuangan digital yang sesuai dengan kebutuhan. Hasil penelitian sejalan dengan yang sudah dilakukan oleh Fadhillah dan Purwanto (2022) dan Munari dan Susanti (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan uang elektronik dipengaruhi oleh literasi digital. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dengan adanya kemampuan literasi digital seperti kemampuan mengoperasikan komputer, kemampuan mengakses halaman dan produk layanan uang elektronik, maka dapat meningkatkan keputusan penggunaan uang elektronik.

Hipotesis 3 yaitu pengaruh persepsi kemudahan terhadap keputusan generasi z dalam menggunakan uang elektronik, hipotesis 3 ditolak, karena persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh langsung terhadap keputusan generasi Z dalam menggunakan uang elektronik. Dibuktikan oleh besarnya nilai t-hitung sebesar  $0,355 < 1,98260$  dan nilai *P value* lebih dari 0,05. Ditunjukkan dengan hasil jawaban pada pernyataan kuesioner “bagi saya uang elektronik praktis untuk digunakan”, sebagian responden menjawab tidak setuju dimana mereka merasa kurangnya kepraktisan dalam penggunaan uang elektronik ketika sedang digunakan, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Aprilia (2022) berdasarkan penelitian tersebut tidak merasakan kemudahan dan keuntungan dalam penggunaan uang elektronik. Namun, banyak

responden yang setuju dan sangat setuju bahwa uang elektronik lebih mudah digunakan daripada uang tunai karena sistem kerja uang elektronik mudah dipahami dan banyak outlet yang menerima transaksi dengan uang elektronik. Generasi Z adalah generasi yang berkembang bersamaan dengan teknologi, kemudahan menggunakan uang elektronik bukan alasan utama mereka memilih untuk menggunakannya. Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian Pirdayanti dan Wiagustini (2021) dan Octaviola, Elwisam dan Digdowniseiso (2023) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh terhadap keputusan *financial technology*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pada generasi Z akan cenderung terus menggunakan uang elektronik dengan mudah tanpa mengalami kesulitan.

Hipotesis 4 yaitu pengaruh persepsi manfaat terhadap keputusan generasi z dalam menggunakan uang elektronik, hipotesis 4 diterima, karena persepsi manfaat memiliki pengaruh langsung terhadap keputusan generasi Z dalam menggunakan uang elektronik. Dibuktikan oleh besarnya nilai t-hitung sebesar  $2,727 > 1,98260$  dan nilai *P value* kurang dari 0,05. Ditunjukkan dengan hasil jawaban pada pernyataan kuesioner “uang elektronik dapat memasukkan nominal transaksi dengan lebih tepat”, responden sangat setuju dengan pernyataan tersebut karena generasi Z merasakan manfaat atas penggunaan uang elektronik karena dapat menghindari kesalahan dalam memasukkan besarnya nilai nominal sehingga menjadikan transaksi menjadi lebih cepat. Faktor lain yang membuat generasi ini menggunakan uang elektronik adalah kemudahannya dalam mendukung proses transaksi pembayaran atas kebutuhan yang dimiliki yang memberikan manfaat tertentu dalam menggunakan uang elektronik. Nominal uang yang dikeluarkan paling banyak oleh generasi Z dalam waktu satu bulan adalah sebesar  $< \text{Rp}1.000.000$ . Ketentuan yang dimiliki oleh aplikasi uang elektronik ketika ingin melakukan transaksi adalah lebih dari  $\text{Rp}10.000$ . Sehingga menjadikan pembayaran lebih cepat karena dapat meningkatkan kinerja dan meningkatkan produktivitas ketika mengerjakan dua pekerjaan sekaligus. Hasil penelitian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sugiarti, Suherman dan Khalida (2024) dan Ardiansyah (2022) yang menyatakan bahwa manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, banyaknya manfaat dari penggunaan uang elektronik seperti meningkatkan kinerja, meningkatkan produktivitas dan memudahkan dalam pekerjaan, membuat generasi Z menggunakan uang elektronik untuk memenuhi kehidupan hariannya.

Hipotesis 5 yaitu pengaruh keamanan terhadap keputusan generasi z dalam menggunakan uang elektronik, hipotesis 5 diterima, karena keamanan memiliki pengaruh langsung terhadap keputusan generasi Z dalam menggunakan uang elektronik. Dibuktikan oleh besarnya nilai t-hitung sebesar  $3.706 > 1,98260$  dan nilai *P value* kurang dari 0,05. Ditunjukkan dengan hasil jawaban pada pernyataan kuesioner “saya memutuskan menggunakan uang elektronik berdasarkan pertimbangan tingkat kerahasiaannya”, responden setuju dengan pernyataan tersebut, generasi Z sangat berhati-hati dalam memilih uang elektronik karena pada saat penggunaannya mereka akan memberikan informasi atau data pribadinya. Banyak generasi Z yang menggunakan uang elektronik untuk memenuhi kebutuhan hariannya, hal ini dibuktikan dengan frekuensi penggunaan uang elektronik yaitu sebanyak 4-6 kali dalam sebulan. Dengan banyaknya frekuensi atas penggunaan uang elektronik ini, generasi Z mulai dapat percaya bahwa informasi atau data yang diberikan akan terjamin keamanannya. Namun, sebagian generasi Z masih tidak percaya dengan keamanan uang elektronik dalam memberikan jaminan keamanan saldo pribadinya. Penelitian ini sejalan dengan

