Journal : Journal of Computer Science and Information Technology (JCSIT)
Publisher : Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri
ISSN : 3031-8467
Volume / Issue / Year/ Page : 3/ 4/ 2026: September/ 388-398

ANALISIS PERSEPSI MAHASISWA KABUPATEN TANGERANG TERHADAP MINAT PEMAKAIAN GoPay MENGGUNAKAN MODEL UTAUT 2

Qolbi Alya Nurul[1], Putri Adellita Meliana[2], Suparno Muhamad Ilham[3], Afifah Tiara[4], Andhika Mirza Dwi[5]
[1,2,3,4,5]University of Esa Unggul, Indonesia
[1]nurulqolbialya@student.esaunggul.ac.id,
[2]kadeyymp@student.esaunggul.ac.id
[3]ilhamlima903@student.esaunggul.ac.id,
[4]tiaraafifah5149@student.esaunggul.ac.id
[5]mirzadwia09@student.esaunggul.ac.id

Info Article

Submission : 23-07-2026
Review : 02-08-2026
Revised : 27-08-2026
Accepted : 04-09-2006
Published : 15-09-2006

Keywords:
GoPay, dompet digital, mahasiswa, minat pemakaian, UTAUT 2

Abstrak

Perkembangan layanan dompet digital mendorong perubahan perilaku transaksi masyarakat, termasuk mahasiswa yang memiliki intensitas tinggi dalam penggunaan layanan berbasis aplikasi. Penelitian ini bertujuan menganalisis persepsi mahasiswa Kabupaten Tangerang terhadap minat pemakaian GoPay dengan menggunakan model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2). Konstruk yang digunakan meliputi performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price value, habit, dan behavioral intention. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Dari 286 respons awal yang diterima, data yang memenuhi kriteria dan dianalisis sebanyak 212 responden. Kriteria responden meliputi mahasiswa aktif, berdomisili atau berkuliah di Kabupaten Tangerang, mengetahui aplikasi GoPay, pernah menggunakan GoPay untuk transaksi, serta berusia 17 sampai 25 tahun. Penentuan jumlah sampel minimum menggunakan rumus Cochran dengan tingkat kepercayaan 95%, proporsi 0,5, dan margin of error 7%, sehingga diperoleh jumlah sampel minimum 196 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif melalui distribusi frekuensi, persentase, dan interpretasi kecenderungan jawaban responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap manfaat, kemudahan, fasilitas pendukung, kenyamanan, nilai ekonomi, dan kebiasaan penggunaan GoPay. Namun, pengaruh sosial menunjukkan kecenderungan yang lebih moderat karena sebagian besar responden masih berada pada kategori netral. Temuan ini memberikan gambaran faktor penerimaan GoPay pada segmen mahasiswa dan dapat menjadi masukan bagi penyedia layanan dompet digital dalam menyusun strategi peningkatan penggunaan.

How to Cite : Nurul, Q. A., Meliana, P. A., Ilham, S. M., Tiara, A., & Dwi, A. M. (2026). Analisis persepsi mahasiswa Kabupaten Tangerang terhadap minat pemakaian GoPay menggunakan model UTAUT 2. Journal of Computer Science and Information Technology (JCSIT), 3(4), 388–398. https://doi.org/10.70248/jcsit.v3i4.4275

DOI : https://doi.org/10.70248/jcsit.v3i4.4275
This is an open access article under https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
Copyright© 2026 by Author. Published by Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi finansial telah mengubah cara masyarakat melakukan transaksi, dari pembayaran tunai menuju transaksi digital yang lebih cepat, praktis, dan dapat dilakukan melalui perangkat seluler. Di Indonesia, pertumbuhan ekosistem pembayaran digital terlihat dari meningkatnya penggunaan QRIS sebagai infrastruktur

pembayaran nasional. Bank Indonesia melaporkan bahwa hingga Semester I 2025 QRIS telah menjangkau 57 juta pengguna dan 39,3 juta merchant, dengan nilai transaksi mencapai Rp579 triliun. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerimaan pembayaran digital telah menjadi bagian penting dalam aktivitas ekonomi masyarakat, termasuk pada kelompok mahasiswa yang dekat dengan penggunaan smartphone dan aplikasi digital [1].

