

**PENERAPAN MODEL UTAUT (UNIFIED THEORY OF
ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY) UNTUK
MEMAHAMI NIAT DAN PERILAKU AKTUAL
PENGGUNA GOPAY PADA LANSIA DI KOTA
YOGYAKARTA**

Tugas Akhir

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Sistem Informasi



Dibuat Oleh :

ALDA WINDY REZA

161708957

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PENERAPAN MODEL UTAUT (UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY) UNTUK MEMAHAMI NIAT DAN PERILAKU AKTUAL PENGGUNA GOPAY PADA LANSIA DI KOTA YOGYAKARTA

Yang disusun oleh

ALDA WINDY REZA

161708957

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 06 Mei 2021

Dosen Pembimbing 1 : Samiaji Sarosa

Dosen Pembimbing 2 : Samiaji Sarosa

Tim Penguji

Penguji 1 : Samiaji Sarosa

Penguji 2 : Aloysius Bagas Pradipta Irianto, S.Kom., M.Eng.

Penguji 3 : Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng

Keterangan
Telah menyetujui

Telah menyetujui

Telah menyetujui

Telah menyetujui

Telah menyetujui

Yogyakarta, 06 Mei 2021

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

ttd

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc

LEMBAR PERNYATAAN

Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Alda Windy reza
NPM : 161708957
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri
Judul Penelitian : Penerapan Model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) untuk Memahami Niat dan Perilaku Aktual Pengguna GOPAY pada Lansia di Kota Yogyakarta

Menyatakan dengan ini :

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (Non-Exclusive-Royalty-Free Right) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 6 Mei 2021
Yang menyatakan

Alda Windy Reza
161708957

HALAMAN PERSEMBAHAN

“ Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apa pun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur ”

Filipi 4 : 6



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat, karunia dan penyertaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai. Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam mencapai derajat sarjana Sistem Informasi dari Program Studi Sistem informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini penulis telah mendapat bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, maka penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua beserta saudara yang telah memberi semangat, dorongan dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak Samiaji, S.E, M.Info.Sys., Ph.D., selaku pembimbing pertama yang selalu membimbing penyusunan tugas akhir penulis dari awal hingga akhir.
3. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S. T., M.M. selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing kedua yang membimbing dan memberikan solusi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Seluruh responden yang berkenan membantu untuk mengisi kuesioner sehingga hasil kuesioner tersebut dapat digunakan untuk penelitian pada penyusunan tugas akhir penulis.
5. Teman seperjuangan penyusunan tugas akhir : Chycillia dan Marindah Ulfa yang telah membantu, memberikan solusi dan bersedia meluangkan waktunya untuk mendengarkan keluh kesah penulis.
6. Teman seperjuangan : Hema Malini Sirait, Kezuya Octa Puspita dan Tesselonika Vevayosa Sibero yang memberikan dukungan dalam penyusunan tugas akhir penulis.

Serta seluruh pihak yang telah membantu, mendukung dan mendoakan penulis yang tidak disebutkan namanya, penulis mengucapkan banyak terima kasih. Demikian laporan tugas akhir yang penulis buat, semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi orang yang membaca maupun dari berbagai semua pihak.

