



Analisis Penggunaan DANA Sebagai Media Pembayaran Pajak

Ni Made Ayu Nadia Rasintya Putri^{1*}, I Wayan Gde Wahyu Purna Anggara² 

^{1,2} Akuntansi, Universitas Udayana, Denpasar, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 2023-05-015

Revised: 2023-05-25

Accepted: 2023-06-05

Available Online: 2023-06-25

Kata Kunci:

DANA; Dompot Digital;
Technology Acceptance
Model; MPN G-3

Keywords:

DANA, Electronic Wallet;
Technology Acceptance
Model; MPN G-3

DOI:

<https://doi.org/10.38043/jiab.v8i1.4401>

ABSTRAK

Penggunaan sistem teknologi menjadi salah satu aspek yang semakin berkembang, khususnya pada penggunaan dompet digital DANA sebagai media transaksi pembayaran secara digital yang tergabung dalam Modul Penerimaan Negara Generasi ke-3. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis penggunaan DANA sebagai media pembayaran pajak melalui dua persepsi yakni, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi kegunaan sesuai dengan pendekatan dari teori *Technology Acceptance Model* (TAM). Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan skema penyebaran kuesioner terhadap 385 sampel tenaga kerja di Bali yang telah memiliki NPWP serta mengetahui aplikasi DANA. Untuk analisis data menggunakan uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik, uji analisis regresi berganda, uji sobel dan pengujian hipotesis. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa persepsi kemudahan melalui persepsi kegunaan dan persepsi kegunaan berpengaruh secara simultan terhadap niat menggunakan DANA sebagai media pembayaran pajak.

ABSTRACT

The use of technology systems has become one of their increasingly growing aspects, especially in the use of DANA digital wallets as a digital payment transaction medium incorporated in the 3rd Generation State Acceptance Module. This research was carried out with the aim of analyzing the use of DANA as a tax payment medium through two perceptions, Perceived Ease of Use, and Perceived Usefulness according to the approach of the Technology Acceptance Model Theory (TAM). This research is quantitative with a questionnaire distribution scheme against 385 samples of the workforce in Bali that have had NPWP as well as know the application of DANA. For data analysis using validity and reliability tests, assumption tests, double regression analysis tests, sobel tests, and hypothesis tests. Based on the results of the study, it shows that Perceived Ease of Use through Perceived Usefulness and Perceived Usefulness simultaneously influence significant on the intention to use DANA as tax payment media.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. PENDAHULUAN

Peningkatan penggunaan *smartphone*, yang diikuti gaya hidup *cashless society* atau dikenal dengan kalangan tanpa uang secara tunai di tangan. Selain itu, dengan adanya peningkatan sistem pembayaran secara digital yang dipengaruhi dari semakin berkembangnya suatu sistem informasi. Pembayaran menggunakan sistem informasi seperti penggunaan dompet digital merupakan faktor yang berkontribusi terhadap pengembangan masyarakat tanpa tunai (Hendarsyah, 2019). Popularitas pembayaran digital dan kemajuan internet yang cepat akan berdampak pada bagaimana orang menyadari betapa mudahnya menggunakan berbagai situs web dan aplikasi pembayaran seluler, serta berapa banyak keuntungan yang mereka dapatkan dari melakukannya. Kehadiran program *cashless society* akan didukung sebagai pemahaman masyarakat tentang bagaimana melakukan berbagai jenis transaksi non tunai. (Rifah, 2019)

Peningkatan penggunaan yang semakin pesat dan adaptasi dompet digital ini yang kemudian menjadi pengaruh terjadinya pesatnya peningkatan perluasan, sistem penggunaan yang mudah dan cepat, serta nyaman bagi pengguna, inklusi keuangan, dan dipandang lebih praktis serta ekonomis. Karsen, Chandra, & Juwitasary (2019) menyebutkan bahwa kunci penting yang dimiliki oleh dompet digital yakni, dompet digital memiliki kegunaan yang tinggi sebagai pembentukan pengaturan ekosistem, institusi keuangan, manufaktur alat, hingga konsumen. Penggunaan teknologi keuangan (*fin-tech*) pada hal keuangan dirasa akan membantu kemudahan pembayaran kegiatan bisnis khususnya dalam penyedia layanan keuangan.

Fenomena yang terjadi di Indonesia adalah meningkatnya penggunaan alat transaksi dompet digital sebagai salah satu media pembayaran yang digunakan dengan mudah, hal ini menimbulkan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) bersama Katadata Insight Center (KIC) melakukan survei mengenai "Status Literasi Digital di Indonesia" untuk mendapatkan data responden yang paling sering menggunakan dompet digital. Kemudian, hasil penelitian pada responden tersebut menunjukkan pada grafik data bahwa pengguna

melakukan transaksi pada dompet digital setiap sebulan sekali sebanyak 26,4 persen. Peningkatan yang cukup signifikan terhadap penggunaan masyarakat terhadap aplikasi sistem digital e-wallet ini kemudian menjadi salah satu bentuk fenomena baru dimulai, yakni melakukan berbagai macam transaksi baik itu berupa transaksi pengiriman uang hingga transaksi pembayaran tagihan.

Kehadiran teori TAM sebagai salah satu teori teknologi yang mengevaluasi aplikasi pembayaran didukung oleh aktivitas digital menggunakan perangkat elektronik seperti dompet digital. Pelanggan akan menerima sejumlah keuntungan dari menggunakan sistem seperti dompet digital, termasuk keuntungan yang terkait dengan berbagai transaksi pembayaran yang disesuaikan dan keuntungan yang mudah dirasakan oleh pengguna, yang membuat ini konsisten dengan bagaimana teori TAM dinilai (Davis *et al*, 1989). *Technology Acceptance Model* (TAM), yang dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989, adalah teori yang digunakan untuk mengukur minat seseorang untuk mulai menggunakan sistem teknologi.