GoPay merupakan salah satu layanan dompet digital yang digunakan untuk berbagai transaksi digital seperti pembayaran merchant, transfer, pembelian pulsa, pembayaran tagihan, dan transaksi dalam ekosistem digital. GoPay juga menyatakan bahwa layanan GoPay Indonesia berizin dan diawasi oleh Bank Indonesia, sedangkan layanan pembiayaan terkait seperti GoPay Pinjam dan GoPay Later berada di bawah pengawasan OJK [2]. Dalam konteks pengguna muda, GoPay menjadi relevan untuk diteliti karena mahasiswa merupakan kelompok yang cenderung adaptif terhadap layanan digital, tetapi minat pemakaian mereka tetap dapat dipengaruhi oleh manfaat, kemudahan, promosi, pengaruh lingkungan, dan kebiasaan transaksi sehari-hari.

Penelitian tentang GoPay sebelumnya banyak menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) dengan fokus pada persepsi kemudahan dan persepsi manfaat. Misalnya, penelitian Saputra dan Gürbüz [3] menggunakan TAM dan Importance Performance Analysis untuk mengevaluasi kemudahan serta kegunaan layanan GoPay. Penelitian lain tentang kemudahan penggunaan aplikasi GoPay juga menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dan manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi [4]. Namun, apabila objek penelitian diarahkan pada perilaku konsumen dompet digital, model UTAUT 2 dinilai lebih luas karena tidak hanya menilai manfaat dan kemudahan, tetapi juga pengaruh sosial, kondisi pendukung, motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan.

UTAUT 2 telah banyak digunakan dalam penelitian layanan keuangan digital dan pembayaran seluler. Penelitian Kilani et al. [5] menggunakan extended UTAUT 2 untuk menjelaskan perilaku adopsi e-wallet, sedangkan Malarvizhi et al. [6] menggunakan komponen UTAUT 2 untuk memprediksi niat adopsi mobile payment. Dalam konteks Indonesia, Riza dan Aditya [7] menekankan bahwa kepercayaan dan keamanan dapat memperkuat pemahaman terhadap penerimaan e-wallet, sedangkan Trianesti dan Balqiah [8] menggunakan UTAUT 2 untuk menganalisis minat menggunakan QRIS. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan UTAUT 2 untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pemakaian GoPay pada mahasiswa Kabupaten Tangerang.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana persepsi mahasiswa Kabupaten Tangerang terhadap penggunaan GoPay berdasarkan konstruk UTAUT 2, yaitu performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price value, habit, dan behavioral intention. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kecenderungan persepsi responden pada setiap konstruk UTAUT 2 serta mengidentifikasi aspek yang memperoleh respons paling kuat dan paling lemah dalam penggunaan GoPay pada mahasiswa Kabupaten Tangerang.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memahami faktor-faktor penerimaan GoPay pada segmen mahasiswa Kabupaten Tangerang dengan menggunakan model UTAUT 2. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu penyedia layanan dompet digital dalam menyusun strategi peningkatan penggunaan berdasarkan faktor manfaat, kemudahan, pengaruh sosial, fasilitas pendukung, motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan pengguna.

Journal : Journal of Computer Science and Information Technology (JCSIT)
Publisher : Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri
ISSN : 3031-8467
Volume / Issue / Year/ Page : 3/ 4/ 2026: September/ 388-398

Tinjauan Pustaka

Dompet Digital dan GoPay

Dompet digital atau e-wallet merupakan layanan keuangan digital yang memungkinkan pengguna menyimpan nilai uang elektronik dan melakukan pembayaran melalui aplikasi. Layanan ini memberikan kemudahan dalam transaksi karena pengguna tidak perlu membawa uang tunai dan dapat melakukan pembayaran melalui smartphone. Dalam konteks GoPay, layanan ini tidak hanya digunakan untuk transaksi dalam ekosistem Gojek, tetapi juga untuk pembayaran merchant, transfer, pembelian produk digital, dan transaksi QRIS. Oleh karena itu, GoPay dapat dipahami sebagai bagian dari sistem pembayaran digital yang dipengaruhi oleh persepsi pengguna terhadap manfaat, kemudahan, keamanan, kebiasaan, dan nilai ekonomis.

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2)

UTAUT 2 merupakan model penerimaan teknologi yang banyak digunakan dalam konteks konsumen. Model ini memuat konstruk performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price value, habit, behavioral intention, dan use behavior. Dalam penelitian e-wallet, UTAUT 2 dinilai relevan karena penggunaan dompet digital tidak hanya dipengaruhi oleh manfaat rasional, tetapi juga oleh kenyamanan, promosi, dorongan lingkungan, pengalaman menyenangkan, serta kebiasaan transaksi. Pratiwi dan Lawita [9] menjelaskan bahwa UTAUT 2 menambahkan hedonic motivation, price value, dan habit sehingga model ini membantu memahami cara pengguna memandang teknologi informasi pada konteks konsumen.