penelitian Putri, Dewi, Kusuma dan Laksmi (2025) dan Astuti dan Mahmud (2023), keputusan untuk menggunakan uang elektronik dipengaruhi oleh keamanan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, ketika uang elektronik memiliki pengendalian keamanan yang cukup baik serta dapat memberikan jaminan keamanan pada data pengguna, keputusan penggunaan pada generasi Z dapat meningkat.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan, diperoleh simpulan yaitu literasi digital, persepsi manfaat dan keamanan memiliki pengaruh langsung terhadap keputusan generasi Z dalam menggunakan uang elektronik. Sedangkan, literasi keuangan dan persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh langsung terhadap keputusan generasi Z dalam menggunakan uang elektronik.

Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian yang akan datang tentang bagaimana literasi keuangan, literasi digital, persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan keamanan memengaruhi keputusan generasi Z untuk menggunakan uang elektronik. Generasi Z yang berusia 22 tahun dapat menambah pengetahuannya mengenai produk keuangan didalam layanan uang elektronik agar banyak dari mereka yang dapat menggunakannya untuk memenuhi kebutuhan harian dan kesejahteraan mereka, baik di masa sekarang maupun di masa depan. Selain itu, layanan uang elektronik dapat lebih meningkatkan layanannya agar generasi Z bisa meningkatkan keputusan penggunaannya melalui kemudahan dalam pengaksesan uang elektronik. Untuk penelitian yang akan datang, diharapkan untuk memasukkan faktor tambahan yang mempengaruhi keputusan untuk menggunakan uang elektronik, seperti kepercayaan, gaya hidup, risiko dan variabel lainnya yang berkaitan dengan keputusan penggunaan uang elektronik.

Agar uang elektronik dapat menjadi pilihan utama dalam bertransaksi bagi generasi Z, maka generasi ini dapat menambah kemampuan literasi keuangan dan literasi digital agar dapat memaksimalkan penggunaan uang elektronik dalam menggolongkan produk keuangan yang sesuai dengan kebutuhan generasi Z. Keputusan penggunaan dapat timbul ketika generasi Z merasakan kemudahan dan manfaat sesuai dengan ekspektasi mereka sehingga generasi Z akan melibatkan penggunaan uang elektronik dalam memenuhi kebutuhannya. Keamanan menjadi pertimbangan bagi generasi Z dalam penggunaan uang elektronik karena mereka akan menyerahkan beberapa data pribadinya kepada sistem yang diharapkan sistem dapat menjaga data tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, A., Syarifuddin, & Rura, Y. (2023). Analisis pengaruh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko terhadap keputusan penggunaan uang elektronik berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. *Akrual: Jurnal Bisnis dan Akuntansi Kontemporer*, 16(2), 133-144.
- Aprilia, R. W., & Susanti, D. N. (2022). Pengaruh kemudahan, fitur layanan, dan promosi terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* DANA di Kabupaten Kebumen. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis dan Akuntansi (JIMMBA)*, 4(3), 399-409.

