

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Judul

Gaya hidup seseorang sudah mulai bergeser dan pergeseran mulai tumbuh signifikan dimana segala sesuatu dilakukan secara *online*. Perkembangan teknologi membuat kehidupan di zaman sekarang menjadi sangat mudah. Karena itu, teknologi saat ini sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat yang menginginkan pergerakan lebih instan dan fleksible. Masyarakat moderen banyak menggunakan teknologi dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari, tidak terkecuali pada bidang pembayaran. Keberadaan *financial technology* atau *fintech* bertujuan untuk membuat masyarakat lebih mudah mengakses produk-produk keuangan, mempermudah transaksi dan juga meningkatkan literasi keuangan. *Digital Payment e-money* merupakan salah satu produk *fintech* yang digunakan oleh masyarakat Indonesia sebagai alat pembayaran masa kini. Telah terjadi peningkatan permintaan transaksi *digital* tanpa uang tunai dengan pembayaran *mobile* dan penerapannya telah mengalami peningkatan drastis di seluruh dunia.

Dengan menggunakan konsep dan mengeksplorasi berbagai aspek layanan, konsumen dan penjual mendapatkan solusi baru yang cepat dan mudah dalam melakukan transaksi pembayaran melalui *smartphone* dan dapat mempengaruhi niat perilaku dan penggunaan teknologi (Alalwan, Rana, Dwivedi, Yogesh & Algharabat, 2017). Berbagai penelitian telah mengkonfirmasi bahwa konsumen lebih menyukai teknologi yang menyediakan layanan yang cepat, nyaman dan bermanfaat pada satu *platform*. Pembayaran *e-wallet* berarti layanan pembayaran apa saja yang dilakukan melalui perangkat seluler. Hal ini menyebabkan terjadinya fenomena meningkatnya kebutuhan konsumen dalam mobilitas ketika pembayaran untuk transaksi. Metode pembayaran saat ini memberikan kemampuan perusahaan untuk memenuhi semua kewajibannya kepada konsumen yang bermanfaat dalam berurusan dengan uang.

Masyarakat bahkan perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi dan keuangan berlomba-lomba menawarkan kemudahan bertransaksi melalui saluran *non-tunai*, khususnya pada uang elektronik. Menurut Bank Sentral Indonesia (dalam skripsi Khafiyah, 2019:2) uang elektronik didefinisikan sebagai “alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu”. Uang elektronik diciptakan untuk membantu konsumen agar dapat bertransaksi dengan lebih mudah, transaksi pembayaran menjadi lebih cepat dan efisien, pencatatan data keuangan personal secara otomatis, lebih aman dan memudahkan akses *e-commerce*. Dengan adanya uang elektronik, bagi Bank Indonesia dapat mengontrol perputaran uang di masyarakat sehingga inflasi dapat dikontrol dengan baik. Selain itu, Bank Indonesia dapat menghemat biaya operasional untuk memproduksi uang, bagi uang kertas maupun uang logam yang mudah rusak

Produk-produk alat pembayaran elektronik tersebut hadir dalam bentuk *chip* dan *server*. Alat pembayaran berupa uang elektronik berbasis *chip*, beberapa literatur menyebut uang elektronik jenis ini sebagai *e-money* atau *card based product* adalah jenis uang elektronik yang menyisipkan media *chip* pada perangkat kartu sebagai alat pembayaran. Sedangkan uang elektronik berbasis *server* dalam beberapa literatur disebut sebagai *e-wallet* atau *software based product* adalah jenis uang elektronik yang dikelola oleh pelayan untuk mengoperasikan sistem pembayaran melalui media *barcode* yang terdapat di dalam aplikasi. Pesatnya penggunaan ponsel pintar di kalangan masyarakat mendorong perusahaan telekomunikasi juga ikut ambil bagian dalam mengeluarkan jenis uang elektronik berbasis *server* berupa aplikasi ponsel. Lembaga riset *digital marketing Emarketer* memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang (Rahmayani, 2018), sehingga perusahaan penyedia jasa layanan keuangan yang menawarkan efisiensi transaksi berupa uang elektronik berusaha melakukan penetrasi ke dalam pasar untuk menyerap para pengguna aktif ponsel pintar yang jumlahnya mencapai yang disebut di atas.

