

Pengaruh *Computer Self Efficacy, Literacy Digital, Dan Social Influence* Terhadap Penggunaan Dompot Digital Pada Mahasiswa Akuntansi Untag Surabaya

Octavia Dwi Sagita Sari

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Putri Nadiya Puspitasari

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Imeltiana

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Maria Yovita .R. Pandin

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Jl. Semolowaru No. 45, Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur

Korespondensi penulis: osagitasari@gmail.com, Putrinadiap6@gmail.com, Imeltiana07@gmail.com, yovita_87@untag-sby.ac.id

Abstract. *The purpose of this study was to determine the effect of computer self-efficacy, digital literacy, and social influence on the use of digital wallets by Untag Surabaya accounting students. The method used in this study is a quantitative method with SPSS version 22 supporting tools. The population of this study was Untag Surabaya students. 106 students have been determined as the sample of this study because they have met the criteria. Multiple linear regression technique is used for hypothesis analysis in this study. The results of data analysis show that the computer self-efficacy variable has a significance value of $0.067 > 0.05$ and digital literacy has a significance value of $0.067 > 0.05$ so that it can be ascertained that these two variables have no effect on the digital wallet of Untag accounting students, while the social influence variable has a significance value of $0.000 < 0.05$ can be ascertained to have an influence on the use of digital wallets for Untag Surabaya accounting students.*

Keywords: *computer self efficacy, literacy digital, social influence, digital wallet*

Abstrak. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *computer self efficacy, literacy digital, dan social influence* pada penggunaan dompet digital oleh mahasiswa akuntansi Untag Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan alat penunjang SPSS versi 22. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Untag Surabaya. Sebanyak 106 mahasiswa telah ditetapkan sebagai sampel penelitian ini karena telah memenuhi kriteria. Teknik regresi linier berganda digunakan untuk analisis hipotesis dalam penelitian ini. Hasil analisis data diketahui bahwa variabel *computer self efficacy* memiliki nilai signifikansi $0,067 > 0,05$ dan *literacy digital* memiliki nilai signifikansi $0,067 > 0,05$ sehingga dapat dipastikan kedua variabel tersebut tidak memiliki pengaruh pada dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag, sedangkan variabel *social influence* memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dapat dipastikan memiliki pengaruh pada penggunaan dompet digital mahasiswa akuntansi Untag Surabaya.

Kata kunci: *computer self-efficacy, literacy digital, social influence, dompet digital*

LATAR BELAKANG

Pada masa kini, teknologi dompet digital semakin populer dan telah banyak digunakan oleh kalangan masyarakat. Perkembangan teknologi dompet digital ini memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap budaya konsumtif masyarakat dan mampu mempermudah aktivitas masyarakat, dalam berbagai hal termasuk berbelanja. Namun, ternyata masih cukup banyak masyarakat ataupun mahasiswa yang belum memanfaatkan teknologi tersebut secara maksimal. Dalam konteks ini, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan dompet digital khususnya pada mahasiswa Akuntansi Untag Surabaya. Faktor-faktor tersebut, yaitu *computer self efficacy*, *literacy digital*, dan *social influence*.

Keyakinan seseorang terkait kemampuannya dalam menggunakan komputer atau teknologi lainnya dikenal dengan istilah *computer self efficacy*, sedangkan *literacy digital* adalah kemampuan individu dalam menjangkau, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi yang berasal dari teknologi digital. Sementara itu, pengaruh yang berasal dari lingkungan sekitar individu, termasuk dari keluarga, teman, dan media sosial dikenal dengan istilah *social influence*.

Sebagai pengguna teknologi informasi dan komunikasi sehari-hari, mahasiswa akuntansi Untag Surabaya diharapkan mampu memanfaatkan teknologi dompet digital dengan baik. Maka dari itu, dalam penelitian ini akan dilaksanakan dalam rangka menguji pengaruh *computer self efficacy*, *literacy digital*, dan *social influence* terhadap penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag Surabaya.

Pada penelitian sebelumnya, telah dinyatakan bahwa ketiga faktor di atas memiliki pengaruh terhadap penggunaan teknologi. Akan tetapi, belum banyak penelitian yang mengkaji faktor-faktor tersebut secara bersama-sama dalam konteks penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi. Dalam penelitian ini, kami memilih mahasiswa akuntansi Untag Surabaya sebagai objeknya.