Yogyakarta, 6 Mei 2021

Alda Windy Reza
161708957

ABSTRAK

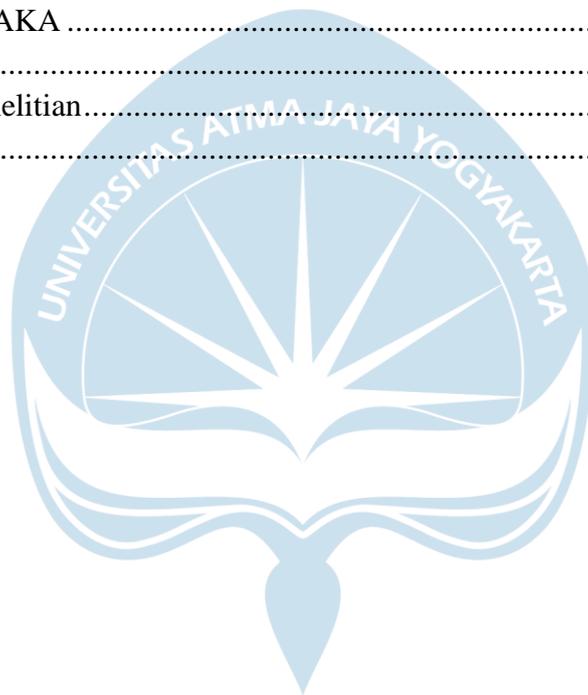
Perkembangan teknologi saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap masyarakat Indonesia dalam melakukan pekerjaan atau aktivitas yang dilakukan dengan adanya kehadiran sebuah teknologi. Termasuk pada negara berkembang, Indonesia mengalami sebuah lompatan yang begitu meningkat tentang penggunaan teknologi, adanya banyak orang yang menggunakan teknologi bahkan memiliki akses internet dapat mempengaruhi budaya bagi masyarakat Indonesia yang sebelumnya kurang memahami teknologi sekarang banyak yang dapat menggunakan teknologi. Kemajuan teknologi memunculkan sebuah ide karya sebuah anak bangsa dengan meluncurkan sebuah inovasi berupa ojek online seperti salah satunya PT. Aplikasi Karya Anak bangsa (GO-JEK). Adanya kemunculan teknologi baru ada beberapa pengguna orang tua atau lansia sulit dan kurang nya memahami penggunaan GOPAY, dari permasalahan tersebut maka dilakukannya suatu penelitian yang akan menguji faktor apa saja yang mempengaruhi niat penggunaan dan perilaku pengguna oleh lansia di Kota Yogyakarta. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan teknik analisis PLS-SEM. Kemudian data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner secara online kepada 100 responden lansia yang berada di Kota Yogyakarta. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Performance Expectancy* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*, *Social Influence* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*, *Facilitating Condition* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*, *Behavioral Intention* berpengaruh positif terhadap *Use Behaviour* sedangkan untuk *Effort Expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* lansia dalam menggunakan GOPAY.

Kata Kunci : GOPAY, Lansia, Model UTAUT, PLS-SEM

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Pertanyaan Penelitian.....	4
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	5
1.6. Manfaat Penelitian.....	5
1.7. Bagan Keterkaitan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Dasar Teori.....	7
2.1.1. Dompot Elektronik.....	7
2.1.2. Teknologi Informasi.....	7
2.1.3. GOPAY	8
2.1.4. Lansia	10
2.1.5. <i>Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)</i>	11
2.1.6. <i>Structural Equation Modelling – Partial Least Square (SEM-PLS)</i>	13
2.2. Studi sebelumnya.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1. Waktu Penelitian.....	18
3.2. Lokasi Penelitian	18
3.3. Tahapan Penelitian.....	18
3.4. Metode Penelitian	20
3.4.1 Metode Pengumpulan Data	20
3.4.2 Analisis Data.....	20
3.5. Penentuan Responden	22
3.5.1 Populasi	22
3.5.2 Sampel.....	23
3.5.3 Teknik <i>Sampling</i>	24
3.5.4 Perancangan Instrumen Penelitian.....	25
3.5.4.1. Model Penelitian	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1. Penentuan Populasi dan Sampel Responden.....	27
4.2. Penyebaran Kuesioner dan Metode Pengumpulan Data.....	27

