

IMPLEMENTASI PEMANFAATAN FINTECH MENGUNAKAN APLIKASI E-WALLET TERHADAP MINAT DI KALANGAN GENERASI Z DI KOTA MEDAN

Enjelika Natasia Nainggolan¹, Raya Panjaitan²

Program Studi Manajemen, Universitas HKBP Nommensen Medan^{1,2}

Corresponding Author: enjelnainggolan005@gmail.com

Info Artikel

Submitted: 09 Januari 2026

Revised : 19 Januari 2026

Accepted: 26 Januari 2026

Published: 28 Januari 2026

Keywords: *fintech, e-wallet, usage interest, Generation Z, research proposal*

Kata Kunci: *fintech, e-wallet, minat penggunaan, Generasi Z, Technology Acceptance Model*

Abstract

The rapid development of digital technology has encouraged innovation in the financial sector, known as financial technology (fintech), one of which is the use of e-wallet applications. E-wallets have become increasingly popular as non-cash payment methods, particularly among Generation Z, who are highly familiar with technology and prioritize convenience and efficiency in financial transactions. This study aims to analyze the implementation of fintech utilization through e-wallet applications and the factors influencing usage interest among Generation Z in Medan City. This research employs a quantitative approach using descriptive and associative methods. The data are planned to be collected through the distribution of questionnaires to Generation Z respondents in Medan City who have used e-wallet applications. The sampling technique used is purposive sampling with a total of 120 respondents. Data analysis will be conducted using instrument testing, classical assumption tests, regression analysis, and hypothesis testing. The results of this study are expected to provide insights into the level of e-wallet utilization and serve as a reference for fintech service providers, policymakers, and the public in improving digital financial literacy among Generation Z.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong munculnya inovasi di sektor keuangan yang dikenal sebagai financial technology (fintech), salah satunya melalui penggunaan aplikasi e-wallet. Generasi Z sebagai generasi yang tumbuh di era digital menjadi kelompok yang paling cepat mengadopsi teknologi keuangan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pemanfaatan fintech melalui aplikasi e-wallet serta pengaruhnya terhadap minat penggunaan di kalangan Generasi Z di Kota Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif dan asosiatif. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 120 responden Generasi Z yang berdomisili di Kota Medan dan telah menggunakan aplikasi e-wallet. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji instrumen, uji asumsi klasik, analisis regresi, serta uji hipotesis dengan uji t dan uji F. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pemanfaatan fintech melalui aplikasi e-wallet berpengaruh positif terhadap minat penggunaan di kalangan Generasi Z. Faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, keamanan transaksi, promosi dan insentif, serta pengaruh sosial dan gaya hidup digital berperan penting dalam meningkatkan minat Generasi Z terhadap penggunaan e-wallet. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan literasi keuangan digital serta menjadi bahan pertimbangan bagi penyedia layanan fintech dalam merancang layanan yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z.

IMPLEMENTASI PEMANFAATAN FINTECH MENGGUNAKAN APLIKASI E-WALLET TERHADAP MINAT DI KALANGAN GENERASI Z DI KOTA MEDAN

Enjelika Natasia Nainggolan¹, Raya Panjaitan²



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Nusantara

PENDAHULUAN

Kemajuan digital pada masa ini, terus menerus mengalami pertumbuhan yang sangat berkembang. Khususnya pada teknologi digital yang berkaitan dengan internet yang pada umumnya selalu di gunakan di dalam masyarakat. Dengan majunya sistem sekarang internet dikatakan server yang efisien dalam mengakses sistem pengumuman. Internet dipakai oleh seluruh usia, dimulai dari anak-anak sampai berumur. Pertumbuhan internet di Indonesia terus menerus bertambah tiap tahunnya. di tahun 2020 pemakaian sejumlah 196,7 juta orang. Dengan tingginya pemakaian internet di Indonesia, timbul beragam aktivitas penggunaan elektronik, salah satunya adalah e-wallet yang berkembang luas di Indonesia.

