

ANALISIS PENGGUNAAN *DIGITAL PAYMENT* BERDASARKAN *TECHNOLOGY ACCEPTENCE MODEL (TAM)* PADA MAHASISWA UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Ananta Nabilah Putri
Universitas Budi Luhur

Rizki Pratomo Sunarwibowo
Universitas Budi Luhur

Alamat:

Program Studi Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Budi Luhur

Korespondensi penulis: anantanabilahp@gmail.com, rizki.pratomo@budiluhur.ac.id

ABSTRACT. *This study aims to analyze the factors influencing student behavioral intention to use digital payment systems by applying an extended Technology Acceptance Model (TAM). The variables examined include subjective norms, computer self-efficacy, perceived enjoyment, perceived usefulness, and perceived ease of use. This research employed a quantitative approach using a survey method. Data were collected through questionnaires distributed to 36, with 365 respondents who met the criteria as students of Universitas Budi Luhur selected as research samples. The data analysis technique used was Partial Least Square–Structural Equation Modeling (PLS-SEM) with SmartPLS version 4.1.1.6. The results indicate that subjective norms have a positive and significant effect on perceived usefulness, while computer self-efficacy and perceived enjoyment have positive and significant effects on perceived ease of use. Furthermore, perceived usefulness and perceived ease of use significantly influence behavioral intention to use digital payment systems. The findings also reveal indirect effects through mediating variables. This study contributes theoretically to the development of the TAM framework and provides practical implications for digital payment service providers and educational institutions in enhancing digital payment adoption.*

Keywords: *Digital Payment, Technology Acceptance Model, Subjective Norm, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Behavioral Intention.*

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi niat menggunakan *digital payment* pada mahasiswa Universitas Budi Luhur dengan menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) yang diperluas. Variabel yang diuji dalam penelitian ini meliputi norma subjektif, komputer

efikasi diri, persepsi kesenangan, persepsi manfaat, dan persepsi kemudahan penggunaan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan survei. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 367, dengan 365 responden yang memenuhi kriteria sebagai mahasiswa Universitas Budi Luhur yang ditetapkan sebagai sampel penelitian. Teknik analisis data menggunakan *Partial Least Square-Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS versi 4.1.1.6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa norma subjektif berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi manfaat, komputer efikasi diri dan persepsi kesenangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Selanjutnya, persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan *digital payment*. Temuan ini juga membuktikan adanya pengaruh tidak langsung melalui variabel mediasi. Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan model TAM serta implikasi praktis bagi pengembang layanan *digital payment* dan institusi pendidikan dalam meningkatkan adopsi sistem pembayaran digital.

Kata Kunci: *Digital Payment*, *Technology Acceptance Model*, Norma Subjektif, Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Niat Menggunakan

PENDAHULUAN

Transformasi teknologi digital yang berlangsung pesat telah membawa perubahan dalam sistem transaksi dari metode tunai kini bergeser menuju pembayaran non-tunai atau *digital payment*. Transformasi ini semakin dipercepat oleh pandemi Covid-19 yang mengubah perilaku masyarakat dalam bertransaksi (Chika et al., 2024). *Digital payment* menawarkan berbagai keunggulan seperti kemudahan, kecepatan, efisiensi, dan keamanan yang menjadikannya semakin diminati, khususnya oleh generasi muda.

Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) dikenal sebagai salah satu kerangka teoritis yang paling luas dalam menjelaskan individu menerima dan menggunakan teknologi. Model ini memiliki dua konstruk utama, yaitu persepsi manfaat (*perceived usefulness*) tingkat kepercayaan pengguna bahwa pemanfaatan suatu sistem teknologi dapat meningkatkan kinerja atau efektivitas pengguna (Davis, 1989). Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) sudut pandang individu tentang penggunaan sistem tersebut mudah dipahami, dipelajari, dan tidak perlu upaya yang besar (Davis, 1989).

