

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pendapatan

a. Pengertian Pendapatan

Pendapatan dapat dimanfaatkan salah satu acuan dalam menilai keadaan ekonomi seseorang maupun suatu unit usaha. Pada usaha skala mikro, kecil, menengah, maupun besar, tingkat pendapatan menggambarkan penerimaan yang didapat dari aktivitas ekonomi dalam periode tertentu. Penerimaan tersebut dapat berbentuk uang maupun hasil material lainnya yang diperoleh sebagai akibat dari penggunaan kekayaan, tenaga, atau jasa (Sukirno, 2016).

Sukirno (2016) menjelaskan pendapatan merupakan indikator kepuasan sosial. Arah pendapatan mengacu pada total arus kas yang dihasilkan individu atau rumah tangga selama periode waktu tertentu. Pendapatan tersebut meliputi pendapatan tenaga kerja, pendapatan properti (upah, bunga, dividen), dan tunjangan pemerintah. Dalam pengertian manajemen, pendapatan dapat berupa penerimaan yang diterima individu, perusahaan, maupun organisasi, misalnya dalam bentuk upah, gaji, sewa, bunga, komisi, ongkos, dan laba. Dengan demikian, pendapatan pada dasarnya menggambarkan hasil ekonomi yang diterima sebagai konsekuensi dari kegiatan yang dilakukan.

Pendapatan adalah salah satu konsep utama yang paling umum digunakan untuk mengukur status ekonomi seseorang atau keluarga. Pendapatan adalah total uang atau hasil material lainnya yang dihasilkan dari penggunaan kekayaan atau jasa yang diterima oleh seseorang atau keluarga selama jangka waktu tertentu dalam kegiatan ekonomi. Menurut Kamus Ekonomi Akuntansi, pendapatan adalah keuntungan yang diperoleh dari penyerahan barang atau jasa kepada pembeli, yang biasanya diukur dengan aktiva yang diterima sebagai penukar atas barang atau jasa yang diserahkan selama periode tertentu.

b. Indikator Pendapatan

Menurut (Sukirno, 2016), indikator pendapatan dapat dilihat dari kemampuan usaha dalam menghasilkan penerimaan secara berkelanjutan melalui aktivitas ekonomi sudah dijalankan. Indikator pendapatan terdiri dari beberapa hal yaitu:

1) Sumber Pendapatan

Sumber pendapatan ialah salah satu unsur penting dalam analisis ekonomi untuk mengetahui asal-usul penghasilan yang diperoleh individu maupun rumah tangga. Pendapatan merupakan sejumlah penerimaan yang diperoleh seseorang atau pelaku usaha dalam jangka waktu tertentu, baik dalam bentuk uang maupun manfaat material lainnya, sebagai imbalan atas pemanfaatan faktor-faktor produksi dalam suatu kegiatan ekonomi.

Sumber pendapatan mengacu pada berbagai aktivitas atau sektor yang memberikan kontribusi terhadap total pendapatan seseorang. Dalam kajian ekonomi, semakin beragam sumber pendapatan yang dimiliki, maka semakin tinggi tingkat ketahanan ekonomi individu atau rumah tangga terhadap risiko ketidakpastian ekonomi.

Secara umum, sumber pendapatan dapat dibagi dalam beberapa jenis yaitu :

a) Pendapatan dari pekerjaan utama

Pendapatan ini merupakan penghasilan yang diperoleh dari pekerjaan pokok yang menjadi sumber utama penghidupan, seperti gaji, upah, atau honor tetap. Pendapatan ini umumnya bersifat stabil dan rutin diterima.

b) Pendapatan dari usaha atau bisnis

Pendapatan ini berasal dari kegiatan wirausaha, baik perdagangan, jasa, maupun produksi. Pendapatan ini cenderung fluktuatif karena dipengaruhi kondisi pasar.

c) Pendapatan tambahan (sampingan)

Pendapatan tambahan merupakan penghasilan di luar pekerjaan utama, seperti kerja paruh waktu atau usaha sampingan yang berfungsi untuk menambah total pendapatan.

d) Pendapatan pasif

Pendapatan kurang aktif atau pasif yaitu penghasilan dimana didapatkan tanpa keterlibatan aktif secara terus-menerus, seperti sewa aset atau bagi hasil investasi.

e) Pendapatan transfer

Pendapatan ini diperoleh tanpa adanya balas jasa langsung, seperti bantuan sosial, hibah, maupun zakat, infak, dan sedekah dalam perspektif ekonomi syariah.

Dengan demikian, analisis sumber pendapatan sangat penting untuk mengetahui struktur ekonomi, tingkat kemandirian, serta kemampuan individu atau rumah tangga dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

2) Stabilitas Pendapatan

Stabilitas pendapatan menggambarkan keadaan ketika penerimaan seseorang atau rumah tangga relatif teratur dan tidak mengalami perubahan yang terlalu besar dalam suatu periode. Kondisi tersebut penting karena berhubungan dengan kemampuan memenuhi kebutuhan hidup secara berkelanjutan (Sukirno, 2016). Pendapatan yang relatif tetap membuat penerima lebih mudah memperkirakan pemasukan dan menyusun perencanaan keuangan, sedangkan pendapatan yang sangat berubah-ubah dapat menimbulkan ketidakpastian dalam pengelolaan keuangan.

Pendapatan yang stabil umumnya ditandai dengan penerimaan yang rutin, dapat diprediksi, serta tidak terpengaruh secara drastis oleh perubahan kondisi ekonomi. Sebaliknya, pendapatan yang tidak stabil cenderung mengalami naik turun yang signifikan, sehingga dapat

menimbulkan ketidakpastian dalam perencanaan keuangan rumah tangga.

Dalam konteks ekonomi, stabilitas pendapatan dapat dipengaruhi dari berbagai factor yaitu seperti pekerjaan, tingkat pendidikan, keterampilan, serta kondisi ekonomi makro. Pekerjaan di sektor formal umumnya memberikan pendapatan yang lebih stabil dibandingkan sektor informal yang sangat bergantung pada kondisi pasar.

Adapun indikator stabilitas pendapatan dapat dilihat dari:

- a) Keteraturan penerimaan pendapatan (harian, mingguan, bulanan)
- b) Tingkat fluktuasi pendapatan (stabil atau berubah-ubah)
- c) Kepastian jumlah pendapatan yang diterima
- d) Keberlanjutan sumber pendapatan dalam jangka panjang

Stabilitas penerimaan juga berkaitan dengan kesejahteraan karena pendapatan yang lebih teratur dapat membantu seseorang mengatur pengeluaran, menyisihkan tabungan, dan memenuhi kebutuhan secara lebih konsisten. Oleh sebab itu, stabilitas pendapatan menjadi salah satu aspek yang penting ketika kondisi ekonomi suatu individu atau rumah tangga dianalisis.

3) Omset Penjualan

Omzet penjualan (*sales turnover*) menunjukkan keseluruhan nilai dari penjualan yang didapat pada waktu tertentu sebelum dikurangi biaya operasional, harga pokok penjualan, maupun kewajiban lainnya. Dengan kata lain, omzet menggambarkan nilai penjualan kotor yang dihasilkan dari kegiatan usaha. Dalam laporan laba rugi, penjualan merupakan bagian dari pendapatan yang berasal dari aktivitas utama perusahaan.

Dalam konteks akuntansi dan manajemen, penjualan atau *sales* merupakan salah satu bentuk pendapatan (*revenue*) yang tercatat di bagian teratas laporan laba rugi (*income statement*). Pendapatan ini

muncul dari kegiatan operasi inti perusahaan dibandingkan pendapatan dari sumber lain yang bukan kegiatan pokok usaha.

Omset memiliki beberapa fungsi penting dalam evaluasi kinerja bisnis, antara lain:

- a) Menjadi indikator aktivitas penjualan suatu usaha.
- b) Menunjukkan seberapa besar produk atau jasa perusahaan yang berhasil dipasarkan.
- c) Menjadi dasar perhitungan analisis lebih lanjut seperti pertumbuhan penjualan, efisiensi biaya, dan strategi pemasaran.
- d) Menjadi tolok ukur awal dalam perencanaan keuangan dan pengambilan keputusan manajemen.

Secara sederhana, omset penjualan dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Omset Penjualan} = \text{Jlh. Produk Terjual} \times \text{Hrg. Jual per Unit}$$

4) Laba Usaha

Laba usaha (operating profit) merupakan hasil yang tersisa setelah pendapatan dari kegiatan penjualan dikurangi biaya-biaya yang berkaitan dengan operasi utama usaha. Biaya tersebut dapat mencakup biaya produksi, upah atau gaji, sewa tempat, dan biaya pemasaran. Ukuran ini digunakan untuk melihat kemampuan kegiatan utama usaha menghasilkan keuntungan sebelum memperhitungkan unsur di luar operasi.

Secara sederhana:

$$\text{Laba Usaha} = \text{Pendapatan Penjualan} - \text{Biaya Operasional}$$

Laba usaha perlu dibedakan dari laba bersih karena laba bersih telah memperhitungkan berbagai pengeluaran lain, termasuk pajak dan biaya nonoperasional. Sementara itu, laba usaha lebih menitikberatkan pada hasil kegiatan operasional inti. Dengan demikian, laba usaha dapat digunakan untuk menilai seberapa efektif kegiatan utama suatu bisnis menghasilkan keuntungan.

- a) Menjadi indikator kesehatan finansial dari kegiatan operasional perusahaan.
- b) Digunakan sebagai dasar perencanaan dan evaluasi strategi bisnis.
- c) Membantu pemilik usaha dan manajer menilai efisiensi operasional.
- d) Menjadi tolok ukur untuk membandingkan kinerja operasional antar periode atau antar perusahaan sejenis.

Menurut ketentuan UUD 1945 yang kemudian diperkuat oleh TAP MPR No. XVI/MPR-RI/1998 tentang Politik Ekonomi dalam rangka Demokrasi Ekonomi, Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) perlu ditingkatkan dan diberdayakan sebagai sarana penting dalam perekonomian rakyat. UMKM juga memiliki kedudukan, peran, serta potensi strategis dalam mendorong terciptanya struktur perekonomian nasional yang lebih seimbang, berkembang, dan berkeadilan (Barisa, 2021).

Di Peraturan Pemerintah yang membahas tentang UMKM PP Nomor 7 Tahun 2021 (Pemerintah Indonesia, 2021):

- 1) Koperasi ialah suatu badan usaha yang terdiri atas individu maupun badan hukum koperasi sebagai anggotanya. Dalam pelaksanaan kegiatan usahanya, koperasi mengacu pada prinsip-prinsip koperasi serta berlandaskan asas kekeluargaan sebagai bagian dari gerakan ekonomi masyarakat.
- 2) Usaha Mikro ialah suatu aktivitas produktif yang dimiliki oleh individu maupun badan usaha perseorangan yang memenuhi ketentuan serta kriteria Usaha Mikro sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Pemerintah yang berlaku.
- 3) Usaha Kecil ialah kegiatan ekonomi produktif yang dijalankan secara mandiri oleh perseorangan atau badan usaha yang tidak berstatus sebagai anak perusahaan ataupun cabang dari perusahaan menengah maupun perusahaan besar, baik itu dalam hubungan kepemilikan, penguasaan, juga keterkaitan secara langsung atau tidak langsung, serta

memenuhi kriteria Usaha Kecil sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah ini.

