JURNAL ILMIAH MANAJEMEN DAN KEWIRAUSAHAAN Vol 6 No 2 Oktober 2026 pp 41-56
p-ISSN : 2808-876X (print)
e-ISSN : 2798-1312 (online)
http://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/IMK

Pengaruh Gaya Hidup dan Kemudahan Transaksi Terhadap Penggunaan Aplikasi Dompet Digital Oleh Generasi Z di Kota Cirebon

Mayvina Nanda Wijaya [1*], Sudadi Pranata [2], Feri Fauzi [3]
[1] Universitas Catur Insan Cendekia, Jl. Kesambi No.202, Drajat, Kecamatan Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133, e-mail: mayvina7@gmail.com
[2] Universitas Catur Insan Cendekia, Jl. Kesambi No.202, Drajat, Kecamatan Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133, e-mail: sudadi.pranata@cic.ac.id
[3] Universitas Catur Insan Cendekia, Jl. Kesambi No.202, Drajat, Kecamatan Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133, e-mail: feri.fauzi@cic.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:
Received: 10 September 2026
Received in revised form: 12 September 2026
Accepted: 19 September 2026
Available online: 1 Oktober 2026

Keywords:
Lifestyle;
Transaction Convenience;
Digital Wallet Application Usage;
Generation Z;
Cirebon City

* *Korespondensi: mayvina7@gmail.com*
DOI: https://doi.org/10.51903/r3sz7g64

ABSTRACT

This study examines the effect of lifestyle and transaction convenience on digital wallet application usage among Generation Z in Cirebon City, both partially and simultaneously. It is motivated by the rapid growth of digital wallet adoption in Indonesia, despite the relatively low aplikasi dompet digital ownership rate in Cirebon City. Using a quantitative associative approach, this study involved 100 Generation Z digital wallet users in Cirebon City as respondents, selected through purposive sampling, with the sample size determined using the Slovin formula. Data were collected via a Likert-scale questionnaire and analyzed using multiple linear regression with SPSS. The results indicate that lifestyle (t = 6.495; sig. = 0.000) and transaction convenience (t = 2.518; sig. = 0.013) each have a positive and significant effect on digital wallet application usage. Simultaneously, both variables significantly influence usage (F = 332.461; sig. = 0.000), accounting for 87.3% of the variance (R^2 = 0.873), while the remaining 12.7% is explained by other factors beyond this study. Keywords: Lifestyle, Transaction Convenience, Digital Wallet Application Usage, Generation Z, Cirebon City.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh gaya hidup dan kemudahan transaksi terhadap penggunaan aplikasi dompet digital pada Generasi Z di Kota Cirebon, baik secara parsial maupun simultan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya penggunaan dompet digital di Indonesia, meskipun tingkat kepemilikannya di Kota Cirebon masih tergolong rendah. Penelitian menggunakan metode kuantitatif asosiatif dengan sampel 100 responden Generasi Z pengguna dompet digital di Kota Cirebon, yang ditentukan melalui purposive sampling, dengan jumlah sampel ditetapkan menggunakan rumus Slovin. Data dikumpulkan melalui kuesioner Likert dan dianalisis menggunakan regresi linear berganda dengan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup (t = 6,495; sig. = 0,000) dan kemudahan transaksi (t = 2,518; sig. = 0,013)

p-ISSN : 2808-876X e-ISSN : 2798-1312

masing-masing berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan aplikasi dompet digital. Secara simultan, kedua variabel juga berpengaruh signifikan (F = 332,461; sig. = 0,000), dengan kontribusi sebesar 87,3% (R^2 = 0,873), sedangkan 12,7% sisanya dipengaruhi faktor lain di luar penelitian ini.

Kata kunci: Gaya Hidup; Kemudahan Transaksi; Penggunaan Aplikasi Dompet Digital; Generasi Z; Kota Cirebon.

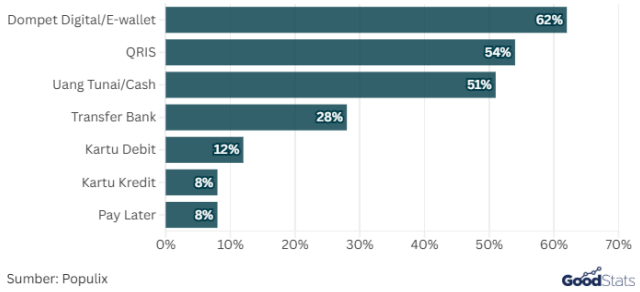
1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam aktivitas ekonomi dan transaksi keuangan. Transformasi digital mendorong masyarakat untuk beralih dari sistem transaksi konvensional menuju transaksi berbasis teknologi yang dinilai lebih cepat, praktis, dan efisien. Perubahan tersebut terlihat dari semakin berkembangnya layanan keuangan digital yang memungkinkan masyarakat melakukan transaksi tanpa harus menggunakan uang tunai secara langsung. Salah satu inovasi teknologi keuangan yang berkembang pesat adalah dompet digital atau e-wallet. Dompet digital merupakan layanan elektronik yang digunakan untuk menyimpan data instrumen pembayaran dan dapat dimanfaatkan untuk melakukan transaksi pembayaran melalui perangkat elektronik [1]. Kehadiran dompet digital memberikan alternatif bagi masyarakat dalam melakukan pembayaran secara non-tunai dengan memanfaatkan perangkat seperti smartphone. Penggunaan dompet digital memberikan berbagai kemudahan dalam melakukan aktivitas transaksi sehari-hari. Melalui satu aplikasi, pengguna dapat melakukan pembayaran tagihan, pembelian produk, transfer dana, pembayaran transportasi, pembelian makanan, hingga pembayaran pada berbagai merchant yang telah menyediakan layanan transaksi digital.

Kemudahan tersebut menjadikan dompet digital semakin relevan dengan kebutuhan masyarakat modern yang mengutamakan kecepatan dan kepraktisan. Selain itu, perkembangan teknologi pembayaran berbasis QRIS turut memperluas penggunaan dompet digital karena memungkinkan transaksi dilakukan dengan lebih mudah pada berbagai jenis usaha. Kehadiran fitur seperti cashback, diskon, promosi, dan berbagai program loyalitas juga menjadi daya tarik yang dapat mendorong masyarakat untuk menggunakan aplikasi pembayaran digital secara lebih intensif. Perubahan pola transaksi tersebut menunjukkan bahwa digitalisasi tidak hanya mengubah cara masyarakat melakukan pembayaran, tetapi juga berpotensi mengubah perilaku masyarakat dalam mengelola aktivitas konsumsi. Transaksi yang sebelumnya membutuhkan uang tunai secara fisik kini dapat dilakukan hanya melalui beberapa tahapan pada perangkat elektronik. Kondisi tersebut memberikan efisiensi dari sisi waktu dan proses pembayaran, tetapi pada saat yang sama dapat membuat transaksi menjadi lebih mudah dilakukan secara berulang.