Selain persepsi manfaat dan persepsi kemudahan, penelitian ini mengembangkan model TAM dengan menambahkan variabel norma subjektif, komputer efikasi diri, dan

persepsi kesenangan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai perilaku penggunaan *digital payment*. Norma subjektif merupakan tekanan sosial yang dirasakan individu terhadap dorongan atau pengaruh social dari lingkungan terdekatnya seperti teman sebaya, keluarga, atau dosen untuk melakukan atau tidak melakukan suatu perilaku (Astutik & Septyanto, 2023), lalu komputer efikasi diri merujuk pada tingkat keyakinan individu terhadap kapasitas pribadinya dalam menggunakan komputer dan teknologi untuk menyelesaikan tugas (Suryani et al., 2020), dan persepsi kesenangan merupakan sejauh mana individu merasakan kesenangan, rasa nyaman, atau pengalaman positif intrinsik ketika menggunakan suatu sistem teknologi, terlepas dari manfaat fungsionalnya (Nose Feryanto, Dina, 2024).

Mahasiswa merupakan kelompok yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan memiliki intensitas penggunaan *digital payment* yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari. Tren pembayaran digital, yang dikenal sebagai *cashless society* semakin mendominasi di kalangan mahasiswa karena dinilai lebih cepat dan praktis (Maratus Sholikhah, 2025). Berdasarkan terbatasnya kajian secara komprehensif membahas adopsi *digital payment*, penelitian ini dirancang untuk menjawab celah penelitian yang masih terdapat dalam kajian adopsi *digital payment* berbasis *Technology Acceptance Model* (TAM).

Sejalan dengan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini merumuskan sejumlah pertanyaan utama untuk dianalisis pada tahap selanjutnya:

1. Apakah Norma Subjektif berpengaruh terhadap Persepsi Manfaat?
2. Apakah Komputer Efikasi Diri memiliki pengaruh terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan?
3. Apakah Persepsi Kesenangan memiliki pengaruh terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan?
4. Apakah Persepsi Kemudahan Penggunaan memiliki pengaruh terhadap Persepsi Manfaat?
5. Apakah Persepsi Kemudahan Penggunaan memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan?
6. Apakah Persepsi Manfaat memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan?

7. Apakah Norma Subjektif memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan melalui Perspsi Manfaat sebagai variabel mediasi?
8. Apakah Komputer Efikasi Diri memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan melalui Persepsi Kemudahan Penggunaan sebagai variabel mediasi?
9. Apakah Komputer Efikasi Diri memiliki pengaruh terhadap Persepsi Manfaat melalui Persepsi Kemudahan Penggunaan sebagai variabel mediasi
10. Apakah Persepsi Kesenangan memiliki pengaruh terhadap Niat Menggunakan melalui Persepsi Kemudahan Penggunaan sebagai variabel mediasi?
11. Apakah Persepsi Kesenangan memiliki pengaruh terhadap Persepsi Manfaat melalui Persepsi Kemudahan Penggunaan sebagai variabel mediasi?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang untuk mengkaji hubungan antara norma subjektif, komputer efikasi diri, persepsi kesenangan, persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan niat menggunakan *digital payment* pada mahasiswa di Universitas Budi Luhur. Penelitian menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode *purposive sampling*, karena pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu yang disengaja oleh peneliti yaitu mahasiswa Universitas Budi Luhur.

Data penelitian dilakukan melalui kuesioner menggunakan skala Likert enam poin, skala tersebut digunakan untuk mengetahui sikap dan persepsi responden terhadap variabel penelitian, dengan tolak ukur skor 1 (sangat tidak setuju) hingga 6 (sangat setuju). Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode *Partial Least Square-Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan perangkat lunak SmartPLS versi 4.1.1.6 guna menguji hubungan antar variabel.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Budi Luhur, dengan responden yang sedang menggunakan *digital payment*. Rangkaian penelitian diawali dengan

perancangan instrumen, distribusi kuesioner untuk memperoleh data primer, kemudian mengolah dan analisis data, hingga penyusunan laporan hasil penelitian. Jenis data yang dianalisis adalah data kuantitatif yang diperoleh atas kuesioner yang telah disebarkan. Lalu, didukung oleh data sekunder dari literatur terdahulu.

Populasi penelitian mencakup seluruh pelanggan mahasiswa di Universitas Budi Luhur. Dengan jumlah populasi diketahui secara pasti, sampel dihitung menggunakan rumus slovin, yang menghasilkan sampel sebanyak 367 responden. Responden dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas Budi Luhur, yang sedang menggunakan *digital payment*.

