



Analisa Pengaruh Technology Readiness Index Pada Penggunaan E-Wallet

Arvin Hardianto*, Mona Fronita, Medyantiwi Rahmawita M, Arif Marsal

Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Pekanbaru, Indonesia

Email: ¹*11850312384@students.uin.suska.ac.id, ²monafronita@uin-suska.ac.id, ³medyantiwi.rahmawita@uin-suska.ac.id,

³arif.marsal@uin-suska.ac.id

Email Penulis Korespondensi: 11850312384@students.uin.suska.ac.id

Abstrak—Perkembangan teknologi saat ini turut mendorong transformasi dalam sistem pembayaran, salah satunya melalui implementasi gaya hidup non-tunai dompet digital, seperti DANA merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media penyimpanan dan transaksi uang elektronik melalui perangkat smartphone. Meskipun jumlah pengguna dan nilai transaksi DANA menunjukkan peningkatan signifikan, adopsi teknologi tidak selalu menghasilkan dampak positif. Masih terdapat masalah yang ada salah satunya beberapa pengguna melaporkan keterlambatan saldo masuk. Keberhasilan penerapan inovasi teknologi dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang salah satunya dapat diukur menggunakan instrumen Technology Readiness Index (TRI) yang dikembangkan oleh Parasuraman. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi faktor-faktor yang menghambat penggunaan Dompet Digital DANA di Indonesia. Hasil analisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 menunjukkan bahwa nilai TRI berada pada angka 3,00994 yang termasuk dalam kategori sedang yang membuktikan bahwa pengaruh yang dihasilkan termasuk standar, dengan nilai tertinggi pada variabel Discomfort (0,77892) dan nilai terendah pada variabel Insecurity (0,72978).

Keywords: Teknologi Finansial; Pembayaran Non-Tunai; Technology Readiness Index; Dompet Digital; Dana

Abstract—Current technological developments have also driven transformation in payment systems, one of which is through the implementation of a non-cash lifestyle digital wallet, such as DANA, an application used as a medium for storing and transacting electronic money via smartphone devices. Although the number of DANA users and transaction values have shown a significant increase, the adoption of technology does not always have a positive impact. There are still problems, one of which is that some users report delays in incoming balances. The success of implementing technological innovation is influenced by various factors, one of which can be measured using the Technology Readiness Index (TRI) instrument developed by Parasuraman. This study aims to identify factors that inhibit the use of DANA Digital Wallets in Indonesia. The results of the analysis using SPSS version 26 software show that the TRI value is at 3.00994 which is included in the moderate category, proving that the resulting influence is standard, with the highest value on the Discomfort variable (0.77892) and the lowest value on the Insecurity variable (0.72978).

Keywords: Financial Technology; Non-Cash Payments; Technology Readiness Index; E-Wallet; Dana

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang dapat dilakukan saat ini berkaitan dengan sistem pembayaran. Masyarakat telah mengenal kehidupan dimana penggunaan uang tunai (cash) sudah dapat digantikan menggunakan cara non tunai (cashless) salah satunya *E-Wallet* [1]. Data Bank Indonesia mengindikasikan adanya kenaikan nilai transaksi pada penggunaan *E-Wallet* pada tahun 2019 sebesar 145,1 triliun menjadi 204,9 triliun rupiah pada tahun 2020 di Indonesia. Meningkatnya penggunaan transaksi non tunai di masyarakat menjadi salah satu faktor pendorong perkembangan *E-Wallet* atau dompet digital [2]. Pekanbaru memiliki potensi besar sebagai pasar *E-Wallet* karena pertumbuhan ekonomi dan penetrasi smartphone yang tinggi. Karakteristik sosial-ekonomi masyarakatnya yang unik mempengaruhi tingkat adopsi teknologi digital, sehingga perlu dikaji lebih mendalam.

Menurut Yanti & Nurida, *E-Wallet* memungkinkan pengguna melakukan transaksi dan menyimpan uang secara online melalui teknologi [3]. Layanan ini dapat diakses melalui perangkat elektronik yang berbasis server dan dipakai di smartphone. Fungsinya adalah sebagai media penyimpanan uang digital untuk digunakan dalam sistem pembayaran berbasis elektronik [4].

E-Wallet juga menjadi topik penelitian oleh beberapa peneliti, sebagian peneliti berdiskusi tentang tingkat kesiapan dari pengguna dalam menggunakan *E-Wallet* seperti pada penelitian Rahardja, U., & Hidayanto, A. N yang menyatakan bahwa persepsi resiko memiliki pengaruh terbesar pada penerimaan teknologi (*Perceived Risk, Perceived Cost, Perceived Ease Of Use, And Perceived Usefulness*) [5]. Saat ini, *E-Wallet* DANA adalah salah satu dompet digital terpopuler di Indonesia, diluncurkan pada 5 Desember 2018 oleh Elang Sejahtera Mandiri, anak perusahaan EMTEK, melalui kerja sama dengan Ant Financial [6]. Dompet elektronik merupakan bagian dari teknologi finansial dan berada di antara empat besar *E-Wallet* dengan banyak pengguna di Indonesia, termasuk DANA [7]. Alasan pemilihan DANA sebagai objek penelitian didasarkan pada pencapaian signifikan meskipun tergolong sebagai pendatang baru. CEO DANA, Vince Iswara, menyatakan bahwa dalam waktu kurang dari empat bulan sejak peluncurannya, DANA berhasil meraih satu juta pengguna, menjadikannya platform yang paling cepat tumbuh dibanding yang lain.