Dalam konteks mobile payment, Malarvizhi et al. [6] menemukan bahwa performance expectancy, hedonic motivation, social influence, dan facilitating conditions berpengaruh terhadap niat adopsi pembayaran seluler. Sementara itu, penelitian Trianesti dan Balqiah [8] pada QRIS menunjukkan bahwa variabel seperti hedonic motivation, price value, dan perceived risk dapat memengaruhi minat penggunaan digital payment. Temuan tersebut mendukung penggunaan UTAUT 2 sebagai dasar analisis persepsi mahasiswa terhadap minat pemakaian GoPay.

Tabel 1. Definisi Operasional

Kode	Variabel	Definisi Operasional
X1	Performance Expectancy	Tingkat keyakinan mahasiswa bahwa GoPay memberikan manfaat dalam mempercepat dan mempermudah transaksi.
X2	Effort Expectancy	Tingkat kemudahan yang dirasakan mahasiswa dalam memahami, mengakses, dan menggunakan fitur GoPay.
X3	Social Influence	Pengaruh teman, keluarga, lingkungan kampus, atau orang sekitar terhadap keputusan mahasiswa menggunakan GoPay.
X4	Facilitating Conditions	Ketersediaan fasilitas pendukung seperti smartphone, internet, saldo, merchant, QRIS, dan bantuan aplikasi.
X5	Hedonic Motivation	Rasa senang, nyaman, dan pengalaman positif saat menggunakan GoPay.
X6	Price Value	Persepsi mahasiswa terhadap keuntungan ekonomi seperti promo, cashback, diskon, atau biaya transaksi yang dianggap sepadan.
X7	Habit	Kebiasaan mahasiswa menggunakan GoPay dalam transaksi sehari-hari.
Y	Behavioral Intention	Minat atau niat mahasiswa untuk menggunakan GoPay kembali pada transaksi berikutnya.

Kerangka Analisis UTAUT 2

Penelitian ini menggunakan UTAUT 2 sebagai kerangka konseptual untuk

Journal : Journal of Computer Science and Information Technology (JCSIT)
Publisher : Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri
ISSN : 3031-8467
Volume / Issue / Year/ Page : 3/ 4/ 2026: September/ 388-398

memetakan persepsi mahasiswa terhadap minat pemakaian GoPay. Performance expectancy digunakan untuk melihat sejauh mana GoPay dianggap bermanfaat dalam mempercepat transaksi. Effort expectancy digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan fitur GoPay. Social influence digunakan untuk memahami dorongan dari teman, keluarga, atau lingkungan kampus.

Facilitating conditions menggambarkan ketersediaan fasilitas pendukung seperti smartphone, internet, saldo, merchant, QRIS, dan bantuan aplikasi. Hedonic motivation menunjukkan kenyamanan serta pengalaman menyenangkan saat menggunakan GoPay. Price value menunjukkan penilaian responden terhadap promo, cashback, diskon, biaya transaksi, dan manfaat ekonomi. Habit digunakan untuk melihat kebiasaan responden dalam menggunakan GoPay pada aktivitas transaksi digital sehari-hari.

Karena analisis yang digunakan bersifat deskriptif kuantitatif, penelitian ini tidak menempatkan konstruk UTAUT 2 sebagai variabel kausal yang diuji melalui SEM-PLS. Konstruk tersebut digunakan untuk mendeskripsikan kecenderungan persepsi responden berdasarkan distribusi jawaban pada skala Likert.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan analisis deskriptif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data diperoleh melalui kuesioner dengan skala numerik, sedangkan analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kecenderungan persepsi responden terhadap konstruk UTAUT 2. Desain ini sesuai ketika penelitian bertujuan mengukur variabel dan menyajikan pola jawaban responden secara statistik [10].

Populasi dan Kriteria Responden

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif di Kabupaten Tangerang yang mengetahui atau pernah menggunakan GoPay. Adapun kriteria responden yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah:

a. Mahasiswa aktif.
b. Berdomisili atau berkuliah di Kabupaten Tangerang.
c. Mengetahui aplikasi GoPay.
d. Pernah menggunakan GoPay untuk transaksi.
e. Berusia 17 tahun sampai dengan 25 tahun.

Berdasarkan kriteria tersebut, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Teknik ini dipilih karena responden harus memenuhi karakteristik tertentu yang berkaitan langsung dengan tujuan penelitian, yaitu mahasiswa yang memiliki pengalaman menggunakan GoPay sebagai layanan transaksi digital.