- 4) Usaha Menengah merupakan kegiatan ekonomi produktif yang dijalankan secara mandiri oleh individu atau badan usaha dan tidak memiliki kedudukan sebagai anak perusahaan maupun cabang dari usaha kecil atau usaha besar. Usaha tersebut tidak berada dalam hubungan kepemilikan, penguasaan, ataupun keterkaitan lainnya, baik secara langsung maupun tidak langsung, serta harus memenuhi ketentuan dan kriteria Usaha Menengah sebagaimana ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah yang berlaku.

Perkembangan di setiap usaha selalu di ikuti dengan adanya pendapatan yang akan diperoleh. Juga terdapat faktor-faktor yang memberikan pengaruh terhadap suatu pendapatan usaha tersebut yaitu:

- 1) Dana usaha ataupun sering disebut modal merupakan dana yang digunakan untuk menjalankan kegiatan usaha, seperti membeli bahan baku, peralatan, dan memenuhi kebutuhan operasional. Modal yang cukup dapat membantu UMKM meningkatkan produksi sehingga berpeluang meningkatkan pendapatan.
- 2) Kualitas produk, Kualitas produk memiliki hubungan dalam kesanggupan produk untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen. Produk yang berkualitas mampu memberikan kepuasan konsumen, mendorong pembelian ulang, dan pada akhirnya dapat meningkatkan pendapatan UMKM.
- 3) Harga produk, merupakan nilai suatu barang yang harus dibayarkan kepada konsumen agar mendapatkan sebuah produk. Harga yang sudah di tetapkan harus sesuai dengan nilai produk dan juga daya beli konsumen dapat menarik perhatian pembeli untuk meningkatkan volume penjualan.
- 4) Promosi, Promosi adalah kegiatan untuk memperlihatkan dan mengupayakan produk kepada konsumen. Promosi yang dilakukan dengan baik dapat membuat produk lebih dikenal, menarik konsumen

baru, dan meningkatkan penjualan sehingga berdampak pada pendapatan UMKM.

- 5) Jumlah pelanggan, Jumlah pelanggan menunjukkan banyaknya konsumen yang membeli atau menggunakan produk UMKM. Semakin banyak pelanggan yang dimiliki, semakin besar peluang terjadinya penjualan, sehingga pendapatan UMKM juga berpotensi meningkat.

2. *E-Wallet*

a. Pengertian *E-Wallet*



Gambar 2.1 Aplikasi *E-Wallet*

Dompot digital atau *E-Wallet* merupakan salah satu perkembangan teknologi finansial yang dimana banyak telah digunakan dalam beberapa tahun terakhir. Kehadiran *E-Wallet* memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk melakukan berbagai aktivitas keuangan secara digital, seperti membayar transaksi, mengirim dana, serta membeli barang dan jasa dengan memanfaatkan perangkat elektronik, khususnya telepon pintar. Kepraktisan, kemudahan, dan kecepatan dalam penggunaannya turut mendorong perubahan pola masyarakat dalam melakukan kegiatan transaksi. (Indyah Hartami Santi, 2020)

Secara umum dompet digital maupun dompet elektronik merupakan layanan pembayaran digital yang memungkinkan pengguna menyimpan dan menggunakan instrumen pembayaran secara elektronik melalui perangkat seperti smartphone. Penggunaan *E-Wallet* memberikan kemudahan dalam melakukan berbagai transaksi tanpa harus

menggunakan uang tunai secara langsung. Dalam perkembangannya, *E-Wallet* menjadi salah satu bagian dari sistem pembayaran elektronik (electronic payment) yang memanfaatkan teknologi informasi dan jaringan internet untuk memproses transaksi pembayaran secara lebih cepat, praktis, dan efisien. Beberapa layanan *E-Wallet* yang banyak digunakan di Indonesia antara lain DANA, OVO, GoPay, dan ShopeePay. Menurut (Hendrayana dkk. 2024), *E-Wallet* merupakan salah satu bentuk uang elektronik yang berbasis aplikasi dan digunakan untuk mendukung berbagai aktivitas pembayaran, seperti transaksi belanja, pembayaran tagihan, transfer dana, serta transaksi digital lainnya. Dengan demikian, *E-Wallet* dapat dipahami sebagai layanan elektronik yang memudahkan pengguna dalam menyimpan dan menggunakan instrumen pembayaran secara digital sehingga transaksi dapat dilakukan tanpa membawa uang dalam bentuk fisik.

Dompot elektronik dapat digunakan sebagai media untuk menyimpan sejumlah dana yang nantinya dimanfaatkan dalam melakukan transaksi pembayaran. Berdasarkan ketentuan yang berlaku, jumlah dana yang dapat disimpan dalam *E-Wallet* memiliki batas maksimum sebesar Rp10.000.000. Penggunaan *E-Wallet* memungkinkan transaksi dilakukan melalui telepon seluler yang terhubung dengan jaringan internet. Pada dasarnya, *E-Wallet* merupakan aplikasi berbasis digital yang terintegrasi dengan internet dan berfungsi menyimpan nilai uang secara elektronik. Dalam penggunaannya, *E-Wallet* tidak memerlukan kartu fisik karena transaksi dapat dilakukan melalui *smartphone*, perangkat yang umumnya selalu dibawa oleh masyarakat, sehingga dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan pembayaran. (Hendrayana dkk. 2024).

b. Indikator *E-Wallet*

E-Wallet (dompet elektronik) ialah salah satu kegiatan pembayaran digital yang banyak digunakan karena dinilai mampu memberikan kemudahan, kenyamanan, serta manfaat bagi penggunanya.

Untuk mengukur tingkat penerimaan dan penggunaan *E-Wallet*, beberapa indikator umum yang sering digunakan dalam penelitian adalah kenyamanan, kemudahan akses, dan manfaat.

Berdasarkan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) dari Fred Davis, indikator *E-Wallet* dalam penelitian ini terdiri dari: (Indyah Hartami Santi, 2020)

1) Actual Use (Persepsi Sesungguhnya)

Actual Use atau penggunaan aktual merujuk pada tingkat pemanfaatan teknologi yang benar-benar dilakukan oleh pengguna dalam kegiatan sehari-hari. Dalam model penerimaan teknologi, indikator ini digunakan untuk menggambarkan perilaku penggunaan secara nyata terhadap suatu sistem. Pada penggunaan *E-Wallet*, actual use menunjukkan seberapa sering dan sejauh mana pengguna memanfaatkan layanan tersebut dalam melakukan berbagai transaksi ekonomi secara langsung, sehingga tidak hanya didasarkan pada keinginan, minat, atau pandangan pengguna terhadap teknologi tersebut.

Menurut Davis dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), penggunaan aktual merupakan bentuk perilaku nyata pengguna dalam mengoperasikan suatu sistem teknologi informasi setelah adanya penerimaan terhadap manfaat dan kemudahan sistem tersebut.¹ Dengan demikian, *Actual use* tidak semata-mata dipengaruhi oleh persepsi pengguna, tetapi juga terbentuk dari pengalaman yang diperoleh secara langsung ketika memanfaatkan teknologi tersebut.

Dalam menggunakan *E-Wallet*, actual use dapat dilihat dari seberapa sering individu menggunakan aplikasi *E-Wallet* dalam kegiatan transaksi, yaitu pembayaran belanja, transfer dana, pembelian pulsa, maupun pembayaran tagihan. Semakin sering dan semakin tinggi intensitas pemanfaatan *E-Wallet*, maka semakin besar pula tingkat penggunaan nyata (*actual use*) oleh pengguna

Indikator actual use dalam penelitian ini dapat diukur melalui beberapa aspek, yaitu:

- a) Frekuensi penggunaan *E-Wallet* dalam periode tertentu (harian/mingguan/bulanan)
- b) Jenis transaksi yang dilakukan memakai *E-Wallet*
- c) Konsistensi memanfaatkan *E-Wallet* dalam kegiatan pembayaran
- d) Ketergantungan pengguna terhadap *E-Wallet* dalam transaksi non-tunai

Dengan demikian, actual use menjadi indikator penting dalam mengukur tingkat adopsi teknologi *E-Wallet* karena mencerminkan perilaku nyata pengguna dalam memanfaatkan layanan tersebut dalam kehidupan ekonomi sehari-hari.

2) Perceived Usefulness (Persepsi Manfaat)

Perceived usefulness atau persepsi manfaat adalah salah satu indikator untuk model penerimaan sistem yang menunjukkan tingkat kepercayaan pengguna bahwa dalam suatu sistem teknologi dapat memberikan manfaat yang lebih dalam meningkatkan kinerja atau aktivitas penggunanya. Dalam konteks *E-Wallet*, *perceived usefulness* menunjukkan sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan *E-Wallet* mampu memberikan kemudahan, efisiensi, serta nilai tambah dalam kegiatan transaksi keuangan sehari-hari.

Menurut Davis melalui konsep *Technology Acceptance Model* (TAM), *perceived usefulness* merujuk pada tingkat keyakinan seseorang bahwa pemanfaatan suatu sistem informasi dapat memberikan peningkatan terhadap kinerja serta efektivitas dalam menyelesaikan pekerjaan. Oleh karena itu, persepsi mengenai manfaat teknologi menjadi salah satu aspek penting yang dapat memengaruhi keputusan seseorang dalam menerima, mengadopsi, dan menggunakan suatu sistem teknologi.

Pada penggunaan *E-Wallet*, *perceived usefulness* dapat tercermin dari persepsi pengguna bahwa *E-Wallet* mampu mempermudah proses transaksi tanpa menggunakan uang fisik, memperlancar proses pembayaran, dan mengurangi kemungkinan terjadinya risiko. membawa uang fisik, serta menyediakan berbagai fitur keuangan dalam satu aplikasi. Selain itu, *E-Wallet* juga dipandang bermanfaat karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja tanpa batasan waktu dan tempat.

Semakin tinggi tingkat persepsi manfaat yang dirasakan pengguna, maka semakin besar pula kemungkinan individu untuk memiliki minat dan keputusan dalam menggunakan *E-Wallet* secara berkelanjutan.

Indikator *perceived usefulness* dalam penelitian ini dapat diukur melalui beberapa aspek, yaitu:

- a) Persepsi pengguna terhadap kemudahan transaksi yang lebih efisien melalui *E-Wallet*
- b) Keyakinan bahwa *E-Wallet* mempercepat proses pembayaran dibandingkan metode konvensional
- c) Persepsi bahwa *E-Wallet* dapat menurunkan penggunaan uang secara fisik pada kegiatan transaksi sehari-hari
- d) Penilaian pengguna bahwa *E-Wallet* memberikan manfaat dalam pengelolaan keuangan pribadi
- e) Persepsi bahwa penggunaan *E-Wallet* meningkatkan efektivitas aktivitas transaksi

Dengan demikian, *perceived usefulness* menjadi indikator penting dalam mengukur penerimaan teknologi *E-Wallet* karena mencerminkan tingkat manfaat yang dirasakan pengguna dalam mendukung aktivitas ekonomi mereka sehari-hari.

3) Perceived Ease of Use (Tingkat kemudahan penggunaan)

Perceived ease of use atau persepsi kemudahan mengacu pada tingkat keyakinan pengguna bahwa suatu sistem teknologi dapat

dipelajari dan dioperasikan dengan mudah tanpa membutuhkan usaha yang terlalu besar. Dalam konteks *E-Wallet*, *perceived ease of use* menunjukkan sejauh mana seseorang mampu merasakan dan menjalankan aplikasi *E-Wallet* dalam berbagai aktivitas transaksi sehari-hari.