Variabel penelitian terdiri dari norma subjektif (X1), komputer efikasi diri (X2), persepsi kesenangan (X3), persepsi manfaat (Z1), persepsi kemudahan penggunaan (Z2), dan niat menggunakan (Y). Norma subjektif merupakan tekanan sosial yang dirasakan individu dari orang-orang di sekitarnya seperti teman sebaya, keluarga, atau dosen untuk melakukan atau tidak melakukan suatu perilaku (Astutik & Septyanto, 2023). Komputer efikasi diri merupakan tingkat kepercayaan individu terhadap kapasitas pribadi dalam menggunakan komputer dan teknologi dalam menyelesaikan tugas (Suryani et al., 2020), Persepsi kesenangan merupakan sejauh mana individu merasakan kesenangan, rasa nyaman, atau pengalaman positif intrinsik ketika menggunakan suatu sistem teknologi, terlepas dari manfaat fungsionalnya (Nose Feryanto, Dina, 2024). Persepsi manfaat mengacu pada tingkat kepercayaan pengguna bahwa pemanfaatan suatu sistem teknologi dapat meningkatkan kinerja atau efektivitas pengguna (Davis, 1989). Persepsi kemudahan penggunaan sebagai sudut pandang pengguna tentang penggunaan sistem mudah dipahami, dipelajari, dan tanpa perlu usaha yang besar (Davis, 1989). Sementara itu, niat menggunakan kesediaan individu untuk melakukan suatu tindakan tertentu, seperti menggunakan *e-wallet* (Fajar, 2025).

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini selaras dengan definisi masing-masing variabel. Norma subjektif diukur berdasarkan seberapa besar pengaruh rekomendasi dari orang sekitar yang lebih dulu menggunakan *digital payment*. Komputer efikasi diri diukur dari pengetahuan dan keterampilan pengguna terhadap teknologi. Persepsi kesenangan diukur berdasarkan tingkat kenyamanan tinggi yang

mendorong pengguna lebih sering mengakses *digital payment*. Persepsi manfaat diukur sejauh mana pengguna merasakan kegunaan nyata dalam aktivitasnya pada saat menggunakan *digital payment*. Persepsi kemudahan penggunaan diukur berdasarkan kemudahan dan pemahaman fitur layanan, sedangkan niat menggunakan diukur berdasarkan kesediaan pengguna dan sejauh mana ekspektasi pengguna setelah melakukan transaksi pada *digital payment*. Dengan pendekatan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi niat menggunakan *digital payment* serta sebagai rekomendasi strategi bagi penyedia layanan *digital payment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mahasiswa Universitas Budi Luhur merupakan bagian dari generasi muda yang memiliki tingkat adaptasi tinggi terhadap perkembangan teknologi digital, khususnya dalam penggunaan sistem pembayaran non-tunai atau *digital payment*. Seiring dengan meningkatnya integrasi teknologi digital dalam layanan akademik dan aktivitas ekonomi sehari-hari. Tren pembayaran digital, yang dikenal sebagai *cashless society* semakin mendominasi di kalangan mahasiswa karena dinilai lebih cepat dan praktis tanpa perlu menyiapkan uang tunai, serta menawarkan berbagai insentif seperti potongan harga dan *cashback*, hal ini menjadi salah satu faktor mahasiswa semakin sering memanfaatkan berbagai *platform digital payment* seperti QRIS, *e-wallet*, dan *mobile banking* untuk memenuhi kebutuhan transaksi mereka.

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa norma subjektif, komputer efikasi diri, persepsi kesenangan, persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan sangat berperan dalam membentuk niat menggunakan *digital payment*. Hal ini tercermin pada nilai dan tingkat signifikansi pada masing-masing variabel. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung memiliki niat yang lebih tinggi untuk terus menggunakan sistem pembayaran digital apabila pengguna merasakan manfaat, efisiensi, serta kemudahan dalam proses penggunaannya. Kondisi ini dilihat seiring lonjakan penggunaan layanan transaksi digital yang terus meningkat dan menjadikan

mahasiswa sebagai kelompok pengguna potensial yang relevan untuk dikaji dalam konteks adopsi teknologi keuangan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Norma Subjektif (X1), Komputer Efikasi Diri (X2), Persepsi Kesenangan (X3), terhadap Niat Menggunakan (Y) melalui Persepsi Manfaat (Z1), Persepsi Kemudahan penggunaan (Z2) sebagai variable mediasi. Berdasarkan hasil analisis pada SmartPLS v.4.1.1.6, menunjukan seluruh variabel berpengaruh signifikan secara langsung dan tidak langsung terhadap niat menggunakan.