DANA merupakan salah satu aplikasi *e-wallet* yang mendukung transaksi pembayaran *non-tunai*. DANA merupakan pendatang baru yang diresmikan pada Mei 2018. Fakta data iPrice Group, aplikasi DANA berada di peringkat 2 di kuartal II 2019 menggeserkan LinkAja di posisi ketiga, dompet digital ini menggunakan layanan berbasis *open platform* yang canggih. DANA dapat dimanfaatkan dalam transaksi jasa, makanan, hiburan, dan pembayaran *digital* lainnya. Selama semester pertama tahun 2021, pertumbuhan DANA meningkat tajam, baik dari segi pengguna maupun rata-rata transaksi. Pertumbuhan jumlah pengguna DANA meningkat 40%, dari 50 juta pada Desember 2020 menjadi 70 juta di paruh pertama tahun 2021. Rata-rata jumlah transaksi per hari pun meningkat 66,7% dari 3 juta transaksi per hari menjadi 5 juta transaksi per hari. Hal ini menunjukkan cepatnya pertumbuhan DANA sebagai perusahaan teknologi finansial pada semester ini.

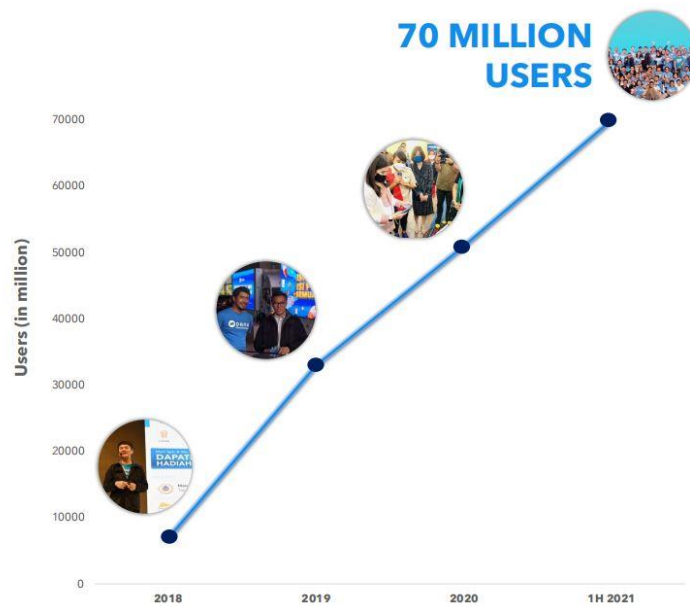


Gambar 1.1 Logo DANA

Sumber: Dana.id, (2022)

Kualitas layanan DANA dalam mempertahankan keunggulan kompetitif terhadap sebuah strategis untuk kesuksesan jangka panjang, dan penentu utama kepuasan pelanggan sehingga imbas kepada tingginya market share jasa. Tingkat tertinggi layanan sangat penting dalam loyalitas pelanggan dalam jangka yang panjang. Jika perusahaan miliki layanan yang luar biasa dapat meningkatkan performa anggaran

perusahaan (Widyanita, 2018). Saat ini Aplikasi DANA sedang meningkatkan keinginan pelanggan agar pengguna jasa layanan aplikasi DANA selalu setia pada aplikasi DANA sebagai transaksi pembayaran online, dengan menggunakan fitur Premium pelanggan mendapatkan banyak sekali keuntungan yaitu kemudahan pembayaran dan fitur yang di berikan lebih maksimal.



Gambar 1.2 Pertumbuhan Jumlah Penggunaan Aplikasi DANA

Sumber: Teknogav, (2021)

Data DANA menunjukkan bahwa rata-rata transaksi per hari tertinggi dicapai pada bulan Mei 2021. Jika dibandingkan dengan Mei 2020, pertumbuhan rata-rata transaksi per hari yang dibukukan meningkat 164%. Peningkatan tersebut dipicu oleh berbagai kegiatan nontunai digital. Dana merupakan pembayaran e-wallet yang masih tergolong sangat baru dimasyarakat. Jika DANA mampu memberikan pelayan yang baik dan sesuai harapan, maka DANA akan memiliki persepsi baik di mata konsumen. Selain itu, jika mampu menghasilkan layanan yang baik, maka perusahaan dapat mencapai harapan konsumen serta memberikan pelayanan yang memuaskan. Jika

Aplikasi DANA belum maksimal dalam memberikan informasi sehingga konsumen tidak Mengetahui adanya promo-promo di aplikasi DANA.

