

## **TUGAS AKHIR**

# **PENGARUH FAKTOR USIA, PENGETAHUAN DAN PENDAPATAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN SISTEM *MOBILE PAYMENT* DI KOTA BATAM**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
pendidikan program sarjana

Disusun oleh :

Amelia

2019122009

Pembimbing :

Hardi Bahar S.E., M.Si.

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI**

**FAKULTAS BISNIS**

**UNIVERSITAS UNIVERSAL**

**2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amelia

NIM : 2019122009

Program Studi : Akuntansi

Judul TA : “Pengaruh Faktor Usia, Pengetahuan dan Pendapatan terhadap Minat Penggunaan Sistem *Mobile Payment* di Kota Batam”

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan (plagiat), belum pernah diterbitkan atau dipublikasikan dimanapun atau dalam bentuk apapun, serta belum diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap tugas akhir saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Batam, 31 Juli 2023

Yang membuat pernyataan

Amelia

2019122009

## **LEMBAR PENGESAHAN**

# **PENGARUH FAKTOR USIA, PENGETAHUAN DAN PENDAPATAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN SISTEM *MOBILE PAYMENT* DI KOTA BATAM**

Disusun Oleh :  
Amelia  
2019122009

Dosen Pembimbing :

Hardi Bahar, S.E., M.Si.  
NIDN : 1027098604  
Tanggal : 31 Juli 2023

Batam, 31 Juli 2023  
Program Studi Akuntansi  
Fakultas Bisnis  
Universitas Universal  
Koordinator Program Studi

Hardi Bahar, S.E., M.Si.  
NIDN : 1027098604

## ***ABSTRACT***

*Interest in using mobile payments in Batam City is increasing, many people are already using it. This study aims to determine several factors that influence it, namely age, knowledge and income of users on interest in using mobile payments. The population in this study are people in Batam City who use mobile payments, the sample used in this study is 100 respondents. The sampling technique used is purposive sampling. This study uses a quantitative approach with data collection methods via google form. Data analysis was performed using multiple linear regression analysis to find out whether respondents are interested in using mobile payments as a medium of payment. Data processing using SPSS version 25. The results found that the age variable did not affect the interest in using mobile payments, while the knowledge and income variables affect the interest in using mobile payments and simultaneously the variables age, knowledge and income influenced interest use of mobile payments.*

***Keywords: convenience, knowledge, income, interest in using , mobile payment.***

## ABSTRAK

Minat penggunaan *mobile payment* di Kota Batam semakin meningkat, banyak masyarakat yang sudah menggunakannya. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui beberapa faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor usia, pengetahuan dan pendapatan pengguna terhadap minat penggunaan *mobile payment*. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat di Kota Batam yang menggunakan *mobile payment*, sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 100 responden. Teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengumpulan data melalui *google form*. Analisis data dilakukan dengan analisis regresi linear berganda untuk mengetahui apakah responden berminat untuk menggunakan *mobile payment* sebagai media pembayaran. Pengolahan data menggunakan SPSS versi 25. Hasil penelitian menemukan bahwa variabel usia tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *mobile payment*, sedangkan variabel pengetahuan dan pendapatan berpengaruh terhadap minat penggunaan *mobile payment* dan juga secara bersamaan variabel usia, pengetahuan dan pendapatan mempengaruhi minat penggunaan *mobile payment*.

**Kata kunci : kemudahan, pengetahuan, pendapatan, minat penggunaan, *mobile payment*.**

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Sistem *Mobile Payment* Di Kota Batam” dengan baik. Penulisan tugas akhir ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Akuntansi pada Program Studi Akuntansi, Fakultas Bisnis di Universitas Universal Kota Batam.

Dalam penulisan dan penyelesaian tugas akhir ini penulis telah mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam proses penulisan dan penyelesaian tugas akhir ini, khususnya kepada :

