

RESEARCH ARTICLE

Open Access

Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Fitur Paylater di Aplikasi Shopee Pada Kalangan Mahasiswa Universitas Jember

Nurul Izza¹, Kartika^{2*}, Resha Ayu Dwi Pangesti³

^{1,2,3} Prodi Akutansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Jember.

*Correspondence email:
kartikasemsc@gmail.com

Received: 20 May 2025
Accepted: 20 June 2025
Published: 30 June 2025

Daftar lengkap informasi penulis tersedia di akhir artikel.

Abstract

Technology plays an important role in life, especially in the economic sector today. One of the technologies that is developing is electronic payment technology. Spaylater is an electronic-based payment that can make it easier for users to carry out transactions. This research aims to find out what factors in UTAUT 2 influence interest in using Spaylater among Jember University students as the Millennial generation. This research used a sample of Jember University students who had/are currently using Spaylater with a total sample of 100 respondents obtained via online (google form) and offline in the form of a questionnaire. Data processing using multiple linear regression analysis methods using the IBM SPSS26 program. The results of this research are that the factors Performance Expectations, Business Expectations, Social Influence, Facilitated Conditions, Hedonic Motivation and Price Value have no influence on interest in using Spaylater. Meanwhile, the Habit variable has an influence on Interest in Using Spaylater

Keywords: Behavioral Intention, SPaylater, UTAUT 2

Abstrak

Teknologi memegang peranan penting dalam kehidupan khususnya dalam bidang ekonomi saat ini. Salah satu teknologi yang berkembang adalah teknologi electronic payment. Spaylater merupakan salah satu pembayaran berbasis elektronik yang dapat memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja dalam UTAUT 2 yang mempengaruhi minat menggunakan Spaylater di kalangan mahasiswa Universitas Jember sebagai generasi Millenials. Penelitian ini menggunakan Sample mahasiswa Universitas Jember yang pernah / sedang menggunakan Spaylater dengan total sampel sebanyak 100 responden yang didapat melalui online (google form) dan offline berupa angket. Pengolahan data dengan metode analisis regresi linear berganda menggunakan program IBM SPSS 26. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa faktor Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Kondisi yang terfasilitasi, Motivasi Hedonis dan Nilai Harga tidak memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan Spaylater. Sedangkan variabel Kebiasaan memiliki pengaruh terhadap Minat Menggunakan Spaylater

Kata Kunci: Minat Penggunaan; SPaylater, UTAUT 2



1. Pendahuluan

Teknologi berkembang pesat dan memudahkan aktivitas manusia, termasuk dalam sistem pembayaran. Electronic payment mendukung BI No. 18/40/PBI/2016 tentang pemrosesan transaksi pembayaran (Suba'i & Ruhiyawati, dalam Audriyani et al., 2023). Pembayaran digital berkembang pesat, dipelopori aplikasi transportasi dan lembaga non-bank (Widjojo dalam Azzahra et al., 2023). Paylater muncul sebagai alternatif pembayaran digital tanpa kartu kredit (Permana et al., 2022). Survei Kredivo dan Katadata Insight Center mencatat kenaikan pengguna Paylater dari 55,9% menjadi 78,6%. Alasan utama penggunaan Paylater adalah proses praktis, tenor bervariasi, dan banyak promo (Finance.detik.com, 2023). Peraturan tentang Paylater tercantum dalam POJK No. 77/POJK.1/2016 pasal 1 No.3. Survei Populix (2023) menunjukkan 77% pengguna Paylater memakai Shopee Paylater (SPaylater). Disusul Gopay Later 28%, Akulaku 18%, Kredivo 14%, Traveloka 9%, Indodana 4%, Home Credit 3%, dan Atome 2%. Sebanyak 63% pengguna Paylater berasal dari generasi milenial (Katadata, 2023). Model penelitian yang digunakan adalah UTAUT 2 dari Venkatesh et al. (2012) dengan tambahan *habit*, *hedonic motivation*, dan *price value*. Audriyani et al. (2020) menyatakan ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, *habit*, dan motivasi hedonis berpengaruh signifikan terhadap minat. Namun ekspektasi usaha dan kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh signifikan. Sebaliknya, Hidayat et al. (2020) menyebut ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi memfasilitasi, dan *habit* berpengaruh positif. Piarna et al. (2020) hanya menemukan pengaruh sosial dan *habit* yang signifikan bagi generasi milenial. Putri et al. (2020) menyatakan generasi Z dan milenial mendominasi aktivitas digital dibanding generasi sebelumnya.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data melalui instrumen penelitian yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengukur variabel secara statistik dan menguji hubungan antara variabel-variabel tersebut dalam konteks yang lebih terstruktur (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas Jember. Sampel dalam penelitian ini dipilih menggunakan metode *Snowball Sampling* dengan kriteria mahasiswa aktif Universitas Jember yang pernah atau sedang menggunakan SPaylater. Sumber data yang diteliti dalam penelitian ini berupa data primer berupa kuesioner dan angket serta data sekunder berupa literatur buku, jurnal atau website yang terkait. Teknik pengumpulan data menggunakan google form dan angket menggunakan skala likert. Penelitian ini diuji menggunakan Regresi linear berganda dilengkapi dengan statistik deskriptif untuk menjelaskan hasil dari kuesioner agar lebih mudah dipahami dan berguna.