Tabel 1.1
Tanggapan Responden Hasil Observasi

Aplikasi	Jumlah mahasiswa yang menggunakan	Persentase (%)
DANA	14	42,4%
ShopeePay	8	24,2%
GOPAY	6	18,2%
OVO	4	12,1%
LinkAja	1	3%

Sumber: Data Diolah, April 2022

Hasil penelitian observasi dari tanggapan responden di sekitar Mahasiswa UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya bahwa aplikasi pembayaran digital yang menjadi favorit adalah *brand* DANA yaitu sebanyak 42,4% responden. Sedangkan aplikasi pembayaran lain yaitu ShopeePay memiliki 24,2% responden, aplikasi GoPay memiliki 18,2% responden, aplikasi OVO memiliki 12,1% responden, dan aplikasi LinkAja memiliki 3% responden. Dari hasil riset ini dapat disimpulkan bahwa *Brand* DANA sudah melekat di sekitar Mahasiswa UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya serta *Brand Awareness* yang baik di mata pelanggan yang angkanya mencapai 42,4%. Layanan pembayaran *e-wallet (electronic wallet)* merupakan sarana jasa dengan sistem yang mampu melakukan berbagai transaksi seperti pembayaran menggunakan fasilitas *smartphone*. Dengan kata lain, aplikasi *e-wallet* dengan menggunakan *smartphone* dapat dianalogikan sebagai dompet *mobile*.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai pengaruh persepsi mahasiswa mengenai dompet digital terhadap minat penggunaan aplikasi dana yang dilakukan terhadap mahasiswa di UKM Karisma Polsri. Maka dari itu penulis tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Persepsi Mahasiswa Mengenai Dompet Digital Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi “DANA” Studi Kasus: UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam laporan akhir ini yaitu bagaimana pengaruh persepsi mahasiswa mengenai dompet digital terhadap minat penggunaan aplikasi DANA (Studi Kasus pada mahasiswa UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya)?”

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Untuk memberikan batasan dalam penulisan penelitian ini agar tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka ruang lingkup pembahasan yaitu mengenai pengaruh persepsi mahasiswa mengenai dompet digital terhadap minat penggunaan aplikasi DANA (Studi Kasus: UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya)..

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan laporan akhir ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh persepsi mahasiswa mengenai dompet digital terhadap minat penggunaan aplikasi DANA (Studi Kasus: UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya).

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan laporan akhir ini yaitu:

1. Bagi Penulis

Dalam penelitian ini sebagai pengembangan pengetahuan, wawasan dan pemahaman bagi penulis terhadap pengaruh persepsi mahasiswa mengenai dompet digital terhadap minat penggunaan aplikasi DANA (Studi Kasus: UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya).

2. Bagi Perusahaan

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan pemikiran, informasi yang bermanfaat, serta masukan dan saran untuk aplikasi DANA untuk lebih menggiatkan dalam penyelenggaraan dan promosi dompet digital di berbagai sektor dan di masyarakat.

3. Bagi Pembaca

Penulis berharap pembaca dapat meningkatkan pemahaman tentang pemasaran, dan menjadi referensi untuk studi kasus lebih lanjut yang serupa dengan laporan ini.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam melakukan penelitian penulis membatasi ruang lingkup penelitian agar dalam pembahasan permasalahan tidak terjadi penyimpangan. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa UKM Karisma di Politeknik Negeri Sriwijaya Mengenai bagaimana pengaruh persepsi mahasiswa mengenai dompet digital terhadap minat penggunaan aplikasi DANA (Studi Kasus UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya).

1.5.2 Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Pengertian data kuantitatif menurut Sugiyono (2018;13) adalah sebagai berikut:

“Data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Filsafat positivistic digunakan pada populasi atau sampel tertentu.”

b. Sumber Data

Dalam penulisan laporan akhir, penulis menggunakan dua macam data berdasarkan cara memperolehnya yaitu data primer dan data sekunder. Adapun penjelasan jenis data berdasarkan cara memperolehnya tersebut, yaitu:

1. Data Primer

Pengertian data primer menurut Sugiyono (2018:456) adalah sebagai berikut:

“Sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data”. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Data primer dalam penelitian ini adalah berupa hasil kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya.