Sari Susanti, menjelaskan bahwa DANA merupakan Dompet Digital Indonesia yang dibuat untuk memungkinkan semua transaksi dilakukan secara digital tanpa menggunakan uang tunai dan kartu, secara online dengan kecepatan dan keamanan yang terjamin [8]. Berbagai faktor mempengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan aplikasi ini [8]. Di antara elemen-elemen tersebut terdapat pengetahuan, keyakinan, dan ciri layanan. Pemahaman pengguna merujuk pada tingkat pengetahuan yang dimiliki individu mengenai berbagai produk dan layanan yang tersedia.

Dari penelitian sebelumnya dan observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan beberapa masalah yang dialami oleh DANA. Beberapa pengguna melaporkan bahwa saldo hasil top-up tidak langsung tercermin dalam aplikasi mereka. Selain itu, terdapat pula keluhan dari pengguna lain yang menyatakan bahwa DANA kerap menahan saldo selama proses transfer

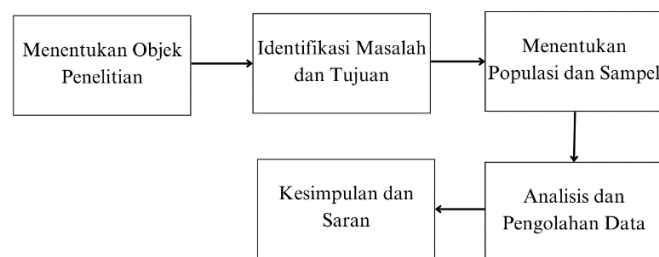
ke pengguna lain. Lebih lanjut, beberapa pengguna mengalami kehilangan akses ke akun mereka akibat nomor telepon yang terdaftar hilang, sehingga saldo yang tersimpan di akun DANA menjadi tidak dapat diakses. Untuk itu, DANA perlu meningkatkan kualitas fitur dalam aplikasinya.

Penggunaan teknologi tidak selalu memberikan hasil yang baik bagi pengguna, karena terdapat berbagai faktor yang bisa memengaruhi suksesnya adopsi proses inovasi itu. Pengaruh dalam hal ini dinilai melalui alat yang disebut *Technology Readiness Index* (TRI), yang diperkenalkan oleh Parasuraman. Pengaruh teknologi merujuk pada sikap individu dalam menerima dan Memanfaatkan inovasi teknologi terkini untuk mendukung pencapaian tujuan dalam kehidupan pribadi dan pekerjaan [9]. Data kuesioner disebarkan melalui g-form menggunakan metode *non-probability sampling* [10]. Analisis data dilakukan melalui regresi linier berganda dengan dukungan perangkat lunak SPSS untuk Windows versi 26 untuk memastikan ketepatan perhitungan statistik [7].

Tujuan penelitian ini adalah untuk menginvestigasi dan menganalisis aspek-aspek yang memengaruhi pemanfaatan dalam penggunaan *E-Wallet* DANA. Seringkali, konsumen merasa bimbang dan enggan untuk memanfaatkan *E-Wallet*. Penelitian ini juga mengungkapkan elemen-elemen yang memengaruhi pemanfaatan *E-Wallet* di Pekanbaru. Hal ini disebabkan oleh perbedaan sifat antara individu dan pandangan masing-masing terkait *E-Wallet* DANA [11].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Gambar 1 menunjukkan metodologi penelitian yang disusun untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian ini. Penyusunan langkah-langkah ini juga mempertimbangkan kaidah akademik yang berlaku, guna memastikan bahwa proses penelitian berjalan secara logis, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

2.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis guna memperoleh hasil yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Tahapan pertama dalam proses penelitian adalah menetapkan tema serta judul yang akan menjadi fokus kajian. Dalam hal ini, Penelitian yang dilakukan tentang pengaruh penggunaan *E-Wallet* di Pekanbaru. Kemudian, Mengidentifikasi masalah *E-Wallet* berdasarkan metode yang digunakan yaitu *Technology Readiness Index*. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menentukan rumusan masalah, batasan masalah dan menjelaskan manfaat dan tujuan dari penelitian ini serta melakukan observasi dan wawancara pada masyarakat umum di Pekanbaru.