1. Hasil Uji Validitas Konvergen (Outer Model)

Tabel 1.1

Hasil Uji Validitas Konvergen (Loading Factor)

Variabel	Indikator	Loading Factor
Norma Subjektif (X1)	NS1	0.785
	NM2	0.798
	NM3	0.802
	NM4	0.746
	NM5	0.831
	NM6	0.815
Komputer Efikasi Diri (X2)	KEF1	0.848
	KEF2	0.820
	KEF3	0.853
	KEF4	0.828
	KEF5	0.811
	KEF6	0.839
Persepsi Kesenangan (X3)	KK1	0.835
	KK2	0.833
	KK3	0.856
	KK4	0.794
	KK5	0.830
	KK6	0.798
Persepsi Manfaat (Z1)	PM1	0.838
	PM2	0.814
	PM3	0.797

Variabel	Indikator	Loading Factor
Persepsi Kemudahan Pengguna (Z2)	PM4	0.762
	PM5	0.801
	PM6	0.688
	PM7	0.817
	PM8	0.821
	PKP1	0.851
	PKP2	0.848
	PKP3	0.808
	PKP4	0.840
	PKP5	0.828
Niat Menggunakan (Y)	PKP6	0.810
	NM1	0.800
	NM2	0.831
	NM3	0.819
	NM4	0.794
	NM5	0.842
	NM6	0.819
	NM7	0.771
	NM8	0.794

Sumber: Data Diolah (2026)

Uji validitas konvergen digunakan untuk mengetahui nilai setiap indikator dalam satu variabel mampu berkorelasi dan merepresentasikan konstruk yang sama. *Loading factor* dinyatakan valid jika kriteria nilai *loading factor* $>0,70$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh indikator pada semua variabel memiliki nilai *loading factor* $> 0,70$. Hal ini dapat dinyatakan valid dan tidak ada indikator yang perlu dieliminasi. Dapat dinyatakan indikator memiliki korelasi yang kuat dengan konstruk.

Tabel 1.2

Hasil Uji Average Variance Extracted (AVE)

Variabel	AVE	Keterangan
Norma Subjektif (X1)	0,694	Valid

Variabel	AVE	Keterangan
Komputer Efikasi Diri (X2)	0,655	Valid
Persepsi Kesenangan (X3)	0,634	Valid
Persepsi Manfaat (Z1)	0,690	Valid
Persepsi Kemudahan Pengguna (Z2)	0,680	Valid
Niat Menggunakan (Y)	0,630	Valid

Sumber: Data Diolah (2026)

Uji *Average Varians Extrated* (AVE) digunakan untuk menguji seberapa besar varians indikator yang dapat dijelaskan oleh sebuah konstruk. AVE dinyatakan valid jika nilai $AVE \geq 0,50$ sehingga konstruk dianggap mampu menjelaskan lebih dari 50% varians indikatornya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh variable memiliki nilai $AVE > 0,50$, seperti Norma Subjektif 0,694, Komputer Efikasi Diri 0,655, Persepsi Kesenangan 0,634, Persepsi Manfaat 0,690, Persepsi Kemudahan Penggunaan 0,680, dan Niat Menggunakan 0,630. Sehingga, dapat dinyatakan bahwa setiap konstruk mampu menjelaskan lebih dari 50% varians indikatornya dan memenuhi kriteria validitas.

Tabel 1.3
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability
Norma Subjektif (X1)	0,886	0,912
Komputer Efikasi Diri (X2)	0,912	0,932

Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability
Perspsi Kesenangan (X3)	0,906	0,927
Persepsi Manfaat (Z1)	0,915	0,931
Persepsi Kemudahan Pengguna (Z2)	0,910	0,930
Niat Menggunakan (Y)	0,925	0,938

Sumber: Data Diolah (2026)

Uji reliabilitas digunakan untuk menilai tingkat konsistensi dan kestabilan sebuah instrumen penelitian dalam mengukur konstruk yang sama secara berulang. Kriteria nilai uji *cronbach's alpha* memiliki nilai $>0,70$ dan *composite reliability* memiliki nilai $>0,90$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh variable memiliki *cronbach's alpha* $>0,70$ dan *composite reliability* $>0,90$, dapat disimpulkan konsistensi internal indikator sangat baik dan memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi, seluruh variabel dianggap reliabel.