Kemudahan tersebut menjadi semakin relevan untuk dikaji pada kelompok masyarakat yang memiliki tingkat adaptasi teknologi tinggi, khususnya Generasi Z. Generasi Z merupakan kelompok yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang telah dipengaruhi oleh internet, media sosial, smartphone, dan berbagai bentuk teknologi digital. Kedekatan dengan teknologi menyebabkan kelompok ini relatif terbiasa menggunakan layanan digital dalam aktivitas sehari-hari, termasuk dalam melakukan transaksi keuangan. Di Indonesia, penggunaan dompet digital menunjukkan perkembangan yang cukup pesat. Berdasarkan data [2], dompet digital menjadi salah satu metode pembayaran digital yang paling banyak digunakan masyarakat Indonesia. Sebanyak 80% responden menggunakan dompet digital untuk berbagai kebutuhan transaksi sehari-hari. Sementara itu, platform perbankan digital digunakan oleh 45% responden sebagai sarana pembayaran, terutama untuk kebutuhan transfer dan pembayaran tagihan. Data tersebut menunjukkan bahwa dompet digital telah memiliki posisi penting dalam perkembangan transaksi digital di Indonesia. Tingginya tingkat penggunaan tersebut menunjukkan adanya penerimaan masyarakat terhadap sistem pembayaran non-tunai yang menawarkan kecepatan, kemudahan, dan fleksibilitas dalam melakukan transaksi [3].

p-ISSN : 2808-876X e-ISSN : 2798-1312



Gambar 1. Penggunaan Aplikasi dompet digital di Indonesia

Gambar 1. menunjukkan penggunaan aplikasi dompet digital di Indonesia pada tahun 2025. Berdasarkan data tersebut, dompet digital menjadi metode pembayaran yang banyak digunakan masyarakat dibandingkan dengan sejumlah metode pembayaran lainnya. Kondisi ini memperlihatkan bahwa masyarakat semakin terbiasa melakukan transaksi melalui aplikasi digital. Penggunaan dompet digital tidak lagi terbatas pada kebutuhan transaksi tertentu, tetapi telah berkembang menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari. Berbagai transaksi dengan nominal kecil maupun besar dapat dilakukan melalui aplikasi pembayaran digital. Dengan demikian, peningkatan penggunaan dompet digital dapat dipandang sebagai salah satu bentuk perubahan perilaku masyarakat akibat perkembangan teknologi keuangan digital. Meskipun penggunaan dompet digital secara nasional terus mengalami perkembangan, tingkat kepemilikan dan penggunaannya pada setiap daerah tidak selalu menunjukkan kondisi yang sama.

Tabel 1. Persentase Rumah Tangga Menurut Kabupaten/Kota dan Kepemilikan Aplikasi dompet digital di Provinsi Jawa Barat, 2024

Kabupaten/Kota *Regency/Municipality*	Tidak Memilki *Does Not Have*	Banyaknya Jenis E-Wallet yang dimiliki *Number of types of E-Wallets owned*		
		1	2	> 2
Kota Cirebon	62,74	20,46	8,10	8,70

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Cirebon, mayoritas masyarakat di Kota Cirebon belum memiliki aplikasi dompet digital, yaitu sebesar 62,74%. Sementara itu, masyarakat yang memiliki satu jenis aplikasi dompet digital sebesar 20,46%, dua jenis aplikasi sebesar 8,10%, dan lebih dari dua jenis aplikasi sebesar 8,70%. Dengan demikian, masyarakat yang telah memiliki setidaknya satu aplikasi dompet digital mencapai sekitar 37,26%. Data tersebut menunjukkan bahwa penetrasi dompet digital di Kota Cirebon masih memiliki ruang untuk berkembang. Di satu sisi, sebagian besar masyarakat belum menggunakan aplikasi dompet digital, tetapi di sisi lain telah terdapat kelompok masyarakat yang menggunakan satu atau lebih aplikasi pembayaran digital. Kondisi tersebut menjadi menarik apabila dikaitkan dengan karakteristik penduduk usia muda di Kota Cirebon.

Berdasarkan data Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil melalui Data Konsolidasi Bersih (DKB) Semester II Tahun 2025 [4], jumlah penduduk Kota Cirebon pada kelompok usia 15–29 tahun mencapai 88.789 jiwa. Kelompok usia tersebut merupakan kelompok yang memiliki kedekatan dengan teknologi digital dan menjadi bagian penting dari Generasi Z. Besarnya jumlah penduduk usia muda dapat menjadi salah satu potensi perkembangan penggunaan layanan keuangan digital di Kota Cirebon [5]. Keberadaan kelompok usia muda yang terbiasa menggunakan teknologi dapat menjadi faktor pendukung berkembangnya penggunaan aplikasi pembayaran digital, termasuk dompet digital [6].

Penggunaan dompet digital pada Generasi Z tidak hanya berkaitan dengan kebutuhan pembayaran, tetapi juga dapat berkaitan dengan gaya hidup. Generasi Z memiliki karakteristik yang dekat dengan perkembangan teknologi, media sosial, perdagangan elektronik, dan tren digital. Aktivitas sehari-hari seperti berbelanja secara online, memesan makanan, menggunakan transportasi digital, membeli produk melalui marketplace, serta melakukan pembayaran melalui QRIS telah menjadi bagian dari aktivitas masyarakat yang semakin terdigitalisasi. Kondisi tersebut menyebabkan dompet digital tidak hanya berfungsi sebagai alat pembayaran, tetapi juga menjadi bagian dari gaya hidup digital. Semakin terintegrasinya teknologi dalam kehidupan sehari-hari dapat menyebabkan penggunaan aplikasi pembayaran digital menjadi suatu kebiasaan. Fenomena

p-ISSN : 2808-876X e-ISSN : 2798-1312

tersebut juga berkaitan dengan kecenderungan konsumsi pada Generasi Z. Berdasarkan survei yang dikemukakan sebanyak 62% Generasi Z sangat aktif melakukan kegiatan berbelanja dengan menggunakan metode pembayaran non-tunai [7].
Tingginya aktivitas tersebut menunjukkan bahwa Generasi Z merupakan kelompok yang potensial dalam penggunaan sistem pembayaran digital. Penggunaan dompet digital dapat memberikan kemudahan ketika melakukan transaksi, tetapi kemudahan tersebut juga berpotensi meningkatkan frekuensi transaksi apabila tidak diimbangi dengan pengendalian terhadap perilaku konsumsi. Ketika proses pembayaran menjadi semakin mudah, cepat, dan tidak membutuhkan uang tunai secara fisik, pengguna dapat menjadi lebih mudah melakukan pembelian. Oleh sebab itu, faktor yang berkaitan dengan karakteristik dan perilaku pengguna perlu diperhatikan dalam menjelaskan penggunaan dompet digital. Salah satu faktor yang diduga memengaruhi penggunaan dompet digital adalah gaya hidup. Menurut Kotler dan Keller (2016), gaya hidup merupakan pola hidup seseorang yang tercermin melalui aktivitas, minat, dan opini dalam kehidupan sehari-hari [8]. Gaya hidup menggambarkan bagaimana seseorang menggunakan waktu, menentukan kegiatan, serta mengambil keputusan yang berkaitan dengan konsumsi. Dalam konteks perkembangan teknologi digital, perubahan gaya hidup masyarakat turut mendorong perubahan cara melakukan transaksi.

Masyarakat yang memiliki gaya hidup modern dan terbiasa menggunakan teknologi cenderung mencari metode transaksi yang sesuai dengan kebutuhan mereka terhadap kecepatan, kenyamanan, dan efisiensi. Pada Generasi Z, gaya hidup digital dapat terlihat dari tingginya intensitas penggunaan media sosial, online shopping, layanan berbasis aplikasi, serta berbagai aktivitas yang dilakukan melalui perangkat digital. Perubahan tersebut dapat mendorong penggunaan dompet digital karena aplikasi tersebut mampu memberikan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan transaksi sehari-hari. Pengaruh tren digital dan promosi yang ditawarkan oleh penyedia layanan dompet digital juga dapat memperkuat hubungan antara gaya hidup dan penggunaan aplikasi pembayaran digital. Dengan demikian, semakin sesuai penggunaan dompet digital dengan gaya hidup seseorang, semakin besar kemungkinan seseorang menggunakan aplikasi tersebut dalam aktivitas transaksi sehari-hari. Penelitian terdahulu mendukung adanya hubungan antara gaya hidup dan penggunaan dompet digital. Mahdaniah [9] menyatakan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan aplikasi dompet digital DANA. Hasil tersebut menunjukkan bahwa karakteristik gaya hidup pengguna dapat menjadi salah satu pertimbangan dalam menentukan penggunaan aplikasi pembayaran digital. Aprilia dan Firmialy [10], juga menemukan bahwa gaya hidup berpengaruh terhadap penggunaan ShopeePay pada Generasi Y dan Z di Kota Bandung. Sementara itu, Sofyani [8], menyatakan bahwa gaya hidup konsumtif berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan aplikasi DANA oleh mahasiswa.

Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa gaya hidup memiliki keterkaitan dengan keputusan dan intensitas masyarakat dalam menggunakan dompet digital, khususnya pada kelompok generasi muda. Selain gaya hidup, faktor lain yang diduga memengaruhi penggunaan dompet digital adalah kemudahan transaksi. Kemudahan menjadi salah satu karakteristik utama yang ditawarkan oleh teknologi pembayaran digital. Menurut Pralytha [9], persepsi kemudahan penggunaan merupakan tingkat keyakinan seseorang bahwa suatu sistem dapat digunakan dengan mudah dan tidak membutuhkan usaha yang besar dalam pengoperasiannya [3]. Dalam konteks dompet digital, kemudahan tersebut dapat terlihat dari proses pendaftaran akun, pengisian saldo, pemindaian QRIS, transfer dana, pembayaran tagihan, hingga penyelesaian transaksi. Semakin sederhana tahapan yang harus dilakukan pengguna, semakin kecil usaha yang diperlukan untuk menyelesaikan transaksi. Kemudahan transaksi juga memberikan fleksibilitas kepada pengguna karena transaksi dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja selama terdapat akses terhadap perangkat dan jaringan internet. Kondisi tersebut menjadi sangat relevan bagi Generasi Z yang terbiasa menggunakan teknologi digital dalam berbagai aktivitas [2].

Pengguna tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah besar dan tidak selalu harus mendatangi tempat tertentu untuk melakukan pembayaran. Cukup dengan menggunakan smartphone, transaksi dapat diselesaikan dalam waktu relatif singkat. Dengan demikian, kemudahan transaksi menjadi salah satu faktor penting yang dapat menjelaskan penerimaan dan penggunaan dompet digital [11]. Penelitian terdahulu juga menunjukkan adanya pengaruh kemudahan terhadap penggunaan dompet digital. Aslamiy dan Merdiani (2025) menyatakan bahwa kemudahan transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan dompet digital DANA. Fitria dan Purnomo [12] juga menemukan bahwa kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan aplikasi dompet digital DANA di Kota Bangkalan. Selanjutnya, Dewi [13] menyatakan bahwa kemudahan transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap loyalitas pengguna dompet digital. Temuan tersebut menunjukkan bahwa semakin mudah

p-ISSN : 2808-876X e-ISSN : 2798-1312

suatu aplikasi digunakan, semakin besar kemungkinan masyarakat menerima dan menggunakan aplikasi tersebut dalam aktivitas transaksi sehari-hari.

Penelitian terdahulu banyak dilakukan pada wilayah dengan karakteristik masyarakat dan perkembangan ekonomi digital yang berbeda, seperti Bandung, Bangkalan, serta beberapa kota besar lainnya. Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan dompet digital pada Generasi Z di Kota Cirebon masih relatif terbatas. Padahal, berdasarkan data BPS Kota Cirebon, sebagian besar masyarakat masih belum memiliki aplikasi dompet digital. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara perkembangan penggunaan dompet digital secara nasional dengan tingkat kepemilikan aplikasi pada masyarakat daerah tertentu. Oleh karena itu, penelitian pada konteks Kota Cirebon diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih spesifik mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan dompet digital. Research gap juga dapat dilihat dari adanya perbedaan variabel dan objek yang digunakan dalam penelitian terdahulu.

Urgensi penelitian ini semakin kuat karena penggunaan dompet digital memiliki dua sisi yang perlu diperhatikan. Di satu sisi, dompet digital memberikan manfaat berupa efisiensi, kecepatan, keamanan transaksi, dan kemudahan dalam melakukan pembayaran. Di sisi lain, transaksi yang semakin mudah dapat mendorong peningkatan frekuensi konsumsi dan pengeluaran. Generasi Z yang memiliki intensitas tinggi dalam penggunaan teknologi dan aktivitas belanja digital menjadi kelompok yang penting untuk diteliti. Pemahaman mengenai faktor yang mendorong penggunaan dompet digital dapat memberikan informasi bagi pengguna agar lebih memahami perilaku transaksi digitalnya, sekaligus bagi penyedia layanan untuk mengembangkan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dari perspektif akademik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian manajemen, khususnya yang berkaitan dengan perilaku konsumen dan perkembangan teknologi keuangan digital. Penelitian ini juga dapat memperkaya literatur mengenai penggunaan dompet digital pada Generasi Z dengan mengambil konteks wilayah Kota Cirebon. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi penyedia layanan dompet digital dalam memahami karakteristik pengguna Generasi Z, terutama berkaitan dengan gaya hidup dan persepsi terhadap kemudahan transaksi. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan model penelitian dengan menambahkan faktor lain seperti promosi, keamanan, literasi keuangan, kepercayaan, perilaku konsumtif, atau kontrol keuangan.

Kota Cirebon dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki potensi perkembangan ekonomi digital yang cukup besar, terutama dengan adanya kelompok usia muda yang relatif dekat dengan penggunaan teknologi. Generasi Z di Kota Cirebon menggunakan teknologi digital dalam berbagai aktivitas, mulai dari komunikasi, hiburan, belanja online, hingga transaksi pembayaran. Kondisi tersebut menciptakan peluang bagi berkembangnya penggunaan aplikasi dompet digital. Namun, data mengenai kepemilikan aplikasi dompet digital yang menunjukkan bahwa 62,74% masyarakat belum memiliki aplikasi dompet digital juga menunjukkan adanya fenomena yang perlu dikaji lebih lanjut. Hasil penelitian juga diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai perilaku masyarakat dalam mengadopsi teknologi pembayaran digital serta memberikan kontribusi bagi pengembangan penelitian mengenai e-wallet dan teknologi keuangan digital. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengambil judul "Pengaruh Gaya Hidup dan Kemudahan Transaksi terhadap Penggunaan Aplikasi Dompet Digital oleh Generasi Z di Kota Cirebon."

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan salah satu teori yang digunakan untuk menjelaskan penerimaan dan penggunaan teknologi informasi. Model ini diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989 dan dikembangkan untuk menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan individu terhadap suatu sistem atau teknologi. Dua konstruk utama dalam TAM adalah perceived usefulness dan perceived ease of use. Perceived usefulness mengacu pada tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja, sedangkan perceived ease of use mengacu pada tingkat keyakinan bahwa teknologi dapat digunakan dengan mudah dan tidak membutuhkan usaha yang besar [7]. Dalam konteks dompet digital, TAM relevan digunakan karena keputusan seseorang untuk menggunakan aplikasi pembayaran digital tidak hanya dipengaruhi oleh manfaat yang diperoleh, tetapi juga oleh kemudahan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Aplikasi yang mudah dipahami, mudah dioperasikan, dan mampu mempercepat proses transaksi akan lebih mudah diterima oleh pengguna. Perkembangan penelitian mengenai TAM menunjukkan bahwa model tersebut masih banyak digunakan dalam penelitian penerimaan teknologi digital. Kajian mengenai perkembangan TAM dalam penelitian pemasaran menunjukkan bahwa

p-ISSN : 2808-876X e-ISSN : 2798-1312

model ini tetap relevan untuk menjelaskan perilaku penerimaan teknologi, termasuk teknologi pembayaran digital [14]. Dengan demikian, TAM dapat digunakan sebagai dasar teoritis untuk menjelaskan hubungan antara kemudahan transaksi dengan penggunaan aplikasi dompet digital. Dalam penelitian ini, gaya hidup diposisikan sebagai faktor eksternal yang menggambarkan karakteristik dan pola aktivitas Generasi Z, sedangkan kemudahan transaksi berkaitan dengan persepsi pengguna mengenai seberapa mudah proses transaksi dilakukan. Kedua faktor tersebut selanjutnya diperkirakan memengaruhi penggunaan aplikasi dompet digital.