Penentuan ukuran sampel dalam studi ini menggunakan metode Slovin dengan toleransi kesalahan 10%, di mana data populasi diambil dari Badan Pusat Statistik Kota Pekanbaru pada tahun 2024 sebanyak 1.138.530 jiwa. Metode ini membantu menentukan ukuran sampel yang memadai agar mewakili populasi secara akurat (Persamaan 3.1). Pada tahap ini dilakukan olah data kuesioner dan teknik yang digunakan pada tahap analisis data yaitu *Technology Readiness Index*. Melakukan dokumentasi semua data yang diperoleh dari awal hingga akhir akan menjadi laporan. Data yang diolah sebaik mungkin untuk memberikan manfaat dalam penelitian ini.

2.2 *E-Wallet*

E-Wallet adalah aplikasi fintech yang mempermudah transaksi keuangan harian dengan menggantikan metode tradisional seperti uang tunai dan kartu fisik melalui sistem digital. Layanan ini menawarkan akses yang mudah dan nyaman untuk melakukan pembayaran dan transfer, sejalan dengan tujuan fintech dalam meningkatkan efisiensi dan inklusi keuangan. *E-Wallet* juga menekankan pentingnya keamanan dengan memanfaatkan teknologi terkini untuk melindungi data dan mencegah penipuan. Selain itu, *E-Wallet* sering terintegrasi dengan layanan fintech lain seperti platform investasi dan aplikasi perencanaan keuangan, sehingga memberikan solusi keuangan yang lebih lengkap.

2.3 DANA

DANA diperkenalkan oleh PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) sebagai pemegang saham mayoritas. Meskipun baru diluncurkan tahun 2018, namun memiliki ambisi untuk berperan aktif dalam mendukung program pemerintah dari komitmen BI dan OJK Guna mencapai target inklusi keuangan nasional sebesar 75% pada tahun 2019[15].



DANA diluncurkan oleh DANA Indonesia pada tahun 2018. Inisiatif ini merupakan hasil kolaborasi antara Ant Financial, anak perusahaan Alibaba Group yang dikenal dengan Alipay, dan Elang Mahkota Teknologi (Emtek), sebuah konglomerat media dan teknologi Indonesia.

DANA menyediakan solusi pembayaran digital yang mudah diakses oleh masyarakat Indonesia, memungkinkan berbagai transaksi seperti pembayaran dan transfer melalui smartphone[16]. Kelengkapan fitur layanan pada aplikasi DANA mencerminkan pemanfaatan teknologi yang dirancang untuk memudahkan dan memfasilitasi berbagai jenis transaksi secara efisien[17]. Adapun tabel 1 menunjukkan informasi terkait jumlah pengguna aplikasi DANA:

Tabel 1. Jumlah Pengguna DANA (sumber kontan.co.id)

Tahun	Jumlah Pengguna
2019	35 Juta Pengguna
2020	52 Juta Pengguna
2021	70 Juta Pengguna
2022	123 Juta Pengguna

Data yang tersedia pada tabel 1 menunjukkan pertumbuhan signifikan DANA. Seringkali, konsumen merasa bimbang dan enggan untuk memanfaatkan *E-Wallet*. Penelitian ini juga mengungkapkan elemen-elemen yang memengaruhi pemanfaatan *E-Wallet* di Pekanbaru. Hal ini disebabkan oleh perbedaan sifat antara individu dan pandangan masing-masing terkait *E-Wallet* DANA. DANA sejak tahun pertama operasionalnya pada 2019, baik dari sisi jumlah pengguna maupun volume transaksi. Pada tahun 2021, jumlah pengguna meningkat menjadi 70 juta, naik 40% dari 52 juta pengguna pada Desember 2020. Tahun 2022 mencatatkan lonjakan mencolok, dengan rata-rata transaksi harian meningkat sebesar 66,7%, dari 3 juta menjadi 13,5 juta transaksi per hari. Ini menandakan perkembangan yang signifikan dari DANA sebagai entitas fintech. Adapun puncak rata-rata transaksi harian tercatat pada tahun 2021[8].

Manfaat penggunaan *E-Wallet* seperti DANA sangat berpengaruh terhadap perilaku dan kebiasaan masyarakat dalam bertransaksi, seperti Kemudahan dan Kecepatan Transaksi, Keamanan Transaksi, Promosi dan *Cashback*, Pengelolaan Keuangan yang Lebih Baik dan masih banyak manfaat lainnya yang diberikan dalam penggunaan *E-Wallet* DANA.

2.4 Technology Readiness Index

Technology Readiness Index (TRI) mengukur pengaruh tiap individu dalam mengadopsi teknologi untuk mendukung aktivitas kerja dan kehidupan sehari-hari[18]. Pengguna cenderung memilih teknologi yang menawarkan kenyamanan, efisiensi, dan pengalaman yang menyenangkan saat digunakan[19].

Technology readiness dapat diukur oleh beberapa dimensi yakni sebagai berikut:

- Optimism*. *Optimism* mencerminkan sikap positif terhadap teknologi, yang diyakini mampu meningkatkan fleksibilitas, efisiensi, dan keamanan[20].
- Innovativeness*. Suatu sikap inovatif berhubungan dengan keinginan untuk menjadi yang pertama dalam pemanfaatan teknologi yang terbaru[21].
- Discomfort*. Dalam konteks ini, ketidaknyamanan diartikan sebagai perasaan negatif yang muncul dari kekhawatiran kurang mampu mengendalikan atau merasa tertekan saat menggunakan teknologi[22].
- Insecurity*. Pada bagian ini, ketidakamanan diartikan sebagai perasaan kurang percaya terhadap kemampuan teknologi dalam menyelesaikan tugas[23].