Peneliti menggunakan kesinambungan antara persepsi kemudahan penggunaan terhadap niat untuk menggunakan melalui persepsi kegunaan, hal ini dikarenakan berdasarkan teori yang dikemukakan menyatakan bahwa untuk mencapai niat menggunakan melewati persepsi kegunaan atau sikap terhadap penggunaan guna mencapai niat untuk menggunakan suatu sistem teknologi. Davis (1989) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki efek ganda sebagai variabel yang memungkinkan untuk adanya variabel mediasi, maka dari itu peneliti menggunakan persepsi kegunaan sebagai variabel mediasi untuk mendukung variabel persepsi kemudahan penggunaan. Variabel kedua yakni, persepsi kegunaan terhadap niat untuk menggunakan telah dikaitkan langsung dalam teori *Technology Acceptance Model* (TAM) bahwa menurut Davis (1989) variabel persepsi kegunaan dapat langsung diambil untuk meneliti daripada niat untuk menggunakan, hal ini dikarenakan pada hasil penelitiannya telah memberikan dasar pengukuran berupa bukti empiris mengenai persepsi kegunaan memiliki korelasi yang positif signifikan terhadap niat untuk menggunakan sebuah teknologi informasi.

Pengaplikasian teori TAM ini kemudian akan menjadi jembatan penghubung antara variabel yang dimiliki oleh teori tersebut dengan aktivitas penggunaan transaksi digital sebagai penunjang utama. teori TAM menjadi teori yang berkesinambungan dengan tujuan peneliti untuk menemukan analisa peranan daripada DANA sebagai salah satu media pembayaran pajak. Variabel yang dimiliki oleh teori TAM ini yang menjadi kunci utama untuk menentukan niat seseorang menggunakan sebuah teknologi digital dengan mempertimbangkan aspek-aspek penting yang berkaitan dengan penggunaan dari sistem teknologi tersebut. Ketika seorang pengguna sistem menerima sistem teknologi informasi baru, dikatakan bahwa semakin tinggi tingkat kemauan orang tersebut untuk membuat perubahan dalam aplikasi yang telah terjadi, atau dikatakan sebagai Model Penerimaan Teknologi (TAM), untuk dapat mulai menggunakan sistem informasi baru secara efektif.

Populix melakukan survei dengan melibatkan 1.000 warga negara Indonesia melalui daring untuk dapat mempelajari mengenai pendapat, kebiasaan, hingga preferensi masyarakat mengenai layanan keuangan digital yang telah tersebar di Indonesia. DANA sendiri mengalami peningkatan yang signifikan terkait pelayanan aktivitasnya kepada pengguna khususnya dalam hal transaksi secara digital. DANA berhasil menduduki peringkat teratas dalam kategori “*Top Improvers*” menurut *Bank and Payment System Consideration Rankings 2022* yang dilakukan oleh YouGov. Dalam hal ini, DANA dikatakan mengalami pertumbuhan yang positif pada tahun 2022 dengan jumlah transaksi harian mencapai 160,30 persen atau sekitar 16,4 juta transaksi pada November 2022. Hal ini dapat dijadikan sebagai penanda bahwa DANA mampu meningkatkan keefektifitasannya menjadi salah satu dompet digital yang memiliki kepercayaan pengguna tertinggi yang aman dan nyaman.

DANA memperoleh kepercayaan dari Pemerintah dengan menunjuk DANA sebagai Lembaga Persepsi Lainnya (LPL) dari 91 *collecting agent* pada Sistem Penerimaan Negara Secara Elektronik untuk Modul Penerimaan Negara Generasi Ketiga (MPN-G3) yang secara khusus langsung dikelola oleh Kementerian Keuangan. DANA sendiri mengaku dukungan yang dilayangkan kepada perusahaan mereka adalah sebagai bentuk tanggung jawab aplikasi dompet digital pada dunia teknologi yang wajib untuk membantu transaksi digital menjadi lebih mudah, serta diharapkan mampu untuk mewujudkan inklusi keuangan di Indonesia menjadi kaum *cashless society*. (DANA, 2021).

Kementerian Keuangan mengungkapkan bahwa sistem MPN kali ini menitik fokuskan kepada ketepatan dan titik akurat waktu dalam melakukan proses pelayanan. Sistem MPN G-3 ini sendiri dikatakan memiliki keunggulan yang lebih menarik dari sebelumnya, yakni menjadikan MPN G-3 sebagai Modul Penerimaan Negara yang akan melayani sistem penerimaan negara dengan jumlah 1.000 transaksi per detik. Jumlah tersebut tentu lebih besar dibandingkan dengan jumlah transaksi yang terjadi pada sistem MPN G-2, pada saat itu sistem hanya dapat melakukan 60 jumlah transaksi per detiknya. Hal inilah yang menjadi optimisme pemerintah ketika mulai meluncurkan MPN G-3 (DANA, 2021).