Penentuan Sampel

Jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan rumus Cochran karena jumlah populasi mahasiswa aktif di Kabupaten Tangerang yang mengetahui dan pernah menggunakan GoPay tidak diketahui secara pasti. Rumus Cochran digunakan sebagai berikut:

$$\mathbf{n = (Z^2 \times p \times q) / e^2}$$

Dengan tingkat kepercayaan 95% maka nilai Z = 1,96, proporsi p = 0,5, q = 0,5, dan margin of error e = 7% atau 0,07. Perhitungan sampel adalah sebagai berikut:

$n = (1{,}96^2 \times 0{,}5 \times 0{,}5) / 0{,}07^2$
$n = (3{,}8416 \times 0{,}25) / 0{,}0049$
$n = 0{,}9604 / 0{,}0049$

Journal : Journal of Computer Science and Information Technology (JCSIT)
Publisher : Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri
ISSN : 3031-8467
Volume / Issue / Year/ Page : 3/ 4/ 2026: September/ 388-398

n = 196 responden

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, jumlah sampel minimum yang dibutuhkan adalah 196 responden. Dalam penelitian ini terdapat 286 respons awal yang diterima. Setelah proses penyaringan berdasarkan kriteria responden dan kelengkapan data, jumlah data yang layak dianalisis adalah 212 responden. Jumlah tersebut tetap memenuhi batas minimum sampel berdasarkan rumus Cochran.

Teknik Pengumpulan Data

Data primer dikumpulkan melalui kuesioner online yang disusun berdasarkan konstruk UTAUT 2. Setiap pernyataan diukur menggunakan skala Likert lima poin, yaitu 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = netral, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju. Kuesioner diawali dengan pertanyaan penyaring untuk memastikan bahwa responden memenuhi kriteria penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan konstruk UTAUT 2 dengan minimal tiga indikator pada setiap konstruk agar pengukuran lebih memadai. Seluruh indikator menggunakan skala Likert lima poin. Behavioral intention ditambahkan sebagai konstruk minat pemakaian agar instrumen selaras dengan tujuan penelitian.

Tabel 2 Indikator Penelitian

Variabel	Indikator Pernyataan
Performance Expectancy	PE1 GoPay membantu saya melakukan transaksi dengan lebih cepat. PE2 GoPay meningkatkan efisiensi pembayaran saya. PE3 GoPay bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan transaksi sehari-hari.
Effort Expectancy	EE1 GoPay memudahkan saya dalam melakukan pembayaran sehari-hari. EE2 Fitur-fitur GoPay mudah dipahami dan digunakan. EE3 Proses registrasi, isi saldo, dan pembayaran melalui GoPay mudah dilakukan.
Social Influence	SI1 Teman atau orang di sekitar saya mendorong penggunaan GoPay. SI2 Lingkungan kampus membuat saya lebih tertarik menggunakan GoPay. SI3 Rekomendasi teman atau keluarga memengaruhi keputusan saya menggunakan GoPay.
Facilitating Conditions	FC1 Saya memiliki fasilitas yang memadai, seperti smartphone dan internet, untuk menggunakan GoPay. FC2 Merchant atau tempat transaksi yang saya gunakan banyak menerima GoPay. FC3 Bantuan aplikasi dan informasi penggunaan GoPay mudah diakses ketika diperlukan.
Hedonic Motivation	HM1 Saya merasa nyaman saat menggunakan GoPay untuk bertransaksi. HM2 Saya merasa senang ketika transaksi menggunakan GoPay berjalan cepat dan praktis. HM3 Tampilan dan pengalaman penggunaan GoPay membuat saya tertarik menggunakannya kembali.
Price Value	PV1 Promo atau cashback GoPay membuat saya tertarik menggunakannya. PV2 Manfaat yang saya peroleh dari GoPay sebanding dengan biaya yang saya keluarkan.

Journal : Journal of Computer Science and Information Technology (JCSIT)
Publisher : Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri
ISSN : 3031-8467
Volume / Issue / Year/ Page : 3/ 4/ 2026: September/ 388-398