Menurut Davis dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), *perceived ease of use* didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu sistem teknologi informasi akan bebas dari usaha yang sulit atau rumit. Dengan demikian, kemudahan penggunaan menjadi faktor penting yang dapat memengaruhi sikap pengguna terhadap penerimaan suatu teknologi.

Dalam penggunaan *E-Wallet*, *perceived ease of use* dapat tercermin dari kemudahan dalam proses pendaftaran akun, navigasi aplikasi yang sederhana, kejelasan fitur, serta kemudahan dalam melakukan transaksi seperti pembayaran, transfer, dan pengecekan saldo. Selain itu, desain antarmuka yang ramah pengguna serta instruksi yang jelas juga turut meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan.

Semakin mudah suatu sistem *E-Wallet* untuk digunakan, maka semakin tinggi kemungkinan pengguna untuk menerima dan menggunakannya secara berkelanjutan dalam aktivitas sehari-hari. Hal ini karena pengguna cenderung lebih memilih teknologi yang tidak menyulitkan dan dapat digunakan secara cepat serta praktis.

Indikator *perceived ease of use* dalam penelitian ini dapat diukur melalui beberapa aspek, yaitu:

- a) Kemudahan pengguna dalam mempelajari cara penggunaan *E-Wallet*
- b) Kejelasan tampilan dan fitur dalam aplikasi *E-Wallet*
- c) Kemudahan dalam melakukan transaksi seperti pembayaran dan transfer
- d) Tingkat kepraktisan penggunaan *E-Wallet* dalam aktivitas sehari-hari

- e) Persepsi bahwa penggunaan *E-Wallet* tidak memerlukan usaha yang rumit

Dengan demikian, *perceived ease of use* menjadi indikator penting dalam mengukur penerimaan teknologi *E-Wallet* karena mencerminkan tingkat kemudahan yang dirasakan pengguna dalam mengoperasikan layanan tersebut.

4) Perceived Risk (Persepsi Risiko)

Perceived risk atau persepsi risiko merupakan indikator dalam model penerimaan teknologi yang menggambarkan tingkat kekhawatiran atau ketidakpastian yang dirasakan pengguna terhadap kemungkinan terjadinya kerugian dalam penggunaan suatu sistem teknologi. Dalam konteks *E-Wallet*, *perceived risk* merujuk pada sejauh mana pengguna merasa khawatir terhadap berbagai potensi risiko yang mungkin muncul, seperti kebocoran data pribadi, penyalahgunaan akun, penipuan digital, maupun gangguan teknis dalam sistem.

Persepsi risiko menjadi faktor penting yang dapat memengaruhi keputusan individu dalam menerima dan menggunakan teknologi finansial. Semakin tinggi tingkat risiko yang dirasakan, maka semakin rendah kecenderungan pengguna untuk mengadopsi dan menggunakan *E-Wallet* secara berkelanjutan. Sebaliknya, apabila pengguna merasa bahwa sistem *E-Wallet* aman dan dapat dipercaya, maka hambatan dalam penggunaan teknologi tersebut akan semakin berkurang.

Dalam penggunaan *E-Wallet*, *perceived risk* dapat tercermin dari kekhawatiran pengguna terhadap keamanan transaksi digital, perlindungan data pribadi, kemungkinan kehilangan saldo akibat kesalahan sistem atau peretasan, serta ketidakpastian dalam penyelesaian masalah jika terjadi kendala transaksi. Selain itu, faktor keandalan sistem dan reputasi penyedia layanan juga turut memengaruhi tingkat persepsi risiko pengguna.

Semakin rendah risiko yang dirasakan, baik dari aspek keamanan maupun teknis, maka semakin besar peluang pengguna untuk menerima dan menggunakan *E-Wallet* dalam aktivitas transaksi sehari-hari.

Indikator *perceived risk* dalam penelitian ini dapat diukur melalui beberapa aspek, yaitu:

- a) Tingkat kekhawatiran pengguna terhadap keamanan data pribadi dalam penggunaan *E-Wallet*
- b) Persepsi risiko terhadap kemungkinan penipuan atau penyalahgunaan akun
- c) Kekhawatiran terhadap gangguan teknis atau error dalam sistem aplikasi
- d) Persepsi keamanan dalam melakukan transaksi keuangan secara digital
- e) Tingkat kepercayaan pengguna terhadap sistem perlindungan yang disediakan oleh penyedia *E-Wallet*

Dengan demikian, *perceived risk* menjadi indikator penting dalam mengukur penerimaan teknologi *E-Wallet* karena mencerminkan tingkat ketidakpastian dan kekhawatiran yang dirasakan pengguna dalam menggunakan layanan tersebut.

5) *Perceived Trust* (Persepsi Kepercayaan)

Perceived trust atau persepsi kepercayaan merupakan indikator dalam model penerimaan teknologi yang menunjukkan tingkat keyakinan pengguna terhadap keamanan, keandalan, serta konsistensi suatu sistem teknologi dalam menjalankan fungsinya. Dalam konteks *E-Wallet*, *perceived trust* menggambarkan sejauh mana pengguna merasa yakin bahwa layanan *E-Wallet* dapat digunakan tanpa menimbulkan kerugian, serta mampu menjaga keamanan transaksi dan informasi pribadi pengguna.

Kepercayaan merupakan salah satu unsur yang sangat perlu dalam kegiatan keuangan berbasis digital, karena di dalamnya terdapat aktivitas yang berkaitan langsung dengan uang dan data sensitif.

Kurangnya rasa percaya dapat menimbulkan keraguan dalam penggunaan, meskipun teknologi tersebut menawarkan kemudahan dan manfaat yang tinggi. Sebaliknya, apabila pengguna memiliki tingkat kepercayaan yang kuat terhadap *E-Wallet*, maka penerimaan dan penggunaan layanan tersebut akan semakin tinggi.

Dalam praktik penggunaan *E-Wallet*, perceived trust dapat dilihat dari keyakinan pengguna bahwa sistem transaksi berjalan dengan aman, tidak terjadi penyalahgunaan data, serta adanya jaminan perlindungan dari pihak penyedia layanan apabila terjadi permasalahan. Selain itu, faktor seperti pengalaman penggunaan sebelumnya dan citra positif dari penyedia layanan juga turut memperkuat tingkat kepercayaan pengguna.

Semakin baik tingkat kepercayaan yang dimiliki pengguna, maka semakin kecil rasa ragu dalam menggunakan *E-Wallet*, sehingga mendorong peningkatan penggunaan dalam aktivitas transaksi sehari-hari.

Adapun beberapa Indikator perceived trust dapat diukur melalui beberapa aspek, yaitu:

- a) Keyakinan bahwa sistem *E-Wallet* aman digunakan untuk bertransaksi
- b) Persepsi bahwa transaksi melalui *E-Wallet* berjalan secara konsisten dan dapat dipercaya
- c) Kepercayaan terhadap kemampuan penyedia layanan dalam melindungi pengguna
- d) Keyakinan bahwa informasi pribadi pengguna tidak disalahgunakan
- e) Tingkat kepercayaan berdasarkan reputasi dan pengalaman penggunaan *E-Wallet*

Dengan demikian, perceived trust menjadi salah satu indikator penting dalam mengukur penerimaan teknologi *E-Wallet* karena

mencerminkan tingkat keyakinan pengguna terhadap keamanan dan keandalan layanan digital yang digunakan.

c. Dasar Hukum *E-Wallet* Dalam Islam

Pada dasarnya, penggunaan dan transaksi melalui *E-Wallet* memiliki kedudukan yang serupa dengan penggunaan uang tunai, karena keduanya berfungsi sebagai sarana untuk memenuhi pembayaran dalam kegiatan jual beli barang maupun jasa (Mardani, 2015). Mardani menjelaskan bahwa aktivitas muamalah pada dasarnya diperbolehkan selama tidak terdapat ketentuan syariah yang secara tegas melarangnya. Oleh sebab itu, pemanfaatan *E-Wallet* dalam kegiatan ekonomi dapat dibenarkan menurut prinsip ekonomi Islam selama sistem penggunaannya, pengelolaan dana, serta proses transaksinya tetap mengikuti ketentuan dan prinsip syariah..

Faktor lain yang mendukung halalnya *E-Wallet* adalah tuntutan akan kebutuhan manusia akan hal itu sendiri, dan ditambah pertimbangan banyaknya ke maslahatan yang ada didalamnya, sehingga menjadikan *E-Wallet* sah digunakan baik secara agama maupun dalam pengaturan negara. Akad penghimpunan dan penyaluran dana yang melaksanakan usaha berdasarkan prinsip syariah menjelaskan bahwa, prinsip transaksi dalam Islam adalah Al-Quran Allah menjelaskan dalam potongan surat Al-Baqarah ayat 275 sebagai berikut: Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

الَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

Artinya: *Orang-orang yang mengambil keuntungan dari praktik riba akan dibangkitkan dalam keadaan tidak mampu berdiri dengan sempurna, sebagaimana seseorang yang kerasukan setan akibat mengalami gangguan jiwa. Keadaan tersebut disebabkan oleh anggapan mereka bahwa aktivitas jual beli sama dengan riba. Padahal, Allah SWT telah memberikan izin terhadap jual beli dan dengan tegas melarang riba. Oleh karena itu, orang yang telah menerima larangan dari Allah kemudian meninggalkan*

praktik riba, maka hasil yang telah diperolehnya sebelum adanya larangan tersebut menjadi haknya, sedangkan keputusan mengenai urusannya diserahkan kepada Allah. Namun, siapa saja yang kembali melakukan riba setelah mengetahui larangan tersebut, maka mereka akan menjadi penghuni neraka dan kekal di dalamnya..

Ayat tersebut menegaskan bahwa praktik riba merupakan perbuatan yang dilarang dalam Islam. Orang yang tetap melakukan transaksi yang mengandung unsur riba setelah mengetahui larangannya mendapat ancaman berupa siksa di akhirat. Sejalan dengan itu, pelaksanaan muamalah harus berpedoman pada ketentuan yang bersumber dari Al-Qur'an dan As-Sunnah. Setiap bentuk transaksi yang mengandung unsur kemudaran, penipuan, maupun perjudian tidak diperbolehkan. Selain itu, Islam juga melarang kegiatan jual beli terhadap barang-barang yang telah diharamkan, seperti khamar, daging babi, bangkai, dan berhala.