2. Data Sekunder

Pengertian data sekunder menurut Sugiyono (2018:456) adalah sebagai berikut:

“Sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen”.

Data sekunder yang digunakan dalam laporan akhir ini diperoleh dari sumber-sumber lain yang telah disediakan seperti buku, jurnal atau skripsi. Sumber data dalam penelitian ini juga didapat dari buku-buku penunjang, internet, dan aplikasi DANA.

1.5.3 Metode pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam pengumpulan data dan informasi untuk penulisan penelitian ini adalah:

a. Riset Lapangan (*Field Research*)

1. Observasi

Pengertian Observasi menurut Sugiyono (2018:229) adalah sebagai berikut: “Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain”.

Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya pada mahasiswa UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya dalam penggunaan aplikasi DANA.

2. Kuesioner

Pengertian Kuesioner menurut Sugiyono (2017:142) adalah sebagai berikut:

“Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.”

Pada penelitian ini, penulis akan mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan kepada mahasiswa mahasiswa UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuesioner tertutup karena responden hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar dengan menggunakan fasilitas *Google form*.

b. Riset Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis memanfaatkan sumber-sumber tertulis lain dengan mempelajari dan mengumpulkan data-data dari bukubuku literatur yang berhubungan dengan permasalahan-permasalahan yang ada dan dijadikan sebagai landasan teori untuk pembahasan selanjutnya.

1.5.4 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Pengertian populasi menurut Sugiyono (2018:136) adalah sbb:

“Wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya sebanyak 340 mahasiswa per Mei 2022.

b. Sampel

Pengertian sampel menurut Sugiyono (2018:137) adalah sbb:

“Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Pada penelitian ini penulis menggunakan Pendapat Slovin untuk menentukan ukuran sampel (Umar, 2008:78) yaitu :

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Di mana:

n= Ukuran sampel

N= Ukuran populasi

e= Presenase kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel 10%.

Berdasarkan rumus tersebut, maka jumlah sampel yang diambil dalam penelitian adalah sebagai berikut

$$n = \frac{340}{1 + 340 (10\%)^2} = 77,27 = 77 \text{ Responden}$$

c. Teknik Pengambilan Sampel

Pengertian teknik sampling menurut Sugiyono (2018:139) adalah sebagai berikut:

“Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan”.

Pengertian *nonprobability sampling* menurut Sugiyono (2017:84) adalah sebagai berikut:

“*nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pendekatan *purposive sampling*.

Pengertian *purposive sampling* menurut Sugiyono (2017:85) adalah sebagai berikut:

“teknik *purposive sampling* artinya responden (subjek) dipilih secara sengaja dengan karakteristik tertentu.”.

Alasan menggunakan *purposive sampling*, karena sampel yang dipilih sengaja ditentukan berdasarkan kriteria yang ditentukan oleh peneliti.

Pada teknik ini penulis mengumpulkan data dari mahasiswa UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.5.5 Analisis Data

Pada laporan ini penulis menggunakan teknik analisa data antara lain sebagai berikut:

1. Analisa Data Deskriptif

Pengertian Statistik Deskriptif menurut Sugiyono (2018:232) adalah sebagai berikut:

“Statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”.

Dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan dan menguji hipotesis.

2. Analisa Data Kuantitatif

Pengertian metode kuantitatif menurut Sugiyono (2018:23) adalah sebagai berikut:

“Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Metode ini juga disebut sebagai metode konfirmatif, karena metode ini cocok digunakan untuk pembuktian/konfirmasi.

Penulis menggunakan analisis data kuantitatif angka/hitungan sebagai bahan dasar untuk menghitung jumlah jawaban responden terhadap kuesioner yang diberikan berdasarkan skala likert. Metode ini penulis gunakan untuk menghitung skor jawaban atas kuesioner yang penulis bagikan kepada mahasiswa UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya.

Pengertian skala likert menurut Sugiyono (2018:158) adalah sebagai berikut:

“Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang penelitian gejala sosial telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang disebut sebagai variabel penelitian”.