Variabel	Indikator Pernyataan
	PV3 Diskon, cashback, atau biaya transaksi yang rendah membuat GoPay bernilai bagi saya.
Habit	HB1 Saya terbiasa menggunakan GoPay untuk melakukan transaksi digital.
	HB2 Saya cenderung memilih GoPay ketika tersedia sebagai pilihan pembayaran.
	HB3 Penggunaan GoPay sudah menjadi bagian dari kebiasaan transaksi saya.
Behavioral Intention	BI1 Saya berminat menggunakan GoPay kembali pada transaksi berikutnya.
	BI2 Saya akan merekomendasikan GoPay kepada teman atau orang terdekat.
	BI3 Saya berniat tetap menggunakan GoPay sebagai salah satu metode pembayaran digital.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Tahapan analisis meliputi pemeriksaan kelayakan responden, pengkodean jawaban skala Likert, perhitungan frekuensi, persentase, dan interpretasi kecenderungan jawaban pada setiap indikator UTAUT 2. Metode SEM-PLS tidak digunakan dalam naskah ini karena hasil yang tersedia belum memuat pengujian outer model, inner model, koefisien jalur, nilai t-statistic, p-value, R-square, dan Q-square. Oleh karena itu, pembahasan difokuskan pada gambaran persepsi responden, bukan pengaruh kausal antarvariabel.

Model Penelitian

Model penelitian ini menempatkan konstruk UTAUT 2 sebagai kerangka pemetaan persepsi mahasiswa terhadap minat pemakaian GoPay. Konstruk yang digunakan meliputi performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price value, habit, dan behavioral intention.
PE, EE, SI, FC, HM, PV, HB, dan BI digunakan untuk memetakan persepsi responden terhadap penerimaan dan minat pemakaian GoPay.
Keterangan: PE = performance expectancy, EE = effort expectancy, SI = social influence, FC = facilitating conditions, HM = hedonic motivation, PV = price value, HB = habit, dan BI = behavioral intention atau minat pemakaian GoPay.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil analisis deskriptif terhadap 212 data responden yang memenuhi kriteria penelitian. Penyajian hasil meliputi profil responden, prediksi jenis kelamin, distribusi jawaban kuesioner, serta interpretasi kecenderungan persepsi responden terhadap penggunaan GoPay.

Tabel 3 Profil Responden

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase
Usia	17-19 Tahun	64	30,19%
	20-22 Tahun	141	66,5%
	23-25 Tahun	7	3,30%
Total		212	100%

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang telah dilakukan terhadap 212 responden, mayoritas responden berada pada rentang usia 20–22 tahun sebanyak 141 responden (66,51%). Selanjutnya, responden berusia 17–19 tahun berjumlah 64

Journal : Journal of Computer Science and Information Technology (JCSIT)
Publisher : Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri
ISSN : 3031-8467
Volume / Issue / Year/ Page : 3/ 4/ 2026: September/ 388-398

responden (30,19%), sedangkan responden berusia 23–25 tahun berjumlah 7 responden (3,30%). Hal ini menunjukkan bahwa penelitian didominasi oleh mahasiswa pada rentang usia 20–22 tahun yang merupakan kelompok usia produktif dan aktif menggunakan teknologi digital.

Diagram Batang Distribusi Usia Responden

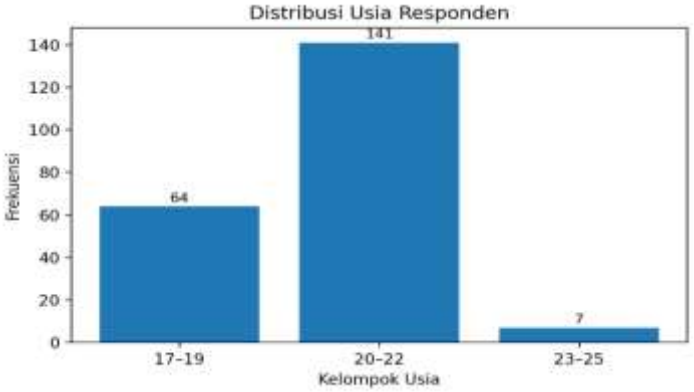
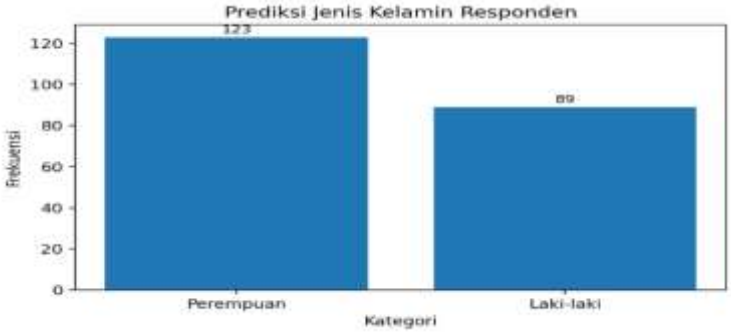


Diagram di atas menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada rentang usia 20–22 tahun sebanyak 141 responden, diikuti usia 17–19 tahun sebanyak 64 responden, sedangkan usia 23–25 tahun hanya 7 responden. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian didominasi oleh mahasiswa pada usia produktif yang aktif menggunakan layanan pembayaran digital.