Dalam kegiatan muamalah, pertukaran uang tunai dengan uang elektronik harus dilakukan dengan nilai yang setara, baik dari segi jumlah maupun jenisnya, yang dalam fikih dikenal dengan istilah *tamatsul*. Apabila terjadi perbedaan nilai dalam pertukaran tersebut, maka dapat termasuk ke dalam *riba al-fadl*, yaitu adanya kelebihan dalam pertukaran barang ribawi yang sejenis. Oleh karena itu, nilai uang tunai yang ditukarkan dengan saldo *E-Wallet* harus memiliki jumlah yang sama dan tidak boleh lebih rendah ataupun lebih tinggi. Selain itu, penerbit *E-Wallet* tidak diperkenankan memberikan potongan atau keuntungan tertentu yang berkaitan dengan kelebihan pembayaran pemegang *E-Wallet*, karena ketentuan tersebut berpotensi mengandung unsur riba. (Indyah Hartami Santi, 2020).

d. Jenis-Jenis *E-Wallet*

Pada perkembangan zaman yang semakin modern, masyarakat perkotaan perlu menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi dalam berbagai aktivitas. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah dengan memanfaatkan layanan *E-Wallet* sebagai sarana transaksi digital. . Penggunaan *E-Wallet* semakin berkembang di Indonesia dan telah menjadi

salah satu metode pembayaran yang banyak digunakan masyarakat. Beberapa jenis *E-Wallet* yang dikenal dan digunakan masyarakat antara lain DANA, OVO, GoPay, ShopeePay, dan berbagai layanan dompet digital lainnya (Clara. 2023). Untuk saat ini terdapat berbagai jenis *E-Wallet* yang telah terdaftar secara resmi dan banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia, termasuk masyarakat di Kecamatan Kotanopan. Adapun beberapa layanan *E-Wallet* yang cukup populer dan sering dimanfaatkan oleh masyarakat antara lain sebagai berikut:

1) DANA



Gambar 2.2 Aplikasi DANA

DANA merupakan salah satu layanan *E-Wallet* yang cukup banyak digunakan oleh masyarakat di Indonesia, termasuk masyarakat Kecamatan Kotanopan. Layanan ini mulai diperkenalkan pada tahun 2018 dan berkembang dengan menawarkan berbagai fitur yang mendukung kemudahan dalam melakukan transaksi digital. Popularitas DANA terus meningkat hingga menempatkannya sebagai salah satu platform *E-Wallet* yang banyak digunakan oleh konsumen di Indonesia. Kehadiran DANA merupakan hasil kolaborasi antara EMTEK Group dan Ant Financial.

2) OVO



Gambar 2.3 Aplikasi OVO

OVO juga menjadi salah satu *E-Wallet* yang banyak digunakan di masyarakat Indonesia termasuk juga masyarakat

kecamatan Kotanopan. *E-Wallet* OVO sempat mengalami penurunan dan kenaikan jumlah pengguna pada tahun tertentu. OVO tak hanya dapat digunakan untuk melakukan transaksi *online*. Pengguna *E-Wallet* OVO juga bisa melakukan transaksi secara *offline* atau langsung ke toko. Apabila sudah di-*upgrade* ke versi yang premium, penggunaan OVO bisa melakukan transfer uang antarbank. OVO juga bisa digunakan untuk membeli paket dan pulsa, membayar tagihan, hingga membeli reksadana.

3) GoPay



Gambar 2. 4 Aplikasi Gopay

GoPay merupakan layanan dompet digital yang terintegrasi dalam aplikasi Gojek dan menjadi bagian dari ekosistem GoTo. Layanan ini dapat dimanfaatkan untuk membayar berbagai kebutuhan pada platform Gojek, seperti GoRide, GoCar, GoFood, GoSend, dan GoPlay. Selain untuk pembayaran layanan tersebut, GoPay juga menyediakan fasilitas pengiriman dana ke rekening bank. Dengan adanya fitur tersebut, pengguna dapat melakukan transfer secara digital tanpa harus mendatangi ATM maupun kantor bank.

4) ShopeePay



Gambar 2.5 Aplikasi ShopeePay

ShopeePay merupakan layanan dompet digital yang dikembangkan oleh SeaMoney, perusahaan induk Shopee, dan telah memperoleh izin dari Bank Indonesia sejak Agustus 2018. Layanan ini memungkinkan pengguna melakukan berbagai transaksi secara daring,

termasuk pembayaran atas pembelian barang melalui platform Shopee. Selain digunakan untuk transaksi online, ShopeePay juga telah dapat dimanfaatkan pada sejumlah merchant offline melalui metode pemindaian Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS), sehingga pembayaran dapat dilakukan secara langsung dan praktis.

e. Manfaat *E-Wallet*

1) Efektif

Pengguna *E-Wallet* merupakan individu yang memanfaatkan layanan dompet elektronik sebagai sarana dalam melakukan transaksi pembayaran. Penggunaan dompet digital dinilai memberikan efisiensi karena proses pembayaran dapat dilakukan dengan lebih cepat dan praktis dibandingkan penggunaan uang tunai. Keunggulan tersebut terutama terlihat pada transaksi dengan nominal kecil (*micro payment*), karena pengguna tidak perlu menyiapkan uang dengan jumlah yang pas, menyimpan uang kembalian, ataupun menghitung kembaliannya secara manual sehingga potensi kesalahan dalam perhitungan dapat diminimalkan..

Transaksi dapat dilakukan melalui aplikasi *E-Wallet* yang terpasang pada telepon seluler pengguna, sehingga tidak mengharuskan seseorang membawa uang tunai ketika melakukan aktivitas di luar rumah. Selain memberikan kepraktisan, penggunaan *E-Wallet* juga dapat mengurangi risiko menerima atau memperoleh uang palsu yang mungkin terjadi dalam transaksi menggunakan uang tunai.

2) Efisien

Kemudahan yang ditawarkan oleh *E-Wallet* dapat membantu meningkatkan efisiensi transaksi, termasuk melalui penghematan biaya dan waktu. Proses transaksi menggunakan dompet digital umumnya dapat dilakukan dengan lebih cepat dibandingkan penggunaan kartu kredit maupun kartu debit karena tidak selalu memerlukan tahapan otorisasi secara daring, pembubuhan tanda tangan, ataupun memasukkan PIN.

3) Aman

Keamanan informasi merupakan serangkaian langkah yang dilakukan untuk menjaga informasi beserta komponen pendukungnya, termasuk sistem maupun perangkat yang berfungsi untuk menyimpan dan mentransmisikan data. Dalam penggunaan *E-Wallet*, aspek keamanan menjadi bagian penting untuk melindungi data pribadi pengguna dari penyalahgunaan oleh pihak yang tidak memiliki wewenang. Oleh karena itu, layanan *E-Wallet* umumnya menyediakan berbagai mekanisme pengamanan, seperti PIN, kode verifikasi, dan autentikasi wajah yang diperlukan saat mengakses akun maupun melakukan transaksi, sehingga dapat meningkatkan rasa aman bagi pengguna.

4) Praktis

Nilai elektronik (*electronic value*) dapat diisi kembali ke dalam saldo *E-Wallet* melalui berbagai metode yang telah disediakan oleh penyelenggara, sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan transaksi. Penggunaan layanan *E-Wallet* juga tergolong praktis karena proses transaksinya dapat dilakukan dengan mudah, sehingga semakin menarik minat masyarakat untuk memanfaatkannya. Perkembangan teknologi digital turut memberikan dampak terhadap aktivitas perekonomian, baik di wilayah pedesaan maupun perkotaan di Indonesia. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah hadirnya uang elektronik sebagai alternatif pembayaran yang dapat digunakan untuk menggantikan penggunaan uang tunai dalam berbagai transaksi.

E-Wallet sendiri memberikan kemudahan melalui kelebihan yang dimilikny. Dinatara lain kelebihan yang diberikan yaitu:

- a) Mendorong peralihan metode transaksi dari penggunaan uang tunai, baik uang kertas maupun uang logam, menuju sistem pembayaran secara non-tunai dengan memanfaatkan dompet elektronik (*E-Wallet*).

- b) Memberikan kemudahan bagi pelaku usaha maupun konsumen dalam melaksanakan transaksi secara digital melalui aplikasi atau sistem berbasis server.
- c) Membuat proses transaksi menjadi lebih praktis, cepat, dan efisien.
- d) Mendorong peredaran dana yang lebih cepat sehingga dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan sektor keuangan.
- e) Memberikan kemudahan dalam memenuhi berbagai kebutuhan transaksi, seperti membayar layanan transportasi daring, memesan makanan, melakukan pembayaran di restoran, serta membeli barang melalui toko fisik maupun platform e-commerce.
- f) Mempermudah pengguna dalam bertransaksi karena cukup membawa telepon pintar yang telah terpasang aplikasi *E-Wallet* tanpa perlu membawa uang tunai dalam jumlah banyak.
- g) Berbagai program promosi dan penawaran menarik yang tersedia pada layanan *E-Wallet* dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk melakukan transaksi dan berbelanja.

Di samping berbagai manfaat dan kemudahan yang ditawarkan, penggunaan *E-Wallet* juga memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu menjadi pertimbangan bagi masyarakat. Beberapa kelemahan dalam penggunaan *E-Wallet* antara lain sebagai berikut:

- a) Keterbatasan *merchant*, yaitu belum semua toko atau tempat usaha menyediakan fasilitas pembayaran melalui *E-Wallet* maupun layanan uang elektronik lainnya.
- b) Mendorong perilaku konsumtif, karena kemudahan dalam melakukan transaksi dapat membuat pengguna lebih mudah melakukan pembelian dan meningkatkan frekuensi berbelanja.
- c) Terdapat biaya administrasi, di mana pada beberapa layanan *E-Wallet* pengguna dikenakan sejumlah biaya untuk transaksi atau layanan tertentu.

- d) Bergantung pada koneksi internet, sehingga penggunaan *E-Wallet* memerlukan perangkat telepon seluler dan aplikasi yang terhubung dengan jaringan internet.
- e) Saldo tidak dapat di cairkan karena ada beberapa jenis *E-Wallet* yang tidak dapat menarik saldo karena belum ada fitur penarikan di dalamnya.

f. Dampak *E-Wallet* terhadap Transaksi

E-Wallet adalah sejenis kartu elektronik yang digunakan untuk transaksi secara *online* melalui sebuah personal komputer atau *smartphone*. *E-Wallet* memiliki dua komponen, yaitu perangkat lunak dan informasi. Komponen perangkat lunak *E-Wallet* adalah jenis rekening prabayar dimana seorang pengguna dapat menyimpan uangnya untuk pembelian secara online di masa yang akan datang.

1) Dampak Positif yang Ditimbulkan dari Beredarnya Uang Digital:

- a) Dapat membuat transaksi lebih sesuai dengan tujuan dan dapat tercapai dengan baik, serta bisa membuat transaksi terjadwal sehingga sangat efektif.
- b) Dapat melakukan pembayaran secara otomatis membuat proses transaksi sangat mudah dan praktis.
- c) Dapat melakukan pembayaran dengan memindai QR Code tanpa perlu repot mengeluarkan uang tunai dan kembalian sehingga sangat efisien.
- d) Membuat proses transaksi lebih aman karena tidak perlu membawa banyak uang tunai sehingga tidak khawatir akan pencuri atau kehilangan uang.
- e) Dapat mencatat dan menyimpan dengan baik semua detail informasi saat bertransaksi karena tersimpan dalam gawai.
- f) Dapat memantau Saldo dan rincian pengeluaran dengan mudah pada gawai.
- g) Menawarkan banyak promo yang menarik karena maraknya layanan *E-Wallet*.