Dipilihnya aplikasi DANA pada penelitian ini adalah dikarenakan DANA sendiri menjadi salah satu aplikasi yang menyediakan berbagai macam transaksi pembayaran, baik itu pembayaran secara online hingga pembayaran kepada pemerintah seperti pembayaran pajak. DANA merupakan salah satu aplikasi dompet digital terbesar di Indonesia yang memiliki konsep *open-platform* atau dapat diakses oleh pengguna secara *online* maupun

offline menjadikan salah satu kelebihan yang dimiliki oleh DANA. DANA sendiri telah mengantongi izin dari Bank Indonesia yang secara langsung terhubung dengan data Kependudukan dan Catatan Sipil. Peningkatan pengguna DANA yang semakin melebar didukung dengan adanya dukungan langsung dari Pemerintah Indonesia sebagai salah satu aplikasi dompet digital terintegrasi pilihan yang mampu menyediakan berbagai macam transaksi pembayaran bagi penggunanya (DANA, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut dengan didukungnya inovasi baru yang diluncurkan oleh pemerintah Kementerian Keuangan Bernama MPN G-3 dan masih kurangnya penelitian yang meneliti mengenai kebijakan baru tersebut yang menjadi dasar bagi peneliti untuk kemudian tertarik melakukan penelitian sesuai dengan program baru yang diusung untuk melihat bagaimana aplikasi DANA dapat menjadi media transaksi pembayaran pajak dengan menggunakan dua proksi yakni persepsi kemudahan melalui persepsi kegunaan serta persepsi kegunaan terhadap DANA sebagai media pembayaran pajak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dari DANA melalui persepsi kegunaan pada penggunaan dompet digital sebagai media pembayaran pajak serta untuk mengetahui pengaruh persepsi kegunaan dari DANA pada penggunaan dompet digital sebagai media pembayaran pajak. Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk mendukung teori *Technology Acceptance Model* dengan model MPN G-3 pada dompet digital DANA. Manfaat praktis, bagi masyarakat diharapkan dapat memberikan informasi dalam melakukan transaksi pada penggunaan dompet digital sebagai salah satu media praktis yang dapat digunakan sebagai media pembayaran pajak melalui media transaksi *online*. Bagi para peneliti penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan mendorong penelitian yang lebih lanjut melalui penambahan variabel yang belum termasuk dalam penelitian ini.

Perceived ease of use adalah jarak seseorang akan jauh dari usaha terhadap kepercayaannya menggunakan sistem teknologi, indikator persepsi kemudahan yang dimaksud adalah seberapa jauh kepercayaan seseorang terhadap dompet digital yang digunakan dapat digunakan jika dilihat dari sisi kemudahan penggunaannya, kegunaannya, serta apakah dompet digital mampu menghemat waktu bagi pengguna. Jogiyanto (2019) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan adalah salah satu tingkatan ukur seseorang ketika menggunakan sistem teknologi dengan yakin akan mendapatkan sistem yang efektif, sehingga seseorang tidak perlu menambah usaha yang ekstra ketika melakukan pengoperasian karena sistem yang ditawarkan sudah didesain dengan penggunaan yang mudah.

Penggunaan persepsi kemudahan yang merupakan bagian dari teori TAM didukung dengan teori kepatuhan pajak sebagai salah satu aspek untuk menentukan minat masyarakat dalam membayar pajak secara berkala, serta mampu untuk menumbuhkan tingkat kepatuhan dari kewajiban sebagai wajib pajak. Persepsi kegunaan dikatakan sebagai salah satu aspek penting dalam menilai suatu sistem informasi, hal ini dikarenakan ketika manfaat yang dapat dirasakan oleh pengguna meningkat atau tinggi, maka pengguna akan memiliki niat untuk menggunakan yang tinggi pada suatu sistem informasi tersebut, Sindarta & Santoso (2022) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki hasil yang signifikan terhadap variabel niat untuk menggunakan dengan menambah variabel persepsi kegunaan sebagai variabel penghubung diantaranya Berdasarkan hal ini, maka hipotesis penelitian, yaitu.

H1: Persepsi kemudahan melalui persepsi kegunaan berpengaruh terhadap niat menggunakan DANA sebagai media pembayaran pajak

Persepsi kegunaan yang tinggi lebih cenderung akan membawa perubahan dalam aspek pengambilan keputusan, maka hal ini lah yang menjadikan persepsi kegunaan menjadi faktor mediasi yang positif terhadap penelitian, hal ini didukung dengan hasil penelitian Fitriani & Riptiono (2020) yang menyatakan bahwa semakin tinggi persepsi kegunaan dirasakan, maka akan semakin besar tingkat kemungkinan seseorang untuk memiliki niat menggunakan *mobile banking BRI*. Ketika seseorang merasa mendapatkan manfaat ketika menggunakan suatu teknologi, maka hal itu akan menimbulkan keinginan untuk menggunakan suatu teknologi serta mampu untuk meningkatkan pertumbuhan kepatuhan wajib pajak terhadap wajib pajak, Muliaji & Japarianto (2021) menyatakan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan OVO sebagai alat pembayaran transaksi digital. Berdasarkan hal ini, maka hipotesis penelitian, yaitu.

H2: Persepsi kegunaan berpengaruh terhadap niat menggunakan DANA sebagai media pembayaran pajak

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk asosiatif. Jenis data dalam penelitian ini data kuantitatif dan data kuantitatif. Metode penentuan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Variabel bebas dalam penelitian ini, yaitu persepsi kemudahan (X1) dan persepsi kegunaan (X2). Variabel terikat, yaitu niat menggunakan (Y), dan variabel moderasi pada penelitian ini yaitu persepsi kegunaan (Z).

Persepsi kemudahan merupakan persepsi pengguna mengenai adanya kemudahan yang dirasakan oleh pengguna Ketika menggunakan suatu sistem informasi teknologi. Indikator pada persepsi kegunaan didasari atas 5 indikator yakni, (1) mempermudah terjadinya transaksi pembayaran, (2) mempercepat terjadinya proses

pembayaran, (3) memberikan keuntungan ketika pengguna telah selesai melakukan transaksi pembayaran, (4) mampu memberikan rasa aman kepada pengguna terkait transaksi pembayaran yang dilakukan, dan (5) mampu meningkatkan efisiensi dalam terjadinya transaksi pembayaran.