4.3. Deskripsi Data	28
4.3.1 Responden Berdasarkan Kuesioner	28
4.3.2 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin (<i>Gender</i>)	28
4.3.3 Responden Berdasarkan Usia (<i>Age</i>).....	29
4.3.4 Responden Berdasarkan Pengalaman (<i>Experience</i>)	29
4.4. Hasil Analisis Demografi.....	30
4.5. Hasil Analisis Pengukuran Model (<i>Outer Model</i>).....	35
4.6. Hasil Analisis Pengukuran Model (<i>Inner Model</i>)	40
4.7. Hasil Uji Hipotesis.....	42
4.8. Hasil dan Pembahasan	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
5.1. Kesimpulan	57
5.2. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	63
Kuesioner Penelitian.....	63
TABEL REVISI	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Perkembangan Pengguna Dompet Digital di Indonesia Tahun 2019	2
Gambar 1.2. Daftar Aplikasi E-wallet terbesar di Indonesia.....	3
Gambar 1.3. Bagan Keterkaitan.....	6
Gambar 2.1. Fitur GOPAY.....	8
Gambar 2.2. Detail Fitur GOPAY	9
Gambar 2.3. Model UTAUT	13
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> Prosedur Penelitian	19
Gambar 3.2. Model Penelitian Usulan	25
Gambar 4.1. Diagram Lingkaran Jenis Kelamin Responden	30
Gambar 4.2. Diagram Lingkaran Usia Responden	30
Gambar 4.3. Diagram Lingkaran Pendapatan per Bulan Responden	31
Gambar 4.4. Diagram Lingkaran Pekerjaan Responden	31
Gambar 4.5. Diagram Lingkaran Responden yang menggunakan dompet elektronik ..	32
Gambar 4.6. Diagram Lingkaran Responden Menggunakan GOPAY untuk Transaksi	32
Gambar 4.7. Diagram Lingkaran Responden yang lama Menggunakan GOPAY	33
Gambar 4.8. Diagram Lingkaran Responden Menggunakan GOPAY dalam Sebulan .	33
Gambar 4.9. Diagram Lingkaran Rerata Nominal Top-up Saldo GOPAY Sebulan	34
Gambar 4.10. Diagram Lingkaran Transaksi yang Sering Digunakan	34
Gambar 4.11. Diagram Alasan Responden menggunakan GOPAY.....	35
Gambar 4.12. Diagram Alur Model Menggunakan SmartPLS	40

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kategori Usia Menurut Depkes Tahun 2009	10
Tabel 2.2. Studi Sebelumnya.....	14
Tabel 3.1. Kriteria Penilaian PLS	21
Tabel 3.2. Proyeksi Penduduk Kota Yogyakarta.....	22
Tabel 3.3. Hipotesis Penelitian	26
Tabel 4.1. Jumlah Kuesioner	28
Tabel 4.2. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin (<i>Gender</i>).....	28
Tabel 4.3. Responden Berdasarkan Usia (<i>Age</i>)	29
Tabel 4.4. Responden Berdasarkan Pengalaman (<i>Experience</i>)	29
Tabel 4.5. Hasil <i>Loading Factor</i> dengan <i>SmartPLS</i>	36
Tabel 4.6. Uji <i>Average Variance Extracted</i> (AVE).....	37
Tabel 4.7. <i>Cross Loading</i>	37
Tabel 4.8. <i>Cronbach's Alpha</i>	39
Tabel 4.9. <i>Composite Reliability</i>	39
Tabel 4.10. <i>R-Square</i>	41
Tabel 4.11. <i>T-Statistics</i>	41
Tabel 4.12. Hasil Uji Hipotesis.....	42
Tabel 4.13. Hasil Analisis Jalur Moderasi Jenis Kelamin (<i>Gender</i>).....	42
Tabel 4.14. Hasil Analisis Jalur Moderasi Usia (<i>Age</i>).....	43
Tabel 4.15. Hasil Analisis Jalur Moderasi Pengalaman (<i>Experience</i>).....	44
Tabel 4.16. Hasil Uji Hipotesis Penelitian	45

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan zaman dan teknologi saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap masyarakat Indonesia dalam melakukan pekerjaan atau aktivitas yang dilakukan dengan adanya kehadiran sebuah teknologi. Dampak dari perkembangan teknologi ini dapat mempengaruhi semua manusia yang ada pada zaman modern saat ini, tanpa adanya memandang usia, latar belakang pekerjaan seseorang ataupun dari pendidikan. Termasuk dalam negara berkembang, Indonesia mengalami sebuah lompatan yang begitu meningkat tentang penggunaan teknologi, hal ini dapat berdampak pada peningkatan kesejahteraan masyarakat, ketersediaan infrastruktur yang lebih baik dan memadai serta semakin mudah jangkauan tentang teknologi. Semakin banyak orang yang menggunakan teknologi atau memiliki akses internet dapat mempengaruhi budaya bagi masyarakat Indonesia yang sebelumnya kurang memahami teknologi sekarang banyak yang dapat menggunakan teknologi, hal ini akan memberikan kejutan yang besar bagi masyarakat Indonesia [1]. Dapat kita lihat bahwa kemajuan teknologi memunculkan sebuah ide karya sebuah anak bangsa dengan meluncurkan sebuah inovasi berupa ojek online seperti salah satunya PT. Aplikasi Karya Anak bangsa (GO-JEK).