2.2 Gaya Hidup

Gaya hidup merupakan pola kehidupan seseorang yang tercermin dari aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan bagaimana seseorang mengalokasikan waktu, menggunakan sumber daya, memilih produk atau jasa, serta melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perkembangan teknologi digital, gaya hidup masyarakat semakin berkaitan dengan penggunaan perangkat dan aplikasi digital. Adhitama menjelaskan bahwa gaya hidup merupakan salah satu faktor yang dapat berkaitan dengan perilaku konsumen dan keputusan seseorang dalam memilih suatu produk [6]. Dalam konteks Generasi Z, perkembangan teknologi menyebabkan aktivitas sehari-hari semakin terintegrasi dengan teknologi digital. Penggunaan smartphone, media sosial, perdagangan elektronik, dan aplikasi pembayaran digital menjadi bagian dari aktivitas kehidupan sehari-hari. Gaya hidup digital dapat mendorong seseorang untuk memilih metode transaksi yang sesuai dengan kebutuhan dan kebiasaannya. Individu yang terbiasa melakukan aktivitas secara digital cenderung memiliki tingkat penerimaan yang lebih tinggi terhadap layanan pembayaran digital. Penelitian Arifin et al. menunjukkan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan dompet digital pada Generasi Z [5]. Dengan demikian, gaya hidup dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai pola aktivitas, kebiasaan, minat, dan kecenderungan Generasi Z dalam menjalani kehidupan yang semakin terintegrasi dengan teknologi digital, termasuk dalam melakukan aktivitas ekonomi dan transaksi pembayaran.

2.3 Kemudahan Transaksi

Kemudahan transaksi merupakan persepsi pengguna mengenai tingkat kemudahan yang diperoleh ketika melakukan suatu transaksi menggunakan teknologi digital. Kemudahan tersebut dapat berupa kemudahan mengakses aplikasi, memahami prosedur transaksi, melakukan pembayaran, melakukan pengisian saldo, hingga memperoleh informasi mengenai transaksi. Konsep kemudahan transaksi memiliki keterkaitan dengan perceived ease of use dalam Technology Acceptance Model. Davis menjelaskan bahwa perceived ease of use merupakan tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan suatu sistem dapat dilakukan dengan mudah dan tidak membutuhkan usaha yang besar [7]. Dengan demikian, semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin besar kemungkinan teknologi tersebut diterima oleh pengguna. Purwanto et al. menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap niat penggunaan aplikasi pembayaran digital [12]. Kemudahan tersebut dapat terlihat dari proses penggunaan aplikasi yang sederhana, sistem yang mudah dipahami, serta proses transaksi yang tidak membutuhkan usaha berlebihan.

Hasil penelitian Ayuningrum dan Sadiyah juga menunjukkan bahwa aspek kemudahan memiliki hubungan dengan minat penggunaan uang elektronik DANA sebagai alat transaksi [8]. Penelitian Aslamiy dan Merdiani menunjukkan bahwa kemudahan transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan dompet digital DANA [11]. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemudahan transaksi menjadi salah satu pertimbangan penting dalam keputusan pengguna untuk memanfaatkan dompet digital. Berdasarkan uraian tersebut, kemudahan transaksi dalam penelitian ini diartikan sebagai tingkat persepsi Generasi Z mengenai mudah atau tidaknya proses melakukan transaksi melalui aplikasi dompet digital, mulai dari mengakses aplikasi, memahami fitur, melakukan pembayaran, hingga menyelesaikan transaksi.

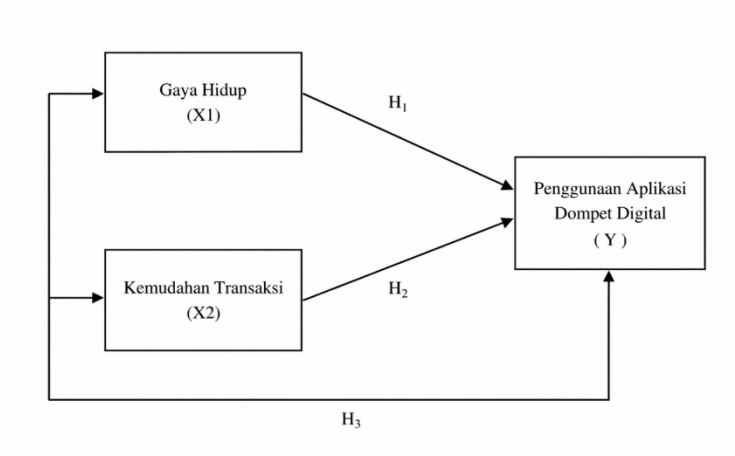
2.4 Penggunaan Aplikasi Dompet Digital

Penggunaan aplikasi dompet digital merupakan perilaku individu dalam memanfaatkan aplikasi berbasis digital untuk melakukan aktivitas pembayaran dan transaksi keuangan. Penggunaan tersebut dapat mencakup pembayaran barang dan jasa, transfer dana, pembayaran tagihan, pengisian saldo, serta berbagai aktivitas keuangan lainnya. Penggunaan teknologi dapat dipahami sebagai perilaku aktual setelah seseorang menerima dan memiliki kecenderungan untuk menggunakan teknologi. Dalam konteks dompet digital, penggunaan aplikasi menunjukkan sejauh mana pengguna benar-benar memanfaatkan layanan tersebut dalam aktivitas keuangan sehari-hari. Penelitian Safitri dan Sari menunjukkan bahwa penggunaan e-wallet berkaitan dengan use behavior, yaitu perilaku nyata pengguna dalam memanfaatkan teknologi pembayaran digital [2].

p-ISSN : 2808-876X e-ISSN : 2798-1312

Penggunaan tersebut dapat dilihat dari frekuensi, intensitas, dan keterlibatan pengguna dalam memanfaatkan layanan dompet digital. Penelitian Putri et al. juga menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan dan gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensitas penggunaan e-wallet pada Generasi Z [10]. Selain itu, penelitian Mahdaniah dan Santoso menunjukkan bahwa gaya hidup digital dan kemudahan transaksi memiliki pengaruh terhadap penggunaan e-wallet pada mahasiswa Generasi Z [9]. Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan aplikasi dompet digital dalam penelitian ini diartikan sebagai perilaku nyata Generasi Z dalam memanfaatkan aplikasi dompet digital untuk mendukung aktivitas transaksi keuangan sehari-hari.