3. Hasil Penelitian

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Responden yang dikumpulkan dan diteliti dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Jember yang pernah / sedang menggunakan SPaylater. Pengumpulan data dilakukan dengan dua metode penyebaran kuesioner yaitu secara online melalui *google form* dan offline berupa angket. Jumlah sampel yang layak untuk diteliti menurut (Sugiyono, 2019) adalah minimal sebanyak 30 sampel untuk diolah. Dalam penelitian ini, kuesioner yang diterima oleh peneliti dalam bentuk *google form* sebanyak 130 responden dengan total sampel yang dianggap memenuhi kriteria yaitu sebesar 81 responden sedangkan dalam bentuk angket sebanyak 19 responden.

3.2 Uji Asumsi Klasik Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengukur data dalam variabel terdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistik non parametrik (*sig*) *Kolmogro-Smirnov* $> 0,05$ (Ghozali, 2021). nilai *sig.Kolmogro-Smirnov* pada penelitian ini sebesar $0.200 > 0.005$ sehingga dapat diberi kesimpulan bahwa data penelitian dalam penelitian ini telah terdistribusi secara normal.

3.2.1 Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas ini menggunakan *Tolerance* dan *Varian Inflation Factor* untuk persamaan regresi dari variabel independent terhadap variabel dependent. Jika nilai dari hasil *tolerance* $> 0,10$ dapat diberi kesimpulan bahwa tidak terjadi multikolinearitas, apabila dari nilai *Varian Inflation Factor* < 10 dapat disimpulkan tidak adanya multikolinearitas (Ghozali, 2021). nilai *tolerance* dari nilai PE $0,318 > 0,10$ nilai EE $0,542 > 0,10$, nilai SI $0,300 > 0,10$, nilai FC $0,304 > 0,10$, nilai HM $0,304 > 0,10$, nilai H $0,26 > 0,10$ dan

niali PV 0,58 > 0,10. Untuk itu, dapat diberi kesimpulan bahwa data diatas menunjukkan tidak adanya Multikolinearitas.

3.2.2 Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas ini menggunakan Uji Glejser dimana dalam uji ini merupakan salah satu metode yang umum digunakan oleh penelitian dimana hal ini untuk mendeteksi gejala heteroskedastisitas secara akurat. Uji Glejser dilakukan degan meregresikan variabel independen dengan variabel absolut residual atau sering disebut (*Abs_Res*) jika signifikansi > 5% maka dianggap tidak terjadi gejala heteroskedastisitas (Ghozali, 2021). Berdasarkan tabel diatas nilai signifikasi pada PE 0,801 > 0,05, nilai EE 0,794 > 0,05, nilai SI 0,295 > 0,05, Nilai FC 0,557 > 0,05, Nilai HM 0,841 > 0,05, nilai H 0,079 > 0,05, Nilai PV 0,066 > 0,05. maka dapat disimpulkan bahwa data diatas tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

3.3 Uji Regresi Linear Berganda

Analisis Regresi Linear Berganda merupakan uji regresi yang memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh dampak dari dua atau lebih variabel independen terhadap variabel dependen (Ghozali, 2021). Uji ini dikerjakan menggunakan cara yaitu dengan membandingkan nilai signifikansi atas nilai a (0.05) pada derajat keakuratan 5%. Jika nilai Sig < 0,05 dapat dikatakan model regresi layak digunakan, Jika nilai Sigma > 0.05 dapat dikategorikan model regresi tidak layak digunakan.