Tabel 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Prediksi Jenis Kelamin

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase
Prediksi Jenis Kelamin	Perempuan	123	58%
	Laki-laki	89	42%
Total		212	100%

Berdasarkan hasil klasifikasi prediksi jenis kelamin responden, diperoleh bahwa mayoritas responden diprediksi berjenis kelamin perempuan sebanyak 123 responden (58%), sedangkan responden yang diprediksi berjenis kelamin laki-laki sebanyak 89 responden (42%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini berasal dari kelompok perempuan sehingga dapat memberikan gambaran karakteristik pengguna GoPay pada sampel penelitian.



Gambar 1.Diagram Batang Prediksi Jenis Kelamin Responden

Diagram di atas menunjukkan bahwa mayoritas responden diprediksi berjenis kelamin perempuan sebanyak 123 responden (58%), sedangkan responden yang diprediksi berjenis kelamin laki-laki sebanyak 89 responden (42%). Hasil ini

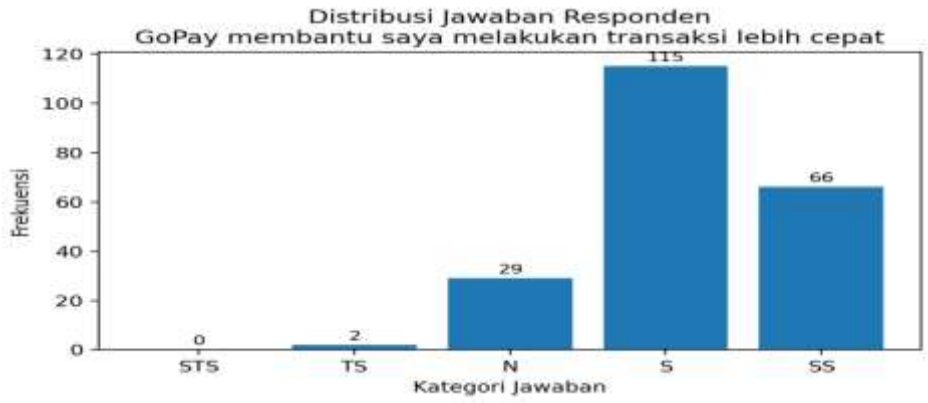
Journal : Journal of Computer Science and Information Technology (JCSIT)
Publisher : Yayasan Nuraini Ibrahim Mandiri
ISSN : 3031-8467
Volume / Issue / Year/ Page : 3/ 4/ 2026: September/ 388-398

menunjukkan bahwa sampel penelitian didominasi oleh responden perempuan.

Tabel 5 Deskripsi Hasil Kuesioner

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	GoPay membantu saya melakukan transaksi dengan lebih cepat	0	2	29	115	66
2	GoPay memudahkan saya dalam melakukan pembayaran sehari-hari	0	4	35	103	70
3	Saya merasa fitur-fitur GoPay mudah dipahami dan digunakan	0	2	37	107	66
4	Teman atau orang di sekitar saya mendorong penggunaan GoPay	3	14	87	72	36
5	Saya memiliki fasilitas yang memadai (smartphone dan internet) untuk menggunakan GoPay	2	0	22	102	86
6	Saya merasa nyaman saat menggunakan GoPay untuk bertransaksi	2	2	50	96	62
7	Promo atau cashback yang diberikan GoPay membuat saya tertarik menggunakannya	5	14	69	75	49
8	Manfaat yang saya peroleh dari GoPay sebanding dengan biaya yang saya keluarkan	1	10	82	77	42
9	Saya terbiasa menggunakan GoPay untuk melakukan transaksi digital	5	11	68	85	43

Berdasarkan tabel di atas, mayoritas responden memberikan jawaban Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) pada sebagian besar pernyataan yang berkaitan dengan penggunaan GoPay. Hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki persepsi positif terhadap manfaat, kemudahan penggunaan, fasilitas pendukung, kenyamanan, nilai ekonomi, serta kebiasaan menggunakan GoPay. Meskipun demikian, pada pernyataan mengenai pengaruh sosial, sebagian responden masih memberikan jawaban Netral, yang mengindikasikan bahwa keputusan menggunakan GoPay tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, tetapi juga oleh pengalaman dan kebutuhan pribadi.