Technology Readiness Index (TRI) dipilih karena TRI adalah standar untuk mengevaluasi dampak setiap pengguna dalam memanfaatkan *E-Wallet*.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Tahap awal penelitian dimulai dengan pengumpulan data untuk memperoleh data yang relevan demi menyelesaikan masalah dalam penelitian. Oleh karena itu kita perlu mencari informasi data yang akan diteliti dari narasumber atau sumber-sumber tertentu[16]. Sampel terdiri dari sebagian anggota populasi yang mencerminkan sifat kelompok yang lebih luas dan hasilnya dijadikan representasi populasi asal[24].

Dalam metode *Non Probability Sampling*, Tidak semua orang dalam populasi memiliki peluang yang setara untuk menjadi sampel. Salah satu contohnya adalah *Sampling Acidental*. Pengumpulan dengan teknik ini dilakukan secara langsung dengan cara mengambil data dari sampel yang ada[6]. *Accidental sampling* memiliki kelebihan yaitu mudah, cepat, dan murah karena responden dipilih berdasarkan siapa saja yang tersedia. Namun, teknik ini memiliki keterbatasan karena tidak representatif, rentan bias, dan hasilnya sulit digeneralisasikan ke seluruh populasi.

Peneliti memilih menggunakan metode *Acidental Sampling* dalam teknik *Non Probability Sampling* untuk mengambil sampel sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan dalam jumlah populasi yang besar. maka dibutuhkan rumus Slovin yang dapat dilihat dibawah:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \quad 1)$$

Dalam perhitungan sampel, n adalah jumlah sampel, N adalah total populasi, dan e merupakan perkiraan tingkat kesalahan sebesar 10% (0,1). Penentuan ukuran sampel dalam studi ini menggunakan metode Slovin dengan toleransi



kesalahan 10%, di mana data populasi diambil dari Badan Pusat Statistik Kota Pekanbaru pada tahun 2024 sebanyak 1.138.530 jiwa. Metode ini membantu menentukan ukuran sampel yang memadai agar mewakili populasi secara akurat (Persamaan 3.1):

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} = \frac{1.138.530}{1+1.138.530(0,1)^2} = \frac{1.138.530}{11.386,3} = 99,99$$

Berdasarkan perhitungan rumus Slovin, jumlah responden penelitian ini adalah 99,99, dibulatkan menjadi 100. Metode pengambilan sampel yang diterapkan adalah *Accidental Sampling*, dimana sampel dipilih secara kebetulan dari individu yang ditemui dan dinilai memenuhi kriteria oleh peneliti.

2.6 Kuesioner

Kuesioner pada penelitian ini memakai Skala Likert, dengan 16 pertanyaan yang disusun sesuai variabel *technology readiness index* yang mencakup *optimism*, *inovativeness*, *discomfort*, dan *insecurity*. Selanjutnya, kuesioner disebarkan secara langsung kepada 100 responden yang telah ditentukan. Untuk mengukur tingkat persetujuan responden, kuesioner menggunakan skala Likert seperti yang ditunjukkan pada tabel 2[25]. Skala ini digunakan agar dapat menilai sudut pandang atau pendapat peserta terkait situasi yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

Tabel 2. Skala Likert

Keterangan	Nilai
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Cukup	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Sesuai dengan Tabel 2 diatas, peneliti merancang dan menyusun pertanyaan-pertanyaan yang akan digunakan dalam kuesioner untuk mengumpulkan data penelitian. Pertanyaan-pertanyaan itu dirancang berdasarkan variabel-variabel dari *Technology Readiness Index*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Karakteristik Responden

Responden yang menjadi fokus penelitian ini adalah masyarakat di Pekanbaru. Jumlah sampel yang diambil terdiri dari 100 responden yang mengisi kuesioner online yang telah dibagikan.

3.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Gambar 2 menyajikan diagram lingkaran karakteristik responden menurut jenis kelamin, dengan 76 laki-laki dan 24 perempuan. Hal ini menunjukkan laki-laki lebih dominan dalam penggunaan *E-Wallet* DANA di Pekanbaru berdasarkan hasil pengumpulan data oleh peneliti. Berdasarkan hasil studi yang pernah dilakukan oleh Ernst dan Young menunjukkan bahwa laki-laki memiliki tingkat literasi yang lebih tinggi dalam pemanfaatan penggunaan aplikasi keuangan dan teknologi baru daripada perempuan [26].