1. Bapak Dr. Techn. Aswandy, M.T., selaku Rektor Universitas Universal.
2. Bapak Dr. Didi Sudiman, S.T., M.M., selaku Kepala Dekan Fakultas Bisnis Universitas Universal.
3. Bapak Hardi Bahar, S.E., M.Si., selaku Ketua Program Studi Akuntansi dan dosen pembimbing yang memberikan bimbingan masukan dalam tugas akhir ini.
4. Seluruh staff Dosen Prodi Akuntansi Universitas Universal yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama perkuliahan.
5. Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan, semangat dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Kepada teman-teman seperjuangan Prodi Akuntansi 2019 yang telah memberikan dukungan, semangat dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Kepada para responden yang telah berpartisipasi membantu penulis dalam mengisi kuesioner dalam penulisan tugas akhir ini.
8. Berserta seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam proses penulisan dan penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis sadar akan kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini dikarenakan kurangnya pengalaman dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, penulis bersedia menerima dan mengharapkan segala kritikan, saran dan masukan yang membangun sehingga penulis dapat meningkatkan dikedepan hari. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Batam, 31 Juli 2023

Amelia

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRACT</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL PENELITIAN</b> .....	<b>8</b>
2.1. Hasil Penelitian Terdahulu .....	8
2.2. Kajian Teori.....	14
2.2.1. <i>Mobile Payment</i> .....	14
2.2.1.1. Minat Penggunaan <i>Mobile Payment</i> .....	15
2.2.2. Usia .....	15
2.2.3. Pengetahuan Teknologi.....	16
2.2.4. Pendapatan .....	17
2.3. Kerangka Konseptual Penelitian .....	18
2.4. Hipotesis Penelitian tentang Hubungan antar Variabel.....	19
2.4.1. Pengaruh Faktor Usia Terhadap Minat Penggunaan <i>Mobile Payment</i> .	19



2.4.2.	Pengaruh Faktor Pengetahuan Teknologi Terhadap Minat Penggunaan <i>Mobile Payment</i> .....	20
2.4.3.	Pengaruh Faktor Pendapatan Terhadap Minat Penggunaan <i>Mobile Payment</i> .....	21
2.4.4.	Pengaruh Faktor Usia, Pengetahuan Teknologi, dan Pendapatan Secara Simultan Terhadap Minat Penggunaan <i>Mobile Payment</i> .....	21
2.5.	Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>28</b>
3.1.	Pendekatan Penelitian.....	28
3.2.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
3.2.1.	Lokasi Penelitian.....	28
3.2.2.	Waktu Penelitian.....	28
3.3.	Populasi dan Sampel Penelitian .....	29
3.3.1.	Populasi.....	29
3.3.2.	Sampel Penelitian.....	29
3.4.	Metode Pengumpulan Data .....	31
3.5.	Pengujian Instrumen.....	31
3.5.1.	Uji Validitas .....	31
3.5.2.	Uji Reliabilitas .....	32
3.6.	Metode Analisis Data .....	32
3.6.1.	Analisis Statistik Deskriptif .....	32
3.6.2.	Analisis Statistik Inferensial .....	32
3.6.2.1.	Uji Asumsi Klasik.....	32
3.6.2.2.	Uji Asumsi Hipotesis.....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>37</b>

4.1.	Gambaran Umum Objek Penelitian dan Karakteristik Responden .....	37
4.2.	Deskripsi Variabel Penelitian .....	39
4.2.1.	Deskripsi Variabel Usia .....	39
4.2.2.	Deskripsi Variabel Pengetahuan .....	39
4.2.3.	Deskripsi Variabel Pendapatan .....	40
4.2.4.	Deskripsi Variabel Minat Penggunaan.....	41
4.3.	Uji Kualitas Data .....	41
4.3.1.	Uji Validitas .....	42
4.3.2.	Uji Reliabilitas .....	45
4.4.	Uji Asumsi Klasik .....	46
4.4.1.	Uji Normalitas .....	47
4.4.2.	Uji Multikolinieritas.....	48
4.4.3.	Uji Heteroskedastisitas.....	49
4.5.	Analisis Regresi Linear Berganda.....	50
4.6.	Uji Asumsi Hipotesis.....	51
4.6.1.	Uji Pengaruh Parsial ( t ).....	51
4.6.1.1.	Hipotesis Pengaruh Faktor Usia terhadap Minat Penggunaan Sistem <i>Mobile Payment</i> .....	52
4.6.1.2.	Hipotesis Pengaruh Faktor Pengetahuan terhadap Minat Penggunaan Sistem <i>Mobile Payment</i> .....	52
4.6.1.3.	Hipotesis Pengaruh Faktor Pendapatan terhadap Minat Penggunaan Sistem <i>Mobile Payment</i> .....	53
4.6.2.	Uji Pengaruh Simultan ( F ) .....	53
4.6.2.1.	Hipotesis Pengaruh Faktor Usia, Pengetahuan dan Pendapatan terhadap Minat Penggunaan Sistem <i>Mobile Payment</i> .....	53