- Ardiansyah, I. (2022). Keputusan penggunaan OVO dalam transaksi pembayaran pada aplikasi Grab. *UG JURNAL*, 16(4), 12-13.
- Astari, A.A.E., Yasa, N.N.K., Giantri, I.G.A.K., Sukaatmadja, I.P.G. (2023). *Technology accepted model theory of planned behavior, dan fear of covid-19: Niat konsumen melanjutkan penggunaan dompet digital*. Bali: CV. Intelektual Manifes Media.
- Astuti, D. Y., & Mahmud, M. (2023). Pengaruh kemudahan penggunaan, manfaat, keamanan dan promosi terhadap keputusan penggunaan e-wallet OVO. *Jurnal Mirai Management*, 8(2), 414-430.
- Azis, P. M. W., & Erna, S. (2024). Determinan penggunaan e-money pada mahasiswa program studi akuntansi. *Economic Reviews Journal*, 3(3), 2192-2199.
- Bank Indonesia. (2020). *Apa itu uang elektronik*. Jakarta: Departemen Komunikasi Bank Indonesia.
- Bank Indonesia. (2024). *Sistem pembayaran dan infrastruktur pasar keuangan indonesia*. Jakarta: Departemen Statistik Bank Indonesia.
- Choerudin, A. (2023). *Literasi keuangan*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Efrianto, G., & Tresnawaty, N. (2021). Pengaruh privasi, keamanan, kepercayaan dan pengalaman terhadap penggunaan fintech di kalangan masyarakat Kabupaten Tangerang Banten. *Jurnal Liabilitas*, 6(1), 53-72.
- Fadhilla, M. U., & Purwanto, E. N. (2022). The effect of digital literacy and perceptions of personal data security on the decision to use e-wallet as a payment system in msme in the Jakarta area. *Journal of Management and Energy Business*, 2(2), 1-19.
- Ferdiansyah, M. R., & Nur, D. I. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan e-wallet DANA pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis UPN" Veteran" Jawa Timur. *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*, 4(6), 7970-7978.
- Handayani, Y., Hidayah, N., Kurnia, D., & Siringoringo, H. (2024). Pengaruh persepsi kemanfaatan, kemudahan dan faktor keamanan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada generasi Z. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 29(1), 164-174.
- Iliyin, A., & Widiartanto, W. (2020). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi keamanan terhadap keputusan penggunaan OVO PT Visionet Data Internasional (Studi pada pengguna OVO di Kota Surakarta). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 9(1), 85-92.
- Ismanto, H., Widiastuti, A., Muharam, H., Pangestuti, I. R. D., & Rofiq, F. (2019). *Perbankan dan literasi keuangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2018). *Principles of Marketing*. (Global Edition, 17<sup>th</sup> Edition). London: Pearson Education.
- Lusiana, A., & Ichsanuddin, D. (2022). Analisis keputusan penggunaan ShopeePay mahasiswa manajemen Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur. *Jurnal Sosial Ekonomi dan Humaniora*, 8(3), 391-397.
- Megaranto, A., & Madi, R. A. (2025). Persepsi manfaat, risiko, dan kepercayaan sebagai determinan keputusan penggunaan *financial technology*. *HOMANIS: Jurnal Halu Oleo Manajemen dan Bisnis*, 2(1), 18-29.
- Munari, S. A., & Susanti, S. (2021). The effect of ease of transaction, digital literacy, and financial literacy on the use of e-banking. *Economic Education Analysis Journal*, 10(2), 298-309. doi.org:10.15294/eeaj.v10i2.39335.

- Octaviola, R. A., & Digdowiseiso, K. (2023). The influence of online service quality, sales promotion, and perception of easy on the decision to use OVO e-wallet in National University FEB Students. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(3), 431-445.
- Pirdayanti, S. M. N., & Wiagustini, P. L. N. (2021). The influence of perceived risk, perceived of usefulness, and perceived ease of use on the use of financial technology. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research (AJHSSR)*, 5(5), 428-436.
- Populix. (2023). *Gen Z & millennial report*. Jakarta: PT Populix Informasi Teknologi.
- Pradini, K. T., & Susanti, S. (2021). Pengaruh literasi keuangan, literasi digital, dan kemudahan penggunaan terhadap penggunaan mobile banking BCA, BNI, BRI. *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana*, 10(10), 859-872.
- Putri, N. M. Y. N., Dewi, P. P. R. A., Kusuma, P. S. A. J., & Laksmi P, K. W. (2025). Pengaruh persepsi kemudahan, kemanfaatan, keamanan dan minat terhadap keputusan penggunaan QRIS pada generasi z di kota Denpasar. *Jurnal Revenue: Jurnal Akuntansi*, 5(2), 1843-1852. doi.org:10.46306/rev.v5i2.737.
- Rahmawati, Y. D., & Yuliana, R. (2020). Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan terhadap keputusan penggunaan e-wallet pada mahasiswa STIE Bank BPD Jateng. *ECONBANK: Journal of Economics and Banking*, 2(2), 157-168.
- Rizal, C., Rosyidah, U.A., Yusnanto, T., Akbar, Muh. R., Hidayat, L....Asari, A. (2022). *Literasi digital*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Rokhilawati, Y. (2025). Pengaruh daya tarik promosi *cashback* dan kemudahan transaksi terhadap keputusan menggunakan dompet digital Shopeepay sebagai digital payment. *Jurnal Istiqro*, 11(1), 80-95.
- Sada, Y. M. V. K. (2022). Pengaruh literasi keuangan, gaya hidup dan lingkungan sosial terhadap perilaku keuangan mahasiswa: pengaruh literasi keuangan, gaya hidup dan lingkungan sosial terhadap perilaku keuangan mahasiswa. *Jurnal Literasi Akuntansi*, 2(2), 86-99.
- Safira, M. E., & Susanti. (2020). Pengaruh literasi keuangan, promosi uang elektronik, dan kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan*, 4(2), 97-112.
- Sawlani, D. K. (2021). *Keputusan pembelian online: Kualitas website, keamanan dan kepercayaan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Sugiarti, R., Suherman, E., & Khalida, L. R. (2024). Pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan BNI tapcash di penggemar NCTZEN pada grup Facebook. *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*, 5(2), 6073-6086.
- Visual Kemenkeu. (n.d). *Sejarah Oeang Republik Indonesia (ORI)*. Retrieved from <https://visual.kemenkeu.go.id/sejarah-oeang>.