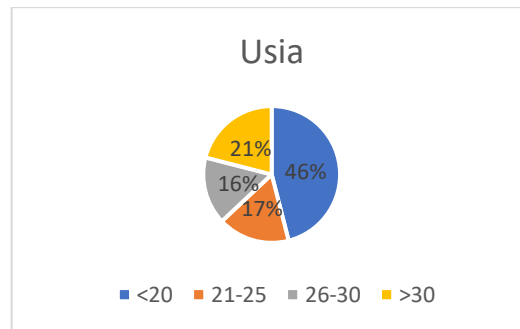


Gambar 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

3.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Gambar 3 menunjukkan diagram lingkaran umur. Pada rentang umur kurang dari 20 tahun terdapat sebanyak 46 responden, rentang umur 21-25 tahun terdapat sebanyak 17 responden, rentang umur 26- 29 tahun terdapat 16 responden dan rentang

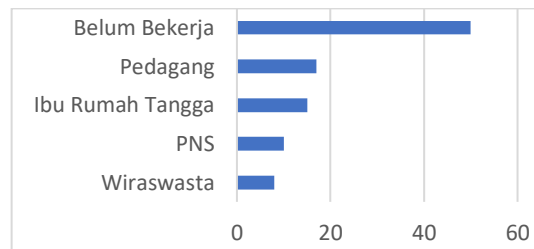
umur lebih dari 30 tahun terdapat 21 responden. Berdasarkan gambar diatas dapat kita liat bahwa pengguna dana di pekanbaru baru yang diteliti oleh penilti sebagian besar berusia kurang dari 20 tahun sebesar 46%.



Gambar 3. Karateristik Responden Berdasarkan Usia

3.1.3 Karateristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

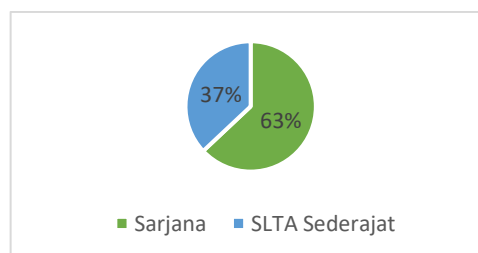
Gambar 4 menyajikan data mengenai karakteristik responden berdasarkan jenis pekerjaan. Data ini memberikan gambaran mengenai latar belakang profesi pengguna E-Wallet DANA di Pekanbaru. Berdasarkan hasil pengumpulan data, responden berasal dari berbagai sektor pekerjaan seperti pedagang, ibu rumah tangga, wiraswasta, PNS, dan belum bekerja.



Gambar 4. Karateristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

3.1.4 Karateristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Gambar 5 memperlihatkan diagram lingkaran yang mengilustrasikan tingkat pendidikan terakhir dari responden yang mengisi kuesioner. Terlihat bahwa jumlah responden di bawah rata-rata dengan tamatan SLTA Sederajat adalah 37 orang, sedangkan yang berpendidikan sarjana sebanyak 63 orang.



Gambar 5. Karateristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

3.2 Hasil Uji Coba Instrumen

3.2.1 Uji Validitas

Penelitian ini melakukan uji validitas untuk menentukan dan menilai data yang perlu diukur. Uji validitas dengan Koefisien Korelasi Pearson, data dianggap valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	R_{hitung}	R_{tabel}	Keputusan
<i>Optimism</i>	O1	0,5398	0,195	VALID
	O2	0,5259	0,195	VALID
	O3	0,4627	0,195	VALID
	O4	0,6573	0,195	VALID
Innovativeness	I1	0,5341	0,195	VALID
	I2	0,5209	0,195	VALID
	I3	0,4599	0,195	VALID



Variabel	Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keputusan
Discomfort	I4	0,3794	0,195	VALID
	D1	0,3796	0,195	VALID
	D2	0,3099	0,195	VALID
	D3	0,3223	0,195	VALID
	D4	0,3702	0,195	VALID
Insecurity	IS1	0,4231	0,195	VALID
	IS2	0,457	0,195	VALID
	IS3	0,3477	0,195	VALID
	IS4	0,2717	0,195	VALID

Uji validitas menggunakan korelasi Pearson bivariate dengan r tabel 0,195 (signifikan 5%) dari 100 responden. Pada Tabel 3 menunjukkan r hitung dari tiap pertanyaan yang diberikan kepada responden lebih besar dari r tabel, maka data tersebut dapat dianggap valid.

3.2.2 Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi kuesioner yang digunakan dalam penelitian. Metode yang diterapkan adalah Cronbach's alpha[27], Reliabilitas data dapat diterima jika koefisien Cronbach's alpha menunjukkan nilai di atas 0,6.[8]. Tabel 4 di bawah ini adalah ikhtisar dari hasil pengujian reliabilitas yang telah dilaksanakan.

Tabel 4. Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.708	16

Pengujian keandalan pada tabel 4 menghasilkan nilai Cronbach's alpha 0,708. Berdasarkan tingkat reliabilitas Cronbach's Alpha yang mencapai $0,708 > 0,6$, Hasil uji mengindikasikan bahwa kuesioner tersebut sangat reliabel. Oleh karena itu, instrumen tersebut dianggap valid dan dapat dipercaya, sehingga proses pengolahan data selanjutnya dapat dilaksanakan.