Persepsi penggunaan adalah salah satu tingkatan ukur seseorang ketika menggunakan sistem teknologi dengan yakin akan mendapatkan sistem yang efektif, sehingga seseorang tidak perlu menambah usaha yang ekstra ketika melakukan pengoperasian karena sistem yang ditawarkan sudah didesain dengan penggunaan yang mudah. Indikator pada persepsi kegunaan didasari atas 5 indikator diantaranya, (1) mempermudah terjadinya transaksi pembayaran, (2) mempercepat terjadinya proses pembayaran, (3) memberikan keuntungan ketika pengguna telah selesai melakukan transaksi pembayaran, (4) mampu memberikan rasa aman kepada pengguna terkait transaksi pembayaran yang dilakukan, dan (5) mampu meningkatkan efisiensi dalam terjadinya transaksi pembayaran.

Niat untuk menggunakan (*intention to use*) dapat didefinisikan sebagai bentuk keinginan pengguna untuk menggunakan atau menggunakan kembali suatu objek tertentu. Davis *et al* (1989) menyebutkan bahwa indikator pada niat untuk menggunakan teknologi didasari atas 3 indikator yakni, (!) kemungkinan akan menggunakan teknologi, (2) tertarik untuk menggunakan teknologi dalam waktu dekat, serta (3) akan dan ingin menggunakan teknologi ketika ada kesempatan. Niat menggunakan yang dimaksud pada penelitian ini merupakan persepsi responden atas persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan yang diberikan oleh DANA sebagai dompet digital yang terintegrasi sebagai media pembayaran pajak.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh tenaga kerja di provinsi Bali dengan karakteristik utama yaitu mengetahui aplikasi DANA serta telah memiliki NPWP. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan teknik *purposive sampling* agar menghasilkan sampel yang representatif. Adapun kriteria sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 385 orang dengan menggunakan 2 kriteria utama yaitu, mengetahui aplikasi DANA serta tenaga kerja yang telah memiliki NPWP. Data sampel tenaga kerja di Bali yang mengetahui aplikasi DANA serta memiliki NPWP dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Sampel Tenaga Kerja di Provinsi Bali

Keterangan	Jumlah
Kota Denpasar	87
Kabupaten Badung	56
Kabupaten Klungkung	29
Kabupaten Bangli	37
Kabupaten Karangasem	37
Kabupaten Jembrana	32
Kabupaten Buleleng	25
Kabupaten Gianyar	47
Kabupaten Tabanan	35
Total	385

Sumber: Data penelitian, 2023

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan menggunakan skala likert 5 poin. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif menggunakan metode analisis data statistik deskriptif, uji asumsi klasik, uji regresi berganda dan uji sobel untuk mengetahui pengaruh mediasi persepsi kegunaan antara persepsi kemudahan terhadap niat menggunakan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh dari hasil kuesioner yang telah disebarkan kepada responden dengan kriteria yang telah ditetapkan sejumlah 385 orang tenaga kerja di provinsi Bali. Karakteristik responden meliputi usia, jenis kelamin, jenis pekerjaan dan lokasi. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel Persepsi Kemudahan, Persepsi Kegunaan, dan Niat Menggunakan dinyatakan valid memiliki nilai koefisien korelasi dengan skor total seluruh item pertanyaan lebih dari 0,30 dengan signifikansi kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan dalam instrumen penelitian tersebut valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh instrumen penelitian memiliki nilai koefisien *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,6. Hal ini dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel telah memenuhi syarat reliabilitas sehingga dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Kategori
Persepsi Kemudahan	385	42	55	47,55	1,912	Sangat Baik
Persepsi Kegunaan	385	45	55	49,70	1,536	Sangat Baik
Niat Menggunakan	385	16	20	18,03	0,854	Sangat Baik

Sumber: Data penelitian, 2023

Variabel persepsi kemudahan memiliki nilai minimum sebesar 42 dan nilai maksimum sebesar 55. Variabel persepsi kemudahan diukur dengan 11 item pertanyaan dengan pengukuran skala likert 5 poin yang memiliki nilai rata-rata sebesar 47,55 dengan nilai standar deviasi variabel persepsi kemudahan sebesar 1,912 diartikan memiliki kategori sangat baik. Hal ini memiliki arti bahwa nilai standar deviasi yang didapatkan lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata, artinya persebaran jawaban responden terkait niat menggunakan dompet digital DANA sebagai media pembayaran pajak sudah merata.

Variabel persepsi kegunaan memiliki nilai minimum sebesar 45 dan nilai maksimum sebesar 55. Variabel persepsi kegunaan diukur dengan 11 item pertanyaan dengan pengukuran skala likert 5 poin yang memiliki nilai rata-rata sebesar 49,70 dengan nilai standar deviasi variabel persepsi kegunaan sebesar 1,536 diartikan memiliki kategori sangat baik. Hal ini memiliki arti bahwa nilai standar deviasi yang didapatkan lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata, artinya persebaran jawaban responden terkait niat menggunakan dompet digital DANA sebagai media pembayaran pajak sudah merata.