2. Hasil Evaluasi Model Struktural (Inner Model)

Tabel 2.1

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

	R-square	R-square adjusted
Niat Menggunakan (Y)	0.793	0.791
Persepsi Kemudahan Penggunaan (Z2)	0.787	0.785
Persepsi Manfaat (Z1)	0.828	0.827

Sumber: Data Diolah (2026)

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui nilai dan besarnya pengaruh antara variabel independent terhadap variabel dependen. Jika nilai *R-square*

sebesar 0,67 (kuat) 0,33 (moderat) dan 0,19 (lemah). Hasil pengujian variable Niat Menggunakan menunjukan bahwa nilai *R-square* sebesar 0,793 maka 79,3% variasi pada Niat Menggunakan dapat dijelaskan oleh variabel independen dalam model, variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (Z2) memperoleh nilai *R-square* sebesar 0,787 maka 78,7% variasi Persepsi Kemudahan Pengguna dapat dijelaskan oleh variabel independen yang mengarah ke Z2, variabel Persepsi Manfaat menunjukan bahwa nilai *R-square* sebesar 0,828 maka 82,8% variasi Persepsi Manfaat dapat dijelaskan oleh variabel independent. Seluruh konstruk memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik dari sisi koefisien determinasi

Tabel 2.2
Hasil Uji Pengaruh Langsung (Direct Effect)

Hipotesis	Original sample (O)	T statistics (O/STDEV)	P values
Norma Subjektif (X1) -> Persepsi Manfaat (Z1)	0,316	7,599	0.000
Komputer Efikasi Diri (X2) -> Persepsi Kemudahan Pengguna (Z2)	0,43	6,426	0,000
Persepsi Kesenangan (X3) -> Persepsi Kemudahan Pengguna (Z2)	0,488	7,300	0,000
Persepsi Kemudahan Pengguna (Z2) -> Persepsi Manfaat (Z1)	0,651	15,878	0,000
Persepsi Manfaaat (Z1) -> Niat Menggunakan (Y)	0,652	9,202	0,000

Hipotesis	Original sample (O)	T statistics (O/STDEV)	P values
Persepsi Kemudahan Pengguna (Z2) -> Niat Menggunakan (Y)	0,294	5,595	0,000

Sumber: Data Diolah (2026)

Uji pengaruh langsung (*direct effect*) digunakan untuk mengetahui pengaruh secara langsung antara variabel independen terhadap variabel dependen berdasarkan nilai *t-statistic* > 1,96 dan nilai *p-value* < 0,05 pada tingkat signifikansi 5%.

1. Norma Subjektif memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Manfaat dengan nilai koefisiensi jalur 0,316, T-Statistic 7,599, dan p-value 0,000. Nilai ini membuktikan bahwa norma subjektif memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi manfaat pada tingkat signifikansi 1%.
2. Komputer Efikasi Diri memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan dengan nilai koefisiensi jalur 0,430, T-Statistic 6,426, dan p-value 0,000. Nilai ini membuktikan bahwa Komputer Efikasi Diri memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan pada tingkat signifikansi 1%.
3. Persepsi Kesenangan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan dengan nilai koefisiensi jalur 0,488, T-Statistic 7,300, dan p-value 0,000. Nilai ini membuktikan bahwa persepsi kesenangan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan pada tingkat signifikansi 1%.
4. Persepsi Kemudahan Penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Manfaat dengan nilai koefisiensi jalur 0,651, T-Statistic 15.878, dan p-value 0,000. Nilai ini membuktikan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi manfaat pada tingkat signifikansi 1%.
5. Persepsi Manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Menggunakan dengan nilai koefisiensi jalur 0,652, T-Statistic 9,202, dan p-value

0,000. Nilai ini membuktikan bahwa persepsi manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan pada tingkat signifikansi 1%.

