

## ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *financial technology* di kalangan mahasiswa (studi kasus pada aplikasi dompet digital). Responden pada penelitian ini adalah Mahasiswa/I Manajemen S1 Reguler 1 Angkatan 2019-2021 di Universitas Mercu Buana kampus Meruya yang menggunakan aplikasi dompet digital. Penelitian ini dilakukan terhadap sebanyak 100 responden dengan menggunakan pendekatan kuantitatif rumus slovin. Analisis data yang digunakan adalah statistik dalam bentuk SEM – PLS. Hasil penelitian ini menunjukkan jika *perceived ease of use* (kemudahan) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan dompet digital. Efektivitas berpengaruh signifikan dan positif terhadap Penggunaan dompet digital. Risiko berpengaruh signifikan dan negatif terhadap Penggunaan dompet digital. Motivasi Hedonis berpengaruh signifikan dan positif terhadap Penggunaan dompet digital.

Kata kunci: *Perceived ease of use* (Kemudahan), Efektivitas, Risiko, Motivasi Hedonis, Penggunaan



## ABSTRACT

*This study aims to determine the factors that influence the use of (Ma, Q., & Liu, L., 2004) financial technology among university students (a case study on e-wallet application). The respondents in this study were Management Students Regular 1 Class of 2019 – 2021 at Mercu Buana University Meruya, that used e-wallet application. This study was conducted with 100 respondents using a quantitative approach using slovin's formula. The data analysis used in this study is statistics with the form of SEM – PLS. The results of this study indicate that perceived ease of use has a positive and significant effect on the intention to use e-wallet. Effectiveness has a significant and positive effect on the intention to use e-wallet. Risk has a significant and negative effect on the intention to use e-wallet. Hedonic motivation has a significant and positive effect on the intention to use e-wallet.*

*Keywords: Perceived ease of use, Effectiveness, Risk, Hedonic motivation, Intention to use*

