

ABSTRAKSI

Andriana Meiliawati, Nomor Induk Mahasiswa 152180056, Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta. Judul Penelitian “Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Kepercayaan Serta Dampaknya pada Minat Menggunakan Kembali *E-Wallet* DANA (Studi pada Pengguna *E-Wallet* DANA di Yogyakarta)”. Dosen Pembimbing Humam Santosa Utomo dan Lukmono Hadi.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Kepercayaan Serta Dampaknya pada Minat menggunakan kembali *E-Wallet* DANA (Studi pada Pengguna *E-Wallet* DANA di Yogyakarta)”. Sampel penelitian ini berjumlah 97 orang, dimana kriteria sampel adalah pengguna *e-wallet* DANA di Yogyakarta yang berusia 18-30 tahun. Teknis pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *nonprobability sampling* melalui perhitungan sampel dengan jumlah populasi yang tidak diketahui. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Metode analisis menggunakan metode *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan *Partial Least Square* (PLS).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Persepsi Manfaat (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kepercayaan (Z). Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kepercayaan (Z). Persepsi Manfaat (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan Kembali (Y). Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan Kembali (Y). Kepercayaan (Z) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan Kembali (Y). Persepsi Manfaat (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan Kembali (Y) melalui Kepercayaan (Z). Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan Kembali (Y) melalui Kepercayaan (Z).

Berdasarkan hasil penelitian, *e-wallet* DANA harus mampu untuk mempertahankan dan meningkatkan stimulus-stimulus yang digunakan dalam mendorong penggunaan aplikasi dengan cara melakukan inovasi seperti menambah fitur baru yang bermanfaat dan rutin melakukan pemeliharaan teknis untuk mengevaluasi performa aplikasi sehingga aplikasi dapat digunakan dengan mudah dan selalu berusaha untuk mempertahankan kepercayaan pengguna sehingga dapat meningkatkan minat menggunakan kembali.

Kata Kunci: Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, dan Minat Menggunakan Kembali.