2.5 Kerangka Pemikiran



Gambar 2. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran penelitian menggambarkan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen yang menjadi fokus penelitian. Penelitian ini menggunakan dua variabel independen, yaitu gaya hidup (X1) dan kemudahan transaksi (X2), serta satu variabel dependen, yaitu penggunaan aplikasi dompet digital (Y). Gaya hidup menggambarkan pola aktivitas dan kebiasaan Generasi Z yang semakin terintegrasi dengan teknologi digital. Sementara itu, kemudahan transaksi menggambarkan tingkat kemudahan yang dirasakan pengguna ketika melakukan transaksi melalui aplikasi dompet digital. Kedua variabel tersebut diduga memiliki pengaruh terhadap penggunaan aplikasi dompet digital. Secara konseptual, hubungan antarvariabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

a. H1 : Gaya Hidup (X1) berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi dompet digital (Y).
b. H2 : Kemudahan Transaksi (X2) berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi dompet digital (Y)
c. H3 : Gaya hidup (X1) dan kemudahan transaksi (X2) berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi dompet digital (Y).

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sifat penelitian asosiatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji hubungan dan pengaruh antarvariabel melalui pengumpulan data numerik yang selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik. Penelitian asosiatif digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini, variabel independen terdiri atas gaya hidup (X1) dan kemudahan transaksi (X2), sedangkan variabel dependen adalah penggunaan aplikasi dompet digital (Y). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh gaya hidup dan kemudahan transaksi terhadap penggunaan aplikasi dompet digital oleh Generasi Z di Kota Cirebon, baik secara parsial maupun simultan. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linear berganda dengan bantuan perangkat lunak Statistical Package for the Social Sciences (SPSS).

Penelitian dilaksanakan di Kota Cirebon dengan periode penelitian selama tiga bulan, yaitu Maret sampai Mei 2026. Pemilihan Kota Cirebon sebagai lokasi penelitian didasarkan pada karakteristik masyarakat perkotaan yang semakin terintegrasi dengan aktivitas perdagangan dan transaksi digital. Populasi penelitian adalah Generasi Z yang berdomisili di Kota Cirebon dan menjadi pengguna atau pernah menggunakan aplikasi dompet digital. Berdasarkan Data Konsolidasi Bersih (DKB) Semester II Tahun 2025 dari Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Cirebon, jumlah penduduk berusia 15–29 tahun di Kota Cirebon

p-ISSN : 2808-876X e-ISSN : 2798-1312

sebanyak 88.789 jiwa [4]. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan sebesar 10%. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh jumlah sampel sebesar 99,89 dan dibulatkan menjadi 100 responden. Selanjutnya, pemilihan responden dilakukan menggunakan purposive sampling berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

$$n = N / (1 + N e^2) = 88.789 / (1 + 88.789(0,10)^2) = 99,89 \approx 100 \quad (1)$$

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling dengan metode purposive sampling. Teknik ini dipilih karena responden harus memenuhi karakteristik tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria responden dalam penelitian ini adalah: (1) Generasi Z berusia 15–29 tahun; (2) berdomisili di Kota Cirebon; (3) pernah atau sedang menggunakan aplikasi dompet digital dalam aktivitas transaksi; dan (4) bersedia mengisi kuesioner secara lengkap. Penelitian menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari responden melalui penyebaran kuesioner, sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai sumber pendukung seperti buku, artikel ilmiah, dan data instansi terkait. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan secara daring menggunakan Google Form kepada Generasi Z di Kota Cirebon yang memenuhi kriteria penelitian. Penggunaan kuesioner dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh data secara sistematis mengenai persepsi dan pengalaman responden terhadap gaya hidup, kemudahan transaksi, dan penggunaan aplikasi dompet digital.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner. Setiap pernyataan dalam kuesioner diukur menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = ragu-ragu, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju [1]. Instrumen penelitian terdiri atas tiga variabel, yaitu gaya hidup (X1), kemudahan transaksi (X2), dan penggunaan aplikasi dompet digital (Y). Variabel gaya hidup diukur melalui aspek aktivitas digital, kebiasaan transaksi secara digital, kenyamanan dalam aktivitas digital, kemampuan mengikuti perkembangan teknologi, serta efisiensi dan kepraktisan. Variabel kemudahan transaksi diukur melalui kemudahan operasi, kemudahan pengendalian, kemudahan pemahaman, fleksibilitas, serta kejelasan dan keterpahaman. Sementara itu, penggunaan aplikasi dompet digital diukur berdasarkan frekuensi, intensitas, kebiasaan, penggunaan dalam aktivitas sehari-hari, dan keberlanjutan penggunaan. Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS. Tahapan analisis meliputi uji validitas, uji reliabilitas, analisis statistik deskriptif, uji asumsi klasik, analisis regresi linear berganda, serta pengujian hipotesis.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Responden

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15-20 Tahun	21	21.0	21.0	21.0
	21-29 Tahun	79	79.0	79.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Hasil olah data (2026)

Berdasarkan data karakteristik responden berdasarkan usia, diketahui bahwa dari total 100 responden, sebagian besar berada pada rentang usia 21–29 tahun, yaitu sebanyak 79 orang atau 79,0%, sedangkan responden yang berusia 15–20 tahun berjumlah 21 orang atau 21,0%. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini merupakan Generasi Z yang berada pada tahap usia dewasa muda. Dominasi kelompok usia 21–29 tahun mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi dompet digital lebih banyak dilakukan oleh individu yang memiliki mobilitas tinggi, aktif dalam kegiatan pendidikan maupun pekerjaan, serta lebih terbiasa memanfaatkan teknologi digital dalam berbagai aktivitas transaksi.

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LAKI-LAKI	45	45.0	45.0	45.0
	PEREMPUAN	55	55.0	55.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

p-ISSN : 2808-876X e-ISSN : 2798-1312

Sumber : Hasil olah data (2026)

Berdasarkan data karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, diketahui bahwa dari total 100 responden, sebanyak 55 orang atau 55,0% berjenis kelamin perempuan, sedangkan 45 orang atau 45,0% berjenis kelamin laki-laki. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden perempuan mendominasi dalam penelitian ini, meskipun selisih jumlahnya tidak terlalu besar dibandingkan responden laki-laki. Dominasi responden perempuan mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi dompet digital cukup tinggi di kalangan perempuan Generasi Z di Kota Cirebon.

Tabel 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili

Domisili

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KOTA CIREBON	100	100.0	100.0	100.0

Sumber : Hasil olah data (2026)

Berdasarkan data karakteristik responden berdasarkan domisili, diketahui bahwa seluruh responden dalam penelitian ini berdomisili di Cirebon, yaitu sebanyak 100 orang atau 100,0% dari total responden. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian telah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, yaitu meneliti Generasi Z yang berada di Kota Cirebon sebagai objek penelitian.

Tabel 5. Karakteristik Responden Berdasarkan Status

Status

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	BEKERJA	58	58.0	58.0	58.0
	LAINNYA	8	8.0	8.0	66.0
	PELAJAR/ MAHASISWA	34	34.0	34.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Hasil olah data (2026)

Berdasarkan data karakteristik responden berdasarkan status, diketahui bahwa dari total 100 responden, mayoritas berstatus bekerja, yaitu sebanyak 58 orang atau 58,0%. Selanjutnya, responden yang berstatus pelajar/mahasiswa berjumlah 34 orang atau 34,0%, sedangkan responden dengan status lainnya sebanyak 8 orang atau 8,0%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden merupakan Generasi Z yang telah memasuki dunia kerja dan memiliki aktivitas ekonomi yang relatif lebih tinggi.

