

INTISARI

Go-pay sebagai salah satu produk pertama di Indonesia. Go-pay adalah aplikasi e-wallet dengan pengguna paling aktif di Indonesia. Penggunaan dompet elektronik masih mengalami masalah seperti saldo Gopay berkurang ketika kode OTP tidak diberikan kepada siapa saja. Gopay ketika itu adalah salah satu produk yang sering digunakan pada pengguna Gojek, oleh karena itu penting untuk memeriksa keberhasilan Gopay bagi penyedia aplikasi untuk meningkatkan sistem dalam aplikasi. Model yang cocok digunakan untuk penelitian ini adalah model UTAUT. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Kemudian analisis data pada penelitian ini menggunakan regresi linier berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kinerja harapan secara positif mempengaruhi niat menggunakan niat perilaku. Upaya variabel harapan positif mempengaruhi niat menggunakan niat perilaku. Variabel pengaruh sosial secara positif mempengaruhi niat menggunakan niat perilaku. Kondisi fasilitasi variabel tidak berpengaruh positif terhadap niat menggunakan niat perilaku. Variabel motivasi hedonis (motivasi Hedonic) secara positif mempengaruhi niat menggunakan (niat perilaku). Nilai variabel kepuasan (nilai harga) tidak berpengaruh positif terhadap niat menggunakan (behavioral intention). Variabel kebiasaan secara positif mempengaruhi niat penggunaan (niat perilaku). Variabel risiko yang dirasakan (Perceived Risk) secara negatif mempengaruhi niat untuk menggunakan (niat perilaku). Variabel niat untuk menggunakan (niat perilaku) secara positif mempengaruhi perilaku aktual (perilaku penggunaan).

Kata kunci: Go-pay, UTAUT, Analisis

ABSTRACT

Go-pay as one of the first product in Indonesia. Go-pay is an e-wallet application with the most active users in Indonesia. The use of electronic wallets is still experiencing problems such as Gopay balance is reduced when the OTP code is not given to anyone. Gopay when it is one of the products that is often used in Gojek users, therefore it is important to examine the success of Gopay for application providers to improve the system in the application. A suitable model used for use in this research is the UTAUT model. The research methods used in this study are quantitative methods. Later analysis of data on this study used multiple linear regression. The results of this study showed that the expectancy performance positively affects the intention of using behavioural intention. Variable effort expectancy positively affects the intention of using behavioural intention. Variable social influence positively affects the intention of using behavioural intention. Variable facilitating condition has no positive effect on the intention of using behavioural intention. The hedonic motivation variable (Hedonic motivation) positively affects the intention of using (behavioural intention). The variable value of satisfaction (price value) has no positive effect on the intention of using (behavioural intention). The habit variable positively affects the intent of the use (behavioural intention). The perceived risk variable (Preceived Risk) negative affects the intent to use (behavioural intention). The intent variable to use (behavioural intention) positively affects the actual behavior (use behaviour).

Keywords: Go-pay, UTAUT, Analysis