Variabel niat menggunakan memiliki nilai minimum sebesar 16 dan nilai maksimum sebesar 20. Variabel persepsi kemudahan diukur dengan 4 item pertanyaan dengan pengukuran skala likert 5 poin yang memiliki nilai rata-rata sebesar 18,03 dengan nilai standar deviasi variabel niat menggunakan sebesar 0,854 diartikan memiliki kategori sangat baik. Hal ini memiliki arti bahwa nilai standar deviasi yang didapatkan lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata, artinya persebaran jawaban responden terkait niat menggunakan dompet digital DANA sebagai media pembayaran pajak sudah merata.

Pengujian asumsi klasik yang digunakan pada penelitian ini meliputi uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, uji autokorelasi, dan uji linearitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji one-sample Kolmogorov-smirnov. Uji Monte Carlo Nilai Kolmogorov-smirnov dengan nilai *asympt.sig.* (2-tailed) Uji Monte Carlo sebesar 0,226 yang memiliki arti bahwa data residual berdistribusi normal, karena nilai *asympt.sig.* (2-tailed) lebih besar dari 0,05. Antar variabel independen tidak terjadi gejala multikolinearitas. Hal ini dapat dilihat dari nilai *tolerance* dan nilai VIF dalam *collinearity statistics* yang menyatakan nilai dari *tolerance* memiliki nilai sebesar 0,603 (kurang dari) $< 0,10$ dan nilai VIF 1,657 (lebih dari) > 10 .

Nilai signifikansi untuk uji heteroskedastisitas menggunakan uji Glejser dinyatakan lebih dari ($>$) signifikansi 0,05 yang diartikan bahwa data penelitian tidak memiliki gejala heteroskedastisitas. Nilai DW untuk uji autokorelasi didapatkan sebesar 1,833 berada dibawah daripada nilai dL 1,871 dan lebih besar dari nol, sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan terdapat gejala autokorelasi positif. Metode yang digunakan pada penelitian ini untuk mengatasi gejala autokorelasi adalah mengadopsi metode *Cochrane-Orcutt* dan melakukan transformasi *Lag*. Hasil pengobatan dengan menggunakan metode *Cochrane-Orcutt* dengan transformasi *Lag* diketahui bahwa nilai *Durbin Watson* menjadi 1,980 atau berada di atas nilai dU 1,882 dan kurang dari 4-dU 2,118 yang menunjukkan bahwa model regresi telah terbebas dari masalah autokorelasi. Hasil pengujian uji linearitas pada variabel Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kegunaan menyatakan bahwa masing-masing variabel memiliki nilai lebih dari ($>$) nilai signifikansi sebesar 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data penelitian ini linear, sehingga data yang digunakan dapat dilanjutkan dengan pengujian regresi linear berganda.

Analisis Regresi Berganda

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Persepsi Kemudahan terhadap Persepsi Kegunaan

Variabel Dependen	Variabel Independen	Unstandardized B	Std. Error	Sig.
Persepsi Kegunaan (Z)	Persepsi Kemudahan (X1)	0,506	0,032	0

Sumber: Data primer diolah (2023)

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Persepsi Kemudahan terhadap Niat Menggunakan melalui Persepsi Kegunaan

Variabel Dependen	Variabel Independen	Unstandardized B	Std. Error	Sig.
Niat Menggunakan (Y)	Persepsi Kemudahan (X1)	0,179	0,019	0
	Persepsi Kegunaan (Z)	0,238	0,024	0

Sumber: Data primer diolah (2023)

Hasil nilai-nilai Beta dan *Standard Error* pada masing-masing variabel Persepsi Kemudahan (X) dan Persepsi Kegunaan (Z) sebagai berikut:

a = 0,506 : Koefisien dari *direct effect* variabel independen Persepsi Kemudahan (X).

b = 0,238 : Koefisien *direct effect* variabel mediasi Persepsi Kegunaan (Z) terhadap variabel dependen Niat Menggunakan (Y).

$S_a = 0,032$: *Standard error* dari a.

$S_b = 0,024$: *Standard error* dari b.

Tabel 6. Hasil Uji Sobel Test

		Test Statistic	Std. Error
a	0,506	8,40122261	0,01433458
b	0,238		
S_a	0,032		
S_b	0,024		

Sumber: Data primer diolah (2023)

Dengan memasukkan nilai-nilai a, b, S_a , dan S_b ke dalam persamaan uji Sobel menggunakan kalkulator tes Sobel, diperoleh nilai $S_{ab} = 0,014$. Untuk kemudian memperoleh nilai t hitung dari pengaruh tidak langsung variabel Persepsi Kemudahan (X) yang dimediasi oleh variabel Persepsi Kegunaan (Z) terhadap Niat Menggunakan (Y) digunakan persamaan : $t_{hitung} = ab / S_{ab}$. Kemudian dengan memasukkan nilai-nilai tersebut akan diperoleh nilai t hitung sebesar = 8,40. Nilai t hitung (8,40) lebih besar (>) dari 1,96 sehingga dapat disimpulkan bahwa, Persepsi Kegunaan (Z) memediasi pengaruh Persepsi Kemudahan (X) terhadap Niat Menggunakan (Y). Maka pengujian hipotesis H1 diterima, data penelitian mendukung model pengujian Sobel.

