

**PENGARUH *PERFORMANCE EXPECTANCY*,  
*FACILITATING CONDITION*, *SOSIAL  
INFLUENCE*, *INNOVATIVENESS*, *PERCEIVED  
TECHNOLOGY*, *HEDONIC MOTIVATION*  
TERHADAP *ADOPTION OF MOBILE PAYMENT***

**SAKUKU**



**SKRIPSI**

**Pramudya Wijaya**

**00000045386**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN BISNIS  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2024**

**PENGARUH *PERFORMANCE EXPECTANCY*,  
*FACILITATING CONDITION*, *SOSIAL  
INFLUENCE*, *INNOVATIVENESS*, *PERCEIVED  
TECHNOLOGY*, *HEDONIC MOTIVATION*  
TERHADAP *ADOPTION OF MOBILE PAYMENT***

**SAKUKU**

**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**SKRIPSI**

**Pramudya Wijaya**

**00000045386**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN BISNIS  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2024**

**i**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Pramudya Wijaya  
NIM : 00000045386  
Program studi : MANAJEMEN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/Laporan Magang/MBKM saya yang berjudul:

*Pengaruh Performance Expectancy, Facilitating Condition, Sosial Influence, Innovativeness, Perceived Technology, Hedonic motivation Terhadap Adoption Of Mobile Payment Sakuku*

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 10 Mei 2024



(Pramudya Wijaya)

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

*PENGARUH PERFORMANCE EXPECTANCY, FACILITATING CONDITION,  
SOSIAL INFLUENCE, INNOVATIVENESS, PERCEIVED TECHNOLOGY,  
HEDONIC MOTIVATION TERHADAP ADOPTION OF MOBILE PAYMENT*

SAKUKU

Oleh

Nama : Pramudya Wijaya  
NIM : 00000045386  
Program Studi : Manajemen  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Telah disetujui untuk diajukan pada  
Sidang Ujian Skripsi Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 10 Mei 2024

Pembimbing

  
Thomas Eko Sigit Pranaudito, S.T., M.M., CDM, CPM

NIDN: 0302057904

Ketua Program Studi Manajemen



Purnama Ningsih, S.E., M.S.M

NIDN: 032047801

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

*PENGARUH PERFORMANCE EXPECTANCY, FACILITATING CONDITION,  
SOSIAL INFLUENCE, INNOVATIVENESS, PERCEIVED TECHNOLOGY,  
HEDONIC MOTIVATION TERHADAP ADOPTION OF MOBILE PAYMENT*

SAKUKU

Oleh

Nama : Pramudya Wijaya  
NIM : 00000045386  
Program Studi : Manajemen  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024

Pukul 09.30 s.d 11.00 dan dinyatakan


LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang

  
Nurina Putri Handayani, S.E., M.M  
NIDN: 0325129002

Penguji

  
Ika Yanuarti, S.E., M.S.F. NIDN:  
0708017601

Pembimbing

  
Eko Sigit Pramudito, S.T., M.M., CDM, CPM(Asia)  
NIDN: 0302057904

Ketua Program Studi Manajemen



Purnamaningsih, S.E., M.S.M., C.B.O

iv

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Pramudya Wijaya  
NIM : 00000045386  
Program Studi : Manajemen  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah : Analisis pengaruh *Performance Expectancy, Facilitating Condition, Sosial Influence, Innovativeness, Perceived Technology, Hedonic motivation* Terhadap *Adoption Of Mobile Payment Sakuku*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial. Saya tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Tangerang, 10 Mei 2024

  
(Pramudya Wijaya )

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat yang telah diberikanNya saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*PENGARUH PERFORMANCE EXPECTANCY, FACILITATING CONDITION, SOSIAL INFLUENCE, INNOVATIVENESS, PERCEIVED TECHNOLOGY, HEDONIC MOTIVATION TERHADAP ADOPTION OF MOBILE PAYMENT SAKUKU*” dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan Strata 1 (S1) pada program studi Manajemen Universitas Multimedia Nusantara.

Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dari beberapa pihak yang telah memberikan dukungan dan masukan. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Florentina Kurniasari T., S.Sos., M.B.A., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Purnamaningsih, S.E., M.S.M, selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Thomas Dwi Susmanto, S.T., M.S.M. sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Mama dan papa yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kata sempurna, maka penulis meminta maaf yang sebesar – besarnya apabila terdapat kekurangan dan kesalahan yang dilakukan penulis dalam mengerjakan skripsi ini. Semoga karya ilmiah ini

dapat bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 10 Mei 2024



Pramudya Wijaya



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**PENGARUH *PERFORMANCE EXPECTANCY, FACILITATING  
CONDITION, SOSIAL INFLUENCE, INNOVATIVENESS, PERCEIVED  
TECHNOLOGY, HEDONIC MOTIVATION* TERHADAP *ADOPTION OF  
MOBILE PAYMENT SAKUKU***

(Pramudya Wijaya)

**ABSTRAK**

Internet dan teknologi sudah sangat berkembang pesat di Indonesia. Dengan adanya internet dan teknologi aktifitas yang dilakukan manusia sangat dipermudah dalam kebutuhan-sehari-sehari. Internet dan teknologi juga bisa membantu para pebisnis *e-commerce* untuk memfasilitasi proses pembayaran online yaitu *payment gateway*. Seperti Gopay mempunyai DAU sebesar 973.3 ribu pengguna harian. Kemudian ovo mempunyai DAU sebesar 693.3 ribu pengguna harian. Sedangkan Sakuku hanya mempunyai DAU sebesar 677 ribu pengguna harian. Berdasarkan jumlah download, pengguna bulanan, dan pengguna harian dari gopay dan ovo dibandingkan sakuku sangatlah jauh. Data diperoleh melalui survey kuesioner berdasarkan skala likert lima poin. Kuesioner berisi item-item yang diadopsi dari penelitian sebelumnya. Data diperoleh dari pengguna aplikasi Sakuku. Hasil menunjukkan bahwa *Performance Expectancy, Facilitating Condition, Social Influence, Perceived Technology Security, Innovativeness* berpengaruh positif terhadap *Adoption Of Mobile Payment*, kecuali *Hedonic motivation* berpengaruh negatif terhadap *Adoption Of Mobile Payment* aplikasi Sakuku karena nilai signifikansi di bawah 0,05 yakni 0,089.

Kata kunci: *Performance Expectancy, Facilitating Condition, Social Influence, Perceived Technology Security, Innovativeness, Hedonic motivation, Adoption Of Mobile Payment*

**PENGARUH PERFORMANCE EXPECTANCY, FACILITATING  
CONDITION, SOSIAL INFLUENCE, INNOVATIVENESS, PERCEIVED  
TECHNOLOGY, HEDONIC MOTIVATION TERHADAP ADOPTION OF  
MOBILE PAYMENT SAKUKU**

(Pramudya Wijaya)

**ABSTRACT**

*The internet and technology have developed very rapidly in Indonesia. With the existence of the internet and technology, the activities carried out by humans are greatly facilitated in terms of daily needs. The internet and technology can also help e-commerce businesses to facilitate online payment processes, namely payment gateways. For example, Gopay has a DAU of 973.3 thousand daily users. Then ovo has a DAU of 693.3 thousand daily users. Meanwhile, Sakuku only has a DAU of 677 thousand daily users. Based on the number of downloads, monthly users and daily users of GoPay and OVO compared to Pocket, it is very far away. Data was obtained through a questionnaire survey based on a five-point Likert scale. The questionnaire contains items adopted from previous research. Data obtained from Sakuku application users. The results show that Performance Expectancy, Facilitating Condition, Social Influence, Perceived Technology Security, Innovativeness have a positive effect on Adoption of Mobile Payment, except Hedonic motivation has a negative effect on Adoption of Mobile Payment of the Sakuku application because the significance value is below 0.05, namely 0.089.*

*Keywords: Performance Expectations, Facilitating Conditions, Social Influence, Perception of Technology Security, Innovation, Hedonic Motivation, Mobile Payment Adoption*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRCT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian.....	15
1.3 Tujuan Penelitian.....	16
1.4 Manfaat Penelitian.....	16
1.5 Batasan Penelitian .....	17
1.6 Sistematika Penulisan.....	17
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>19</b>
2.1 Tinjauan Teori .....	19
2.1.1 <i>Payment Mobile</i> .....	19
2.1.2 <i>Performance Expectancy</i> .....	19
2.1.3 <i>Facilitating Condition</i> .....	20
2.1.4 <i>Social influence</i> .....	21
2.1.5 <i>Perceived Technology Security</i> .....	22
2.1.6 <i>Hedonic motivation</i> .....	23
2.1.7 <i>Innovativeness</i> .....	23
2.1.8 <i>Adoption Of Payment Mobile</i> .....	24
2.2 Model Penelitian .....	25
2.3 Hipotesis.....	25