Gambar 2Diagram Batang Distribusi Jawaban Performance Expectancy

Diagram di atas menunjukkan distribusi jawaban responden terhadap pernyataan "GoPay membantu saya melakukan transaksi dengan lebih cepat". Sebagian besar responden memilih kategori Setuju sebanyak 115 responden, diikuti Sangat Setuju sebanyak 66 responden, sedangkan hanya 2 responden yang memilih Tidak

Setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden merasakan manfaat GoPay dalam mempercepat proses transaksi.

PEMBAHASAN

Hasil deskriptif menunjukkan bahwa performance expectancy memperoleh respons positif paling kuat. Sebanyak 181 responden atau 85,38% memilih Setuju dan Sangat Setuju pada pernyataan bahwa GoPay membantu transaksi menjadi lebih cepat. Temuan ini menunjukkan bahwa manfaat fungsional menjadi alasan penting dalam penerimaan GoPay oleh mahasiswa. Kondisi ini sejalan dengan penelitian mobile payment yang menempatkan manfaat teknologi sebagai faktor penting dalam penerimaan layanan digital [6].

Effort expectancy juga menunjukkan kecenderungan positif. Pada pernyataan kemudahan pembayaran sehari-hari, 173 responden atau 81,60% memilih Setuju dan Sangat Setuju. Persentase yang sama juga muncul pada pernyataan bahwa fitur GoPay mudah dipahami dan digunakan. Hasil ini menggambarkan bahwa kemudahan akses, tampilan aplikasi, dan proses transaksi menjadi aspek yang mendukung penggunaan GoPay.

Social influence memiliki kecenderungan yang lebih moderat dibandingkan variabel lain. Pada pernyataan dorongan teman atau orang sekitar, 87 responden atau 41,04% memilih Netral, sedangkan 108 responden atau 50,94% memilih Setuju dan Sangat Setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial tetap memiliki peran, tetapi keputusan menggunakan GoPay lebih banyak dipengaruhi oleh manfaat langsung dan pengalaman pribadi pengguna.

Facilitating conditions memperoleh respons sangat positif. Sebanyak 188 responden atau 88,68% menyatakan Setuju dan Sangat Setuju bahwa mereka memiliki fasilitas memadai, seperti smartphone dan internet, untuk menggunakan GoPay. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan perangkat dan akses internet menjadi modal penting dalam penggunaan dompet digital pada mahasiswa.

Hedonic motivation menunjukkan bahwa 158 responden atau 74,53% merasa nyaman menggunakan GoPay untuk bertransaksi. Sementara itu, price value memperoleh respons positif pada aspek promo, cashback, dan kesesuaian manfaat dengan biaya. Habit juga menunjukkan kecenderungan positif karena 128 responden atau 60,38% menyatakan terbiasa menggunakan GoPay untuk transaksi digital. Dengan demikian, strategi peningkatan penggunaan GoPay pada mahasiswa dapat diarahkan pada penguatan manfaat praktis, kemudahan penggunaan, promo yang relevan, serta pembentukan kebiasaan transaksi digital.

Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini menganalisis persepsi mahasiswa Kabupaten Tangerang terhadap minat pemakaian GoPay menggunakan model UTAUT 2 dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Dari 286 respons awal, data yang memenuhi kriteria dan dianalisis sebanyak 212 responden. Jumlah tersebut telah memenuhi batas minimum sampel berdasarkan rumus Cochran, yaitu 196 responden.

Hasil deskriptif menunjukkan bahwa responden memiliki persepsi positif terhadap penggunaan GoPay, terutama pada aspek manfaat transaksi, kemudahan penggunaan, fasilitas pendukung, kenyamanan, nilai ekonomi, dan kebiasaan penggunaan. Aspek pengaruh sosial menunjukkan kecenderungan lebih moderat karena sebagian responden berada pada kategori netral. Secara praktis, hasil penelitian ini

dapat menjadi masukan bagi penyedia layanan dompet digital untuk memperkuat strategi penggunaan pada segmen mahasiswa melalui peningkatan manfaat layanan, kemudahan fitur, dukungan merchant, promo yang relevan, serta pembentukan kebiasaan transaksi digital. Penelitian berikutnya disarankan menggunakan SEM-PLS apabila ingin menguji pengaruh antarvariabel secara kausal serta menambahkan variabel kepercayaan, keamanan, atau persepsi risiko karena faktor tersebut penting dalam adopsi e-wallet [7].