3.3 Analisa Model Technology Readiness Index

Nilai TRI dihitung dari rata-rata perkalian bobot pernyataan dengan skala Likert, dibagi jumlah responden. Setiap variabel berbobot 25%, dibagi sesuai jumlah pernyataan. Nilai TRI variabel didapat dari rata-rata dikalikan bobot, dan skor total TRI adalah jumlah semua variabel. Proses perhitungan nilai TRI tiap variabel ditunjukkan pada persamaan berikut:

$$\text{Bobot Pertanyaan} = \frac{25\%}{\Sigma \text{ pertanyaan variabel}}$$

$$\text{Nilai Pertanyaan} = \frac{\Sigma (\text{jumlah jawaban} \times \text{skor jawaban}) \times \text{bobot}}{\text{Jumlah Responden}}$$

$$\text{Nilai Variabel} = \Sigma \text{ nilai pertanyaan}$$

$$\text{Nilai TRI} = \Sigma \text{ skor variabel}$$

3.3.1 Perhitungan Nilai Technology Readiness Index

Untuk mengukur tingkat kesiapan teknologi individu dalam menggunakan E-Wallet DANA, penelitian ini mengadopsi kerangka Technology Readiness Index (TRI) yang dikembangkan oleh Parasuraman (2000). TRI digunakan sebagai indikator untuk mengidentifikasi dimensi psikologis yang memengaruhi penerimaan teknologi, yakni optimism, innovativeness, discomfort, dan insecurity. Tabel 5 menyajikan hasil perhitungan nilai Technology Readiness Index (TRI) yang diperoleh dari data survei yang melibatkan 100 responden.:

Tabel 5. Hasil Perhitungan Nilai TRI

Optimism		
Indikator	Skor	Nilai TRI
I1	300	0,180
I2	299	0,179
I3	300	0,180
I4	317	0,201
Total		0,74
Innovativeness		
Indikator	Skor	Nilai TRI
O1	309	0,191
O2	299	0,186



<i>Optimism</i>		
Indikator	Skor	Nilai TRI
I1	300	0,180
O3	300	0,187
O4	317	0,197
Total		0,76
<i>Discomfort</i>		
Indikator	Skor	Nilai TRI
D1	309	0,198
D2	305	0,198
D3	306	0,197
D4	314	0,185
Total		0,78
<i>Insecurity</i>		
Indikator	Skor	Nilai TRI
IS1	315	0,187
IS2	315	0,182
IS3	314	0,186
IS4	304	0,174
Total		0,73

Hasil pengolahan data sebagaimana ditampilkan pada tabel 5 di atas menunjukkan nilai *Technology Readiness Index* (TRI) sebagai berikut:

- Variabel *Optimism* memiliki nilai TRI sebesar 0,74. Ini menandakan bahwa responden memandang teknologi secara positif, dengan kepercayaan bahwa teknologi dapat membantu meningkatkan pengendalian, kecepatan, dan produktivitas dalam kehidupan dan pekerjaan mereka.
- Variabel *Innovativeness* memperoleh nilai TRI sebesar 0,76. Nilai ini mengindikasikan bahwa responden cenderung menjadi perintis dalam pemanfaatan teknologi terbaru dan memiliki kebiasaan untuk mencoba inovasi teknologi baru dalam aktivitas sehari-hari[28].
- Variabel *Discomfort* memiliki nilai TRI sebesar 0,78, yang berarti tingkat ketidaknyamanan atau rasa kurang nyaman dalam menggunakan teknologi masih cukup tinggi di kalangan responden. Mereka juga cenderung memiliki kecenderungan untuk menggunakan metode konvensional sebagai alternatif.
- Variabel *Insecurity* menunjukkan nilai TRI sebesar 0,73. Ini mencerminkan adanya kekhawatiran responden terhadap keamanan penggunaan teknologi, terutama terkait isu privasi dan keamanan data.
- Berdasarkan hasil dari tiap variabel *Technology Readiness Index* yang diteliti kita mendapatkan nilai total TRI sebesar 3,01.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengaruh (Technology Readiness Index) pengguna E-Wallet DANA di Pekanbaru berada pada kategori sedang, dengan skor total sebesar 3,01. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna cukup terbuka terhadap penggunaan teknologi finansial, namun belum sepenuhnya optimal. Dimensi *Optimism* dan *Innovativeness* mencerminkan sikap positif dan minat tinggi dalam mencoba layanan digital seperti DANA. Namun, tingginya skor pada *Discomfort* dan *Insecurity* mengindikasikan masih adanya hambatan berupa ketidaknyamanan teknis dan kekhawatiran terhadap keamanan data dan saldo. Untuk mendorong adopsi yang lebih luas, DANA perlu meningkatkan layanan pelanggan, menyederhanakan fitur dan panduan penggunaan, serta memperkuat keamanan sistem agar pengguna merasa lebih nyaman dan percaya dalam menggunakan layanan secara berkelanjutan.