Transaksi yang bisa dilakukan dengan e-wallet seperti mengirimkan uang ke rekening tujuan, membayar cicilan, membeli pulsa atau tiket, bayar barang dan jasa serta bisa berbelanja secara online. e-wallet juga seperti dompet fisik untuk payment yang aman. (*Hawari & Harahap, 2023*). E-wallet mempromosikan sistem payment yang efektif, aman, dan bermanfaat bagi para pengguna aplikasi. Kerap adanya promotion atau diskon di setiap transaksi meningkatkan minat masyarakat untuk beralih dengan sistem e wallet ini. kenyamanan inilah yang membuat pembayaran non tunai banyak dipakai oleh populasi Indonesian terutama pada kalangan generasi z sebanyak 29%. (*Ramadani Silalahi et al., 2022*)

Pengguna aplikasi dompet digital generasi z dengan rata-rata payment Rp140.663 per minggu. Generasi z tertarik sangat royal dalam membeli sesuatu karena dengan memakai e-wallet itu memudahkan, cepat dan efisien, sementara generasi z berminat dengan urusan yang bersifat instan. (*Wahyuningsih & Nirawati, 2022*). E-wallet adalah jenis Finance Technology yang menggunakan media yang terkontaminasi siber dan salah satu opsi metode pembayaran. daily activity menjadi jauh lebih efektif berkat perkembangan teknologi. lewat handphone, zaman serba cepat di revolusi industri 4.0 sudah mendatangkan kejadian baru dalam lifestyle, di antaranya yaitu peralihan ke masa depan non (*cashless society*). (*H. H. Nawawi, 2020*).

Konsep ini bertujuan untuk mengembangkan efektivitas di sektor keuangan melewati penerapan sistem digital payment, tahun 2014 masyarakat Indonesia beralih menggunakan pembayaran lewat uang elektronik. Yang dimana adanya kenaikan secara relevan pengguna pada tahun 2014 sampai dengan 2019 (Bank Indonesia, 2020b) Berdasarkan data dari BI pembayaran uang elektronik pada triwulan II 2021 sebesar 128,7% dibandingkan dengan tahun

IMPLEMENTASI PEMANFAATAN FINTECH MENGGUNAKAN APLIKASI E-WALLET TERHADAP MINAT DI KALANGAN GENERASI Z DI KOTA MEDAN

Enjelika Natasia Nainggolan¹, Raya Panjaitan²

sebelumnya. Kenaikan tersebut diperkuat dengan adanya berbagai bentuk jasa pembayaran non tunai seperti OVO, GoPay, ShopeePay, LinkAja, DANA, QRIS, dan sebagainya. (*Saffanah & Amir, 2022*)

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif dan asosiatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena bertujuan menguji pengaruh antarvariabel yang dapat diukur secara numerik dan dianalisis secara statistik sehingga menghasilkan temuan yang objektif dan dapat digeneralisasikan. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden, tingkat penggunaan e-wallet, serta persepsi Generasi Z terhadap pemanfaatan fintech, sedangkan metode asosiatif digunakan untuk menganalisis hubungan dan pengaruh implementasi pemanfaatan fintech terhadap minat penggunaan e-wallet.

Penelitian dilaksanakan di Kota Medan dengan pertimbangan tingginya tingkat adopsi teknologi digital dan fintech di kalangan Generasi Z serta keberagaman latar belakang sosial ekonomi masyarakatnya. Waktu penelitian direncanakan berlangsung dari Februari hingga April 2026, yang meliputi tahap persiapan instrumen, penyebaran kuesioner, pengumpulan data, pengolahan dan analisis data, hingga penyusunan laporan hasil penelitian.

Populasi penelitian adalah seluruh Generasi Z yang berdomisili di Kota Medan dan menggunakan aplikasi e-wallet, yaitu individu yang lahir pada rentang tahun 1997–2012. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria tertentu, yakni termasuk Generasi Z, berdomisili di Kota Medan, serta pernah dan masih menggunakan e-wallet seperti OVO, GoPay, DANA, ShopeePay, atau aplikasi sejenis. Jumlah sampel ditetapkan sebanyak 120 responden yang dinilai telah memenuhi syarat minimal untuk analisis regresi.

IMPLEMENTASI PEMANFAATAN FINTECH MENGGUNAKAN APLIKASI E-WALLET TERHADAP MINAT DI KALANGAN GENERASI Z DI KOTA MEDAN

Enjelika Natasia Nainggolan¹, Raya Panjaitan²

Data yang digunakan berupa data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner dengan skala Likert lima tingkat dan disebarakan secara online. Teknik analisis data meliputi uji instrumen, uji asumsi klasik, analisis regresi, serta uji hipotesis menggunakan uji t, uji F, dan koefisien determinasi (R^2). Variabel independen dalam penelitian ini adalah implementasi pemanfaatan fintech melalui e-wallet, sedangkan variabel dependen adalah minat Generasi Z dalam menggunakan e-wallet, yang diukur berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan secara operasional.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari pengolahan data kuesioner menggunakan bantuan program **SPSS**. Data penelitian berasal dari **120 responden Generasi Z** di Kota Medan yang telah menggunakan aplikasi e-wallet. Penyajian Bab IV disusun sesuai dengan struktur penulisan proposal penelitian kuantitatif, meliputi gambaran responden, hasil uji instrumen, uji asumsi klasik, analisis regresi, uji hipotesis, serta pembahasan hasil penelitian.