Dalam penelitian kali ini, kami mengajukan hipotesis bahwa *computer self efficacy*, *literacy digital*, dan *social influence* memberikan pengaruh positif terhadap penggunaan dompet digital seperti melalui Go-Pay, DANA, OVO, dll pada mahasiswa akuntansi Untag Surabaya. Output dari penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pemahaman faktor yang mempengaruhi penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag Surabaya serta dapat dijadikan sebagai dasar dalam meningkatkan penggunaan dompet digital pada kalangan mahasiswa.

KAJIAN TEORITIS

Computer Self Efficacy

(Pandin, Prihastuty, Trihastuti, & Yustini, 2023) menyatakan bahwa *computer self-efficacy* adalah keyakinan seseorang terkait kemampuannya dalam menggunakan atau mengoperasikan komputer guna mencapai tujuan. (Pandin, Prihastuty, Trihastuti, & Yustini, 2023) CSE (*Computer Self-Efficacy*) dapat meningkatkan kepercayaan diri seseorang dalam mengidentifikasi tugas-tugas akademik, menetapkan tolak ukur untuk tugas-tugas penting yang harus diselesaikan, serta mengambil tanggung jawab atas kesuksesan mereka sendiri dalam mencapai tujuan akademik mereka.

Keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk mengkoordinasikan dan melakukan apa yang diperlukan dalam kegiatan atau pekerjaan untuk diri mereka sendiri adalah definisi *self efficacy* menurut (Feist & Feist, 2010). Menurut (Compeau & Higgins, 1995), *computer self efficacy* berguna untuk penilaian kapabilitas dan keahlian dalam bidang komputer dan melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan Teknologi Informasi (IT). *Self efficacy* adalah penilaian kemampuan seseorang untuk berhasil melakukan tugas tertentu (Bandura, 1997). Penilaian *self efficacy* mempengaruhi kecenderungan individu untuk terlibat dalam tugas serta tingkat pengerahan tenaga dan daya tahan yang ditunjukkan (Bandura, 1997). Kemandirian diri adalah konstruk spesifik situasi atau domain spesifik yang dapat bervariasi antar jenis aktivitas dan tugas (Bandura, 1997). Menurut (Compeau & Higgins, 1995) didefinisikan sebagai keyakinan diri dalam menggunakan komputer (*Computer Self-Efficacy*), yang disingkat CSE, untuk penilaian kapabilitas & keahlian dalam bidang komputer dan melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan Teknologi Informasi (IT).

Literacy Digital

(Dinata, Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa, 2021) menyatakan bahwa literasi digital adalah keahlian seseorang dalam memanfaatkan perangkat komputer guna mengakses beragam informasi dalam lingkungan digital. Secara sederhana, literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan pengguna media digital untuk mendapatkan, memproses, dan menyampaikan informasi (Pradana, 2018). (Dinata, Literasi Digital dalam Pembelajaran Daring, 2021) terdapat tujuh aspek yang dapat membantu dalam pengembangan literasi digital, yaitu :

- 1) Dimensi kultural;
- 2) Dimensi kognitif;

- 3) Dimensi konstruktif;
- 4) Dimensi komunikatif;
- 5) Dimensi kepercayaan diri bertanggung jawab;
- 6) Dimensi kreatif;
- 7) Dimensi kritis dalam menyikapi konten.

Literasi digital semakin penting sebagai inisiatif utama dalam memberikan pembelajaran dan dukungan kepada pengguna internet, terutama mereka yang aktif di media sosial (Restianty, 2018).

(Hobbs, 2017) menyatakan bahwa literasi digital memiliki sifat yang fleksibel serta dinamis sejalan dengan berkembangnya teknologi dalam masyarakat. Literasi digital merupakan kemampuan seseorang untuk memahami dan memanfaatkan informasi yang diperoleh dari perangkat digital dari berbagai sumber (Gilster, 1997).

Literasi digital memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain, dapat melakukan pekerjaan secara efisien, dan dapat meningkatkan keaktifan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan yang sama (Mohammadyari & Singh, 2015).