- h) Meminimalisir kontak fisik saat melakukan transaksi.
- i) Berkurangnya penggunaan uang tunai dalam transaksi yang mengarah pada terbentuknya masyarakat minim uang tunai (*less cash society*), sekaligus meningkatkan efisiensi dalam proses transaksi pembayaran.

g. Dampak Negatif yang Muncul Akibat Penggunaan Uang Digital:

- a) Sangat bergantung pada listrik dan jaringan internet, Jika daya gawai habis atau terjadi mati lampu sehingga tidak ada koneksi internet, transaksi pembayaran tidak dapat diproses.
- b) Dapat meningkatkan gaya hidup konsumtif, Karena dengan adanya kemudahan bertransaksi dan berbagai promo menarik yang ditawarkan dapat membuat kita terjebak dengan gaya hidup boros yang mengarah kepada konsumerisme. Agar terhindar dari hal tersebut sebaiknya penggunaan *E-Wallet* dibarengi dengan sikap bijak dan dapat mengontrol diri.
- c) Rentan terhadap pencurian data. Jika terjadi peretasan, data-data pribadi yang ada pada *E-Wallet* bisa disalahgunakan.
- d) Memiliki resiko terjadinya penipuan. *E-Wallet* yang dapat diakses melalui beberapa device memungkinkan munculnya modus-modus penipuan untuk menguras saldo *E-Wallet* penggunanya.
- e) Meningkatkan ketergantungan pada gawai. Dengan penggunaan gawai sebagai sarana pembayaran menjadikan manusia sangat mengandalkannya sehingga segala aspek kehidupan sangat bergantung pada gawai.

B. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Judul	Metode	Indikator	Hasil Penelitian
1	Pengaruh <i>E-Wallet</i> terhadap Perilaku Konsumen dan Keberlanjutan	Penelitian ini menggunakan teknik pendekatan kuantitatif	1. Penggunaan <i>E-Wallet</i> 2. Perilaku konsumen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>E-Wallet</i> berpengaruh

	Keuangan UMKM di Pasar Tradisional Daya Kota Makassa		3. Keberlanjutan keuangan UMKM 4. Kendala adopsi <i>E-Wallet</i>	signifikan terhadap peningkatan frekuensi belanja konsumen dan efisiensi pengelolaan keuangan UMKM (Natalia et al., 2025).
2	Pengaruh Penggunaan <i>E-Wallet</i> Terhadap Literasi Keuangan Mahasiswa Febi Iain Parepare	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengumpulan data melalui kuesioner	1. Penggunaan <i>E-Wallet</i> 2. Kepercayaan terhadap keamanan transaksi digital 3. Kemampuan mengatur pengeluaran dan pemasukan 4. Pemahaman terhadap produk dan layanan keuangan digital 5. Kemampuan membuat keputusan keuangan yang tepat	Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan <i>E-Wallet</i> memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap literasi keuangan mahasiswa FEBI IAIN Parepare. Hasil tersebut diperkuat dengan hasil statistik uji t yang menunjukkan nilai $\text{Sig. } 0,000 < 0,05$. Kemudian, perbandingan t hitung dengan t tabel dinyatakan hasil t hitung $11,209 > t$ tabel $1,986$ (Ibrira Miftahul, 2025).
3	Pengaruh Penggunaan Dompet Digital (<i>E-Wallet</i>) Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Z Di Kota Bandung	Penelitian ini menggunakan Metode Kuantitatif	1. Kemudahan Transaksi Digital 2. Intensitas Penggunaan <i>E-Wallet</i> 3. Daya Tarik Promo dan Cashback. 4. Pengeluaran Konsumtif melalui <i>E-Wallet</i>	Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa <i>Dompet Digital</i> (<i>E-Wallet</i>) berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Konsumtif pada Generasi Z di Kota Bandung. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis secara parsial (Uji T) yang memperoleh hasil t hitung $\geq t$ tabel ($4,716 \geq 1,984$) dengan tingkat signifikansinya

				sebesar $0,000 \leq 0,05$ (Somantri, 2024).
4	Pengaruh Sistem Pembayaran E-Wallet Dengan Qris, Pinjaman Modal, Sosial Media Dan Kualitas Produk Terhadap Pendapatan UMKM (Studi Kasus UMKM di Kabupaten Sleman) (SAPUTRA, 2024)	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif (kausal). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji pengaruh variabel penggunaan E-Wallet terhadap peningkatan pendapatan UMKM melalui analisis statistik.	1. Kemudahan Penggunaan (Ease of Use) 2. Kecepatan Transaksi 3. Keamanan (Security) 4. Peningkatan Omzet 5. Pertumbuhan Usaha	Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-Wallet (QRIS) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pendapatan UMKM di Kabupaten Sleman. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis secara parsial (Uji t) yang menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($t_{hitung} \geq t_{tabel}$) serta nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($Sig \leq 0,05$), sehingga hipotesis diterima

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir digunakan untuk menunjukkan secara konseptual keterkaitan antarvariabel yang menjadi fokus penelitian (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini, penggunaan *E-Wallet* ditempatkan sebagai variabel independen (X), sedangkan peningkatan pendapatan UMKM merupakan variabel dependen (Y). Hubungan kedua variabel tersebut kemudian dituangkan dalam model penelitian untuk memperlihatkan arah pengaruh yang akan diuji.



Gambar 2.6 : Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang disusun sebagai jawaban awal atas rumusan masalah penelitian. Sifatnya masih sementara karena dasar penyusunannya berasal dari teori dan temuan penelitian terdahulu, sedangkan kebenarannya harus dibuktikan melalui data empiris yang diperoleh selama penelitian (Indyah Hartami Santi, 2022). Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini selanjutnya diuji menggunakan data yang telah dikumpulkan dari responden.

H_a : Ada pengaruh penggunaan *E-Wallet* terhadap peningkatan pendapatan UMKM di Kecamatan Kotanopan

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan *E-Wallet* terhadap peningkatan pendapatan UMKM di Kecamatan Kotanopan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan tersebut digunakan untuk memperoleh data secara numerik, kemudian mengolah dan menganalisisnya secara statistik untuk menguji hubungan atau pengaruh antarvariabel. Dengan pendekatan ini, hipotesis yang telah dirumuskan dapat diuji berdasarkan data empiris yang diperoleh dari responden (Mouhammed, 2015).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Kecamatan Kotanopan pada pelaku UMKM yang telah menggunakan layanan transaksi *E-Wallet* penelitian ini dilakukan dari bulan November 2025 sampai dengan selesai.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2020) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek, yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang, ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Diketahui bahwa jumlah UMKM di Kecamatan Kotanopan sebanyak 2.054 (UMKM Madina, 2024).

2. Sampel

Sampel merupakan sejumlah anggota populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi penelitian (Sugiyono, 2020). Penetapan responden dalam penelitian ini menggunakan metode *non-probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*. Pemilihan teknik tersebut didasarkan pada pertimbangan tertentu agar responden yang dipilih memiliki karakteristik yang relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh sebab itu, tidak seluruh anggota populasi menjadi responden, melainkan hanya pelaku UMKM yang memenuhi kriteria, yaitu pelaku UMKM yang telah menggunakan *E-Wallet* dalam kegiatan usahanya. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh 30 pelaku UMKM sebagai sampel penelitian.

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan penjabaran suatu konsep ke dalam karakteristik atau indikator yang dapat diamati dan diukur dalam penelitian (Sugiyono, 2020). Penyusunan definisi operasional diperlukan agar setiap variabel mempunyai batasan yang jelas, sehingga proses pengukuran dan pengujian hubungan antarvariabel dapat dilakukan secara terarah.

Definisi operasional variabel untuk proposal "Pengaruh Penggunaan *E-Wallet* Terhadap Peningkatan Pendapatan UMKM di Kecamatan Kotanopan " adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Definisi Operasional Variabel

No.	Jenis Variabel	Defenisi Variabel	Indikator Variabel
1	Peningkatan Pendapatan (Y)	Definisi operasional variabel pendapatan dalam penelitian ini adalah tingkat penerimaan yang diperoleh pelaku UMKM dari hasil kegiatan usaha yang dijalankan dalam periode tertentu, baik berupa uang maupun hasil lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan usaha dan kehidupan sehari-hari. Pendapatan diukur berdasarkan indikator menurut (Sukirno, 2016) yang meliputi sumber pendapatan, stabilitas pendapatan, omset penjualan, dan laba usaha. Sumber pendapatan diukur dari asal penerimaan usaha yang diperoleh responden, stabilitas pendapatan diukur dari keteraturan dan keberlanjutan penerimaan pendapatan, omset penjualan diukur dari total hasil penjualan produk atau jasa dalam periode tertentu, sedangkan laba usaha diukur dari selisih antara pendapatan penjualan dengan biaya operasional usaha.	1. Sumber Pendapatan 2. Stabilitas Pendapatan 3. Omset Penjualan 4. Laba Usaha

2	Penggunaan <i>E-Wallet</i> (X)	Definisi operasional variabel <i>E-Wallet</i> dalam penelitian ini adalah tingkat penilaian, penerimaan, dan penggunaan nyata dompet elektronik oleh pelaku UMKM dalam melakukan transaksi pembayaran digital pada kegiatan usaha sehari-hari. Variabel <i>E-Wallet</i> diukur berdasarkan pengembangan teori <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) yang meliputi <i>perceived usefulness</i> (persepsi manfaat), <i>perceived ease of use</i> (persepsi kemudahan), <i>perceived risk</i> (persepsi risiko), <i>perceived trust</i> (persepsi kepercayaan), dan <i>actual use</i> (penggunaan aktual). <i>Perceived usefulness</i> diukur dari sejauh mana pengguna merasakan manfaat <i>E-Wallet</i> dalam mempermudah dan mempercepat transaksi usaha, <i>perceived ease of use</i> diukur dari kemudahan pengguna dalam memahami dan mengoperasikan aplikasi <i>E-Wallet</i> tanpa usaha keras, <i>perceived risk</i> diukur dari tingkat kekhawatiran pengguna terhadap potensi kerugian dan keamanan transaksi digital, <i>perceived trust</i> diukur dari tingkat keyakinan pengguna terhadap keandalan dan kejujuran penyedia layanan <i>E-Wallet</i> , sedangkan <i>actual use</i> diukur dari frekuensi dan intensitas penggunaan nyata <i>E-Wallet</i> dalam aktivitas transaksi usaha sehari-hari. (Indyah Hartami Santi, 2020).	1. Actual Use (Persepsi Sesungguhnya) 2. Perceived Usefulness (Persepsi Manfaat) 3. Perceived Ease of Use (Persepsi Kemudahan) 4. Perceived Risk (Persepsi Risiko) 5. Perceived Trust (Persepsi Kepercayaan)
---	--------------------------------	---	--

E. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian atau teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan instrument tertentu akan dideskripsikan dan

dilampirkan atau digunakan untuk menguji hipotesis yang akan diajukan dalam suatu penelitian. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan sebagai berikut (Sugiyono, 2020) :

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang memiliki karakteristik berbeda dari wawancara dan kuesioner. Wawancara dan kuesioner umumnya melibatkan interaksi secara langsung dengan responden, sedangkan observasi dapat dilakukan dengan mengamati manusia maupun berbagai objek lainnya. Sutrisno Hadi dalam (Sugiyono, 2020) menjelaskan bahwa observasi merupakan proses yang kompleks karena melibatkan berbagai aktivitas biologis dan psikologis, terutama kegiatan pengamatan dan daya ingat. Dalam penelitian ini, metode observasi yang digunakan adalah observasi secara langsung.

2. Angket

Kuesioner dimaknai sebagai teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab (Sugiyono, 2020). Penelitian ini dilakukan dalam ruang lingkup yang tidak terlalu luas sehingga kuesioner dapat diantarkan langsung kepada para pelaku bisnis UMKM di Kecamatan Kotanopan, sehingga kuesioner tidak perlu dikirimkan melalui pos. Dengan adanya kontak langsung dari peneliti dengan responden maka akan menciptakan kondisi yang lebih baik sehingga responden dengan suka rela memberikan data yang obyektif dan cepat (Sugiyono, 2020).