Tabel 1. Hasil Uji F

Variabel	Sig.	Keterangan
Residual	0,001 ^b	Layak

Sumber: Data Primer diolah

Hasil pada tabel Uji F memperlihatkan angka sebesar 0.001 yangmana lebih sedikit daripada 0.05 maka menurut uji F model regresi linear berganda layak untuk menguji pengaruh variabel *Performance Expectacy*, *Effort Expectacy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Hedonic Motivation*, *Habit* dan *Price Value* terhadap *Behavioral Intention*.

3.3.1 Uji t (Uji Hipotesis)

Uji t digunakan untuk memahami perngaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. Bila signifikansi dibawah 0.05 maka variabel independen memiliki pengaruh secara parsial akan variabel dependen (Ghozali, 2021). Hasil uji t adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis t

Variabel	T	Sig	Ket.
<i>Performance Expectacy</i> (PE)	0.180	0.168	Hipotesis Ditolak
<i>Effort Expectacy</i> (EE)	0.024	0.854	Hipotesis Ditolak
<i>Social Influence</i> (SI)	-0.009	0.926	Hipotesis Ditolak
<i>Facilitating Condition</i> (FC)	0.082	0.587	Hipotesis Ditolak
<i>Hedonic Motivation</i> (HM)	0.118	0.425	Hipotesis Ditolak
<i>Habit</i> (H)	0.382	0.001	Hipotesis Diterima
<i>Price Value</i> (PV)	-0.165	0.073	Hipotesis Ditolak

Sumber: Data diolah 2024

Berdasarkan hasil tabel uji t diatas dapat diketahui bahwa :

- Variabel Ekspektasi kinerja 0.168 > 0.05 dengan nilai t yaitu 0.180 maka bisa diberi kesimpulan variable Ekspektasi Kinerja tidak memiliki pengaruh dalam minat menggunakan SPaylater pada Mahasiswa Universitas Jember.
- Variabel Ekspektasi Usaha 0.854 > 0.05 dengan nilai t yaitu 0.024 untuk itu, dapadiberi kesimpulan Ekspektasi Usaha tidak memiliki pengaruh terhadap minat dalam menggunakan SPaylater pada Mahasiswa Universitas Jember.
- Variabel *Social Influence* 0.926 > 0.05 dengan nilai t yaitu -0.009 maka dapat disimpulkan Pengaruh Sosial tidak memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan SPaylater pada Mahasiswa Universitas Jember.

- d. Variabel *Facilitating Condition* $0.587 > 0.05$ dengan nilai t yaitu 0.082. maka bisa diberi kesimpulan bahwa Kondisi yang terfasilitasi tidak memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan SPaylater pada Mahasiswa Universitas Jember.
- e. Variabel *Hedonic Motivation* $0.425 > 0.05$ dengan nilai t yaitu 0.118 maka dapat disimpulkan Motivasi Hedonis tidak memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan SPaylater pada Mahasiswa Universitas Jember.
- f. Variabel Kebiasaan $0.001 < 0.05$ dengan nilai t yaitu 0.382 untuk itu, dapat diberi kesimpulan bahwa Kebiasaan memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan SPaylater pada Mahasiswa Universitas Jember.
- g. Variabel *Price Value* $0.073 > 0.05$ dengan nilai t yaitu -0.165 maka dapat disimpulkan *Price Value* tidak memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan SPaylater pada Mahasiswa Universitas Jember.