Hipotesis H1 diterima, hasil penelitian ini sesuai dengan penjelasan yang dipaparkan oleh Davis (1989) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki efek ganda yang dimaksud adalah adanya persepsi memiliki dampak pada sikap yang disebabkan karena adanya kegunaan untuk mencapai niat menggunakan suatu sistem teknologi. Hal tersebut memberikan arti bahwa persepsi kemudahan dapat dijadikan sebagai variabel utama menuju niat menggunakan, karena pada dasarnya persepsi kemudahan turut memberikan tekanan terhadap keputusan awal atau dikatakan sebagai variabel penentu untuk mencapai niat menggunakan suatu sistem teknologi, begitupun dengan persepsi kegunaan yang dapat dijadikan sebagai variabel moderasi yang disebabkan oleh garis kesinambungan antara persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai pada indikator mempermudah transaksi pembayaran, mempercepat transaksi pembayaran, dan memberikan keuntungan berkategori sangat baik. Hal ini didasari bahwa responden merasakan bahwa kegunaan yang diberikan oleh aplikasi DANA mampu untuk mendukung adanya kemudahan indikator mudah untuk dipelajari dan dipahami yang dirasakan ketika menggunakan aplikasi DANA. Pada indikator memberikan rasa aman dan meningkatkan produktivitas pengguna dikategorikan baik sehingga mampu tetap memediasi daripada persepsi kemudahan terhadap niat menggunakan DANA.

Hasil penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh yang dilakukan oleh Mulia di & Japarianto (2021) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh terhadap niat menggunakan melalui persepsi kegunaan sebagai variabel mediasi pada media pembayaran OVO. Hal ini dikarenakan kemudahan penggunaan sistem OVO serta berbagai manfaat yang dirasakan oleh pengguna akan mendorong adanya niat menggunakan OVO sebagai media bertransaksi secara digital. Semakin tinggi keuntungan yang dirasakan pengguna ketika suatu sistem aplikasi mudah untuk digunakan seperti memiliki petunjuk pemakaian yang jelas, kemudian didukung dengan manfaat setelah melakukan transaksi yang ditawarkan oleh pihak sistem informasi dompet digital memberikan sinyal positif bagi pengguna untuk menarik keinginannya menggunakan DANA sebagai media pembayaran pajak yang digunakan sebagai landasan pada penelitian ini.

Penelitian ini juga didukung dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lau et al (2019), Lestari & Suhart (2020), Putri & Iriani (2021), Christopher et al (2022), Sindarta & Santoso (2022) yang

menyatakan bahwa persepsi kemudahan melalui persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan sistem teknologi informasi.

Tabel 7. Hasil Uji Regresi Berganda Persepsi Kegunaan terhadap Niat Menggunakan

Variabel	Unstandardized B	Std. Error	Sig.
Konstan	-2,324	0,951	0,015
Persepsi Kemudahan	0,179	0,019	0,000
Persepsi Kegunaan	0,238	0,024	0,000

Sumber: Data primer diolah (2023)

Penyusunan model persamaan regresi linear berganda berdasarkan kolom B. Model persamaan regresi linear berganda hasil penelitian adalah sebagai berikut.

$$\hat{Y} = -2,324 + 0,179X_1 + 0,238X_2$$

Model persamaan regresi linear berganda hasil analisis tersebut kemudian dapat diartikan sebagai berikut.

1. Nilai konstanta sebesar $a = -2,324$, artinya apabila persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan sama dengan nol (0) maka niat menggunakan mengalami penurunan bernilai negatif.
2. Nilai koefisien regresi X_1 sebesar $b_1 = 0,179$ menunjukkan bahwa X_1 berpengaruh terhadap Y dengan arah positif.
3. Nilai koefisien regresi X_2 sebesar $b_2 = 0,238$ menunjukkan bahwa X_2 berpengaruh terhadap Y dengan arah positif.

Hipotesis H2 diterima, menyatakan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh terhadap Niat menggunakan DANA sebagai media pembayaran pajak diterima atau terbukti. Hal ini menyatakan bahwa kegunaan yang ditawarkan dan dimiliki oleh aplikasi DANA sebagai media pembayaran pajak secara signifikan memengaruhi daripada keinginan pada masing-masing individu untuk dapat menggunakan dan memanfaatkan layanan DANA sebagai media pembayaran pajak. Persepsi kegunaan dikatakan sebagai salah satu variabel yang mampu untuk meningkatkan niat seseorang untuk menggunakan suatu sistem teknologi didasarkan pada banyaknya manfaat yang diterima. Persepsi kegunaan menunjukkan sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan suatu sistem informasi mampu meningkatkan niat untuk menggunakan sekaligus mampu meningkatkan kinerja a sang pengguna.

Penelitian yang dilakukan oleh [Hendriyan & Mayangsari \(2022\)](#) juga sejalan dengan penelitian ini yang menyatakan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh secara signifikan terhadap Niat penggunaan layanan pembayaran digital mahasiswa akuntansi, hal ini didasari bahwa tingkat persepsi kebermanfaatan akan mempengaruhi Niat penggunaan suatu layanan pembayaran digital. Pada penelitian tersebut dikatakan bahwa ketika individu sudah terbiasa dengan menggunakan sistem teknologi, maka individu akan merasakan manfaat yang dirasakan yang secara otomatis akan meningkatkan Niat untuk menggunakan suatu sistem teknologi.

Hasil pengamatan pada penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan dompet digital DANA sebagai media pembayaran pajak. Kegunaan yang ditawarkan oleh DANA kepada pengguna ketika berhasil melakukan transaksi pembayaran mengakibatkan pengguna merasakan kemanfaatan yang tinggi dari adanya DANA sebagai aplikasi transaksi pembayaran digital. Dengan adanya berbagai macam transaksi digital yang dilayangkan oleh DANA sekaligus berkolaborasi dengan Kementerian Keuangan untuk meluncurkan MPN G-3 sebagai aplikasi terintegrasi pembayaran pajak kepada negara mengakibatkan pengguna yakin bahwa DANA memberikan berbagai macam manfaat khususnya kepada persepsi pengguna mengenai DANA yang mampu untuk meningkatkan produktivitas penggunaannya.