4.6.3.	Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....	54
4.7.	Profil Variabel Penelitian .....	54
4.7.1.	Profil Variabel Usia Pengguna.....	54
4.7.2.	Profil Variabel Pengetahuan Pengguna.....	55
4.7.3.	Profil Variabel Pendapatan Pengguna.....	57
4.7.4.	Profil Variabel Minat Penggunaan <i>Mobile Payment</i> .....	58
4.8.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	60
4.8.1.	Pengaruh Faktor Usia terhadap Minat Penggunaan Sistem <i>Mobile Payment</i> 60	
4.8.2.	Pengaruh Faktor Pengetahuan terhadap Minat Penggunaan Sistem <i>Mobile Payment</i> .....	60
4.8.3.	Pengaruh Faktor Pendapatan terhadap Minat Penggunaan Sistem <i>Mobile Payment</i> 61	
4.8.4.	Pengaruh Faktor Usia, Pengetahuan dan Pendapatan terhadap Minat Penggunaan Sistem <i>Mobile Payment</i> .....	61
4.9.	Implikasi Penelitian .....	62
4.9.1.	Implikasi Teoritis .....	62
4.9.2.	Implikasi Praktis .....	62
4.10.	Keterbatasan Penelitian .....	62
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>63</b>
5.1.	Kesimpulan.....	63
5.2.	Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Penelitian Terdahulu.....	8
<b>Tabel 2. 2</b> Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian .....	23
<b>Tabel 3. 1</b> Jadwal Kegiatan .....	28
<b>Tabel 3. 2</b> Jumlah Penduduk per Kecamatan di Kota Batam .....	29
<b>Tabel 4. 1</b> Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	37
<b>Tabel 4. 2</b> Karakteristik Responden Berdasarkan Umur .....	38
<b>Tabel 4. 3</b> Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir.....	38
<b>Tabel 4. 4</b> Deskripsi Variabel Usia .....	39
<b>Tabel 4. 5</b> Deskripsi Variabel Pengetahuan .....	40
<b>Tabel 4. 6</b> Deskripsi Variabel Pendapatan .....	40
<b>Tabel 4. 7</b> Deskripsi Variabel Minat Penggunaan.....	41
<b>Tabel 4. 8</b> Hasil Uji Validitas Variabel Usia.....	42
<b>Tabel 4. 9</b> Hasil Uji Validitas Variabel Pengetahuan.....	43
<b>Tabel 4. 10</b> Hasil Uji Validitas Variabel Pendapatan.....	44
<b>Tabel 4. 11</b> Hasil Uji Validitas Variabel Minat Penggunaan .....	45
<b>Tabel 4. 12</b> Hasil Uji Reliabilitas Variabel Usia .....	45
<b>Tabel 4. 13</b> Hasil Uji Reliabilitas Variabel Pengetahuan.....	46
<b>Tabel 4. 14</b> Hasil Uji Reliabilitas Variabel Pendapatan.....	46
<b>Tabel 4. 15</b> Hasil Uji Reliabilitas Variabel Minat Penggunaan .....	46
<b>Tabel 4. 16</b> Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Sminov .....	48
<b>Tabel 4. 17</b> Hasil Uji Multikolinieritas .....	48
<b>Tabel 4. 18</b> Hasil Uji Glejser.....	50
<b>Tabel 4. 19</b> Hasil Analisis Regresi Linear Berganda .....	50
<b>Tabel 4. 20</b> Hasil Uji t .....	52
<b>Tabel 4. 21</b> Hasil Uji F .....	53
<b>Tabel 4. 22</b> Hasil Uji Koefisien Determinasi .....	54
<b>Tabel 4. 23</b> Profil Variabel Usia Pernyataan 1 .....	55
<b>Tabel 4. 24</b> Profil Variabel Usia Pernyataan 2.....	55
<b>Tabel 4. 25</b> Profil Variabel Pengetahuan Pernyataan 1 .....	55