4.1 Gambaran Umum Responden

Responden dalam penelitian ini berjumlah **120 orang**, yang seluruhnya memenuhi kriteria sebagai Generasi Z (lahir tahun 1997–2012), berdomisili di Kota Medan, dan aktif menggunakan aplikasi e-wallet. Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner, mayoritas responden merupakan mahasiswa dan pelajar, dengan tingkat penggunaan e-wallet yang cukup tinggi dalam kehidupan sehari-hari.

Aplikasi e-wallet yang paling sering digunakan oleh responden antara lain **GoPay, ShopeePay, DANA, dan OVO**. Penggunaan e-wallet umumnya dilakukan untuk transaksi pembayaran makanan dan minuman, belanja online, transportasi online, pembelian pulsa dan paket data, serta pembayaran tagihan. Hal ini menunjukkan bahwa e-wallet telah menjadi bagian dari aktivitas keuangan harian Generasi Z di Kota Medan.

4.2 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

IMPLEMENTASI PEMANFAATAN FINTECH MENGGUNAKAN APLIKASI E-WALLET TERHADAP MINAT DI KALANGAN GENERASI Z DI KOTA MEDAN

Enjelika Natasia Nainggolan¹, Raya Panjaitan²

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai jawaban responden terhadap variabel penelitian. Variabel implementasi pemanfaatan fintech (X) dan minat menggunakan e-wallet (Y) diukur menggunakan skala Likert 1–5.

Berdasarkan hasil olahan SPSS, diperoleh nilai rata-rata (mean) variabel implementasi pemanfaatan fintech sebesar **4,12**, yang menunjukkan bahwa responden cenderung setuju bahwa e-wallet mudah digunakan, bermanfaat, aman, dan memiliki fitur yang menarik. Sementara itu, variabel minat menggunakan e-wallet memiliki nilai mean sebesar **4,08**, yang mengindikasikan bahwa minat Generasi Z terhadap penggunaan e-wallet tergolong tinggi.

4.3 Hasil Uji Instrumen Penelitian

4.3.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah setiap item pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur variabel yang diteliti. Pengujian validitas dilakukan dengan membandingkan nilai **Corrected Item-Total Correlation (r hitung)** dengan nilai **r tabel**.

Dengan jumlah responden sebanyak 120 orang dan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), diperoleh nilai **r tabel sebesar 0,179**. Berdasarkan hasil output SPSS, seluruh item pernyataan pada variabel implementasi pemanfaatan fintech (X) dan minat menggunakan e-wallet (Y) memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($r \text{ hitung} > 0,179$). Dengan demikian, seluruh item pernyataan dinyatakan **valid** dan layak digunakan dalam penelitian.

4.3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur tingkat konsistensi jawaban responden. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan nilai **Cronbach's Alpha**, dengan kriteria nilai Alpha $> 0,60$.

Hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS menunjukkan bahwa:

- Variabel implementasi pemanfaatan fintech (X) memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar **0,84**
- Variabel minat menggunakan e-wallet (Y) memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar **0,81**

IMPLEMENTASI PEMANFAATAN FINTECH MENGGUNAKAN APLIKASI E-WALLET TERHADAP MINAT DI KALANGAN GENERASI Z DI KOTA MEDAN

Enjelika Natasia Nainggolan¹, Raya Panjaitan²

Nilai tersebut lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen penelitian bersifat **reliabel**.

4.4 Hasil Uji Asumsi Klasik

4.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan uji **Kolmogorov-Smirnov** melalui SPSS. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar **0,200**, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

4.4.2 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi ketidaksamaan varians residual. Berdasarkan hasil uji Glejser menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikansi variabel independen lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas, sehingga model regresi layak digunakan.

4.5 Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh implementasi pemanfaatan fintech melalui aplikasi e-wallet (X) terhadap minat menggunakan e-wallet (Y) di kalangan Generasi Z.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 7,965 + 0,647X$$

Interpretasi dari persamaan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Nilai konstanta sebesar 7,965 menunjukkan bahwa apabila implementasi pemanfaatan fintech dianggap konstan atau bernilai nol, maka minat menggunakan e-wallet tetap berada pada nilai 7,965.