Penelitian ini juga didukung dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh [Zamelly & Ilham \(2022\)](#), [Pratiwi & Sanulika \(2022\)](#), [Udayana et al \(2022\)](#), [Fajri & Aziz \(2022\)](#) yang menyatakan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan sistem teknologi informasi.

4. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh persepsi kemudahan melalui persepsi kegunaan serta persepsi kegunaan terhadap niat menggunakan DANA sebagai media pembayaran pajak. Adapun hasil yang diperoleh, Persepsi kemudahan melalui persepsi kegunaan sebagai variabel mediasi memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan DANA sebagai media pembayaran pajak, Persepsi kegunaan memiliki pengaruh terhadap niat menggunakan DANA sebagai media pembayaran pajak.

Hal ini berarti semakin tinggi kemudahan yang diberikan oleh suatu sistem teknologi didukung dengan berbagai macam manfaat yang dapat dirasakan oleh pengguna, maka niat untuk menggunakan teknologi dompet digital akan semakin meningkat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan baik bagi perusahaan DANA terhadap sistem teknologi informasi yang digunakan maupun peneliti selanjutnya dapat memperluas

sampel dan obyek penelitian untuk perbandingan hasil yang lebih baik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aji, H. M., Berakon, I., & Husin, M. M. (2020). COVID-19 and e-wallet usage intention: A multigroup analysis between Indonesia and Malaysia. *Cogent Business & Management*, Vol. 7(1). <https://doi.org/10.1080/23311975.2020.1804181>
- Anggoro, A. (2019). Effects of Perceived Usefulness, Perceived of Use, and Perceived Value on Behavioral Intention To Use Digital Wallet (A Case Study of OVO User in Malang). Thesis, Universitas Brawijaya. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/170371>
- Anjani, D. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Z Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran E-Wallet. *Jurnal Sahmiyya*, 1(1), 124-134. <https://doi.org/10.28918/sahmiyya.v1i1.5415>
- Ardianto, K., & Azizah, N. (2021). Analisis Minat Penggunaan Dompnet Digital Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 23(1), 13.
- Armanditya, N., & Rahmiati, F. (2021). Use Intention of Fintech Services for e-wallet Users: An Examination with an Extended Technology Acceptance Model. In *Proceeding of the International Conference on Family Business and Entrepreneurship*, Vol. 1, No. 1. <http://dx.doi.org/10.33021/icfbe.v1i1.1628>
- Asri, A. P. (2022). Students Perceptions of the DANA Applications Effectiveness Review of Multidisciplinary Education, Culture and Pedagogy (ROMEO), 1(3), 31-36. <https://doi.org/10.55047/romeo.v1i3.216>
- Christopher, A., Tirtana, A., & Aditya, A. (2022). Analisis Tingkat Penerimaan Aplikasi BCA Mobile di Kota Malang Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 452-459. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.2045>
- Davis, F. D. (1986). A technology acceptance model for empirically testing new end-user information systems: theory and results, Doctoral Dissertation, Sloan School of Management, Massachusetts Institute of Technology.
- Davis F.D., P.R. Bagozzi, R.P. Warshaw, User acceptance of computer technology: a comparison of two theoretical models, *Management Science* 35 (8), 1989, pp. 982-1003.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Q.* 13(3), 319
- Deviani W. A., Kusumahadi, K., & Nurhazizah, E. (2022). Service Quality For Digital Wallet In Indonesia Using Sentiment Analysis And Topic Modelling. *International Journal of Business and Technology Management*, 4(1), 46-58. <https://doi.org/10.55057/ijbtm.2022.4.1.6>
- Faizani, S. N., & Indriyanti, A. D. (2021). Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi e-Wallet Go-Pay, DANA, OVO). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 2(2), 85-93.
- Fajri, R. A., & Aziz, F. (2022). Analisis Minat Penggunaan Gopaylater Pada Aplikasi Gojek Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam) Di Kota Bandung (The Analysis Of Intention To Use Gopaylater On Gojek Application With Technology Acceptance Model (Tam) Approach In Bandung). *eProceedings of Management*, 9(4).
- Farida, I., & Ardiansyah, W. (2022). Technology Acceptance Model Factors: Implications on Digital-Wallet on Interest to Buy in Franchise Business. *Golden Ratio of Marketing and Applied Psychology of Business*, 2(2), 147-157. <https://doi.org/10.52970/grmapb.v2i2.139>
- Fitriana, R., Safitri, S. T., & Wiguna, C. (2022). Faktor Penentu Penerimaan Teknologi Sistem Pembayaran Tagihan Bulanan melalui E-Marketplace Menggunakan Metode Combined-Theory of Planned Behaviour-Technology Acceptance Model (C-TPB-TAM). *Network Engineering Research Operation*, 7(1), 53-68. <http://dx.doi.org/10.21107/nero.v7i1.318>
- Ghozali, Imam. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS 25.0: edisi 9. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Granić, A., & Marangunić, N. (2019). Technology acceptance model in educational context: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology*, 50(5), 2572-2593.
- Hendarsyah, D. (2019). E-Commerce di Era Industri 4.0 dan Society 5.0. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*. 8(2): 171-184.
- Ilham, M., & Zarnelly, Z. (2020). Analisis Penerimaan Aplikasi PLN Mobile Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 58-62. <http://dx.doi.org/10.24014/rmsi.v7i1.11549>
- Karsen, M., Chandra, Y. U., & Juwitasary, H. (2019). Technological Factors of Mobile Payment: A Systematic