<b>Tabel 4. 26</b> Profil Variabel Pengetahuan Pernyataan 2 .....	56
<b>Tabel 4. 27</b> Profil Variabel Pengetahuan Pernyataan 3 .....	56
<b>Tabel 4. 28</b> Profil Variabel Pengetahuan Pernyataan 4.....	56
<b>Tabel 4. 29</b> Profil Variabel Pengetahuan Pernyataan 5 .....	57
<b>Tabel 4. 30</b> Profil Variabel Pendapatn Pernyataan 1 .....	57
<b>Tabel 4. 31</b> Profil Variabel Pendapatn Pernyataan 2.....	58
<b>Tabel 4. 32</b> Profil Variabel Pendapatn Pernyataan 3.....	58
<b>Tabel 4. 33</b> Profil Variabel Minat Penggunaan Pernyataan 1 .....	59
<b>Tabel 4. 34</b> Profil Variabel Minat Penggunaan Pernyataan 2 .....	59
<b>Tabel 4. 35</b> Profil Variabel Minat Penggunaan Pernyataan 3 .....	59

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Kerangka Konseptual Penelitian.....	19
<b>Gambar 2. 2</b> Model Penelitian.....	22
<b>Gambar 4. 1</b> Grafik Uji Normalitas P-Plot.....	47
<b>Gambar 4. 2</b> Hasil Grafik scatterplot.....	49

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

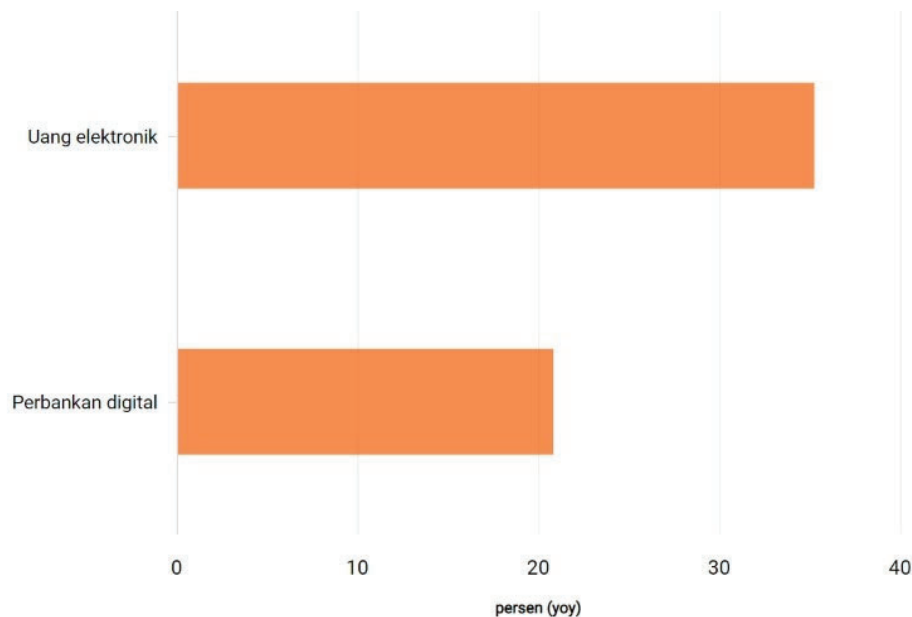
Seiring berjalannya waktu, teknologi yang diciptakan manusia saat ini semakin berkembang pesat, salah satunya adalah Society 5.0 (Sumaryanto, 2022). Di Indonesia sudah melakukan penerapan sistem teknologi seiring berjalannya kemajuan teknologi yang terjadi dari waktu ke waktu. Apa lagi sekarang kehadiran Revolusi Industri 5.0 merupakan suatu hal yang digunakan untuk menciptakan keseimbangan antara kemajuan teknologi digital kemajuan ekonomi yang pesat serta dibarengi dengan penyelesaian masalah lainnya. Sehingga sistem pembayaran merupakan salah satu inovasi hasil berkembangnya teknologi.

Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2004 tentang Bank Indonesia, salah satu wewenang Bank Indonesia dalam rangka mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran adalah menetapkan penggunaan alat pembayaran. Penetapan penggunaan alat pembayaran ini dimaksudkan agar alat pembayaran yang digunakan dalam masyarakat memenuhi persyaratan keamanan dan efisiensi bagi penggunaannya. Alat pembayaran yang maju membantu masyarakat dalam hal efisiensi pembayaran, seperti efisiensi waktu dan risiko keamanan (penggunaan tunai). Salah satu risiko penggunaan tunai yang ada yaitu mudah hilang, jumlah yang besar akan menimbulkan risiko kejahatan dan tentu akan kurang efisien jika ingin dibawa kemana-mana. Sehingga masyarakat sekarang banyak yang beralih menggunakan uang elektronik atau *e-money*, seperti *mobile payment*.