(Sense, 2009) menyatakan literasi digital mencauo 3 hal penting yaitu bagaimana memanfaatkan teknologi, mendeskripsikan dan mengerti konteks dari konten digital. Menurut (Wright, 2015) terdapat sepuluh manfaat dari literasi digital, yaitu meningkatkan efisiensi, mempercepat proses belajar, membantu penghematan biaya, memberikan informasi yang terpercaya, mempermudah memperoleh informasi terbaru, membantu kelancaran interaksi, membantu menentukan keputusan yang tepat, membantu pekerjaan sehari-hari, membantu memperbaiki suasana hati karena konten digital yang bersifat menghibur dan dapat mempengaruhi pemikiran seseorang menjadi lebih positif.

Social Influence

(Sari, Adiwibowo, & Hurriyati, 2012) menyatakan bahwa *social influence* dapat dilihat dari seberapa jauh persepsi individu terhadap suatu hal yang dipercaya orang lain terkait penggunaan sistem yang baru. (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003) berpendapat bahwa pengaruh sosial merupakan tingkat di mana suatu individu dianggap penting meyakinkan orang lain dalam memanfaatkan teknologi atau menggunakan system. *Social influence* juga mengacu pada peran orang lain dalam mempengaruhi keputusan seseorang (Wang, Chou, & Pei-Yu, 2014). Selain itu *social Influence* terdiri dari dua dimensi yaitu (Wang, Chou, & Pei-Yu, 2014).

1. *Social influence* yang berkaitan dengan persepsi konsumen pada sesuatu yang boleh dan tidak boleh dilakukan disebut sebagai *subjective norms*. Menurut (Tanakinjal, Andrias, Sondoh, & Ibrahim, 2012) *subjective norms* memiliki 2 indikator, sebagai berikut:
 1. *Subjective norms* yang memotivasi rasa percaya diri pada konsumen terkait cara menghadapi suatu yang disebut sebagai *behavior belief*.
 2. *Subjective norms* yang memotivasi rasa percaya seseorang terkait hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan disebut *normative belief*.
2. *Social influence* yang tercipta akibat suatu kondisi perilaku konsumen yang berpotensi diperhatikan oleh konsumen lain dan mencerminkan berbagai persepsi konsumen terhadap perilaku konsumen lain yang mempengaruhi keputusan konsumen yang disebut sebagai *visibility*. *Visibility* memiliki 2 indikator, yaitu:
 1. Ketika konsumen melihat orang lain melakukan suatu kegiatan yang memotivasi konsumen agar melakukan kegiatan yang sama, maka hal tersebut merupakan indikator *visibility* berupa perilaku konsumen lain.
 2. Ketika konsumen memperhatikan kondisi lingkungan sekitar dan banyak melakukan kegiatan tertentu yang membuatnya termotivasi untuk melakukan kegiatan yang sama, maka hal tersebut merupakan indikator *visibility* berupa pengaruh lingkungan.

Menurut (Mustaqim, Rizky, Kusyanti, & Aryadita, 2018), *social influence* berpengaruh positif pada keinginan seseorang untuk memanfaatkan kecanggihan ilmu pengetahuan. (Hidayat, Aini, & Fetrina, 2020) berpendapat bahwa *social influence* mempengaruhi pemanfaatan teknologi dompet digital.

Dompot Digital

Dompot digital, juga dikenal sebagai dompet elektronik, adalah suatu bentuk akun pembayaran elektronik yang memungkinkan individu untuk menyimpan dana secara elektronik yang bertujuan untuk digunakan dalam transaksi di kemudian hari (Manurung & Silalahi, 2022). Menurut (Ramadhanty, Permana, Fauzia, & Rahmawati, 2021) Dompot digital adalah sebuah bentuk uang elektronik yang memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi pembayaran melalui ponsel pintar mereka dan dengan terhubung ke internet. Dalam penelitian (Hidayat, Aini, & Fetrina, 2020) dinyatakan bahwa dompet digital merupakan sebuah aplikasi komputer yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan uang dalam bentuk digital, melakukan pembayaran digital, serta melakukan berbagai

jenis transaksi tanpa menggunakan uang tunai. (Jonathan & Soelasih, 2022) menyatakan bahwa dompet digital sebuah aplikasi yang menggunakan server sebagai basisnya dan memiliki sistem yang menghubungkan perusahaan-perusahaan dompet digital.