6. Persepsi Kemudahan Penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Menggunakan dengan nilai koefisiensi jalur 0,294, *T-Statistic* 5,595, dan *p-value* 0,000. Nilai ini membuktikan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan pada tingkat signifikansi 1%.

Tabel 2.3

Hasil Uji Pengaruh Tidak Langsung (Indirect Effect)

Hipotesis	Original sample (O)	T statistics (O/STDEV)	P values
Norma Subjektif (X1) -> Persepsi Manfaat (Z1) -> Niat Menggunakan (Y)	0,206	5,168	0,000
Komputer Efikasi Diri (X2) -> Persepsi Kemudahan Penggunaan (Z2) -> Niat Menggunakan (Y)	0,112	2,891	0,002
Komputer Efikasi Diri (X2) -> Persepsi Kemudahan Penggunaan (Z2) -> Persepsi Manfaat (Z1)	0,280	5,567	0,000
Persepsi Kesenangan (X3) -> Persepsi Kemudahan Penggunaan (Z2) -> Niat Menggunakan (Y)	0,127	3,134	0,001
Persepsi Kesenangan (X3) -> Persepsi Kemudahan Penggunaan (Z2) -> Persepsi Manfaat (Z1)	0,318	6,996	0,000

Sumber: Data Diolah (2026)

Uji pengaruh tidak langsung (*indirect effect*) digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel independen terhadap variabel dependen melalui satu atau lebih variabel mediasi. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran variabel mediasi dalam

menjembatani hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Berdasarkan hasil pengujian, membuktikan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan sebagai variabel mediasi antara variabel independen dan variabel dependen. Dapat disimpulkan, persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara norma subjektif, komputer efikasi diri, dan persepsi kesenangan terhadap niat menggunakan *digital payment* pada mahasiswa Universitas Budi Luhur.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat memiliki peran strategis dalam membentuk niat menggunakan *digital payment* mahasiswa di Universitas Budi Luhur.

Norma subjektif terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi manfaat, yang mengindikasikan bahwa dukungan sosial dari lingkungan sekitar mendorong mahasiswa untuk menilai *digital payment* sebagai sistem yang bermanfaat. Penelitian ini sesuai dengan temuan terdahulu oleh Ali *et al.*, (2022) menyatakan bahwa norma subjektif berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi manfaat. Kesesuaian ini memperkuat peran manfaat yang diberikan oleh sistem dapat mempengaruhi sudut pandang pengguna untuk menggunakan layanan *digital payment* di masa mendatang.

Komputer efikasi diri berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan, yang menunjukkan bahwa kemampuan individu dalam menggunakan teknologi membantu pengguna saat menggunakan *digital payment*. Penelitian ini sesuai dengan temuan terdahulu oleh Baliawan & Putranti, (2024) menyatakan komputer efikasi diri berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Hal ini membuktikan jika pengguna memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer akan menilai *digital payment* lebih mudah digunakan dalam aktivitas sehari-hari.

Persepsi kesenangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan seperti pengalaman penggunaan yang menyenangkan meningkatkan kemudahan yang dirasakan dapat meningkatkan frekuensi menggunakan *digital payment* pada aktivitasnya. Penelitian ini sesuai dengan temuan terdahulu oleh

Achyari, (2009) menyatakan persepsi kesenangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan mempengaruhi perasaan senang terhadap pengguna karena tidak merasa kesulitan saat menggunakan *digital payment*.

Implikasi praktis dari penelitian ini ditujukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan, khususnya penyedia layanan *digital payment*, pihak universitas, serta mahasiswa sebagai pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya meningkatkan manfaat nyata dan kemudahan penggunaan aplikasi, seperti proses transaksi yang cepat, tampilan yang sederhana, serta fitur keamanan yang mudah dipahami oleh mahasiswa.

Hasil penelitian ini memberikan pemahaman bahwa penggunaan *digital payment* tidak hanya dipengaruhi oleh faktor teknologi, tetapi juga oleh lingkungan sosial dan keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri. Oleh karena itu, mahasiswa diharapkan dapat lebih terbuka terhadap pemanfaatan teknologi *digital payment* sebagai alat transaksi yang efektif, efisien, dan aman dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerimaan dan penggunaan *digital payment* pada mahasiswa Universitas Budi Luhur dipengaruhi oleh berbagai faktor dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) yang diperluas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa norma subjektif berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi manfaat, yang mengindikasikan bahwa dukungan dan pengaruh sosial dari lingkungan sekitar berperan penting dalam membentuk penilaian mahasiswa terhadap manfaat penggunaan *digital payment*.