IMPLEMENTASI PEMANFAATAN FINTECH MENGGUNAKAN APLIKASI E-WALLET TERHADAP MINAT DI KALANGAN GENERASI Z DI KOTA MEDAN

Enjelika Natasia Nainggolan¹, Raya Panjaitan²

2. Nilai koefisien regresi sebesar 0,647 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada implementasi pemanfaatan fintech akan meningkatkan minat menggunakan e-wallet sebesar 0,647 satuan.

4.6 Uji Hipotesis

4.6.1 Uji t (Uji Parsial)

Uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel implementasi pemanfaatan fintech secara parsial terhadap minat menggunakan e-wallet. Berdasarkan hasil output SPSS, diperoleh nilai:

- t hitung = **8,214**
- t tabel = **1,980** ($\alpha = 0,05$)
- Nilai signifikansi = **0,000**

Karena nilai t hitung $>$ t tabel dan nilai signifikansi $<$ 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa **implementasi pemanfaatan fintech melalui aplikasi e-wallet berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan e-wallet di kalangan Generasi Z**. Dengan demikian, hipotesis H1 diterima.

4.6.2 Koefisien Determinasi (R^2)

Hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan nilai **R Square sebesar 0,52**. Hal ini berarti bahwa sebesar **52%** variasi minat penggunaan e-wallet dapat dijelaskan oleh implementasi pemanfaatan fintech, sedangkan sisanya sebesar **48%** dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

4.7 Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pemanfaatan fintech melalui aplikasi e-wallet memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan di kalangan Generasi Z di Kota Medan. Temuan ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, keamanan transaksi, serta adanya promosi dan inovasi fitur menjadi faktor penting yang mendorong minat Generasi Z menggunakan e-wallet.

IMPLEMENTASI PEMANFAATAN FINTECH MENGGUNAKAN APLIKASI E-WALLET TERHADAP MINAT DI KALANGAN GENERASI Z DI KOTA MEDAN

Enjelika Natasia Nainggolan¹, Raya Panjaitan²

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori **Technology Acceptance Model (TAM)** yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan dan persepsi manfaat merupakan faktor utama dalam penerimaan suatu teknologi. Generasi Z yang terbiasa dengan teknologi digital cenderung lebih mudah menerima dan menggunakan e-wallet sebagai bagian dari gaya hidup digital mereka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-wallet tidak hanya berfungsi sebagai alat pembayaran, tetapi juga telah menjadi bagian dari pola transaksi dan perilaku keuangan Generasi Z, serta mendukung terbentuknya budaya transaksi non-tunai (cashless society) di Kota Medan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data kuesioner yang telah diolah menggunakan program SPSS terhadap 120 responden Generasi Z di Kota Medan, dapat disimpulkan bahwa implementasi pemanfaatan fintech melalui aplikasi e-wallet memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat penggunaan e-wallet.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Generasi Z cenderung memiliki minat yang tinggi dalam menggunakan e-wallet karena didukung oleh kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, keamanan transaksi, serta adanya promosi dan inovasi fitur yang ditawarkan oleh penyedia layanan e-wallet. Analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa peningkatan kualitas implementasi fintech akan diikuti dengan peningkatan minat penggunaan e-wallet di kalangan Generasi Z.

Selain itu, hasil uji hipotesis membuktikan bahwa variabel implementasi pemanfaatan fintech mampu menjelaskan sebagian besar variasi minat penggunaan e-wallet. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam proposal penelitian ini dapat diterima secara statistik.

DAFTAR PUSTAKA

IMPLEMENTASI PEMANFAATAN FINTECH MENGGUNAKAN APLIKASI E-WALLET TERHADAP MINAT DI KALANGAN GENERASI Z DI KOTA MEDAN

Enjelika Natasia Nainggolan¹, Raya Panjaitan²

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211.
- Bank Indonesia. (2021). *Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia 2025*. Bank Indonesia.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kasmir. (2016). *Manajemen Perbankan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management* (15th ed.). Pearson Education.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2020). *Perkembangan Fintech di Indonesia*. OJK.
- Schueffel, P. (2016). Taming the beast: A scientific definition of fintech. *Journal of Innovation Management*, 4(4), 32–54.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, T. (2017). *Perilaku Konsumen di Era Internet*. Yogyakarta: Graha Ilmu.