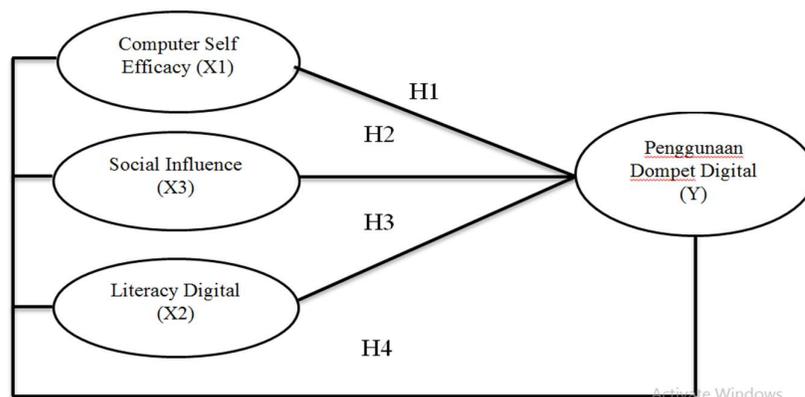
Menurut (F, J, & G, 2011) dompet digital atau *e-wallet* merupakan perangkat elektronik atau layanan jasa yang dapat digunakan oleh penggunanya untuk melakukan transaksi secara online untuk membeli barang atau jasa. Dompet digital membatasi jumlah uang yang dapat disimpan di aplikasinya. (S, Suyoto, & Pranowo, 2016) mengatakan bahwa dompet digital atau *e-wallet* adalah sebagai kemudahan dalam bertransaksi tanpa perlu membawa uang dalam bentuk fisik dan dapat disalurkan pada saat melakukan kegiatan lain.

Masyarakat yang menggunakan dompet digital didominasi oleh kalangan milenial atau kalangan muda karena faktor keamanan, faktor kenyamanan, dan faktor efisiensi. Generasi milenial diduga mempunyai literasi yang lebih bagus dalam transaksi nontunai (Rizal, 2020).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini kerangka konseptual yang dibentuk bertujuan untuk mengetahui potensi pengaruh *computer self efficacy*, *literacy digital*, dan *social influence* terhadap penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag Surabaya. Kerangka konsep penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar Kerangka Konseptual



Hipotesis

Berdasarkan teori yang sudah dijelaskan maka hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

Hipotesis 1: Terdapat pengaruh *computer self efficacy* terhadap penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag Surabaya

Hipotesis 2: Terdapat pengaruh *literacy digital* terhadap penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag Surabaya

Hipotesis 3: Terdapat pengaruh *social influence* terhadap penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag Surabaya.

Hipotesis 4: Terdapat pengaruh *computer self efficacy*, *literacy digital*, dan *social influence* terhadap penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag Surabaya.

Metodologi

Pendekatan yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2017) metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivism*, guna memahami populasi atau sampel, menghimpun data dengan alat penunjang penelitian, serta analisis data statistik dengan tujuan untuk uji hipotesis, dapat disebut sebagai metode pendekatan kuantitatif. Metode *Purposive Sampling* digunakan dalam penelitian ini. *Purposive Sampling* merupakan metode penentuan sampel penelitian yang mempertimbangkan hal-hal tertentu (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan alat penelitian atau instrumen dengan penyebaran kuesioner melalui link google form kepada 106 sampel pada mahasiswa akuntansi Untag Surabaya angkatan 2021 pada pengguna dompet digital untuk memperoleh data yang valid dan akurat. Selain itu, pada penelitian ini data dianalisis dengan program SPSS versi 22 guna menguji validitas, reabilitas, normalitas, multikoleniaritas dan heteroskedasitas. Uji t dan Uji f dilakukan untuk pengujian hipotesis yang telah ditentukan.