PT. Aplikasi Karya Anak bangsa (GOJEK) ini adalah salah satu perusahaan yang telah menciptakan sebuah aplikasi ojek online salah satu di Indonesia. Dalam aplikasi GOJEK tersebut terdapat banyak layanan atau fitur yang diberikan seperti transportasi, logistik, makanan, belanja, pembayaran, kebutuhan harian, berita, hiburan dan bisnis. Gambar 1.1 menunjukkan bahwa GOJEK menduduki peringkat pertama daftar pengguna dompet digital terbesar di Indonesia pada kuartal IV 2017 - Kuartal II 2019 [2].

Daftar Dompot Digital Terbesar di Indonesia Kuartal IV 2017-Kuartal II 2019

Sumber : iPrice, 12 Agustus 2019



Gambar 1.1. Perkembangan Pengguna Dompot Digital di Indonesia

Tahun 2019

(Sumber : iPrice, 2019)

Kemajuan teknologi mengakibatkan ada sebagian orang yang mengikuti kemajuannya bahkan ada juga beberapa orang yang ketinggalan dengan kemajuan atau kecanggihan teknologi. Saat ini teknologi kerap digunakan oleh banyak kalangan anak muda, remaja, orang tua hingga lansia dengan kemajuan teknologi ini sebagian masyarakat Indonesia seperti orang tua atau bahkan lansia merasa bahwa teknologi ini sesuatu hal yang sulit untuk digunakan, tetapi ada juga yang merasa bahwa kemajuan teknologi ini sangat memudahkan untuk pekerjaan atau aktivitas sehari-hari. Dengan munculnya ojek online saat ini seperti salah satunya yaitu GOJEK banyak orang yang telah mengetahui kegunaan ataupun layanan yang diberikan oleh GOJEK bahkan ada juga sebagian orang yang belum mengetahui kegunaan atau layanan apa saja yang diberikan oleh GOJEK, atau bahkan ada juga beberapa orang yang tidak mengetahui sama sekali tentang apa itu GOJEK, apa manfaat dan kegunaan GOJEK sampai ke bagaimana cara menggunakan GOJEK itu sendiri.



Gambar 1.2. Daftar Aplikasi E-wallet terbesar di Indonesia

(Sumber : iPrice, 2019)

Aplikasi GOJEK di Indonesia telah berkembang cukup pesat, aplikasi tersebut telah diunduh lebih dari 142 juta kali, hal ini membuktikan bahwa sebagian besar penduduk di Indonesia telah menggunakan aplikasi GOJEK [3]. Di dalam aplikasi GO-JEK terdapat beberapa layanan atau fitur yang diberikan sepertisalah satunya layanan atau metode pembayaran dengan dompet elektronik yang disebut GOPAY, dompet ini sangat banyak digunakan oleh masyarakat Indonesiaseperti untuk metode pembayaran pemesanan GOJEK atau GOFOOD tidak hanya itu ada beberapa layanan yang diberikan pada GOPAY seperti melakukan pembayaran transfer uang atau saldo ke sesama bank atau antar bank, kemudian dapat melakukan pembayaran ke merchant secara online. Dapat digunakan untukmengisi saldo GOPAY, pembelian pulsa, tarik tunai dari saldo GOPAY kerekening bank pengguna GOPAY dan masih banyak layanan atau fitur-fitur lainnya yang disediakan oleh GOPAY . Meskipun lebih dari 100 juta pengunduh aplikasi GOPAY tidak sedikitpun yang menilai bahwa aplikasi tersebut terdapat beberapa masalah seperti tidak bisa beroperasinya layanan paylater kemudian tidak dapat melakukan penarikan saldo pada GOPAY, saat

pengguna sudah berada di depan kasir untuk melakukan transaksi pembayaran tetapi aplikasi tidak dapat membuka tampilan pada GOPAY [4]. Dari beberapa penilaian pengguna aplikasi GOPAY memiliki masalah pada penggunaannya.