3.3.2 Uji R Square

Koefisien Determinasi R Square adalah Model yang dipergunakan untuk melihat besarnya variabel independent dalam mempengaruhi variable dependent secara serentak. R Square berkisar antara angka 0 – 1 dimana semakin dekat dengan angka satu maka keterkaitan variabel dependen terhadap variabel independent semakin baik (Ghozali, 2021).

Tabel hasil Uji R Square	
	R Square
Koefisien determinasi	0,500

Sumber: Data Primer diolah 2025

3.4 Pembahasan

3.4.1 *Performance Expectacy* tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan SPaylater.

Hasil analisis menunjukkan bahwa Ekspektasi Kinerja tidak memiliki dampak signifikan terhadap minat mahasiswa Universitas Jember dalam menggunakan SPaylater. Uji signifikansi mengungkapkan bahwa nilai p untuk variabel Ekspektasi Kinerja adalah 0,168, yang lebih besar dari 0,05. Meskipun sebagian besar mahasiswa merasa bahwa SPaylater dapat meningkatkan produktivitas belanja dan mempercepat transaksi, hasil uji ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang berarti dari Ekspektasi Kinerja terhadap minat penggunaan SPaylater di kalangan mahasiswa tersebut.

Penelitian oleh Nurabiah et al. (2020) menunjukkan bahwa meskipun generasi milenial menggunakan e-money, penggunaannya seringkali tidak optimal, dengan fokus utama pada voucher dan diskon. Mahasiswa Universitas Jember, yang merupakan bagian dari generasi milenial, belum menunjukkan loyalitas yang tinggi terhadap penggunaan SPaylater, yang berkontribusi pada rendahnya minat mereka. Temuan ini tidak sesuai dengan teori UTAUT 2, yang menyatakan bahwa ekspektasi kinerja harusnya meningkatkan minat terhadap teknologi. Selanjutnya, hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian Audriyani et al. (2023), yang menemukan bahwa Ekspektasi Kinerja memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan fitur Paylater. Namun, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari Hidayat et al. (2020), Nurabiah et al. (2023), dan Azzahra et al. (2023), yang menyatakan bahwa Ekspektasi Kinerja tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan SPaylater.

3.4.2 *Effort Expectacy* tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan SPaylater

Ekspektasi Usaha menggambarkan sejauh mana kemudahan penggunaan suatu sistem oleh pengguna. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk variabel Effort Expectancy adalah 0,854, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Ekspektasi Usaha tidak memiliki pengaruh terhadap minat mahasiswa Universitas Jember dalam menggunakan SPaylater.

Meskipun berdasarkan hasil kuesioner kemudahan penggunaan sistem tinggi, mahasiswa Universitas Jember, yang termasuk dalam generasi milenial, belum menunjukkan loyalitas yang tinggi terhadap penggunaan SPaylater. Ketidakloyalitas ini berkontribusi pada rendahnya minat mereka, yang juga dapat dipengaruhi oleh kurangnya insentif seperti voucher dan diskon, sebagaimana dinyatakan oleh Nurabiah et al. (2023). Temuan ini bertentangan dengan hasil penelitian Hidayat et al. (2020) dan Kumar et al. (2024), yang menemukan bahwa Ekspektasi Usaha mempengaruhi minat dalam menggunakan SPaylater. Namun, hasil penelitian ini konsisten dengan studi oleh Nurabiah et al. (2023), Audriyani et al. (2023), dan Putri et al. (2020), yang menunjukkan bahwa Ekspektasi Usaha tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan sistem.

3.4.3 Social Influence tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan SPaylater

Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk variabel Pengaruh Sosial adalah 0,926, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Sosial tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap minat mahasiswa Universitas Jember dalam menggunakan SPaylater. Pengaruh Sosial mengacu pada dorongan eksternal atau pengaruh lingkungan yang dapat mendorong individu untuk menggunakan suatu sistem (Nurabiah et al. 2023).