Sumber dan Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan kebenaran dalam penelitian, oleh karena itu penelitian memilih menggunakan data kuantitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian adalah dengan membagikan kuesioner responden atau pengumpulan dengan data primer. Menurut (Sugiyono, 2017) data primer merupakan informasi/cuoqqqdata yang diperoleh secara langsung dari narasumber kepada peneliti. Dalam penelitian teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi data yang valid dan akurat, maka peneliti dengan melakukan penyebaran atau pengisian kuesioner melalui *google form* yang telah disediakan terhadap seluruh sampel yang berjumlah 106 mahasiswa akuntansi Untag Surabaya.

Uji Hipotesis

Proses untuk evaluasi bukti yang berasal dari sampel yang menjadi dasar pengambilan keputusan mengenai populasi adalah definisi dari uji hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini melalui teknik dasar analisis deskriptif dengan distribusi frekuensi. Beberapa uji hipotesis untuk menguji hipotesis adalah acuan guna menguji apakah terdapat pengaruh variabel X pada variabel Y. Adapun variabel X pada penelitian ini adalah *computer self efficacy*, *literacy digital*, dan *social influence*. Variabel Y adalah penggunaan Dompert Digital pada Mahasiswa Akuntansi Untag Surabaya. Penelitian ini menggunakan uji t dan uji f adalah sebagai berikut:

1. Uji t Parsial

Menurut (Widjarjono, 2010) adalah uji yang digunakan untuk menguji seberapa besar pengaruh pada masing-masing variabel independen secara individual pada variabel dependen.

2. Uji f Simultan

Menurut (Kuncoro, 2009) adalah uji yang digunakan untuk menguji ada atau tidak signifikan pengaruh variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Rekapitulasi Kuisioner Variabel *Computer Self Efficacy*

Computer Self Efficacy	SS	S	TS	STS
Saya merasa percaya diri dalam menggunakan komputer.	17	82	5	2
Saya merasa mudah dalam memahami penggunaan aplikasi komputer baru.	14	74	18	0
Saya merasa mampu memecahkan masalah yang terkait dengan penggunaan komputer	9	58	37	2

Tabel 2. Rekapitulasi Kuisisioner Variabel *Literacy Digital*

Literacy Digital	SS	S	TS	STS
Saya merasa mampu memecahkan masalah yang terkait dengan penggunaan komputer	9	59	36	2
Saya mampu memahami dan mengevaluasi informasi yang diperoleh melalui internet.	22	77	7	0
Saya mampu mengelola dan menyimpan informasi digital dengan baik.	16	83	7	0

Tabel 3. Rekapitulasi Kuisisioner Variabel *Social Influence*

Social Influence	SS	S	TS	STS
Saya merasa terdorong untuk menggunakan dompet digital karena teman-teman saya juga menggunakannya.	13	72	20	1
Saya merasa terdorong untuk menggunakan dompet digital karena keluarga saya juga menggunakannya	12	60	33	1
Saya merasa terdorong untuk menggunakan dompet digital karena iklan dan promosi yang sering saya lihat.	10	63	28	5

Tabel 4. Rekapitulasi Kuisisioner Variabel Dompet Digital

Dompot Digital	Ya	Tidak
Apakah Anda pernah menggunakan dompet digital?	91	15
Apakah Anda merasa penggunaan dompet digital lebih mudah dan praktis daripada menggunakan uang tunai?	87	19
Menurut Anda, apakah penggunaan dompet digital memudahkan transaksi keuangan Anda?	95	11
Apakah penggunaan dompet digital membantu Anda dalam mengatur keuangan Anda?	79	27
Apakah Anda pernah mengalami kendala saat menggunakan dompet digital?	60	46
Apakah Anda merasa aman menggunakan dompet digital dalam melakukan transaksi keuangan?	92	14

Hasil penelitian terhadap 106 responden telah melalui tahap uji validitas. Sebanyak 15 butir pertanyaan dari variable X1, X2, X3 dan Y telah diuji validitas serta dinyatakan valid. Hal tersebut mengidentifikasi bahwa 15 butir pertanyaan yang ada dapat digunakan untuk mengukur pengaruh *computer self efficacy*, *literacy digital*, dan *social influence* terhadap pengguna dompet digital pada mahasiswa akuntansi. Berdasarkan r table, karena menggunakan 106 responden dengan batas sebesar 0,05. Maka nilai pada uji validitas Pearson Correlation dari seluruh variable yang diuji memiliki nilai >0,1891. Maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa 15 butir soal tersebut valid.