Selanjutnya, komputer efikasi diri dan persepsi kesenangan terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam mengoperasikan teknologi serta pengalaman penggunaan yang menyenangkan dapat meningkatkan kemudahan yang dirasakan dalam menggunakan *digital payment*. Persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat juga terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan

digital payment, yang menegaskan bahwa aspek fungsional sistem merupakan faktor utama dalam membentuk niat penggunaan.

Selain itu, hasil uji mediasi menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan berperan sebagai variabel mediasi yang signifikan dalam hubungan antara norma subjektif, komputer efikasi diri, dan persepsi kesenangan terhadap niat menggunakan *digita payment*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa niat mahasiswa Universitas Budi Luhur dalam menggunakan *digital payment* tidak hanya dipengaruhi secara langsung oleh faktor individu dan sosial, tetapi juga secara tidak langsung melalui peningkatan persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan sistem pembayaran digital.

Penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas objek penelitian dengan melibatkan mahasiswa dari berbagai universitas atau responden yang berbeda agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas.
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan menentukan *platform digital payment* yang akan diteliti

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambah variabel lain yang relevan, seperti kepercayaan, persepsi risiko, keamanan, kualitas layanan, atau faktor budaya

DAFTAR PUSTAKA

- Achyari, D. M. (2009). The Role of Perceived Enjoyment on Motivating the Internet Use. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 132–145.
- Ali, H., Hamdan, H., & Mahaputra, M. R. (2022). Faktor Eksternal Perceived Ease of Use dan Perceived Usefulness pada Aplikasi Belanja Online : Adopsi Technology Accepted Model. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(3), 587–604.
- Astutik, D., & Septyanto, D. (2023). Analisis Satisfaction Using E-Wallet Melalui Intention To Continuous Use : *Seminar Nasional – Universitas Borobudur*, 2(1), 198–212.
- Baliawan, P. R. D., & Putranti, Latifah, H. D. H. (2024). ANALYSIS OF THE INFLUENCE OF SELF-EFFICACY, PERCEIVED EASE TO USE, PERCEIVED BENEFITS, AND PERCEIVED RISK ON INTENTION TO USE DIGITAL PAYMENT APPLICATIONS IN YOGYAKARTA. *Business Management Analysis Journal (BMAJ)*, 7(1), 64–82.
- Chika Putri Astari, Dian Ayu Larasati, Dini Nuranjani, Fitri Permata Wahyuni, A. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Transaksi Digital Terhadap Pertumbuhan. *Journal of Business and Halal Industry*, 1(3), 1–10.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
<https://doi.org/https://doi.org/10.2307/249008>
- Fajar Rakasiwi Syamsuddin, H. (2025). The Influence of Perceived Ease of Use on Behavioral Intention Through Perceived Usefulness as an Intervening Medium in Digital Payment DANA. *JER: Jurnal Economic Resources*, 7(2), 340–346.
- Maratus Sholikah, E. W. (2025). Pengaruh Literasi Keuangan Digital , Persepsi Kemudahan dan Gaya Hidup Gen Z terhadap Minat Penggunaan E-Wallet ShopeePay (Survei pada Mahasiswa Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Slamet Riyadi Surakarta) Universitas Slamet Riyadi S. *Jurnal*

Riset Manajemen Dan Ekonomi, 3(2), 19–41.

<https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jrime-itb.v3i2.3145>

Nose Feryanto, Dina, O. (2024). E-JOURNAL EQUILIBRIUM Pengaruh Perceived Ease Of Use Terhadap Behavior Intention Melalui Perceived Enjoyment Sebagai Mediasi Penggunaan Dana E-Wallet di Pontianak. *Jurnal Equilibrium Manajemen*, 10(2), 86–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.54035/jem.v10i1>

Suryani, D., Kurniawan, A., & Umiyati, I. (2020). IT Self Efficacy , IT Anxiety dan Minat Menggunakan E-money. *JURNAL RISET AKUNTANSI DAN KEUANGAN*, 8(1), 89–108.