Meskipun banyak mahasiswa Universitas Jember menggunakan SPaylater berdasarkan rekomendasi dari teman dekat, mereka merasa ragu jika rekomendasi datang dari tetangga. Hal ini menunjukkan bahwa generasi milenial, termasuk mahasiswa, tidak selalu mempercayai pengaruh dari orang-orang yang dianggap penting. Pengaruh Sosial dapat juga berupa tekanan untuk meniru perilaku orang di sekitar mereka (Nurabiah et al., 2020). Sebagian mahasiswa lebih cenderung menggunakan SPaylater jika direkomendasikan oleh teman dekat daripada oleh orang lain. Temuan ini tidak sejalan dengan penelitian oleh Audriyani et al. (2020), Hidayat et al. (2020), dan Piarna et al. (2020), yang menemukan bahwa Pengaruh Sosial berpengaruh terhadap minat dalam menggunakan sistem. Namun, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Nurabiah et al. (2023) dan Putri et al. (2020), yang menunjukkan bahwa Pengaruh Sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan SPaylater.

3.4.4 Facilitating Condition tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan SPaylater

Hasil uji signifikansi untuk variabel Facilitating Condition menunjukkan nilai sebesar 0,587, yang melebihi batas signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Facilitating Condition tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat mahasiswa Universitas Jember dalam menggunakan SPaylater. Berdasarkan data dari kuesioner, mayoritas responden mengaku memiliki sumber daya yang memadai, pengetahuan yang cukup, dan dukungan dari teman untuk menggunakan fitur SPaylater. Meskipun demikian, sekitar 20% mahasiswa masih merasa ragu mengenai kelayakan fasilitas yang mereka miliki untuk memanfaatkan SPaylater secara optimal.

Salah satu alasan mengapa Facilitating Condition tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan sistem adalah terkait dengan infrastruktur dan sarana pendukung, seperti akses internet yang memadai, perangkat ponsel pintar, dan fasilitas lainnya (Nurabiah et al., 2023). Walaupun sebagian besar mahasiswa merasa memiliki sarana yang diperlukan, masalah seperti ketersediaan fasilitas pembayaran di masa depan juga menjadi pertimbangan. Rasa ketidakpastian mengenai fasilitas ini mungkin disebabkan oleh ketidakstabilan finansial mayoritas responden, yang masih berstatus sebagai pelajar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Facilitating Condition tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan SPaylater di kalangan mahasiswa Universitas Jember. Temuan ini tidak konsisten dengan hasil penelitian Putri et al. (2020), Hidayat et al. (2020), dan Kumar et al. (2024) yang menemukan bahwa kondisi yang memfasilitasi berpengaruh terhadap minat dalam menggunakan sistem. Namun, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Audriyani et al. (2023), Nurabiah et al. (2023), dan Piarna et al. (2020) yang menunjukkan bahwa Facilitating Condition tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan SPaylater.

3.4.5 Hedonic Motivation tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan SPaylater

Hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa nilai Motivasi Hedonis adalah 0,425, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Motivasi Hedonis tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa Universitas Jember untuk menggunakan SPaylater. Meskipun sebagian mahasiswa merasa terhibur dan senang dengan penggunaan SPaylater, ada pula yang meragukan sejauh mana sistem ini benar-benar memberikan kesenangan. Temuan ini menunjukkan bahwa generasi milenial, termasuk mahasiswa, lebih memprioritaskan kebutuhan praktis dibandingkan dengan aspek kesenangan dalam transaksi (Nurabiah et al., 2023). Hasil penelitian ini berbeda dari temuan Putri et al. (2020), Kumar et al. (2024), dan Audriyani et al. (2023) yang menunjukkan bahwa motivasi hedonis berpengaruh terhadap minat penggunaan sistem. Namun, hasil ini konsisten dengan penelitian oleh Hidayat et al. (2020), Nurabiah et al. (2020), dan Piarna et al. (2020) yang menyatakan bahwa Motivasi Hedonis tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan SPaylater.

3.4.6 Habit berpengaruh terhadap minat menggunakan SPaylater

Hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa nilai untuk variabel Kebiasaan adalah 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, Kebiasaan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa Universitas Jember untuk menggunakan SPaylater. Sebagian besar mahasiswa Universitas Jember menunjukkan kecenderungan untuk menggunakan SPaylater secara rutin dan sering. Mereka cenderung lebih memilih

SPaylater ketika bertransaksi, terutama saat sangat menginginkan suatu barang. Hal ini menunjukkan bahwa individu lebih suka menggunakan sistem yang sudah dikenal dan sering mereka gunakan. Kebiasaan merupakan refleksi dari perilaku berulang yang dilakukan secara konsisten (Nurabiah et al., 2023). Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Hidayat et al. (2020), Nurabiah et al. (2020), dan Piarna et al. (2020) yang mengidentifikasi bahwa kebiasaan berbelanja berpengaruh terhadap minat dalam menggunakan SPaylater.