REFERENCES

- N. P. Y. Astiti, I. M. S. Prayoga, and I. G. A. Imbayani, "Technology Readiness Index Dalam Pengadopsian Sistem Pembayaran Qriss," *Warmadewa Manag. Bus. J.*, vol. 5, no. 1, pp. 51–57, 2023, doi: 10.22225/wmbj.5.1.2023.51-57.
- W. Suhendry, "Minat Penggunaan E-Wallet DANA di Kota Pontianak," *J. Ekon. Manaj.*, vol. 7, no. 1, pp. 46–56, 2022, doi: 10.37058/jem.v7i1.2586.
- M. Diva and M. I. Anshori, "Penggunaan E-Wallet Sebagai Inovasi Transaksi Digital: Literatur Review," *Mult. J. Glob. Multidiscip.*, vol. 2, no. 6, pp. 1991–2002, 2024. [Online]. Available: <https://journal.institiercom-edu.org/index.php/multiple/article/view/435>
- P. Kesuma and N. Nurbaiti, "Minat Menggunakan E-Wallet Dana Di Kalangan Mahasiswa Di Kota Medan," *Jesya*, vol. 6, no. 1, pp. 694–703, 2023, doi: 10.36778/jesya.v6i1.979.
- U. Rahardja, I. D. Hapsari, P. O. H. A. D. I. Putra, and A. N. Hidayanto, "Technological readiness and its impact on mobile payment usage: A case study of go-pay," *Cogent Eng.*, vol. 10, no. 1, 2023, doi: 10.1080/23311916.2023.2171566.
- N. D. Abrilia and T. Sudarwanto, "Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan terhadap Minat Menggunakan E-Wallet pada Aplikasi DANA di Surabaya," *J. Pendidik. Tata Niaga*, vol. 8, no. 3, pp. 1006–1012, Dec. 2020, doi: 10.26740/jptn.v8n3.p1006-1012.