Jawaban responden dalam angket penelitian ini diukur dengan menggunakan *skala Likert*. Skala tersebut digunakan untuk mengetahui sikap, pendapat, maupun persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Selanjutnya, setiap variabel penelitian diuraikan ke dalam sejumlah indikator yang relevan. Indikator-indikator tersebut kemudian menjadi dasar dalam menyusun butir instrumen penelitian yang dituangkan dalam bentuk pernyataan. (Sugiyono, 2020).

Adapun Skala Likert yang digunakan dengan pembobotan pernyataan sebagai berikut :

Tabel 3.2
Skala Likert Pengukuran

No	Kategori	Skor
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang setuju	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

Sumber : (Sugiyono, 2020)

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memanfaatkan berbagai dokumen atau catatan yang telah tersedia. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan tanpa harus mengumpulkan data secara langsung dari sumber utama. Dokumen yang digunakan dapat berupa arsip, catatan, gambar, maupun berbagai hasil karya yang berkaitan dengan objek penelitian. Dokumentasi dalam bentuk tulisan dapat mencakup catatan pribadi, biografi, sejarah, peraturan, serta kebijakan. Sementara itu, dokumentasi berupa gambar dapat berupa foto, ilustrasi, atau sketsa, sedangkan dalam bentuk karya dapat berupa film, karya seni, patung, dan bentuk lainnya. Dengan demikian, studi dokumentasi dapat digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. (Hardani, dkk, 2020).

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan yang dilakukan untuk mengolah data yang telah diperoleh dengan cara menyusun, mengorganisasikan, mengelompokkan, serta menafsirkan data sehingga menghasilkan informasi dan kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pada penelitian kuantitatif, proses analisis data umumnya memanfaatkan metode statistik untuk mengidentifikasi keterkaitan atau pengaruh antara variabel-variabel yang menjadi objek penelitian (Sugiyono, 2019). Analisis data yang digunakan menggunakan aplikasi SPSS versi 23 sebagai alat hitung. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah:

1. Uji Kualitas Data

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan tujuan dapat mengetahui apakah pertanyaan yang telah disajikan dalam kuesioner telah tepat untuk digunakan sebagai alat pengukur penelitian yang dilakukan. Jika hasil R_{hitung} lebih besar daripada R_{tabel} ($r_{hitung} \geq r_{tabel}$) maka data dapat dinyatakan valid, sedangkan jika hasil R_{hitung} lebih kecil daripada R_{tabel} maka data dapat dinyatakan tidak valid. Selain itu, dapat juga dilihat apabila tingkat signifikansinya $> 0,05$ maka data dapat dinyatakan valid. Berikut ini rumus dari uji validitas :

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

n = Jumlah data

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pengujian yang dilakukan dengan mengukur objek yang akan menghasilkan data yang sama untuk mengetahui seberapa besar tingkat keabsahan sehingga dapat menghasilkan data yang benar-benar sesuai dengan kenyataan. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Peneliti melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan cronbach alpha kemudian membandingkannya dengan nilai sig (0,05). Item pertanyaan reliabel apabila nilai cronbach alpha lebih besar dari 0,05 dan item pertanyaan dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,60.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

Keterangan:

A = Koefisien reabilitas

K = Jumlah item pertanyaan yang diukur

ΣSi = banyaknya varian tiap item

St = Jumlah item

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan sebuah uji yang dilakukan untuk membuktikan apakah data yang diamati mempunyai distribusi yang normal atau tidak. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi antara variabel dependen dan variabel independen memiliki distribusi normal atau tidak. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Uji normalitas data dilakukan dengan uji *One-sample kolmogrov-smirnov*, distribusi data dikatakan normal jika signifikan $> 0,05$ (Bisma & Sanggala, 2025).

Rumus dari uji normalitas adalah sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

χ^2 = Chi kuadrat

O_i = Frekuensi hasil pengamatan pada klasifikasi ke-i

E_i = Frekuensi yang diharapkan pada klasifikasi ke-i

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari suatu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model heteroskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Cara memprediksi ada tidaknya heteroskedastisitas dapat dilihat dari pola gambar scatter plot model dan melakukan uji Glesjer dengan ketentuan pengambilan keputusan adalah nilai signifikansi dari variabel independen > 0.05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas (Sugiyono, 2020).

3. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linear sederhana merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apabila variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan.

Persamaan umum regresi linear sederhana pada penelitian ini, yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

- Y = Variabel dependen
- a = Konstanta
- b = Koefisien variabel X
- X = Variabel independen

4. Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji Parsial (Uji t)

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Uji t dapat dilihat dengan melihat signifikan yang dibandingkan dengan nilai $\alpha = 0,05$. Pengambilan keputusan ini dilakukan dengan melihat nilai signifikan dari hasil uji t pada variabel independen dengan kriteria sebagai berikut:

Jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima

Jika nilai probabilitas $0,05$ maka H_a diterima (Ghozali, 2018).

b. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi perubahan yang terjadi pada variabel dependen. Nilai koefisien determinasi menunjukkan besarnya kontribusi variabel Penggunaan E-

Wallet (X) dalam menjelaskan variabel Peningkatan Pendapatan UMKM (Y).

Menurut Ghozali (2018), menjelaskan bahwa koefisien determinasi menunjukkan seberapa banyak variasi dari variabel tergantung yang dapat diuraikan oleh variabel bebas dalam model. Nilai R^2 yang tinggi mencerminkan bahwa model tersebut memiliki kemampuan prediksi yang efektif, sedangkan nilai yang rendah menunjukkan bahwa variabel bebas hanya mampu menjelaskan sedikit variasi dari variabel tergantung.

Koefisien determinasi dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien Determinasi

r = koefisien

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat Kecamatan Kotanopan

Kecamatan Kotanopan merupakan salah satu kecamatan yang berada di Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara. Kecamatan ini memiliki nilai sejarah yang penting karena sejak dahulu dikenal sebagai salah satu pusat perdagangan dan aktivitas ekonomi masyarakat di wilayah Mandailing. Letaknya yang strategis di jalur lintas Sumatera menjadikan Kotanopan sebagai daerah persinggahan sekaligus pusat pertumbuhan ekonomi bagi masyarakat di sekitarnya (Badan Pusat Statistik Kabupaten Mandailing Natal, 2025).

Secara historis, nama Kotanopan berasal dari kata kota yang berarti pusat permukiman atau pusat pemerintahan, sedangkan nopan dalam bahasa Mandailing berkaitan dengan tempat atau kawasan yang berkembang menjadi pusat aktivitas masyarakat. Seiring berjalannya waktu, Kotanopan tumbuh menjadi salah satu kawasan perdagangan yang ramai, didukung oleh keberadaan pasar tradisional yang menjadi tempat bertemunya pedagang dan pembeli dari berbagai desa di wilayah Mandailing Natal (Badan Pusat Statistik Kabupaten Mandailing Natal, 2025).

Dalam perkembangan administrasi pemerintahan, Kecamatan Kotanopan menjadi salah satu kecamatan di Kabupaten Mandailing Natal setelah terbentuknya Kabupaten Mandailing Natal berdasarkan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1998 tentang Pembentukan Kabupaten Daerah Tingkat II Mandailing Natal. Sejak saat itu, Kecamatan Kotanopan terus mengalami perkembangan, baik dari aspek pemerintahan, perekonomian, pendidikan, maupun infrastruktur (Badan Pusat Statistik Kabupaten Mandailing Natal, 2025).

Saat ini, perekonomian masyarakat Kecamatan Kotanopan didominasi oleh sektor perdagangan, pertanian, perkebunan, jasa, dan Usaha Mikro, Kecil,

dan Menengah (UMKM). Berbagai jenis UMKM berkembang di wilayah ini, seperti usaha kuliner, warung kelontong, konter telepon seluler, toko sembako, usaha makanan dan minuman, serta berbagai usaha jasa lainnya. Perkembangan teknologi informasi dan sistem pembayaran digital, seperti penggunaan *E-Wallet*, turut mendorong perubahan pola transaksi masyarakat sehingga memberikan kemudahan dalam aktivitas jual beli (Badan Pusat Statistik Kabupaten Mandailing Natal, 2025).

Dengan potensi ekonomi yang dimiliki, Kecamatan Kotanopan memiliki peranan penting dalam mendukung pertumbuhan ekonomi Kabupaten Mandailing Natal. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh penggunaan *E-Wallet* terhadap peningkatan pendapatan UMKM di Kecamatan Kotanopan menjadi relevan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan teknologi pembayaran digital dapat mendukung perkembangan usaha mikro, kecil, dan menengah di wilayah tersebut (Badan Pusat Statistik Kabupaten Mandailing Natal, 2025).

2. Letak Geografis Dan Batas Wilayah

Kecamatan Kotanopan merupakan salah satu kecamatan yang berada di Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kabupaten Mandailing Natal, luas wilayah Kecamatan Kotanopan adalah 325,15 km², atau sekitar 4,91% dari luas wilayah Kabupaten Mandailing Natal. Pada tahun 2024, Kecamatan Kotanopan terdiri atas 34 desa dan 2 kelurahan. Desa dengan wilayah terluas adalah Desa Usor Tolang dengan luas 58,27 km², sedangkan desa dengan wilayah terkecil adalah Desa Huta Pungkut Tonga dengan luas 0,07 km² (Badan Pusat Statistik Kabupaten Mandailing Natal, 2025).

Secara administratif, batas wilayah Kecamatan Kotanopan adalah (Badan Pusat Statistik Kabupaten Mandailing Natal, 2025):

Utara : Kecamatan Tambangan dan Kecamatan Panyabungan Timur
 Selatan : Kecamatan Ulu Pungkut
 Barat : Kecamatan Batang Natal dan Kabupaten Pasaman Barat
 Timur : Kecamatan Muara Sipongi

3. Kondisi Demografis Kecamatan Kotanopan

a. Jumlah Penduduk

Tabel 4.1
Jumlah Penduduk

Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Penduduk
14.526	14.978	29.504

Sumber : Badan Pusat Statistik Kabupaten Mandailing Natal. (2025)

Berdasarkan di atas, dapat diketahui bahwa jumlah penduduk Kecamatan Kotanopan sebanyak 29.504 jiwa, yang terdiri atas 14.526 jiwa penduduk laki-laki dan 14.978 jiwa penduduk perempuan. Data tersebut menunjukkan bahwa jumlah penduduk perempuan sedikit lebih banyak dibandingkan dengan jumlah penduduk laki-laki. Jumlah penduduk yang relatif besar tersebut merupakan salah satu potensi sumber daya manusia yang dapat mendukung perkembangan perekonomian di Kecamatan Kotanopan, khususnya pada sektor perdagangan, jasa, dan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) (Badan Pusat Statistik Kabupaten Mandailing Natal, 2025). Dengan banyaknya pelaku usaha dan masyarakat sebagai konsumen, penggunaan teknologi pembayaran digital seperti *E-Wallet* memiliki peluang untuk terus berkembang dan berkontribusi dalam meningkatkan efisiensi transaksi serta pendapatan UMKM.

b. Jumlah Penduduk Menurut Usia

Tabel 4.2
Usia Penduduk

No	Umur	Jumlah
1	0 s.d. 14 tahun	7.436
2	15 s.d. 29 tahun	7.747
3	30 s.d. 44 tahun	5.969
4	45 s.d. 60 tahun	4.410
5	Lebih dari 60 tahun	3.942
Total		29.504

Sumber : Badan Pusat Statistik Kabupaten Mandailing Natal. (2025)

Berdasarkan Tabel 4.2, jumlah penduduk Kecamatan Kotanopan tahun 2024 sebanyak 29.504 jiwa. Jumlah penduduk terbanyak berada pada kelompok umur 15 s.d. 29 tahun sebanyak 7.747 jiwa, kemudian kelompok umur 0 s.d. 14 tahun sebanyak 7.436 jiwa. Sementara itu, kelompok umur

30 s.d. 44 tahun sebanyak 5.969 jiwa, 45 s.d. 60 tahun sebanyak 4.410 jiwa, dan lebih dari 60 tahun sebanyak 3.942 jiwa (Badan Pusat Statistik Kabupaten Mandailing Natal, 2025).

Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas penduduk Kecamatan Kotanopan berada pada usia produktif. Kondisi ini menjadi potensi dalam mendukung perkembangan kegiatan ekonomi masyarakat, termasuk UMKM dan penggunaan teknologi digital seperti *E-Wallet* dalam transaksi usaha.

4. Struktur Pemerintahan Kecamatan Kotanopan

Kecamatan Kotanopan dipimpin oleh seorang camat, dengan ibukotanya terletak di Desa Pasar Kotanopan. Camat berkedudukan sebagai koordinator penyelenggaraan pemerintahan, pembangunan, dan kemasyarakatan di wilayah kerjanya, berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui sekretaris daerah. Camat mempunyai tugas pokok melaksanakan kewenangan penyelenggaraan pemerintahan, pembangunan, dan pembinaan kemasyarakatan serta tugas umum pemerintahan lainnya berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Wilayah administrasi kecamatan Kotanopan terdiri dari 34 desa dan 2 kelurahan (Badan Pusat Statistik Kabupaten Mandailing Natal, 2025).

B. Hasil Penelitian

1. Temuan Umum

a. Gambaran Umum Responden

Gambaran umum responden merupakan penjelasan mengenai karakteristik responden yang menjadi sumber data dalam penelitian. Responden dalam penelitian ini adalah pelaku UMKM di Kecamatan Kotanopan yang menggunakan atau mengetahui penggunaan *E-Wallet* dalam kegiatan transaksi usaha. Jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 orang.

1) Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin bertujuan untuk mengetahui jumlah dan persentase responden laki-laki dan perempuan yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Jenis kelamin responden dapat memberikan gambaran mengenai keterlibatan pelaku UMKM dalam menjalankan usaha serta pemanfaatan teknologi pembayaran digital berupa *E-Wallet* dalam kegiatan transaksi.

Tabel 4.3
Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi (Orang)	Persentase (%)
Laki-laki	19	63,3%
Perempuan	11	36,7%
Total	30	100%

Sumber : Hasil pengolahan menggunakan MS. Excel

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 30 orang. Responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 19 orang atau sebesar 63,3%, sedangkan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 11 orang atau sebesar 36,7%.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden penelitian ini didominasi oleh pelaku UMKM berjenis kelamin laki-laki. Hal ini menunjukkan bahwa dalam penelitian mengenai pengaruh penggunaan *E-Wallet* terhadap peningkatan pendapatan UMKM di Kecamatan Kotanopan, keterlibatan pelaku usaha laki-laki lebih banyak dibandingkan perempuan, meskipun kedua kelompok tetap memiliki peran dalam menjalankan dan mengembangkan usaha.

2) Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Karakteristik responden berdasarkan usia bertujuan untuk mengetahui tingkat usia pelaku UMKM yang menjadi responden dalam penelitian ini. Usia responden dapat memberikan gambaran mengenai pengalaman, kemampuan adaptasi, serta tingkat penerimaan terhadap perkembangan teknologi digital, khususnya penggunaan *E-Wallet* sebagai alat pembayaran dalam kegiatan usaha.

Tabel 4.4
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase (%)
15 s.d. 29 tahun	7	23,3%
30 s.d. 44 tahun	19	63,3%
45 s.d. 60 tahun	4	13,4%
Lebih 60 tahun	0	0%
Total	30	100%

Sumber : Hasil pengolahan menggunakan MS. Exel

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa responden dalam penelitian ini berjumlah 30 orang dengan kelompok usia yang beragam. Responden dengan usia 15 s.d. 29 tahun sebanyak 7 orang atau sebesar 23,3%, responden dengan usia 30 s.d. 44 tahun sebanyak 19 orang atau sebesar 63,3%, responden dengan usia 45 s.d. 60 tahun sebanyak 4 orang atau sebesar 13,4%, dan tidak terdapat responden yang berusia lebih dari 60 tahun.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden penelitian berada pada kelompok usia 30 s.d. 44 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pelaku UMKM di Kecamatan Kotanopan berada pada usia produktif dan memiliki kemampuan dalam menjalankan usaha serta beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital, termasuk penggunaan *E-Wallet* sebagai metode pembayaran dalam kegiatan transaksi usaha.

2. Temuan Khusus

1. Deskripsi Variabel Penelitian

Deskripsi variabel penelitian merupakan gambaran mengenai tanggapan responden terhadap setiap variabel yang diteliti berdasarkan jawaban kuesioner yang telah disebarkan kepada 30 pelaku UMKM di Kecamatan Kotanopan. Variabel yang dianalisis dalam penelitian ini terdiri atas Penggunaan *E-Wallet* (X) sebagai variabel independen dan Peningkatan Pendapatan UMKM (Y) sebagai variabel dependen. Analisis deskriptif dilakukan dengan menghitung frekuensi dan persentase jawaban responden pada setiap indikator menggunakan skala Likert yang terdiri atas

lima kategori, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

1) Deskripsi Variabel Pendapatan (Y)

Tabel 4.5
Deskripsi Variabel Pendapatan (Y)

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS	Total
		5	4	3	2	1	
1	Y1	3	14	10	3	0	30
2	Y2	1	13	14	2	0	30
3	Y3	3	13	9	5	0	30
4	Y4	1	13	10	5	1	30
5	Y5	3	13	9	5	0	30
6	Y6	5	14	10	1	0	30
7	Y7	2	16	7	5	0	30
8	Y8	6	15	6	3	0	30
9	Y9	5	14	10	1	0	30
10	Y10	3	12	13	2	0	30
Total		32	137	98	32	1	300
Persentasi		10,7%	45,7%	32,7%	10,7%	0,3%	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer Menggunakan Microsoft Excel

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 300 total jawaban responden pada variabel Pendapatan UMKM (Y), mayoritas responden memberikan jawaban Setuju (S) sebanyak 137 jawaban atau 45,7%. Selanjutnya, responden yang memberikan jawaban Kurang Setuju (KS) sebanyak 98 jawaban atau 32,7%, kemudian jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 32 jawaban atau 10,7%. Sementara itu, responden yang memberikan jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 32 jawaban atau 10,7%, dan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 1 jawaban atau 0,3%.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan positif terhadap variabel Pendapatan UMKM. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *E-Wallet* memberikan dukungan terhadap peningkatan pendapatan UMKM, terutama dalam mempermudah transaksi dan meningkatkan aktivitas usaha.

2) Deskripsi Variabel *E-Wallet* (X)

Tabel 4.6
Deskripsi Variabel *E-Wallet* (X)

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS	Total
		5	4	3	2	1	
1	X1	4	11	12	3	0	30
2	X2	2	11	14	2	1	30
3	X3	7	5	14	2	2	30
4	X4	3	9	14	4	0	30
5	X5	2	15	10	3	0	30
6	X6	5	12	12	0	1	30
7	X7	2	16	9	2	1	30
8	X8	3	10	13	4	0	30
9	X9	5	11	11	2	1	30
10	X10	4	13	9	3	1	30
Total		38	112	118	25	7	300
Persentasi		12,7%	37,3%	39,3%	8,3%	2,3%	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer Menggunakan Microsoft Excel

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 300 total jawaban responden pada variabel Penggunaan *E-Wallet* (X), sebagian besar responden memberikan jawaban Kurang Setuju (KS) sebanyak 118 jawaban atau 39,3%. Selanjutnya, responden yang memberikan jawaban Setuju (S) sebanyak 112 jawaban atau 37,3%, kemudian jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 38 jawaban atau 12,7%. Sementara itu, responden yang memberikan jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 25 jawaban atau 8,3%, dan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 7 jawaban atau 2,3%.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum responden memberikan tanggapan yang cukup baik terhadap variabel Penggunaan *E-Wallet*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *E-Wallet* telah mulai diterapkan oleh pelaku UMKM dalam kegiatan transaksi usaha, meskipun masih terdapat beberapa responden yang belum sepenuhnya optimal dalam memanfaatkan layanan pembayaran digital tersebut.

2. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat. Suatu instrumen penelitian dinyatakan valid apabila setiap item pernyataan memiliki hubungan yang kuat dengan skor total variabel yang diukur. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan bantuan program IBM SPSS Statistics. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah apabila nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% (0,05), maka butir pernyataan dinyatakan valid. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 30 orang, sehingga diperoleh derajat kebebasan (df) sebesar $n - 2 = 30 - 2 = 28$. Berdasarkan nilai tersebut, diperoleh r_{tabel} sebesar 0,361. Oleh karena itu, setiap item pernyataan dinyatakan valid apabila memiliki nilai $r_{hitung} > 0,361$.

Hasil uji validitas untuk variabel Penggunaan *E-Wallet* (X) dan Peningkatan Pendapatan UMKM (Y) disajikan pada tabel berikut.