3.4.7 *Price Value* tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan SPaylater

Hasil uji signifikansi untuk variabel Nilai Harga menunjukkan nilai 0,073, yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, Nilai Harga tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa Universitas Jember untuk menggunakan SPaylater. Nilai Harga mencakup biaya moneter yang harus dibayar, yang berbeda dari biaya yang diidentifikasi oleh Petrick sebagaimana dijelaskan oleh Nurabiah et al. (2023).

Biaya moneter yang dianggap tinggi dapat mengurangi minat konsumen untuk menggunakan teknologi (Nurabiah et al., 2023). Berdasarkan data, banyak mahasiswa Universitas Jember merasa tidak yakin apakah biaya penggunaan SPaylater terjangkau atau sebanding dengan manfaat yang diperoleh. Ketidakpastian ini menyebabkan Nilai Harga memiliki pengaruh negatif terhadap minat menggunakan SPaylater di kalangan mahasiswa, karena mereka meragukan nilai dari biaya yang dikeluarkan. Hasil penelitian ini tidak konsisten dengan studi oleh Putri et al. (2020) dan Adrianto et al. (2020), yang menunjukkan bahwa Nilai Harga mempengaruhi minat menggunakan sistem. Namun, temuan ini selaras dengan penelitian oleh Hidayat et al. (2020), Nurabiah et al. (2020), dan Piarna et al. (2020), yang menyatakan bahwa Nilai Harga tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan SPaylater.

4. SIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengetahui apakah faktor-faktor penerimaan teknologi yang ada pada teori model penerimaan teknologi UTAUT 2 dapat mempengaruhi minat penggunaan SPaylater pada kalangan mahasiswa Universitas Jember. Berdasarkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan pada penelitian ini bahwa faktor *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Hedonic Motivation* dan *Price Value* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan SPaylater pada kalangan mahasiswa Universitas Jember. *Performance Expectancy* tidak memiliki pengaruh karena kurangnya loyalitas mahasiswa terhadap penggunaan SPaylater. *Effort Expectancy* tidak memiliki pengaruh dikarenakan kemudahan saja belum cukup untuk membuat mahasiswa sebagai generasi millennial tertarik untuk terus menggunakan SPaylater. *Social Influence* tidak berpengaruh karena mahasiswa universitas sebagai generasi millennial tidak lagi menganggap rekomendasi dari lingkungan sekitar penting terhadap penggunaan sistem SPaylater. *Facilitating Condition* mencerminkan sarana dan prasarana dalam penggunaan SPaylater, Mahasiswa sebagai pelajar menanggapi bahwa mereka belum sepenuhnya memiliki kondisi yang dapat memfasilitasi mereka untuk terus menggunakan SPaylater. *Hedonic Motivation* mencerminkan kesenangan pada pengujian ini *Hedonic Motivation* tidak memiliki pengaruh signifikan karena umumnya responden lebih mementingkan kebutuhan daripada kesenangan. *Price Value* pada hasil pengujian ini tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan SPaylater hal ini disebabkan oleh mayoritas mahasiswa menganggap bahwa nilai moneter yang mereka keluarkan belum sebanding dengan manfaat yang mereka terima. Dari ketujuh faktor yang diuji pada penelitian ini hanya faktor kebiasaan saja yang memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan fitur SPaylater pada mahasiswa Universitas Jember. Hal ini dikarenakan kebiasaan merupakan refleksi dari perilaku berulang dan terbiasa dilakukan oleh mahasiswa ketika menginginkan suatu barang mereka cenderung menggunakan SPaylater sebagai metode pembayarannya.