Penulis menggunakan skala likert dengan lima pilihan jawab dengan skala skor 1-5 yang dipilih oleh responden untuk menjawab setiap pertanyaan yang telah disediakan. Tingkatan tabel skala likert yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2
Skala Likert

Pernyataan		Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sumber: Sugiyono (2018:159)

Skala Likert ini dibuat sebagai pilihan jawaban pada kuesioner yang penulis buat, dan hasil jawaban akan diolah sebagai pembahasan untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang ada.

3. Uji Instrumen

Uji Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Pengertian Uji Validitas menurut Sugiyono (2018:267) adalah sebagai berikut:

“Persamaan data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang diperoleh langsung yang terjadi pada subyek penelitian”.

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Uji validitas pada setiap pertanyaan apabila

r hitung $>$ r tabel pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) maka instrument itu dianggap valid.

r hitung $<$ r tabel maka instrument dianggap tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Pengertian Uji Reliabilitas menurut Sugiyono (2018:268) adalah sebagai berikut:

“Derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Data yang tidak reliabel, tidak dapat diproses lebih lanjut karena akan menghasilkan kesimpulan yang bias, suatu alat ukur yang dinilai reliabel jika pengukuran tersebut menunjukkan hasilhasil yang konsisten dari waktu ke waktu”.

Uji reliabilitas dilakukan setelah uji validitas dan di uji merupakan pernyataan atau pertanyaan yang sudah valid. *Cronbach's alpha* yang besarnya antara 0,50-0,60. Dalam penelitian ini peneliti memilih 0,60 sebagai koefisien reliabilitasnya. Adapun kriteria dari pengujian reliabilitas adalah:

Jika nilai Cronbach Alpha $\alpha > 0,60$ maka reliabel atau terpercaya.

Jika nilai Cronbach Alpha $\alpha < 0,60$ maka tidak reliable atau tidak terpercaya.

4. Uji Koefisien Determinasi (Uji R²)

Pengertian koefisien determinasi menurut Ghazali (2018:97) adalah sebagai berikut:

“Koefisien determinasi (R²) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai R² yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen”.

Dalam penelitian ini, analisis koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen menerangkan variasi variabel dependen. Untuk mengetahui nilai dari koefisien korelasi secara simultan pada model regresi logistik, maka menurut Ghozali (2018:333) dapat dilihat dari nilai *Nagelkerke R Square* pada hasil olah data statistik menggunakan SPSS, karena nilai tersebut diinterpretasikan seperti *R² multiple regression*.

Untuk mengetahui nilai dari koefisien determinasi, maka penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = R^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien determinasi

R^2 = Besarnya koefisien korelasi ganda

Besarnya koefisien determinasi (R^2) terletak diantara 0 dan 1 atau diantara 0% sampai dengan 100%. Sebaliknya jika $R^2 = 0$, model tadi tidak menjelaskan sedikitpun pengaruh variasi variabel X terhadap Y.

- a. Jika $R^2 = 1$ atau mendekati 1, maka menunjukkan adanya pengaruh positif dan korelasi antara variabel yang diuji sangat kuat.
- b. Tanda negatif menunjukkan adanya korelasi negatif antara variabel variabel yang diuji, berarti setiap kenaikan nilai-nilai X akan diikuti dengan penurunan nilai Y dan sebaliknya. Jika $R^2 = -1$ atau mendekati -1, maka menunjukkan adanya pengaruh negatif dan korelasi antara variabel-variabel yang diuji lemah.
- c. Jika $R^2 = 0$ atau mendekati 0, maka menunjukkan korelasi yang lemah atau tidak ada korelasi sama sekali antara variabel-variabel yang diteliti.

5. Analisa Regresi Linear Sederhana

Pengertian Regresi Linear Sederhana menurut Suyono (2018:05) adalah sebagai berikut:

“Model probalistik yang menyatakan hubungan linear antara dua variabel di mana salah satu variabel dianggap mempengaruhi variabel yang lain”.

Rumus regresi linear sederhana untuk mengetahui seberapa besar pengaruh persepsi mahasiswa mengenai dompet digital terhadap minat penggunaan aplikasi DANA (Studi Kasus pada mahasiswa UKM Karisma Politeknik Negeri Sriwijaya) dengan menggunakan rumus:

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen (minat penggunaan aplikasi)

a = Konstanta

b = Koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel responden yang didasarkan pada variabel independen

x = Variabel independen (persepsi mahasiswa)

e = Standar *Error*