1) Uji Validitas Variabel Pendapatan (Y)

Tabel 4.7
Hasil Uji Validitas Pendapatan (Y)

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Y.1	0,596	Instrumen penelitian dapat dikatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} diperoleh berdasarkan derajat kebebasan (df) = $n - 2 = 30 - 2 = 28$ dengan taraf signifikansi 5% (0,05), sehingga diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,361. Oleh karena itu, setiap butir pernyataan dinyatakan valid apabila memiliki nilai $r_{hitung} > 0,361$.	Valid
Y.2	0,763		Valid
Y.3	0,785		Valid
Y.4	0,777		Valid
Y.5	0,798		Valid
Y.6	0,748		Valid
Y.7	0,817		Valid
Y.8	0,825		Valid
Y.9	0,757		Valid
Y.10	0,648		Valid

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 23

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel di atas, diketahui bahwa seluruh butir pernyataan pada variabel Peningkatan Pendapatan UMKM (Y) memiliki nilai r_{hitung} yang lebih besar daripada r_{tabel} . maka dapat diambil kesimpulan bahwa seluruh item pernyataan dalam instrumen penelitian ini dinyatakan valid, dimana nilai Y.1 sebesar $0,596 > 0,361$, Y.2 sebesar $0,763 > 0,361$, Y.3 sebesar $0,785 > 0,361$, Y.4 sebesar $0,777 > 0,361$, Y.5 sebesar $0,798 > 0,361$, Y.6 sebesar $0,748 > 0,361$, Y.7 sebesar $0,817 > 0,361$, Y.8 sebesar $0,825 > 0,361$, Y.9 sebesar $0,757 > 0,361$, dan Y.10 sebesar $0,648 > 0,361$. Dengan demikian, seluruh item pernyataan pada variabel Pendapatan (Y) dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

2) Uji Validitas Variabel *E-Wallet*

Tabel 4.8
Hasil Uji Validitas *E-Wallet*

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
X.1	0,782	Instrumen penelitian dapat dikatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} . Nilai r_{tabel} diperoleh berdasarkan derajat kebebasan (df) = $n - 2 = 30 - 2 = 28$ dengan taraf signifikansi 5% (0,05), sehingga diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,361. Oleh karena itu, setiap butir pernyataan dinyatakan valid apabila memiliki nilai $r_{\text{hitung}} > 0,361$.	Valid
X.2	0,750		Valid
X.3	0,814		Valid
X.4	0,790		Valid
X.5	0,804		Valid
X.6	0,601		Valid
X.7	0,821		Valid
X.8	0,780		Valid
X.9	0,678		Valid
X.10	0,865		Valid

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 23

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel di atas, diketahui bahwa seluruh butir pernyataan pada variabel Penggunaan *E-Wallet* (X) memiliki nilai r_{hitung} yang lebih besar daripada r_{tabel} . maka dapat diambil kesimpulan bahwa seluruh item pernyataan dalam instrumen penelitian ini dinyatakan valid, dimana nilai X.1 sebesar $0,782 > 0,361$, X.2 sebesar $0,750 > 0,361$, X.3 sebesar $0,814 > 0,361$, X.4 sebesar $0,790$

$> 0,361$, X.5 sebesar $0,804 > 0,361$, X.6 sebesar $0,601 > 0,361$, X.7 sebesar $0,821 > 0,361$, X.8 sebesar $0,780 > 0,361$, X.9 sebesar $0,678 > 0,361$, dan X.10 sebesar $0,865 > 0,361$. Dengan demikian, seluruh item pernyataan pada variabel Penggunaan *E-Wallet* (X) dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

3) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi atau keandalan instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$.

Tabel 4.9
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Standar Reliabilitas	Keterangan
<i>E-Wallet</i> (X)	0,928	0,60	Reliabel
Pendapatan (Y)	0,914	0,60	Reliabel

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 23

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel di atas, diketahui bahwa variabel Penggunaan *E-Wallet* (X) memiliki nilai Cronbach Alpha sebesar 0,928 ($0,928 > 0,60$), sedangkan variabel Peningkatan Pendapatan UMKM (Y) memiliki nilai Cronbach Alpha sebesar 0,914 ($0,914 > 0,60$). Nilai Cronbach Alpha pada kedua variabel tersebut lebih besar dibandingkan dengan standar reliabilitas yaitu 0,60. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan pada variabel Penggunaan *E-Wallet* (X) dan Peningkatan Pendapatan UMKM (Y) dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang baik dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

3. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dilakukan untuk mengetahui apakah model regresi linear sederhana yang digunakan dalam penelitian telah memenuhi persyaratan analisis regresi. Pengujian asumsi klasik bertujuan untuk memastikan bahwa hasil analisis regresi yang diperoleh tidak mengalami penyimpangan dan dapat digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan penelitian. Dalam penelitian ini, uji asumsi klasik yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji heteroskedastisitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk memastikan apakah residual dalam model penelitian mengikuti distribusi normal. Pengujian ini merupakan salah satu prasyarat sebelum analisis regresi dilakukan. Pada penelitian ini normalitas residual diuji menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test dengan bantuan SPSS 23. Dasar pengambilan keputusan menggunakan nilai Asymp. Sig. (2-tailed), yaitu data dianggap memenuhi asumsi normalitas apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 (Ghozali, 2018).

Tabel 4.10
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.80132482
Most Extreme Differences	Absolute	.095
	Positive	.095
	Negative	-.056
Test Statistic		.095
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 23

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test pada tabel di atas, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dibandingkan dengan tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 0,05 ($0,200 > 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data residual dalam model regresi berdistribusi normal. Artinya, model regresi dalam penelitian ini telah memenuhi asumsi normalitas dan layak digunakan untuk menguji pengaruh Penggunaan *E-Wallet* (X) terhadap Peningkatan Pendapatan UMKM (Y) di Kecamatan Kotanopan.

2) Uji Heteroskedastisitas

Pengujian heteroskedastisitas dilakukan untuk melihat apakah varians residual pada model regresi tetap sama atau justru berbeda antarobservasi. Model regresi yang baik diharapkan tidak menunjukkan gejala heteroskedastisitas karena kondisi tersebut dapat memengaruhi efisiensi estimasi (Ghozali, 2018). Dalam penelitian ini, pemeriksaan dilakukan menggunakan metode Glejser dengan memperhatikan nilai signifikansi variabel independen.

Tabel 4.11
Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6.853	2.586		2.650	.013
<i>E-Wallet</i>	-.086	.073	-.219	-1.188	.245

a. Dependent Variable: RES

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 23

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas pada tabel di atas, pengujian dilakukan menggunakan metode Glejser dengan melihat nilai signifikansi pada variabel independen. Hasil pengujian menunjukkan

bahwa variabel Penggunaan *E-Wallet* (X) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,245.

Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 0,05 ($0,245 > 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan *E-Wallet* (X) tidak mengalami gejala heteroskedastisitas. Artinya, model regresi dalam penelitian ini memiliki varians residual yang tetap atau konstan, sehingga model regresi dinyatakan layak digunakan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *E-Wallet* terhadap peningkatan pendapatan UMKM di Kecamatan Kotanopan.

4. Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana digunakan untuk mengukur hubungan dan pengaruh satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Dalam penelitian ini, analisis tersebut digunakan untuk mengetahui bagaimana perubahan penggunaan *E-Wallet* (X) berkaitan dengan perubahan peningkatan pendapatan UMKM (Y), sekaligus melihat arah dan besarnya pengaruh berdasarkan persamaan regresi yang diperoleh dari pengolahan data.

Tabel 4.12
Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	16.013	4.555		3.515	.002
<i>E-Wallet</i>	.563	.128	.640	4.407	.000

a. Dependent Variable: Pendapatan
Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 23

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 16,013 + 0,563X$$

Berdasarkan persamaan regresi tersebut dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Nilai konstanta sebesar 16,013 menunjukkan bahwa apabila variabel penggunaan *E-Wallet* dianggap bernilai nol (0), maka peningkatan pendapatan UMKM memiliki nilai sebesar 16,013.
- 2) Nilai koefisien regresi penggunaan *E-Wallet* sebesar 0,563 menunjukkan bahwa penggunaan *E-Wallet* memiliki arah hubungan positif terhadap peningkatan pendapatan UMKM. Artinya, setiap terjadi peningkatan penggunaan *E-Wallet* sebesar 1 satuan, maka peningkatan pendapatan UMKM akan meningkat sebesar 0,563 satuan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *E-Wallet* (X) memiliki pengaruh positif terhadap Peningkatan Pendapatan UMKM (Y). Artinya, semakin tinggi penggunaan *E-Wallet* yang diterapkan oleh pelaku UMKM, maka Peningkatan Pendapatan UMKM cenderung mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan hasil analisis regresi linear sederhana yang menunjukkan bahwa variabel independen Penggunaan *E-Wallet* memiliki nilai koefisien regresi yang bernilai positif.

5. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen yaitu Penggunaan *E-Wallet* (X) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen yaitu Peningkatan Pendapatan UMKM (Y). Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan melalui uji parsial (uji t) untuk mengetahui pengaruh variabel Penggunaan *E-Wallet* secara individu terhadap Peningkatan Pendapatan UMKM, serta uji koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel Penggunaan *E-Wallet* dalam menjelaskan perubahan pada Peningkatan Pendapatan UMKM.

1) Uji Parsial (Uji t)

Uji parsial (uji t) bertujuan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen secara individual terhadap variabel dependen. Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel

Penggunaan *E-Wallet* (X) berpengaruh terhadap Peningkatan Pendapatan UMKM (Y) (Ghozali, 2018).

Tabel 4.13
Hasil Uji Parsial (Uji t)

Coefficients ^a					
Model			Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
<i>E-Wallet</i>	.563	.128	.640	4.407	.000

a. Dependent Variable: Pendapatan
Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 23

Berdasarkan hasil uji t pada tabel di atas, diperoleh nilai t_{hitung} variabel Penggunaan *E-Wallet* sebesar 4,407 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai t_{tabel} ditentukan berdasarkan rumus $df = n - 2$, dengan $(n) = 30$ sebagai jumlah sampel, sehingga $df = 30 - 2 = 28$. Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $df = 28$, diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,048. Karena nilai $t_{\text{hitung}} (4,407) > t_{\text{tabel}} (2,048)$ dan nilai signifikansi $(0,000) < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan *E-Wallet* berpengaruh terhadap Peningkatan Pendapatan UMKM di Kecamatan Kotanopan.

2) Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi perubahan yang terjadi pada variabel dependen (Ghozali, 2018).

Tabel 4.14
Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.640 ^a	.410	.388	4.886

a. Predictors: (Constant), *E-Wallet*
Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 23

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel Model Summary, diperoleh nilai R Square sebesar 0,410. Nilai tersebut menunjukkan bahwa variabel Penggunaan *E-Wallet* (X) mampu menjelaskan variabel Peningkatan Pendapatan UMKM (Y) sebesar 41%. Sedangkan sisanya sebesar 59% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini yang tidak diteliti. Faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi peningkatan pendapatan UMKM antara lain Modal usaha, Kualitas produk, Harga produk, Jumlah pelanggan, Promosi serta faktor pendukung lainnya dalam pengembangan UMKM (Tambunan, 2021).

C. Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan *E-Wallet* terhadap Peningkatan Pendapatan UMKM di Kecamatan Kotanopan

Hipotesis penelitian menyatakan bahwa penggunaan *E-Wallet* mempunyai pengaruh terhadap peningkatan pendapatan UMKM di Kecamatan Kotanopan. Hasil pengujian parsial menggunakan SPSS terhadap 30 responden menghasilkan nilai t-hitung 4,407, sedangkan t-tabel sebesar 2,048 pada taraf signifikansi 5%. Karena 4,407 lebih besar daripada 2,048 dan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *E-Wallet* terhadap peningkatan pendapatan UMKM di wilayah penelitian.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui Technology Acceptance Model (TAM) yang dikemukakan Davis. Model ini menempatkan persepsi manfaat (perceived usefulness) dan persepsi kemudahan penggunaan (perceived ease of use) sebagai unsur penting dalam penerimaan teknologi. Dalam konteks penelitian, *E-Wallet* memberi manfaat berupa proses pembayaran yang lebih mudah dan cepat serta membantu efisiensi transaksi. Ketika teknologi tersebut dirasakan bermanfaat dan mudah digunakan, aktivitas transaksi dapat meningkat sehingga peluang peningkatan penerimaan usaha juga semakin besar.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori pendapatan yang menjelaskan bahwa perkembangan pendapatan usaha dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan digital payment. Pemanfaatan

E-Wallet sebagai metode pembayaran digital dapat membantu UMKM memperluas kemudahan transaksi dan meningkatkan peluang penerimaan pendapatan usaha.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Saputra (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan sistem pembayaran *E-Wallet* (QRIS) berpengaruh signifikan terhadap pendapatan UMKM di Kabupaten Sleman. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembayaran digital dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan usaha UMKM.