Menurut laporan Bank Indonesia (BI), nilai transaksi *e-money* atau uang elektronik tumbuh 35,25% (*year-on-year/yoy*) ke Rp32 triliun pada Mei 2022 dibanding setahun sebelumnya. Hal serupa terjadi pada transaksi perbankan digital yang nilainya tumbuh 20,82% (*yoy*) ke Rp3,76 kuadriliun pada periode sama. "Transaksi ekonomi dan keuangan digital berkembang pesat seiring meningkatnya akseptasi dan preferensi masyarakat dalam berbelanja daring, perluasan dan kemudahan sistem pembayaran digital, serta akselerasi digital banking," tulis BI dalam

siaran persnya, Kamis (23/6/2022). Salah satu langkah mendorong ekosistem ekonomi digital, BI juga menyatakan akan bekerja sama dengan Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian serta asosiasi untuk menyelenggarakan Festival Ekonomi Keuangan Digital Indonesia (FEKDI) 2022 pada 11-15 Juli 2022. FEKDI 2022 akan digelar sebagai side event G20 yang menampilkan beragam inisiatif dan inovasi digital di Indonesia (Rahman, 2022).

Grafik pertumbuhan Tahunan Nilai Transaksi Uang Elektronik dan Perbankan Digital (Mei 2022)



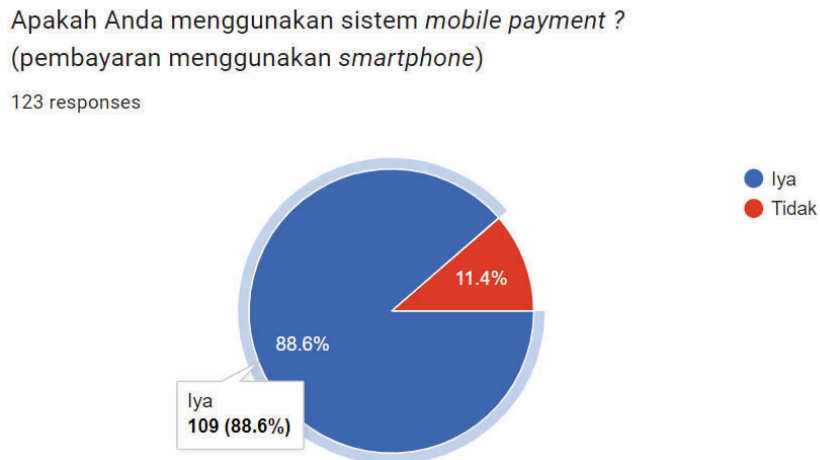
Sumber : Katadata.co.id (Rahman, 2022)

Saat ini baik usaha kecil maupun menengah berlomba-lomba melakukan digitalisasi usaha. Teknologi berperan besar membantu usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) agar dapat maju dan memperluas jangkauan pasar. Kementerian Komunikasi dan Informatika terus mendorong pertumbuhan transformasi logistik yang berbasis teknologi digital. Menurut Adrial, para pelaku UMKM yang hadir baik secara langsung maupun virtual, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan akan pentingnya Go Digital (Toewoeh, 2022). Hal itu bertujuan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih. Artinya UMKM dapat menggunakan



*website* dan aplikasi *mobile* sebagai sarana untuk memasarkan produknya. Semakin luas jangkauan pemasaran suatu bisnis maka penghasilan pun akan meningkat. Hal tersebut karena semakin luas jangkauan pemasaran akan diiringi dengan peningkatan penjualan. Sehingga banyak konsumen yang menggunakan *mobile payment* dalam transaksi pembeliannya.