Tabel 6. Karakteristik Responden Berdasarkan Penggunaan Dompet Digital

Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi dompet digital?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK	3	3.0	3.0	3.0
	YA	97	97.0	97.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Hasil olah data (2026)

Berdasarkan data karakteristik responden mengenai pengalaman penggunaan aplikasi dompet digital, diketahui bahwa dari total 100 responden, sebanyak 97 orang atau 97,0% menyatakan pernah menggunakan aplikasi dompet digital, sedangkan hanya 3 orang atau 3,0% yang menyatakan belum pernah menggunakannya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat penggunaan aplikasi dompet digital di kalangan Generasi Z Kota Cirebon sangat tinggi.

Tabel 7. Karakteristik Responden Berdasarkan Aplikasi Dompet Digital yang Sering Digunakan

Aplikasi dompet digital yang pernah/sering digunakan

p-ISSN : 2808-876X e-ISSN : 2798-1312

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Dana	26	26.0	26.0	26.0
	Dana, Shopee Pay	4	4.0	4.0	30.0
	Gopay	6	6.0	6.0	36.0
	Gopay, Dana	7	7.0	7.0	43.0
	Gopay, Dana, Shopee Pay	2	2.0	2.0	45.0
	Gopay, Ovo	4	4.0	4.0	49.0
	Gopay, Ovo, Dana	4	4.0	4.0	53.0
	Gopay, Ovo, Dana, Shopee Pay	13	13.0	13.0	66.0
	Gopay, Ovo, Shopee Pay	7	7.0	7.0	73.0
	Gopay, Shopee Pay	5	5.0	5.0	78.0
	Ovo	5	5.0	5.0	83.0
	Ovo, Dana	2	2.0	2.0	85.0
	Ovo, Dana, Shopee Pay	4	4.0	4.0	89.0
	Ovo, Shopee Pay	1	1.0	1.0	90.0
	Shopee Pay	10	10.0	10.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Hasil olah data (2026)

Berdasarkan data mengenai aplikasi dompet digital yang pernah atau sering digunakan, diketahui bahwa responden menggunakan berbagai kombinasi aplikasi dompet digital, yaitu Dana, Gopay, OVO, dan ShopeePay. Penggunaan tunggal paling banyak terdapat pada aplikasi Dana dengan jumlah 26 responden (26,0%), diikuti ShopeePay sebanyak 10 responden (10,0%), Gopay sebanyak 6 responden (6,0%), dan OVO sebanyak 5 responden (5,0%). Selain itu, cukup banyak responden yang menggunakan lebih dari satu aplikasi dompet digital, dengan kombinasi Gopay, OVO, Dana, dan ShopeePay menjadi yang paling banyak digunakan, yaitu oleh 13 responden (13,0%).

Tabel 8. Karakteristik Responden Berdasarkan Intensitas Penggunaan Dompet Digital

Seberapa sering Anda menggunakan dompet digital?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jarang	2	2.0	2.0	2.0
	Kadang-kadang	23	23.0	23.0	25.0
	Sangat sering	44	44.0	44.0	69.0
	Sering	31	31.0	31.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Hasil olah data (2026)

Berdasarkan data frekuensi penggunaan dompet digital, diketahui bahwa dari total 100 responden, sebagian besar menyatakan sangat sering menggunakan dompet digital, yaitu sebanyak 44 orang atau 44,0%. Selanjutnya, sebanyak 31 responden atau 31,0% menyatakan sering menggunakan dompet digital, 23 responden atau 23,0% menyatakan kadang-kadang menggunakan dompet digital, dan hanya 2 responden atau 2,0% yang menyatakan jarang menggunakannya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat penggunaan dompet digital di kalangan Generasi Z Kota Cirebon tergolong tinggi, yang terlihat dari dominasi responden yang memilih kategori sering dan sangat sering dengan total mencapai 75,0%.

p-ISSN : 2808-876X e-ISSN : 2798-1312

Tabel 9. Karakteristik Responden Berdasarkan Keperluan Penggunaan Dompet Digital
Untuk keperluan apa Anda menggunakan dompet digital?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Belanja online	37	37.0	37.0	37.0
	Pembayaran makanan/minuman	39	39.0	39.0	76.0
	Top up (pulsa, listrik, dll)	19	19.0	19.0	95.0
	Transportasi	5	5.0	5.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Hasil olah data (2026)

Berdasarkan data mengenai tujuan penggunaan dompet digital, diketahui bahwa dari total 100 responden, penggunaan dompet digital paling banyak dilakukan untuk pembayaran makanan dan minuman, yaitu sebanyak 39 responden atau 39,0%. Selanjutnya, sebanyak 37 responden atau 37,0% menggunakan dompet digital untuk belanja online, 19 responden atau 19,0% untuk melakukan top up seperti pulsa, token listrik, dan kebutuhan digital lainnya, serta 5 responden atau 5,0% menggunakan dompet digital untuk keperluan transportasi.

Tabel 10. Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Penggunaan Dompet Digital
Sudah berapa lama Anda menggunakan dompet digital?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 6 bulan	2	2.0	2.0	2.0
	> 1 Tahun	84	84.0	84.0	86.0
	1 tahun	7	7.0	7.0	93.0
	6–12 bulan	7	7.0	7.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Hasil olah data (2026)

Berdasarkan data lama penggunaan dompet digital, diketahui bahwa dari total 100 responden, sebagian besar telah menggunakan dompet digital selama lebih dari 1 tahun, yaitu sebanyak 84 orang atau 84,0%. Selanjutnya, masing-masing sebanyak 7 responden atau 7,0% telah menggunakan selama 1 tahun dan 6–12 bulan, sedangkan hanya 2 responden atau 2,0% yang baru menggunakan kurang dari 6 bulan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas Generasi Z di Kota Cirebon sudah memiliki pengalaman yang cukup lama dalam menggunakan dompet digital. Dominasi pengguna dengan durasi lebih dari 1 tahun mengindikasikan bahwa aplikasi dompet digital telah menjadi bagian yang cukup stabil dalam kebiasaan transaksi sehari-hari responden.

4.2 Hasil Analisis

Tabel 11. Hasil Uji Validitas

No	Indikator	r hitung	r tabel	Keterangan
1	X1.1	0.886	0.197	Valid
2	X1.2	0.825	0.197	Valid
3	X1.3	0.871	0.197	Valid
4	X1.4	0.906	0.197	Valid
5	X1.5	0.912	0.197	Valid
6	X1.6	0.931	0.197	Valid
7	X2.1	0.958	0.197	Valid
8	X2.2	0.943	0.197	Valid
9	X2.3	0.965	0.197	Valid
10	X2.4	0.924	0.197	Valid
11	X2.5	0.934	0.197	Valid
12	X2.6	0.904	0.197	Valid

p-ISSN : 2808-876X e-ISSN : 2798-1312

13	Y.1	0.866	0.197	Valid
14	Y.2	0.896	0.197	Valid
15	Y.3	0.910	0.197	Valid
16	Y.4	0.909	0.197	Valid
17	Y.5	0.822	0.197	Valid
18	Y.6	0.913	0.197	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh indikator pada variabel X1, X2, dan Y dinyatakan valid karena nilai r hitung masing-masing indikator lebih besar daripada r tabel sebesar 0,197. Nilai r hitung berada pada rentang 0,822–0,965, sehingga seluruh 18 indikator memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Variable	Cronbach's Alpha	N of Items
Gaya Hidup	.947	6
Kemudahan Transaksi	.973	6
Frekuensi Penggunaan Dompet Digital	.945	6

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, seluruh variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha > 0,70, yaitu Gaya Hidup sebesar 0,947, Kemudahan Transaksi sebesar 0,973, dan Frekuensi Penggunaan Dompet Digital sebesar 0,945. Dengan demikian, seluruh instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik, sehingga keenam indikator pada masing-masing variabel layak digunakan untuk analisis penelitian selanjutnya.