Dari hasil uji reabilitas, dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian ini bersifat reliabel. Hal tersebut karena koefisien cronbach's alpha pada variable *computer self efficacy* dan *literacy digital* mempunyai nilai yang melebihi atau lebih besar dari 0,70 yang artinya nilai hasil uji instrument riset ini dinyatakan valid dan reliabel dari 3 butir pertanyaan *computer self efficacy* dan 3 butir pertanyaan *literacy digital*. Pada tahap uji reabilitas, variable *computer self efficacy* memiliki nilai cronbach's alpha sebesar 0,883 sementara *literacy digital* memiliki nilai cronbach's alpha sebesar 0,873 begitu pula untuk variabel *social influence* yang memiliki nilai cronbach's alpha sebesar 0,959. Karena semua variabel memiliki cronbach's alpha memiliki nilai lebih dari 0,60. Maka, hasil dari

uji reliabilitas variabel penggunaan dompet digital dengan uji crronbach's Alpha sebesar 0,917. Dari uji tersebut, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa secara keseluruhan variable dinyatakan realibel.

Pada uji normalitas menggunakan Skewness dan Kurtosis. Skewness untuk mengukur kemencengan pada data sedangkan Kurtosis untuk mengukur puncak dari data distribusi. Data dikatakan berdistribusi normal jika memiliki nilai Skewness dan Kurtosis mendekati 0. Pada bagian Skewness maupun Kurtosis dapat diketahui masing-masing nilai variabel *computer self efficacy* sebesar -0,438 dan 0,455; variabel *literacy digital* sebesar -0,173 dan 0,962; variabel *social influence* sebesar 0,132 dan 0,35. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa data teratribusi secara normal.

Berdasarkan hasil uji multikoleniaritas pada table Collinearity Diagnostics, nilai Eigenvalue sebesar $0,002 < 0,01$ sedangkan, nilai Condition Index sebesar $46,609 > 30$. Oleh sebab itu, diperoleh kesimpulan multikoleniaritas tidak terjadi.

Berdasarkan uji heterokedastisitas dengan metode glejser ini, Abs_RES berperan sebagai variable dependen. Sementara nilai sig. untuk variable *computer self efficacy* (X1) sebesar 0,826 atau sebesar 82,6%; nilai sig. *literacy digital* (X2) sebesar 0,151 atau sebesar 15,1%; dan sig. *social influence* (X3) sebesar 0,077 atau 7,7%. Pada uji heterokedastisitas disimpulkan tidak terjadi pada model regresi ini karena nilai signifiikansi ketiga variable lebih besarr dari 0,05 atau 5%.

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Computer Self Efficacy (X1)	106	6	3	9	6,23	1,469	2,158
Literacy Digital (X2)	106	7	3	10	6,07	1,456	2,119
Social Influence (X3)	106	9	3	12	6,59	1,876	3,520
Penggunaan Dompot Digital (Y)	106	6	6	12	7,25	1,972	3,887
Valid N (listwise)	106						

Pada table diatas, diketahui jumlah responden (N) sebanyak 106 mahasiswa. *Computer self efficacy* memiliki nilai paling kecil sebesar 3 dan nilai terbesar yaitu 9. Nilai tersebut menunjukkan bahwa respon terhadap *computer self efficacy* adalah antara 3 dan 9. Sedangkan standar deviasi 1,469 lebih besar dari rata-rata yaitu, 6,23. Artinya, dari data *computer self efficacy* memiliki sebaran yang besar. *Literacy digital* memiliki nilai minimum 3 dan nilai maksimum 10, yang menunjukkan bahwa respon terhadap *literacy digital* adalah antara 3 dan 10. Standar deviasi 1,456 lebih besar dari mean 6,07 yang berarti data memiliki sebaran yang besar. *Social influence* memiliki nilai paling kecil 3 dan nilai paling besar 12, rata-rata 6,59 serta standar deviasi 1,876. Sedangkan pada penggunaan dompet digital nilai paling kecil 6, nilai paling besar 12, rata-rata 7,25 serta standar deviasi 1,972.