Survei mengenai penggunaan *mobile payment* di Kota Batam bahwa sebagian besar telah menunjukkan kemajuan teknologi yang rata-rata telah menggunakan sistem *mobile payment*. Saya membuat survei melalui google form dengan pertanyaan “Apakah Anda menggunakan sistem *mobile payment* ?” didapat 123 responden diantaranya ada sebanyak 109 responden memilih jawaban “iya” dan sisanya 14 responden memilih jawaban “tidak”. Sehingga ini menunjukkan banyak orang yang menggunakan *mobile payment* dibanding yang tidak menggunakan. Berikut gambar persentase survei tersebut :



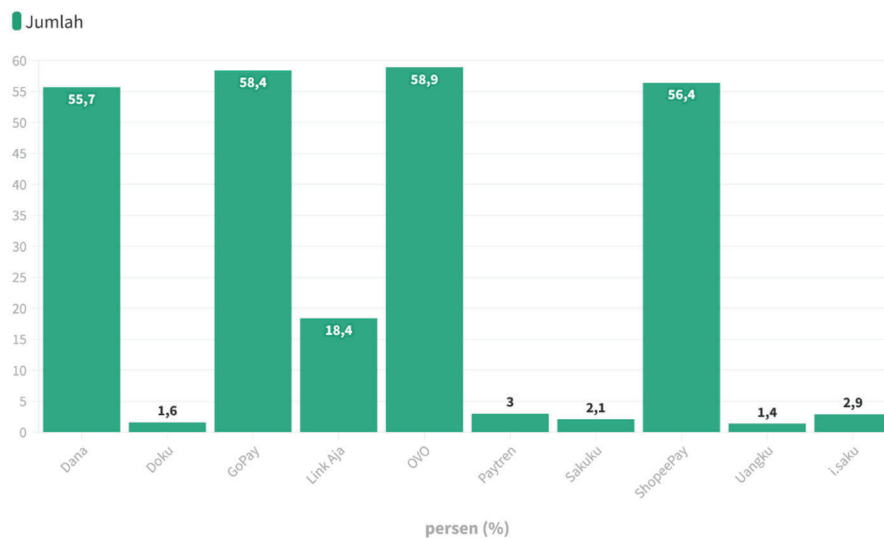
Sumber : Hasil olah data, 2023

Konsumen pengguna uang elektronik saat ini umumnya didominasi oleh masyarakat kelas menengah hingga menengah atas maupun masyarakat yang sudah melek teknologi. Sehingga pemerataan penggunaan uang elektronik di Indonesia di rasa masih kurang (Tazkiyyaturrohmah, 2018). Demikian masyarakat Kota Batam juga harus berpartisipasi dalam penggunaan *mobile payment* yang tersedia untuk mendukung kegiatan yang digalakkan oleh pemerintah.

Berdasarkan data RedSeer, transaksi *e-commerce* di Indonesia yang menggunakan dompet digital terdapat sebanyak 29 persen. Penggunaanya didominasi oleh generasi milenial dengan rata-rata transaksi top up mencapai Rp140.663 per minggu. Data lain juga dibuktikan oleh riset yang dilakukan Lembaga Jakpat, dari 2.496 responden terbukti bahwa sekitar 68 persen pengguna dompet digital didominasi oleh kalangan milenial. Sementara itu, pengguna yang berusia diatas 35 tahun hanya sebanyak 28 persen. Para pengguna dompet digital banyak melakukan pembayaran untuk berbagai kebutuhan, pengguna paling banyak menggunakannya untuk top up dan pembelian data (76 persen), online shopping (56 persen), pembayaran produk (41 persen), dan pembelian makanan pesan antar (36 persen) (Adisty, 2022).

Melihat survei DailySocial, aplikasi dompet digital OVO paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia hingga mencapai 58,9 persen pengguna. Persentasenya berbanding tipis dengan pengguna aplikasi GoPay sebanyak 58,4 persen. Kemudian disusul oleh aplikasi ShopeePay (56,4 persen) dan Dana (55,7 persen). Sementara itu, pengguna dompet digital dengan persentase dibawah 50 persen yakni menggunakan aplikasi LinkAja, PayTren, dan i.saku (Adisty, 2022).

### E-Wallet Paling Banyak Digunakan Masyarakat Indonesia



Sumber : DailySocial.id (23Desember 2021)

Aplikasi pembayaran digital 4 besar diatas sudah memasuki pasar Kota Batam. Namun karena beberapa faktor, masyarakat Kota Batam masih belum sepenuhnya mendukung penggunaan sistem pembayaran digital *mobile payment* tersebut.