Tabel 13. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters[a.b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.32816429
Most Extreme Differences	Absolute	.087
	Positive	.066
	Negative	-.087
Test Statistic		.087
Asymp. Sig. (2-tailed)		.061[c]
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0.05. Sebaliknya. jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.061 > 0.05. sehingga dapat disimpulkan bahwa residual data berdistribusi normal.

Tabel 14. Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients[a]

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Gaya Hidup	.119	8.393
	Kemudahan Transaksi	.119	8.393

p-ISSN : 2808-876X e-ISSN : 2798-1312

a. Dependent Variable: Frekuensi penggunaan aplikasi dompet digital saya terus meningkat dari waktu ke waktu.

Kriteria yang umum digunakan adalah nilai Tolerance > 0.10 dan VIF < 10. Berdasarkan tabel di atas. variabel Gaya Hidup dan Kemudahan Transaksi masing-masing memiliki nilai Tolerance sebesar 0.119. yang berarti lebih besar dari 0.10. Selain itu. kedua variabel memiliki nilai VIF sebesar 8.393. yang masih berada di bawah batas maksimum 10. Dengan demikian. dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas pada model regresi.

Tabel 15. Hasil Uji Heteroskesdastisitas

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	1.907	.597		3.196	.002
	Gaya Hidup	-.008	.070	-.032	-.110	.913
	Kemudahan Transaksi	-.001	.066	-.006	-.020	.984

a. Dependent Variable: ABS_RES

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi ketidaksamaan varians residual pada model regresi. Pada metode Glejser. kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0.05. maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Sebaliknya. jika nilai Sig. < 0.05. maka terjadi heteroskedastisitas. Karena nilai signifikansi variabel Gaya Hidup (0.913) dan Kemudahan Transaksi (0.984) lebih besar dari 0.05. maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas pada model regresi.

Tabel 16. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	.926	.875		1.059	.292
	Gaya Hidup	.670	.103	.682	6.495	.000
	Kemudahan Transaksi	.245	.097	.264	2.518	.013

a. Dependent Variable: Penggunaan Aplikasi Dompet Digital

$$Y = 0{,}926 + 0{,}670X_1 + 0{,}245X_2 + e \quad (2)$$

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang ditampilkan juga sebelumnya di analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa :

a. Pengaruh Gaya Hidup terhadap Penggunaan Aplikasi Dompet Digital Berdasarkan hasil uji t. variabel Gaya Hidup memperoleh nilai t hitung sebesar 6.495 dengan nilai signifikansi sebesar 0.000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0.05 (0.000 < 0.05). sehingga dapat disimpulkan bahwa Gaya Hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan Aplikasi Dompet Digital.
b. Pengaruh Kemudahan Transaksi terhadap Penggunaan Aplikasi Dompet Digital Berdasarkan hasil uji t. variabel Kemudahan Transaksi memperoleh nilai t hitung sebesar 2.518 dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 (0.013 < 0.05). sehingga dapat disimpulkan bahwa Kemudahan Transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan Aplikasi Dompet Digital.

Tabel 17. Hasil Uji Hipotesis F

ANOVA[a]

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.

p-ISSN : 2808-876X e-ISSN : 2798-1312

1	Regression	3678.425	2	1839.213	332.461	.000[b]
	Residual	536.615	97	5.532		
	Total	4215.040	99			

a. Dependent Variable: Penggunaan Aplikasi Dompet Digital

b. Predictors: (Constant). Kemudahan Transaksi. Gaya Hidup

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen. yaitu Gaya Hidup dan Kemudahan Transaksi. secara simultan (bersama-sama) berpengaruh terhadap Penggunaan Aplikasi Dompet Digital. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan tingkat signifikansi 0.05. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05.

Tabel 18. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.934[a]	.873	.870	2.35204

a. Predictors: (Constant). Kemudahan Transaksi. Gaya Hidup

b. Dependent Variable: Penggunaan Aplikasi Dompet Digital

Berdasarkan hasil analisis pada tabel Model Summary. diperoleh nilai R Square (R^2) sebesar 0.873 atau 87.3%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Gaya Hidup dan Kemudahan Transaksi secara bersama-sama mampu menjelaskan variasi perubahan pada variabel Penggunaan Aplikasi Dompet Digital sebesar 87.3%

4.3 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan aplikasi dompet digital. Koefisien regresi sebesar 0,670 dan nilai t sebesar 6,495 menunjukkan bahwa gaya hidup memiliki kontribusi relatif lebih besar dibandingkan kemudahan transaksi dalam model penelitian ini. Temuan ini dapat dipahami karena bagi Generasi Z, penggunaan teknologi digital tidak hanya berkaitan dengan fungsi pembayaran, tetapi telah terintegrasi dengan aktivitas, kebiasaan, minat, dan pola konsumsi sehari-hari. Karakteristik responden memperlihatkan bahwa 75,0% menggunakan dompet digital dengan frekuensi sering atau sangat sering, 84,0% telah menggunakan dompet digital lebih dari satu tahun, dan penggunaan banyak dilakukan untuk pembayaran makanan/minuman serta belanja online. Pola tersebut menunjukkan bahwa dompet digital telah menjadi bagian dari rutinitas transaksi responden.

Dominannya pengaruh gaya hidup juga dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme psikologis dan sosial yang tidak diukur secara langsung dalam penelitian ini. Pertama, identitas sosial dapat membuat penggunaan teknologi pembayaran dipandang sebagai bagian dari cara seseorang menjalankan aktivitas digital yang sesuai dengan lingkungan pergaulannya. Kedua, pengaruh teman sebaya dan lingkungan sosial dapat memperkuat kebiasaan penggunaan ketika transaksi digital telah menjadi praktik yang umum dalam kelompok pertemanan, pendidikan, maupun pekerjaan. Ketiga, tren konsumsi digital seperti belanja online, layanan pesan-antar makanan, promosi digital, dan pembayaran QRIS menciptakan konteks yang membuat dompet digital semakin sesuai dengan pola aktivitas Generasi Z. Dengan demikian, gaya hidup dalam penelitian ini bukan sekadar preferensi terhadap teknologi, tetapi menggambarkan tingkat keterintegrasian teknologi dengan rutinitas dan pola konsumsi pengguna. Penjelasan tersebut merupakan interpretasi atas karakteristik responden dan temuan penelitian, karena identitas sosial, pengaruh teman sebaya, dan tren konsumsi digital tidak diuji sebagai variabel tersendiri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan aplikasi dompet digital. Nilai t sebesar 2,518 dengan signifikansi 0,013 menunjukkan bahwa semakin mudah aplikasi digunakan untuk melakukan transaksi, semakin tinggi kecenderungan responden menggunakannya. Kemudahan tersebut mencakup proses operasi, pemahaman fitur, fleksibilitas, dan kejelasan dalam menyelesaikan transaksi. Karakteristik responden yang mayoritas telah menggunakan dompet digital lebih dari satu tahun memperlihatkan bahwa pengalaman penggunaan yang berulang dapat membuat fitur pembayaran digital semakin familiar. Temuan ini mendukung konsep perceived ease of use dalam Technology Acceptance Model (TAM), yang menjelaskan bahwa kemudahan penggunaan merupakan salah satu aspek yang dapat mendorong penerimaan teknologi.

p-ISSN : 2808-876X e-ISSN : 2798-1312

Hasil uji simultan menunjukkan bahwa gaya hidup dan kemudahan transaksi secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap penggunaan aplikasi dompet digital. Nilai R^2 sebesar 0,873 menunjukkan bahwa 87,3% variasi penggunaan aplikasi dompet digital dalam sampel penelitian dapat dijelaskan oleh kombinasi kedua variabel tersebut, sedangkan 12,7% dijelaskan oleh faktor lain di luar model. Tingginya nilai tersebut perlu dibaca sesuai konteks sampel penelitian, yaitu Generasi Z di Kota Cirebon dengan dominasi responden berusia 21–29 tahun dan mayoritas telah menggunakan dompet digital lebih dari satu tahun. Dalam konteks tersebut, gaya hidup digital dapat membentuk kebutuhan dan kebiasaan transaksi, sedangkan kemudahan transaksi mendukung keberlanjutan kebiasaan tersebut. Keduanya dengan demikian dapat dipahami sebagai faktor yang saling melengkapi dalam penggunaan dompet digital.