Pernyataan Mengenai Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI)

AI digunakan dalam penyusunan dan penyempurnaan naskah penelitian ini sebagai alat bantu untuk memperbaiki bahasa, tata bahasa, struktur penulisan, serta kejelasan dan keterbacaan uraian mengenai persepsi mahasiswa Kabupaten Tangerang terhadap minat pemakaian GoPay menggunakan model UTAUT 2. Seluruh hasil yang dibantu oleh AI telah ditinjau, disesuaikan, dan diverifikasi oleh penulis. Penulis tetap bertanggung jawab penuh atas keakuratan data responden, hasil analisis deskriptif, interpretasi penelitian, orisinalitas, integritas, dan seluruh isi akademik dalam naskah ini.

Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan yang berkaitan dengan penelitian, pengumpulan data, analisis, maupun publikasi naskah mengenai persepsi mahasiswa Kabupaten Tangerang terhadap minat pemakaian GoPay menggunakan model UTAUT 2.

Kontribusi Penulis

Setiap penulis terlibat dalam tahapan penelitian dan penyusunan naskah sesuai dengan peran masing-masing. Alya Nurul Qolbi berperan dalam menentukan konsep penelitian, merumuskan permasalahan, serta menyusun rancangan penelitian. Adellita Meliana Putri bertanggung jawab dalam penyusunan instrumen kuesioner. Muhammad Ilham Suparno berkontribusi dalam pengolahan data, pemeriksaan kelengkapan data, serta validasi data yang diperoleh. Tiara Afifah berperan dalam analisis data dan interpretasi hasil penelitian berdasarkan konstruk UTAUT 2. Mirza Dwi Andhika berkontribusi dalam penyajian hasil penelitian, pembuatan visualisasi data, serta penyusunan bagian pembahasan. Alya Nurul Qolbi, Adellita Meliana Putri, Muhammad Ilham Suparno, Tiara Afifah dan Mirza Dwi Andhika juga bertanggung jawab atas mencari responden guna untuk proses pengumpulan data dari responden. Ryan Putra Laksana berperan dalam peninjauan dan penyuntingan naskah, penyempurnaan tata penulisan, serta membantu proses finalisasi artikel. Seluruh penulis terlibat dalam pembahasan hasil penelitian, meninjau naskah akhir, dan menyetujui versi akhir untuk dipublikasikan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Bank Indonesia, “QRIS Jelajah Indonesia 2025 dorong digitalisasi dengan wisata budaya,” Bank Indonesia, 2025.
[2] GoPay, “GoPay: Aplikasi ringan untuk transfer & bayar,” PT Dompet Anak Bangsa, 2025.
[3] D. Saputra and B. Gürbüz, “Implementation of Technology Acceptance Model (TAM) and Importance Performance Analysis (IPA) in testing the ease and usability of e-

wallet applications," arXiv, 2021. [Online]. Available: https://arxiv.org/abs/2103.09049

[4] R. Panggabean, C. Harianja, and I. Saputra, "Analisis kemudahan penggunaan aplikasi dompet digital Indonesia (GoPay) dengan menggunakan metode TAM," Journal of Information System Research (JOSH), vol. 5, no. 4, pp. 1479-1487, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i4.5379.

[5] A. A. H. Z. Kilani, D. F. Kakeesh, G. A. Al-Weshah, and M. M. Al-Debei, "Consumer post-adoption of e-wallet: An extended UTAUT2 perspective with trust," Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity, vol. 9, no. 3, p. 100113, 2023, doi: 10.1016/j.joitmc.2023.100113.

[6] C. A. Malarvizhi, A. Al Mamun, S. Jayashree, F. Naznen, and T. Abir, "Predicting the intention and adoption of near field communication mobile payment," Frontiers in Psychology, vol. 13, p. 870793, 2022, doi: 10.3389/fpsyg.2022.870793.

[7] A. A. Riza and A. Aditya, "Evaluating the impact of trust and security on e-wallet adoption: Insights from the UTAUT2 model in Indonesia," Jurnal Simantec, vol. 13, no. 2, 2025.

[8] G. Trianesti and T. E. Balqiah, "UTAUT2 model in increasing the intention to use digital payment of QRIS," Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan, vol. 13, no. 4, pp. 2839-2852, 2025, doi: 10.37641/jimkes.v13i4.3430.

[9] A. Pratiwi and N. F. Lawita, "Analysis of factors affecting intention sustainability of e-wallet DANA adoption in post Batam City Covid-19 era using the UTAUT2 model," Advances in Economics, Business and Management Research, 2024.

[10] J. W. Creswell and J. D. Creswell, Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, 6th ed. Thousand Oaks, CA, USA: SAGE Publications, 2023.