Adapun faktor usia berhubungan kuat dengan adopsi teknologi baru. Secara umum, orang pada usia lanjut ditemukan kurang tertarik pada inovasi teknologi. Sedangkan, kaum muda atau lulusan universitas cenderung tidak memiliki masalah dalam penggunaan atau navigasi ponsel untuk layanan *m-banking*. Oleh karena itu, kaum muda dan yang berpendidikan tinggi mungkin tidak memiliki masalah dalam merasakan kemudahan penggunaan layanan *m-banking* (Teo et al., 2012) dalam jurnal (Dewi Khornida Marheni, 2021). Contohnya Generasi Z atau biasa di sebut Gen Z (kelahiran tahun 1995-2010) yang alih ataupun mahir dalam teknologi digital langsung mengenal adanya *handphone* dan juga dinilai generasi yang ambisius serta rasa penasaran yang sangat tinggi. Jadi dapat dikatakan juga semakin bertambah usia seseorang maka akan semakin jauh dari teknologi yang makin berkembang.

Jika pengguna berpikir bahwa belajar menggunakan *mobile payment* itu mudah dan bahwa proses operasinya sederhana, maka persepsi mereka tentang kegunaan *mobile payment* akan meningkat dan mereka akan lebih cenderung mengadopsi teknologi ini (Liu et al., 2019). Pengetahuan pengguna juga penting dalam minat penggunaan *mobile payment* sesuai Teori Konstruksi Sosial Teknologi. Mereka berpendapat bahwa teknologi yang digunakan tidak dapat dipahami tanpa memahami lebih dulu bagaimana sebuah teknologi yang tertanam berhubungan dengan konteks sosialnya (Rafa'al, 2018). Adanya pemahaman pengguna terhadap *mobile payment* maka minat penggunaan juga akan meningkat.

*Mobile payment* selain memberi kemudahan dan keamanan terhadap masyarakat. Pendapatan yang tinggi juga akan menambah minat pengguna dalam menggunakan produk *e-money* (Aksami, 2019). Jika pendapatan semakin tinggi maka keinginan seseorang untuk menggunakan produk baru semakin tinggi. Gaya hidup seseorang akan meningkat yang membuat konsumsi semakin besar, mengikuti trend

yang ada dan melakukan pembelian produk secara *online* semakin meningkat sehingga menggunakan sistem *mobile payment* untuk bertransaksi.

Keberhasilan berkembangnya teknologi sistem *mobile payment* di Kota Batam sudah menyebar luas dan beberapa faktor yang mempengaruhi minat penggunaan dikalangan masyarakat Kota Batam yaitu faktor usia pengguna, faktor pengetahuan pengguna, dan faktor pendapatan pengguna. Sehingga adanya penelitian ini dengan judul “**Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Sistem *Mobile Payment* di Kota Batam**”.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang sudah dikemukakan, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi minat penggunaan sistem *mobile payment*. Rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Apakah faktor usia berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan sistem *mobile payment* ?
2. Apakah faktor pengetahuan teknologi berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan sistem *mobile payment* ?
3. Apakah faktor pendapatan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan sistem *mobile payment* ?
4. Apakah faktor usia, pengetahuan teknologi, pendapatan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan sistem *mobile payment* ?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh faktor usia terhadap minat penggunaan sistem *mobile payment*.
2. Untuk mengetahui pengaruh faktor pengetahuan teknologi terhadap minat penggunaan sistem *mobile payment*.

3. Untuk mengetahui pengaruh faktor pendapatan terhadap minat penggunaan sistem *mobile payment*.
4. Untuk mengetahui pengaruh faktor usia, pengetahuan teknologi dan pendapatan terhadap minat penggunaan sistem *mobile payment*.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dan tujuan penelitian yang telah ditentukan, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

##### **1. Bagi Pengguna *Mobile payment***

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan atau pengetahuan mengenai minat penggunaan *mobile payment* pada era digital.

##### **2. Bagi Akademis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada akademis. Informasi yang dapat diberikan yaitu mengetahui bahwa usia, pengetahuan teknologi, keamanan, dan pendapatan adalah faktor yang dipertimbangkan dalam melihat pentingnya minat penggunaan sistem *mobile payment* dalam masyarakat. Dapat juga sebagai salah satu referensi penelitian yang lebih lanjut mengenai minat penggunaan *mobile payment*.

##### **3. Bagi Pemerintah**

Penelitian ini diharapkan bisa menyampaikan informasi tentang sejauh mana minat penggunaan sistem *mobile payment* telah diterapkan oleh masyarakat di Kota Batam. Dengan begitu pemerintah dapat menyesuaikan struktur penerapan di Indonesia untuk meningkatkan minat penggunaan berdasarkan kondisi.