Uji Hipotesis

1. Uji t Parsial

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1,559	,527		2,959	,004
Computer Self Efficacy (X1)	,637	,345	,474	1,848	,067
Literacy Digital (X2)	-,484	,283	-,357	-1,710	,090
Social Influence (X3)	,707	,171	,673	4,133	,000

Berdasarkan tabel Coefficients diatas, dapat dilihat nilai sig. untuk variable *computer self efficacy* yakni $0,067 > 0,05$; nilai signifikansi variable *literacy digital* yakni $0,090 > 0,05$; serta nilai variable *social influence* adalah $0,000 < 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H1 atau hipotesis pertama ditolak. Artinya *computer self efficacy* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag Surabaya. Sedangkan H2 atau hipotesis kedua ditolak karena nilai signifikansi $0,090 > 0,05$. Hal itu berarti *literacy digital* tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag Surabaya. H3 atau hipotesis ketiga diterima karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya

social influence berpengaruh signifikan terhadap penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag Surabaya.

2. Uji f Simultan

ANOVA^a

	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	263,412	3	87,804	61,889	,000 ^b
	Residual	144,711	102	1,419		
	Total	408,123	105			

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya diperoleh kesimpulan bahwa H4 diterima. Artinya, *computer self efficacy*, *literacy digital*, dan *social influence* berpengaruh terhadap penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag Surabaya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Sesuai dengan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil nilai t pada uji regresi linier berganda pada variable *computer self efficacy* adalah 1,848 dengan nilai sig. $0,067 > 0,05$ yang berarti *computer self efficacy* tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis 1 ditolak. Hasil nilai t pada uji regresi linier berganda pada variable *literacy digital* adalah -1,710 dengan nilai sig. $0,067 > 0,05$ yang berarti tidak ada pengaruh signifikan terhadap penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis 2 ditolak. Hasil nilai t pada uji regresi linier berganda pada variable *social influence* adalah 4,133 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti *social influence* berpengaruh terhadap penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag. Maka, dapat disimpulkan bahwa hipotesis 3 diterima. Berdasarkan pengujian dengan uji f (Simultan) didapatkan hasil bahwa variable *computer self efficacy*, *literacy digital*, dan *social influence* memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya, *computer self efficacy*, *literacy digital*, dan *social influence* memiliki pengaruh terhadap penggunaan dompet digital pada mahasiswa akuntansi Untag Surabaya atau hipotesis 4 diterima.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan tidak adanya pengaruh *computer self efficacy* dan *literacy digital* terhadap penggunaan dompet digital serta kurangnya pemanfaatan *computer self efficacy* dan *literacy digital* oleh sebagian besar mahasiswa akuntansi Untag Surabaya. Sehingga diperlukan adanya peningkatan pemanfaatan *literacy digital*. Dengan adanya penelitian ini maka, penulis berharap pembaca dapat lebih memperkaya wawasan terkait penggunaan dompet digital masa kini. Pada peneliti berikutnya maka, diharapkan dapat mengambil sampel yang lebih banyak untuk dipelajari

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1997). *Self Efficacy. The Exercise of Control*. New York: W.H. Froeman and Company.
- Compeau, D. R., & Higgins, C. A. (1995). *Computer Self-Efficacy: Development of a Measure and Initial Test*. MIS Quarterly.
- dkk, K. A. (2005). *The Influence of Trainee Gaming Experience and Computer Self-Efficacy on Learner Outcomes of Videogame-Based Learning Environments*. Diane Publishing Co.
- Dinata, K. B. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Vol.19* , 106.
- Dinata, K. B. (2021). Literasi Digital dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Eksponen Vol.11* , 25.
- Eryadi, H. T., & Yuliana, E. (2016). Pengaruh Perceived Value dan Socila Influence Terhadap Purchase Intention Smartphone 4G Pada Pelanggan Bandung Electronic Center. *eProceedings of Management Vol.3* , 88.
- F, S., J, M.-A., & G, K. (2011). vision for industrial ecology. *journal of industrial ecology*, 654-656.
- Feist, J., & Feist, G. J. (2010). *Theories of personality*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literasi* . New York: INC Publisher .
- Hidayat, M. T., Aini, Q., & Fetrina, E. (2020). Penerimaan Pengguna E-wallet Menggunakan UTAUT 2. *Jurnal Teknik Elektro dan Teknologi Informasi* , 239-424.
- Hobbs, R. (2017). *Create to Learn: Introduction to Digital Literacy*. Inc Publisher .
- Jonathan, R., & Soelasih, Y. (2022). Pembentuk Intention to Use Dompot Digital Melalui Consumer Attitude. *Jurnal Manajemen Vol.19* , 41.
- Kuncoro, M. (2009). *Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi* . Jakarta: ERLANGGA.
- Manurung, R. A., & Silalahi, P. R. (2022). Pengaruh Penggunaan Dompot Digital Terhadap Mental Accounting pada Remaja di Kota Medan. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen Vol.2* , 133-134.