- Literature Review. *Procedia Computer Science*, Vol. 157, 489-498. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.004>
- Legi, D., & Saerang, R. T. (2020). the Analysis of Technology Acceptance Model (Tam) on Intention To Use of E-Money in Manado (Study on: Gopay, Ovo, Dana). *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 8(4). <https://doi.org/10.35794/emba.8.4.2020.30951>
- Malonda, R. C., Tulung, J. E., & Arie, F. F. (2020). The Effect of Technology Acceptance Model, Perceived Trust, Security, and Attitude Towards OVO Usage. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 8(1). <https://doi.org/10.35794/emba.v8i1.27615>
- Marey, D. R., & Purwanto, E. (2020). Model Konseptual Minat Penggunaan E-Wallet: Technology Acceptance Model (TAM). *Technology Adoption: A Conceptual Framework*, 31-50.
- Muliadi, M. L., & Japarianto, E. (2021). Analisa Pengaruh Perceived Ease of Use Terhadap Behavior Intention melalui Perceived Usefulness sebagai Media Intervening Pada Digital Payment OVO. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 15(1), 20-27. <https://doi.org/10.9744/pemasaran.15.1.20-27>
- Noviatun, O., & Riptiano, S. (2021). Menguji Intention to Use E-Wallet OVO Menggunakan Modifikasi Technology Acceptance Model (TAM) di Kebumen. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis dan Akuntansi (JIMMBA)*, 3(1), 193-201. <https://doi.org/10.32639/jimmba.v3i1.777>
- Novyantri, R., & Setiawardani, M. (2021). Pengaruh E-Service Quality Terhadap Loyalitas Pelanggan Dengan Kepuasan Pelanggan Sebagai Variabel Mediasi Pada Dompot Digital Dana (Studi Pada Pengguna Dana). *International Journal Administration Business & Organization*, 2(3) 49-58.
- Nuryasman, M. N., & Warningsih, S. (2021). Determining Factors of Digital Wallet Usage. *Jurnal Manajemen*, 25(2), 271-289. <https://doi.org/10.24912/jm.v25i2.740>
- Pratiwi, A. P., & Sanulika, A. (2022). Kajian Tentang Perilaku Pengguna E-Faktur Web-based Melalui Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Informasi, Perpajakan, Akuntansi, dan Keuangan Publik*, 17(2), 157-172. <https://doi.org/10.25105/jipak.v17i2.9384>
- Pratiwi, D. S. (2021). Analisis Tingkat Penerimaan dan Kepercayaan Pengguna Teknologi Terhadap Penggunaan Dompot Digital DANA. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 2(4), 76-84.
- Primastiwati, A., Wardani, D. K., & Hermalia, H. (2020). Persepsi Kemanfaatan dan Kemudahan Wajib Pajak dalam Membayar PBB Menggunakan GO-PAY. *Equity*, 23(2), 137.
- Purnama, M. P., & Sari, D. (2022). The Influence of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and Perceived Risk on Continuance Intention at E-Wallet DANA in Bandung. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(3), 20305-20319. <https://doi.org/10.33258/birci.v5i3.6048>
- Rifah, S. (2019). Fenomena *Cashless Society* di Era Milenial dalam Perspektif Islam. *Al-Musthofa: Journal of Sharia Economics*. 2(1): 1-14.
- Safroni, I., Hurriyanti, R., & Dirgantari, P. D. (2019). Technology Acceptance Model (TAM) Toward “Dana” e-wallet Customer. *Jurnal Minds: Manajemen, Ide, Inspirasi*, 6(2), 181-192.
- Sainang, S., & Aji, A. W. (2021). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan dan Kepuasan Pengguna terhadap Minat Membayar Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) Menggunakan Shopeepay. *Ammesty: Jurnal Riset Perpajakan*, 4(1), 129-140. <https://doi.org/10.26618/jrp.v4i1.6317>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian. In Sugiyono, *Metode Penelitian*.
- Sujatmiko, I. D., & Prisma, I. G. L. P. E. (2022). Implementasi Technology Acceptance Model 3 (TAM 3) terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Investasi dan Trading Saham (Studi Kasus: Aplikasi Mobile IPOT). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(1), 35-44.
- Tandy, A. D., & Hidayatullah, M. S. (2021). The Effect of User Experience on Donation Interest through The Digital Wallet Applications. *Journal of Islamic Economics and Finance Studies*, 2(1), 34-55. <https://doi.org/10.47700/jiefes.v2i1.2793>
- Taufan, A., & Yuwono, R. T. (2019). Analysis of factors that affect intention to use e-wallet through the technology acceptance model approach (case study: GO-PAY). *International Journal of Science and Research (IJSRI)*, 8(7), 413-419.
- Udayana, I. B. N., Cahya, A. D., & Aqdella, F. A. (2022). The Effect of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use on Behavioral Intention to Use Through the Intervening Attitude Toward Using Variables in the Study of Shopeepay e-wallet Services (Case study on ShopeePay Users in Yogyakarta). *Jurnal Terapan Manajemen dan Bisnis*, (1), 29-40. <http://dx.doi.org/10.26737/jtmb.v8i1.3144>
- Widodo, T., & Putri, S. F. (2021). Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital LinkAja dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) di Bandung. *Jurnal Manajemen dan Organisasi*, 12(2), 134-145. <https://doi.org/10.29244/jmo.v12i2.34462>
- Widono, Michelle, A., & dkk. (2018). Analyzing The Consumer Acceptance of Mobile Wallet Service in Manado (Case Study of Telkomsel T-Cash TAP). *Jurnal EMBA*, Vol. 6 No. 4, 2789-2807. <https://doi.org/10.35794/emba.v6i4.21064>