Bagi pengguna lansia di Kota Yogyakarta yang menggunakan GOPAY ada berbagai masalah yang dialami bahwa GOPAY merupakan aplikasi yang sulit untuk digunakan, ada beberapa layanan dari GOPAY yang kurang dipahami. Tetapi bagi beberapa pengguna lansia lainnya menilai bahwa GOPAY merupakan aplikasi yang dapat mempermudah atau membantu aktivitas yang akan dilakukan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian terkait analisis faktor yang mempengaruhi niat dan perilaku pengguna lansia di Kota Yogyakarta dalam menggunakan GOPAY. Nantinya penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi niat dan perilaku pengguna lansia dalam menggunakan GOPAY dan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak GOPAY dalam memperbaiki layanan yang diberikan, sehingga kedepannya GOPAY dapat diterima dengan baik bagi pengguna lansia yang masih merasa kesulitan dalam menggunakan GOPAY.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Bagi pengguna lansia yang menggunakan layanan GOPAY beberapa mengalami berbagai masalah seperti sulitnya pengguna lansia dalam mengoperasikan GOPAY dan memahami layanan apa saja yang ada pada GOPAY. Tetapi ada beberapa pengguna lainnya yang merasa dengan adanya GOPAY dapat mempermudah dan menguntungkan bagi pekerjaan atau aktifitas sehari-hari yang dilakukan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka akan dilakukan penelitian yang dapat mengetahui faktor apa yang mempengaruhi niat dan perilaku pengguna lansia di Kota Yogyakarta dalam menggunakan GOPAY.

1.3. PERTANYAAN PENELITIAN

- a. Apakah faktor Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*) berpengaruh terhadap Minat Pengguna (*Behavioral Intention*) lansia dalam menggunakan dompet elektronik GOPAY di Kota Yogyakarta?
- b. Apakah faktor Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*) berpengaruh terhadap Minat Pengguna (*Behavioral Intention*) lansia dalam menggunakan dompet elektronik GOPAY di Kota Yogyakarta?

- c. Apakah faktor Faktor Sosial (*Social Influence*) berpengaruh terhadap Minat Pengguna (*Behavioral Intention*) lansia dalam menggunakan dompet elektronik GOPAY di Kota Yogyakarta?
- d. Apakah faktor Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Condition*) berpengaruh terhadap Perilaku Pengguna (*Use Behavior*) lansia dalam menggunakan dompet elektronik GOPAY di Kota Yogyakarta?
- e. Apakah faktor Minat Pengguna (*Behavioral Intention*) berpengaruh terhadap Perilaku Pengguna (*Use Behavior*) lansia dalam menggunakan dompet elektronik GOPAY di Kota Yogyakarta?

1.4. BATASAN MASALAH

- a. Penelitian ini difokuskan pada responden pada kalangan lansia.
- b. Penelitian ini ditujukan bagi pengguna dompet elektronik GOPAY yang berada di Kota Yogyakarta.

1.5. TUJUAN PENELITIAN

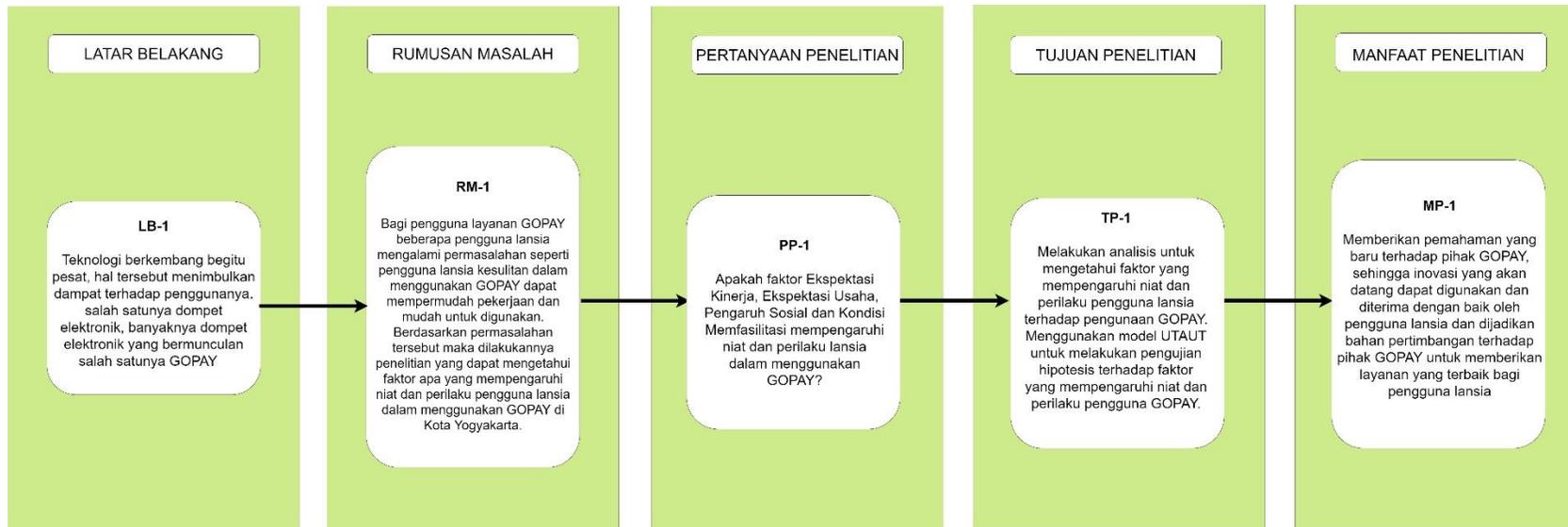
- a. Melakukan analisis untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi niat dan perilaku pengguna lansia terhadap pengguna GOPAY.
- b. Menggunakan model UTAUT untuk melakukan pengujian hipotesis terhadap faktor yang mempengaruhi niat dan perilaku pengguna GOPAY.