- Mohammadyari, & Singh, H. (2015). *Computers & Education Understanding the effect of e-learning on individual performance : The role of digital literacy.* . Computers & Education.
- Mustaqim, Rizky, N., Kusyanti , & Aryadita. (2018). Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan e-commerce XYZ menggunakan Model UTAUT. 2584-2593.
- Pandin, M. Y., Prihastuty, D. R., Trihastuti, A., & Yustini, R. S. (2023). Mediation Effect of Computer Self-Efficacy, Between Learning Motivation and Learning Achievement. *Jurnal Ekonomi Manajemen* , 27.
- Pradana, Y. (2018). Atribusi Kewargaan Digital dalam Literasi Digital. *Untirta Civic Education Journal Vol.3* , 170.
- Ramadhanty, V. D., Permana, R. I., Fauzia, B. R., & Rahmawati, N. A. (2021). Analisis Faktor Penggunaan Dompot Digital di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi Surabaya. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi Vol.8* , 313.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Jurnal Kehumasan Vol.1* , 74.
- Rizal, A. (2020). *Buku Ajar Manajemen Pemasaran Di Era Masyarakat Industri.* Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Syah, R., Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal Aksara Agar Berdaya Vol.10* , 62.
- S, M., Suyoto, & Pranowo. (2016). Exploring mobile wallet adoption in Indonesia using UTAUT2: An approach from consumer perspective. *ICST*, 11-16.
- Sari, A. Y. (2021). Pengaruh performance Expectancy, Social Ifluence, Literasi Keuangan Digital dan Computer Self Efficacy terhadap Penggunaan E-wallet pada Mahasiswa Akuntansi UNY. *Pengaruh performance Expectancy, Social Ifluence, Literasi Keuangan Digital dan Computer Self Efficacy terhadap Penggunaan E-wallet pada Mahasiswa Akuntansi UNY* .
- Sari, M., Adiwibowo, L., & Hurriyati, R. (2012). Analisis Perilaku Pengguna Teknologi Informasi Pada Perguruan Tinggi Berstatus BHMN. (*Studi Penerapan Teknologi Informasi Pada FPEB-Universitas Pendidikan Indonesia*)., 9-10.
- Sense, C. (2009). *Digital Literacy and Citizenship in the 21st Century.* San Fransisco: Common Sense Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D - MPKK.* Bandung : ALFABETA .
- Tanakinjal, G. H., Andrias, R. M., Sondoh, S. L., & Ibrahim, A. A. (2012). Relationship Between Perceived Benefits And Social Influence Towards Self-Disclosure And Behavioral Intention In Web 2.0. *europen journal of business and social sciences*, 63-75.
- Tusyanah. (2022). *Eksplorasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Adopsi Transaksi Nontunai dengan Model Utaut pada Generasi Millenial.* Qiara Media .
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS quarterly*, 425-478.

Wang, Chou, E. S.-T., & Pei-Yu, N. (2014). Consumer Characteristics, Social Influence, and System Factors on Online Group-Buying Repurchasing Intention. *Journal of Electronic Commerce Research*, 119-132.

Widjarjono, A. (2010). *Analisis multi variat terapan* . Yogyakarta : UPP STIM YKPN.

Wright, B. (2015). *TOP 10 benefits of Digital skills* . Retrieved Juni 15, 2023, from Web Percent: <http://webpercent.com/top-10-benefits-of-digital-skills/>