- [7] M. R. Kurniawan and L. Nirawati, "The Effect of Benefits, Risks, and Trust on the Reuse of DANA Digital Wallet (E-Wallet) on the Surabaya City Community," *Al-Kharaj J. Ekon. Keuang. Bisnis Syariah*, vol. 5, no. 1, pp. 111–125, Jul. 2022, doi: 10.47467/alkharaj.v5i1.1127.
- [8] E. M. Ratnaningtyas, D. J. Hulu, D. R. R. Puspitaningnala, and J. Jumadi, "Pengaruh Kualitas Layanan Aplikasi DANA terhadap Kepuasan Pengguna dalam Melakukan Transaksi Secara Online sebagai Alat Pembayaran Elektronik (E-Payment) di Daerah Istimewa Yogyakarta," *JURNAL ECONOMINA*, vol. 3, no. 3, pp. 508–521, Mar. 2024, doi: 10.55681/economina.v3i3.1240.
- [9] T. A. Auliandri and R. D. Arimbi, "Pengaruh Technology Readiness Index Terhadap Keinginan Untuk Menggunakan Internet Banking Pada PT Bank Mandiri KCP Pondok Chandra Surabaya," *JAMIN: Jurnal Aplikasi Manajemen dan Inovasi Bisnis*, vol. 3, no. 2, p. 38, 2021, doi: 10.47201/jamin.v3i2.79.
- [10] I. Umiyati, T. Eka Putri, and N. Maya, "Social Influence, Usability and Security on the Intensity of DANA E-Wallet Use," *JASS: J. Account. Sustain. Soc.*, vol. 3, no. 3, pp. 113–130, Dec. 2021, doi: 10.35310/jass.v3i3.898.
- [11] W. H. Putri, S. A. T. Novia, and Nurwiyanta, "E-Wallet in Technology Readiness Index Perspectives and Technical Support," in *Proc. 3rd Int. Conf. Banking, Accounting, Manag. Econ. (ICOBAME 2020)*, vol. 169, no. Icobame 2020, pp. 318–322, 2021, doi: 10.2991/aebmr.k.210311.063.
- [12] A. D. Marsela, J. Nathanael, and N. Marchelyta, "Penggunaan E-Wallet sebagai Kemajuan Teknologi Digital dalam Menentukan Preferensi Masyarakat di Surabaya," *Pros. Semin. Nas. Ilmu Ilmu Sos.*, vol. 1, pp. 784–790, Feb. 2023. [Online]. Available: <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/view/134>.
- [13] M. S. Alif and A. R. Pratama, "Analisis kesadaran keamanan di kalangan pengguna e-wallet di Indonesia," *Automata: J. Teknol. Sistem Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2021. [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/17279>.
- [14] F. P. Naomi and I. M. D. Priyanto, "Perlindungan Hukum Pengguna E-Wallet Dana Ditinjau Dari Undang-Undang Perlindungan Konsumen," *Kertha Semaya J. Ilmu Huk.*, vol. 9, no. 1, p. 24, 2020, doi: 10.24843/ks.2020.v09.i01.p03.
- [15] D. Himawati and M. F. Firdaus, "Pengaruh Word of Mouth dan Manfaat Terhadap Keputusan Menggunakan E-Wallet Dana Melalui Kepercayaan Pelanggan di Jabodetabek," *INOBIJ. J. Inov. Bisnis dan Manaj. Indones.*, vol. 4, no. 3, pp. 424–436, 2021, doi: 10.31842/jurnalnobis.v4i3.194.
- [16] P. Wulandari and R. Idayanti, "Peran Aplikasi Dompot Digital Indonesia (DANA) dalam Memudahkan Masyarakat melakukan Pembayaran Digital," *Islam. Bank. Financ.*, vol. 3, no. 2, pp. 429–441, 2023, doi: 10.30863/ibf.v3i2.5438.
- [17] Z. Azindhani, "Penggunaan Aplikasi Dana Sebagai Media Dompot Digital dan Transaksi di Indonesia," *J. Inst. Bisnis dan Teknol. Indones.*, vol. 1, pp. 1–5, 2021.
- [18] H. Ahmad, A. H. Butt, A. Khan, M. N. Shafique, and Z. Nawaz, "Reluctance to acceptance: Factors affecting e-payment adoption in Pakistan (The integration of TRI and TAM)," *SMART J. Bus. Manag. Stud.*, vol. 16, no. 2, p. 49, 2020, doi: 10.5958/2321-2012.2020.00016.0.
- [19] M. Subchiawan and D. Rahmawati, "Meta-Analisis Penelitian Technology Readiness di Indonesia," *Profita Kaji. Ilmu Akunt.*, vol. 9, no. 8, pp. 47–49, 2021. [Online]. Available: <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/profita/article/download/17736/17100>
- [20] M. Asqia, Y. Zulkarnain, and A. Fadhlila, "Evaluasi Sistem Elena Berdasarkan Aspek Pengguna Dalam Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Technology Readiness Index," *Teknika*, vol. 11, no. 2, pp. 148–156, 2022, doi: 10.34148/teknika.v11i2.484.
- [21] H. Firdaus, M. Yusuf, and M. K. Sophan, "Analisis Tingkat Kesiapan Pengguna Si-Mbkm Universitas Trunojoyo Madura Menggunakan Metode Technology Readiness Index (TRI)," *Innovative: J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 14046–13059, 2024, doi: 10.31004/innovative.v4i4.13638.
- [22] E. D. Nahzdifah, F. Adnan, and D. T. Dharmawan, "Analisis Pengaruh Kesiapan Pengguna Terhadap Penerimaan SIPENPIN Menggunakan Technology Readiness Acceptance Model (Studi Kasus: Masyarakat Desa Penambangan Kecamatan Curahdami Kabupaten Bondowoso)," *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, vol. 4, no. 3, pp. 168–185, Nov. 2022. [Online]. Available: <https://doi.org/10.35746/jtim.v4i3.254>
- [23] L. Y. Astri, Y. Novianto, and Z. Karman, "Evaluasi Kesiapan Penggunaan Website Pmb Unama Dengan Metode Technology Readiness Index," *J. Ilm. Media Sisfo*, vol. 17, no. 1, pp. 36–50, 2023, doi: 10.33998/mediasisfo.2023.17.1.135.
- [24] D. D. Asikin and E. NurShyfa, "Pengaruh Promosi dan Kepuasan Pelanggan terhadap Loyalitas Pelanggan E-Wallet (Dana) di Kota Cimahi, Jawa Barat," *Stud. Ilmu Manaj. dan Organ.*, vol. 4, no. 2, pp. 101–113, 2023, doi: 10.35912/simo.v4i2.1306.
- [25] T. N. D. Cahyani, I. M. A. Pradnyana, and N. Sugihartini, "Pengukuran Tingkat Kesiapan Pengguna Sistem Informasi Data Pokok Pendidikan Dasar Menggunakan Metode Technology Readiness Index (TRI) (Studi Kasus: Sekolah Dasar Kecamatan Sukasada)," *KARMAPATI*, vol. 9, no. 2, pp. 88–95, 2020. [Online]. Available: <https://doi.org/10.23887/karmapati.v9i2.26926>
- [26] S. Chen, S. Doerr, J. Frost, L. Gambacorta, and H. S. Shin, "The fintech gender gap," *J. Financ. Intermediation*, vol. 54, no. 931, 2023, doi: 10.1016/j.jfi.2023.101026.
- [27] M.-Y. Leong, J.-H. Kwan, and M.-M. Lai, "Integrating TRI and UTAUT in e-wallet adoption: A validity and reliability study," in **Progressing Beyond and Better: Leading Businesses for a Sustainable Future,* European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*, 2020, pp. 1068–1077. [Online]. Available: <https://doi.org/10.15405/epsbs.2020.10.100>
- [28] F. Ahmad, E. Pudjiarti, and E. P. Sari, "Penerapan Metode Technology Readiness Index Untuk Mengukur Tingkat Kesiapan Anak Sekolah Dasar Melakukan Pembelajaran Berbasis Online Pada SD Muhammadiyah 09 Plus," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 3, no. 1, pp. 21–31, 2021, doi: 10.35746/jtim.v3i1.126.