4.4 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam menafsirkan hasil. Pertama, cakupan penelitian hanya berada di Kota Cirebon sehingga temuan belum tentu dapat digeneralisasikan ke seluruh Generasi Z di wilayah lain yang memiliki karakteristik sosial, ekonomi, dan penggunaan teknologi yang berbeda. Kedua, jumlah responden sebanyak 100 orang ditentukan dari perhitungan ukuran sampel dan dipilih secara purposive, sehingga hasil penelitian menggambarkan karakteristik responden yang memenuhi kriteria penelitian dan bukan representasi statistik seluruh Generasi Z di Kota Cirebon. Ketiga, komposisi usia responden tidak seimbang karena 79,0% berada pada kelompok usia 21–29 tahun, sedangkan 21,0% berada pada usia 15–20 tahun. Dominasi kelompok usia 21–29 tahun perlu diperhatikan karena perilaku transaksi dan tingkat kemandirian ekonomi dapat berbeda menurut tahap usia. Keempat, data diperoleh melalui kuesioner self-reported sehingga jawaban responden bergantung pada persepsi dan pengalaman yang mereka laporkan dan berpotensi dipengaruhi oleh subjektivitas. Selain itu, faktor sosial, identitas sosial, pengaruh teman sebaya, keamanan, kepercayaan, dan persepsi manfaat tidak diuji sebagai variabel tersendiri dalam model.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa gaya hidup dan kemudahan transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan aplikasi dompet digital pada Generasi Z di Kota Cirebon, baik secara parsial maupun simultan. Gaya hidup menjadi faktor yang paling dominan, menunjukkan bahwa penggunaan dompet digital telah menjadi bagian dari aktivitas dan gaya hidup digital Generasi Z. Sementara itu, kemudahan dalam mengakses, memahami, dan melakukan transaksi juga mendorong peningkatan penggunaan aplikasi dompet digital. Berdasarkan hasil penelitian, penyedia layanan dompet digital disarankan untuk terus meningkatkan kemudahan penggunaan, kecepatan transaksi, keamanan, dan inovasi fitur yang sesuai dengan kebutuhan Generasi Z. Pengguna Generasi Z diharapkan memanfaatkan dompet digital secara bijak dengan memperhatikan keamanan dan pengelolaan keuangan. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas wilayah dan memperbanyak variasi kelompok usia responden, serta menguji variabel lain seperti keamanan, kepercayaan, persepsi manfaat, literasi keuangan digital, identitas sosial, pengaruh teman sebaya, dan tren konsumsi digital untuk memperoleh penjelasan yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Bank Indonesia, Sistem Pembayaran di Indonesia. Jakarta, Indonesia: Bank Indonesia, 2023.
[2] F. A. Safitri and S. P. Sari, “Determinan penggunaan e-wallet dengan pendekatan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT),” Jurnal Online Manajemen Bisnis, vol. 6, no. 6, pp. 2004–2015, 2024, doi: 10.31539/jomb.v6i6.13663.
[3] F. D. Davis, “Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology,” MIS Quarterly, vol. 13, no. 3, pp. 319–340, 1989, doi: 10.2307/249008.
[4] Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Cirebon, Data Kependudukan Bersih (DKB) Semester II Tahun 2025. Cirebon, Indonesia, 2025.
[5] A. Arifin, N. Dwiyanti, and M., “Pengaruh gaya hidup, pendapatan, sikap keuangan, dan self-control terhadap keputusan penggunaan e-wallet pada Generasi Z,” 2025, doi: 10.60036/jbm.655.
[6] M. T. Dayan, “Pengaruh persepsi konsumen, gaya hidup dan kepercayaan terhadap penggunaan aplikasi pembayaran digital,” vol. 12, no. 1, pp. 40–50, 2020.
[7] D. Aprilia and S. D. Firmialy, “Pengaruh gaya hidup dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif dalam menggunakan layanan ShopeePay pada Generasi Y dan Z di Kota Bandung,”

p-ISSN : 2808-876X e-ISSN : 2798-1312

SEIKO: Journal of Management & Business, vol. 5, no. 2, pp. 178–200, 2022, doi: 10.37531/sejaman.v5i2.2893.

[8] V. Rifa'atul Mahdaniah and R. A. S., "Pengaruh gaya hidup digital, kontrol keuangan, dan kemudahan transaksi terhadap penggunaan e-wallet mahasiswa Gen Z Universitas Muhammadiyah Gresik," vol. 8, pp. 1969–1978, 2025.

[9] S. Pralytha, H. Sidanti, and H. S., "Pengaruh gaya hidup, kemudahan penggunaan, dan keamanan transaksi terhadap keputusan penggunaan e-wallet DANA (studi kasus pada masyarakat Kota Madiun)," 2023.

[10] S. H. Putri, W. P. Setiyono, and D. Prapanca, "Pengaruh persepsi keamanan, kemudahan penggunaan, dan gaya hidup terhadap intensitas penggunaan e-wallet pada Generasi Z (studi pada masyarakat daerah Sidoarjo)," vol. 8, no. 3, pp. 1085–1102, 2025.

[11] A. Aslamiy and W. Merdiani, "The effect of promotion and transaction ease on the decision to use DANA digital wallet in Kiaracondong," International Journal of Social Science and Education, vol. 1, no. 3, pp. 289–299, 2025, doi: 10.62567/ijosse.v1i3.1311.

[12] H. Purwanto, H. Indrian, S. Adi, and H. S. Astuty, "The influence of perceived ease of use on the intention to use digital payment applications in transactions," vol. 15, no. 2, pp. 111–116, 2024.

[13] F. Ayuningrum and S. Sadiyah, "Pengaruh literasi keuangan syariah dan kemudahan terhadap minat penggunaan uang elektronik DANA sebagai alat transaksi," Jurnal Al-Fatih Global Mulia, vol. 4, no. 2, pp. 65–76, 2022.

[14] H. G. Musa, I. Fatmawati, N. Nuryakin, and M. Suyanto, "Marketing research trends using technology acceptance model (TAM): A comprehensive review of researches (2002–2022)," Cogent Business & Management, vol. 11, no. 1, 2024, doi: 10.1080/23311975.2024.2329375.

[15] I. G. Durman and Z. Wafa, "Pengaruh penggunaan dompet digital, m-banking, dan kartu pembayaran elektronik terhadap kemudahan transaksi bagi mahasiswa di Yogyakarta," Jurnal Bisnis dan Manajemen, vol. 4, no. 4, 2024, doi: 10.60036/jbm.v4i4.art27.

[16] V. Afrilia, S. Zulaihati, and R. D. K. Respati, "Pengaruh gaya hidup, literasi keuangan, dan penggunaan dompet digital terhadap perilaku konsumtif mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta," 2025, doi: 10.63822/wc1rgt34.