2.3.1 Pengaruh <i>Performance expectancy</i> terhadap <i>Adoption Of Mobile Payment</i> .....	25
2.3.2 Pengaruh <i>Facilitating Condition</i> terhadap <i>Adoption Of Mobile Payment</i> .....	26
2.3.3 Pengaruh <i>Social influence</i> terhadap <i>Adoption Of Mobile Payment</i> .....	27
2.3.4 Pengaruh <i>Innovativeness</i> terhadap <i>Adoption Of Mobile Payment</i> .....	28
2.3.5 Pengaruh <i>Perceived Technology Security</i> terhadap <i>Adoption Of Mobile Payment</i> .....	29
2.3.6 Pengaruh <i>Hedonic motivation</i> terhadap <i>Adoption Of Mobile Payment</i> .....	29
2.4 Penelitian Terdahulu .....	30
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian .....	33
3.1.1 Sakuku .....	33
3.2 Desain Penelitian .....	35
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....	38
3.1.1 Target Populasi .....	38
3.1.2 <i>Sampling Frame</i> .....	39
3.1.3 <i>Sampling Techniques</i> .....	39
3.1.4 <i>Sampling Size</i> .....	41
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	41
3.4.1 Sumber Data .....	41
3.4.2 Periode Penelitian .....	42
3.4.3 Pengumpulan Data .....	42
3.4.4 Variabel Penelitian .....	43
3.5 Operasionalisasi Variabel .....	43
3.6 Teknik Analisis Data .....	49
3.6.1 Uji Pre-Test .....	49
3.6.2 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	49
3.6.3 Analisis Data Penelitian .....	51
<b>BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
4.1 Karakteristik Responden .....	55

4.1.1	Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	55
4.1.2	Profil Responden Berdasarkan Usia .....	56
4.1.3	Profil Responden Berdasarkan Domisili Tempat Tinggal.....	56
4.1.4	Profil responden berdasarkan profesi .....	57
4.1.5	Profil responden berdasarkan pendapatan .....	57
4.2	Analisis Deskriptif.....	58
4.2.1	<i>Performance Expectancy</i> .....	59
4.2.2	<i>Facilitating Condition</i> .....	61
4.2.3	<i>Social Influence</i> .....	62
4.2.4	<i>Innovativeness</i> .....	64
4.2.5	<i>Perceived Technology Security</i> .....	66
4.2.6	<i>Hedonic motivation</i> .....	67
4.2.7	<i>Adoption Of Mobile Payment</i> .....	68
4.3	Uji Instrumen (Pre-Test) .....	70
4.3.1	Uji Validitas.....	70
4.3.2	Uji Reliabilitas .....	73
4.4	Uji Instrumen Main-Test.....	74
4.4.1	Uji Validitas Main-Test .....	74
4.4.2	Uji Reliabilitas Main-Test .....	75
4.5	Uji Asumsi Klasik .....	77
4.5.1	Uji Normalitas .....	77
4.5.2	Uji Multikolinearitas.....	78
4.5.3	Uji Heteroskedastitas .....	79
4.6	Uji Analisis Data .....	81
4.6.1	Koefisien Determinasi ( $R^2$ ).....	81
4.6.2	Uji Signifikansi Keseluruhan (Uji Statistik F).....	82
4.6.3	Uji Hipotesis (Uji Statistik T).....	83
4.7	Analisis Regresi Linear Berganda.....	86
4.8	Pembahasan Hasil Penelitian .....	89
4.8.1	Pengaruh <i>Performance expectancy</i> terhadap <i>Adoption Of payment mobile</i> .....	89
4.8.2	Pengaruh <i>Facilitating Condition</i> terhadap <i>Adoption Of payment mobile</i> .....	90