1.6. MANFAAT PENELITIAN

- a. Mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan terhadap pengguna dompet elektronik GOPAY.
- b. Mengetahui persepsi pengguna terhadap niat dan minat pengguna dalam menggunakan dompet elektronik GOPAY.
- c. Mengetahui apakah dompet elektronik GOPAY sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna, hal ini dilakukan sebagai kunci keberhasilan dalam suatu penerimaan dompet elektronik GOPAY oleh pengguna.
- d. Bagi perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan dompet elektronik dapat berguna sebagai referensi atau evaluasi terhadap sistem informasi yang akan di kembangkan.
- e. Sebagai referensi terhadap penelitian yang akan dilakukan terkait menganalisis seberapa pengaruh penerimaan dompet elektronik terhadap pengguna.

1.7. BAGAN KETERKAITAN

Berikut ini merupakan bagan keterkaitan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian :



Gambar 1.3. Bagan Keterkaitan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. DASAR TEORI

Bagian dalam dasar teori ini akan berisi mengenai suatu teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan digunakan oleh penulis. Teori-teori tersebut akan dijelaskan berikut ini :

2.1.1. Dompot Elektronik

Kecanggihan teknologi saat ini mengakibatkan banyaknya bisnis baru yang bermunculan, tidak hanya bisnis baru tetapi banyaknya dompet elektronik yang bermunculan juga. Seperti saat ini adanya dompet elektronik yang tidak sedikit digunakan oleh masyarakat Indonesia. Dompot elektronik merupakan suatu layanan elektronik yang biasa disebut dengan *e-wallet/dompot digital/electronic wallet/digital wallet*. Ada berbagai jenis dompet elektronik yang ada di Indonesia seperti GOPAY, OVO, DANA, LINK AJA. Dompot elektronik ini sudah diatur oleh Bank Indonesia sehingga dompet ini aman untuk digunakan. Setiap jenis-jenis dompet elektronik ini terdapat berbagai macam-macam manfaat yang didapatkan seperti promo diskon, bayar tagihan, pembelian pulsa dan sebagainya [5].

2.1.2. Teknologi Informasi

Kemajuan teknologi saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap cara hidup masyarakat di seluruh dunia saat melakukan aktivitas sehari-hari. Teknologi informasi merupakan suatu ilmu yang didalamnya terdapat cakupan sebuah teknologi komunikasi yang diproses, menyimpan dan mengirimkan suatu informasi melalui jalur komunikasi yang cepat [6]. Teknologi Informasi juga diartikan suatu sistem atau tata cara yang dapat digunakan oleh manusia untuk dapat menyampaikan sebuah informasi atau pesan. Selain itu teknologi informasi dimanfaatkan sebagai suatu perangkat komputer yang digunakan untuk memproses, menyajikan serta dapat mengelola data dan informasi melalui peralatan komunikasi yang digunakan [7].