REFERENSI

- Andini, F., & Hariyanti, I. (2021). *Penerapan Model Utaut 2 Untuk Memahami Perilaku Penggunaan Oasis Di Sekolah Tinggi Teknologi Bandung*. 03. Audriyani, F., & Meiranto, W. (2023). Penerapan Model Utaut 2 Terhadap Niat Penggunaan Electronic Payment Shopeepay Di Kota Semarang. *Diponegoro Journal Of Accounting*, 12(3), 1–14. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/accounting>.

- Azzahra, K., Rahayu Zees, S., & Ayundyayasti, P. (2023). FACTORS INFLUENCE THE INTENTION TO USE IN PAYLATER FEATURE AMONG THE MILLENNIAL
- Davis, F. D. (1989). *Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology*. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340
- Finance.detik.com. (2023). *Pengertian Paylater serta Keuntungan, Risiko, dan Tips Penggunaannya*. <https://finance.detik.com/moneter/d-7115719/pengertian-paylater-serta-keuntungan-risiko-dan-tips-penggunaannya#:~:text=11.Proses yang Cepat dan Praktis Metode,kemampuan konsumen. 3 3. Banyak Promo Menarik>
- GENERATION. *Applied Accounting and Management Review (AAMAR)*, 2(2). <https://jurnal.polines.ac.id/index.php/AAMAR>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26 Edisi 10*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayat, M. T., Aini, Q., & Fetrina, E. (2020). Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus) (User Acceptance of E-Wallet Using UTAUT 2-A Case Study). In *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi* / (Vol. 9, Issue 3).
- Jamali, & Jamil, M. (2021). The Effect of Marketing Communications on Consumer Decisions in Using The XL Cellular Card In Banda Aceh: Consumer Motivation a Mediation Variable. *Indonesian Journal Economic Review (IJER)*, 1(1), 10-18. <https://doi.org/10.35870/ijer.v1i1.18>
- Katadata. (2023, October 31). *SPaylater Paling Sering Digunakan, Kalahkan Akulaku dan GoPay*. Katadata.Co.Id. <https://katadata.co.id/digital/fintech/6541c28ddb61c/spaylater-paling-sering-digunakan-kalahkan-akulaku-dan-gopay>
- Kumar, P., & Usman, M. U. (2024). Analyzing the Application of UTAUT2 Model in Predicting the Adoption of Electronic Shopping in Nigeria. *Indian Journal of Marketing*, 54(3), 61–81. <https://doi.org/10.17010/ijom/2024/v54/i3/170942>
- Nurabiah, N., Pusparini, H., & Fitriyah, N. (2023). Determinan Penggunaan E-Money dengan Pendekatan Model UTAUT 2 dan Risiko yang Dirasakan. *E-Jurnal Akuntansi*, 33(1), 180. <https://doi.org/10.24843/eja.2023.v33.i01.p14>
- Piarna, R., Fathurohman, F., & Purnawan, N. N. (2020). Understanding online shopping adoption: The unified theory of acceptance and the use of technology with perceived risk in millennial consumers context. *JEMA: Jurnal Ilmiah Bidang Akuntansi Dan Manajemen*, 17(1), 51. <https://doi.org/10.31106/jema.v17i1.5050>
- Putu Lestara Permana, G., Adika Pradnya Paramita Astawan, M., & Wulandari Laskmi, K. P. (2022). *Analisis Penggunaan Paylater dalam Transaksi Digital dengan Konstruksi UTAUT2*. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/moneter84>
- Risma Dwindia Putri, N. K., & Sadha Suardikha, I. M. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat Dan Perilaku Penggunaan E-Money di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi*, 30(2), 540. <https://doi.org/10.24843/eja.2020.v30.i02.p20>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

How Cites

Izza, N., Kartika, & Pangesti, R. A. D. (2025). Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Fitur Paylater di Aplikasi Shopee Pada Kalangan Mahasiswa Universitas Jember. *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen Dan Akuntansi*, 4(1), 24–30 <https://doi.org/10.58477/ebima.v4i1.300>

Publisher's Note

Yayasan Pendidikan Mitra Mandiri Aceh (YPPMA) remains neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations. Submit your manuscript to YPMMA Journal and benefit from: <https://journal.ypmma.org/index.php/api>.