4.8.3 Pengaruh <i>Social influence</i> terhadap <i>Adoption Of payment mobile</i>	91
4.8.4 Pengaruh <i>Innovativeness</i> terhadap <i>Adoption Of payment mobile</i>	92
4.8.5 Pengaruh <i>Perceived Technology Security</i> terhadap <i>Adoption Of payment mobile</i> .....	93
4.8.6 Pengaruh <i>Hedonic motivation</i> terhadap <i>Adoption Of payment mobile</i> .....	94
4.9 Implikasi Manajerial .....	95
4.9.1 Upaya Meningkatkan <i>Adoption Of payment mobile</i> melalui <i>Performance Expectancy</i> .....	95
4.9.2 Upaya Meningkatkan <i>Adoption Of payment mobile</i> melalui <i>Facilitating Condition</i> .....	97
4.9.3 Upaya Meningkatkan <i>Adoption Of payment mobile</i> melalui <i>Social Influence</i> .....	98
4.9.4 Upaya Meningkatkan <i>Adoption Of payment mobile</i> melalui <i>Innovativeness</i> .....	99
4.9.5 Upaya Meningkatkan <i>Adoption Of payment mobile</i> melalui <i>Perceived Technology Security</i> .....	100
4.9.6 Upaya Meningkatkan <i>Adoption Of payment mobile</i> melalui <i>Hedonic motivation</i> .....	101
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>103</b>
5.1 Simpulan.....	103
5.2 Saran 108	
5.2.1 Saran untuk Perusahaan .....	108
5.2.2 Saran untuk penelitian selanjutnya .....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>110</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>115</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Pengguna Aplikasi .....	9
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	29
Tabel 3.1 Operasional Variabel .....	43
Tabel 3.2 Validitas dan Reabilitas .....	50
Tabel 4.1 Kategori Mean dari Nilai Interval Kuesioner .....	59
Tabel 4.2 Penilaian Responden terhadap <i>Performance expectancy</i> (X <sub>1</sub> ) .....	59
Tabel 4.3 Penilaian Responden terhadap <i>Facilitating Condition</i> (X <sub>2</sub> ) .....	61
Tabel 4.4 Penilaian Responden terhadap <i>Social Influence</i> (X <sub>3</sub> ) .....	62
Tabel 4.5 Penilaian Responden terhadap <i>Innovativeness</i> (X <sub>4</sub> ) .....	64
Tabel 4.6 Penilaian Responden terhadap <i>Perceived Technology Security</i> (X <sub>5</sub> ) ..	66
Tabel 4.7 Penilaian Responden terhadap <i>Hedonic motivation</i> (X <sub>6</sub> ) .....	67
Tabel 4.8 Penilaian Responden terhadap <i>Adoption Of Mobile Payment</i> (Y) .....	69
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Pre-test .....	70
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Pre-Test .....	73
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Pre-test .....	74
Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas Main-Test .....	76
Tabel 4.13 Kesimpulan Hasil Uji Hipotesis (Uji Statistik T) .....	85



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Essential Digital Headlines</i> .....	1
Gambar 1.2 <i>Devie Ownership</i> .....	2
Gambar 1.3 <i>Payment Gateway</i> .....	3
Gambar 1.4 Metode Pembayaran Terbanyak di Indonesia .....	4
Gambar 1.5 Data Kebocoran .....	6
Gambar 1.6 Pengguna <i>e-wallet</i> .....	7
Gambar 1.7 Pembayaran <i>e-wallet</i> .....	7
Gambar 1.8 Perubahan Logo Gojek .....	8
Gambar 1.9 Aplikasi Sakuku .....	10
Gambar 1.10 Daftar aplikasi <i>e-wallet</i> terbesar di Indonesia .....	13
Gambar 1.11 Daftar pengguna aplikasi tahun 2022 .....	14
Gambar 1.12 Daftar pengguna aplikasi tahun 2023 .....	15
Gambar 2.1 Model Penelitian .....	24
Gambar 3.2 Pekan Literasi Informasi .....	33
Gambar 3.2 Pekan Literasi Informasi .....	34
Gambar 3.3 Pekan Literasi Informasi .....	36
Gambar 4.1 Profil Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	55
Gambar 4.2 Profil Responden Berdasarkan Usia .....	56
Gambar 4.3 Profil Responden Berdasarkan Domisili .....	56
Gambar 4.4 Profil Responden Berdasarkan Profesi .....	57
Gambar 4.5 Profil Responden Berdasarkan Pendapatan .....	58
Gambar 4.6 Hasil Uji Normalitas Grafik Histogram .....	77
Gambar 4.7 Hasil Uji Normalitas Grafik P-Plot .....	77
Gambar 4.8 Hasil Uji Statistik Non-Parametrik Kolmogorov-Smirnov .....	78
Gambar 4.9 Hasil Uji Multikolinieritas .....	79
Gambar 4.10 Hasil Uji Heteroskedastisitas Grafik P-Plot .....	80
Gambar 4.11 Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Metode Uji Park .....	81
Gambar 4.12 Hasil Koefisien Determinasi .....	82
Gambar 4.13 Hasil Uji Signifikansi Keseluruhan (Uji Statistik F) .....	83



Gambar 4.14 Hasil Uji Hipotesis (Uji Statistik T) .....	84
Gambar 4.15 Hasil Uji Analisis Linear Berganda .....	88
Gambar 4.16 Aplikasi Sakuku .....	94
Gambar 4.17 Tampilan Aplikasi Sakuku .....	95



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA