

Analisis Penerimaan Shopee sebagai Media Pembayaran Uang Kuliah di Universitas Mikroskil Menggunakan Model UTAUT 3

*Analysis of Shopee Adoption as a Medium for Tuition Payment at Universitas Mikroskil
Using the UTAUT 3 Model*

Yuni Marlina Saragih^{*1}, Tri Wulandari Ginting², Elly³, Ardika Emmanuel Duha⁴

^{1,2,3,4} Sistem Informasi, Universitas Mikroskil

E-mail: ¹yuni.saragih@mikroskil.ac.id, ²tri.wulandari@mikroskil.ac.id, ³elly@mikroskil.ac.id

Received: July 11, 2025 | Revised: July 14, 2025 | Accepted: July 23, 2025

Abstrak

Perkembangan teknologi dan informasi berjalan semakin pesat, mencakup seluruh aspek kehidupan. Salah satu aspek yang berkembang dari kemajuan teknologi dan informasi adalah bidang pendidikan, misalnya pembayaran uang kuliah secara digital. Di Universitas Mikroskil pembayaran uang kuliah dapat dilakukan menggunakan sistem pembayaran elektronik yaitu melalui website/aplikasi Blibli. Sejak tanggal 29 September 2022, Universitas Mikroskil mengumumkan berita adanya penambahan aplikasi pembayaran uang kuliah yaitu melalui aplikasi Shopee. Dengan adanya pembayaran uang kuliah secara elektronik ini diharapkan dapat mempermudah mahasiswa untuk memenuhi tanggung jawabnya. Namun belum pernah dilakukan pengujian mengenai penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi Shopee terkhusus dalam pembayaran uang kuliah. Sehingga tujuan penelitian ini yaitu melakukan pengujian terhadap penerimaan mahasiswa pada aplikasi shopee dalam pembayaran uang kuliah menggunakan model UTAUT 3. Pengujian dilakukan menggunakan metode analisis statistis PLS-SEM dengan jumlah responden sebanyak 186 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel inovasi pribadi dalam IT memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat pemanfaatan, variabel kebiasaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat pemanfaatan, serta berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan. Variabel niat pemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak universitas Mikroskil dalam pengambilan keputusan pada pemilihan aplikasi pembayaran uang kuliah yang lebih baik.

Kata kunci: Pembayaran Uang Kuliah, Shopee, UTAUT-3

Abstract

The development of technology and information is progressing rapidly, encompassing all aspects of life. One aspect that has developed from technological and information advances is education, for example, digital tuition payments. At Universitas Mikroskil, tuition payments can be made using an electronic payment system, namely through the Blibli website/app. Since September 29, 2022, Universitas Mikroskil announced the addition of a tuition payment application, namely the Shopee application. This electronic tuition payment is expected to make it easier for students to fulfill their responsibilities. However, no test has ever been conducted regarding student acceptance of the Shopee application, specifically for tuition payments. Therefore, the purpose of this study is to test student acceptance of the Shopee application for tuition payments using the

UTAUT 3 model. The test was conducted using the PLS-SEM statistical analysis method with a total of 186 respondents. The results show that the personal innovation variable in IT has a positive and significant effect on utilization intention, the habit variable has a positive and significant effect on utilization intention, and a positive and significant effect on usage intention. The utilization intention variable has a positive and significant effect on usage intention. The results of this study are expected to help Universitas Mikroskil in making decisions on selecting a better tuition payment application.

Keywords: Tuition Payment, Shopee, UTAUT-3

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi, perkembangan teknologi dan informasi berjalan semakin pesat, mencakup seluruh aspek kehidupan. Ketergantungan terhadap teknologi dan informasi membuat sebagian besar masyarakat, baik individu maupun kelompok, berbondong-bondong beralih dari penggunaan alat manual ke penggunaan alat modern. Hal ini dikarenakan proses kerja dengan memanfaatkan teknologi dan informasi dapat meningkatkan akurasi, kecepatan, dan presisi. Salah satu aspek yang berkembang dari kemajuan teknologi dan informasi adalah bidang Pendidikan, misalnya pembayaran administrasi Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) [1]. Dalam evolusi institusi pendidikan yang pesat, kebutuhan akan proses administrasi yang responsif dan efisien menjadi semakin mendesak. Penerapan pembayaran digital untuk biaya kuliah mencerminkan tren nasional yang lebih luas menuju digitalisasi dan modernisasi di sektor Pendidikan. Pergeseran ini sejalan dengan kemajuan teknologi yang berkelanjutan di masa lalu dan diperkirakan akan semakin pesat di tahun-tahun mendatang [2].

Pembayaran uang kuliah merupakan hal yang wajib dipenuhi oleh mahasiswa agar dapat melanjutkan perkuliahan karena merupakan kompensasi atas pendidikan yang ditempuh mahasiswa. Pembayaran uang kuliah kini dilakukan secara non-tunai yang dapat dilakukan melalui berbagai platform salah satunya aplikasi Shopee menggunakan Virtual Account [3]. Di Universitas Mikroskil pembayaran uang kuliah dapat dilakukan menggunakan sistem pembayaran elektronik yaitu melalui website/aplikasi Blibli. Sejak tanggal 29 September 2022, Universitas Mikroskil mengumumkan berita adanya penambahan aplikasi pembayaran uang kuliah, selain melalui website/aplikasi Blibli, mahasiswa dapat membayar uang kuliah melalui aplikasi Shopee. Dengan adanya pembayaran uang kuliah secara elektronik ini diharapkan dapat mempermudah mahasiswa untuk memenuhi tanggung jawabnya dalam pembayaran uang kuliah [4]. Seperti yang disampaikan pada penelitian terdahulu [5], menyatakan bahwa perusahaan harus mempertahankan popularitas dan kepuasan penggunaannya untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan mendorong penggunaan aplikasi yang berkelanjutan. Salah satunya adalah dengan mengamati preferensi konsumen dan pola penggunaan aplikasi Shopee.

Penelitian terdahulu telah membahas penggunaan shopee sebagai pembayaran mobile menggunakan pendekatan UTAUT atau UTAUT2. Seperti penelitian terdahulu yang dilakukan Widiyanti, dkk [6] fokus pada analisis penggunaan pembayaran mobile shopeepay dengan menggunakan pendekatan UTAUT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor resiko yang dirasakan, keyakinan diri dan harapan usaha berpengaruh signifikan terhadap minat adopsi pembayaran mobile di Indonesia. Penelitian lain yang dilakukan oleh Muhammad Alfarizi dan Rini [7] fokus pada penerapan sistem pembayaran Cash on Delivery (COD) pada transaksi marketplace shopee menggunakan pengembangan teori UTAUT 2 dan sistem keamanan privasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh motivasi sosial, hedonis, nilai harga, kebiasaan, kualitas informasi dan sistem keamanan privasi terhadap niat perilaku akan mendorong penggunaan sistem COD yang berkelanjutan. Sementara itu pada penelitian ini [8], fokus pada analisis legalitas penggunaan paylater seperti Shopee sebagai metode pembayaran uang kuliah

tunggal (UKT) menggunakan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa paylater dapat mendukung tujuan syariah jika digunakan untuk mendukung pendidikan dan pengelolaan keuangan yang bijaksana. Paylater dapat dikategorikan sebagai darurat jika tidak ada alternatif lain untuk membayar UKT. Meskipun Shopee telah umum digunakan sebagai platform e-commerce [9], belum ada penelitian yang secara spesifik menguji penerimaan penggunaannya sebagai metode pembayaran uang kuliah khususnya di Universitas Mikroskil menggunakan UTAUT 3.

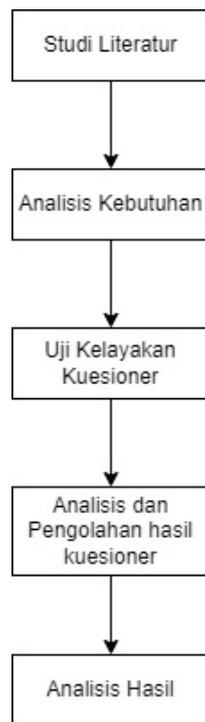
Model UTAUT telah diteliti secara luas dan membantu dalam memprediksi perilaku dan niat konsumen terhadap teknologi baru [10]. Kerangka kerja UTAUT pertama kali dirumuskan oleh Venkatesh untuk menjelaskan adopsi sistem informasi oleh pengguna dengan mengkonsolidasikan kontribusi dari 8 model [11]. Model asli UTAUT didasarkan pada 4 konstruk utama: ekspektasi kinerja (PE), ekspektasi upaya (EE), pengaruh sosial (SI), dan kondisi pendukung (FC). Pada tahun 2012, model aslinya kemudian diperluas dengan menambahkan 3 konstruk tambahan untuk mengatasi keterbatasan model aslinya: motivasi hedonis (HM), nilai harga (PV), dan kebiasaan (HB). Selain itu, usia, jenis kelamin, pengalaman dan kesukarelaan berperan sebagai moderator antara FC, HM, PV dan HB dengan intensi perilaku pengguna [12]. UTAUT 3 adalah model adopsi teknologi yang determinan intinya telah mengalami beberapa perubahan dan disempurnakan oleh teori dari beberapa penelitian sebelumnya termasuk TAM, UTAUT, dan UTAUT-2 [13]. Model UTAUT-2 dapat mengklarifikasi 50% varians ketika menggunakan teknologi baru. Sedangkan UTAUT-3 memperluas studi UTAUT-2 yang mencakup “Inovasi pribadi” sebagai konstruk tambahan dalam model UTAUT-2. Kerangka kerja UTAUT-3 dengan delapan determinan yaitu PE, EE, SI, FC, HM, PV, HB, dan PI (*Personal Innovativeness*). Penelitian terdahulu yang mengkaji UTAUT-3 mampu memprediksi tingkat penggunaan dan adopsi aktual pelanggan sebesar 66% lebih tinggi daripada studi sebelumnya [10].

Berdasarkan telaah literatur di atas, belum ditemukan studi yang secara eksplisit mengkaji penerimaan penggunaan Shopee sebagai media pembayaran uang kuliah menggunakan model UTAUT-3, terkhusus di Universitas Mikroskil. Padahal, model UTAUT-3 memiliki potensi untuk menjelaskan secara komprehensif berbagai faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi, termasuk aspek behavioral intention dan habit yang relevan dalam konteks digitalisasi pembayaran uang kuliah. Dimana hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak Universitas Mikroskil dalam pengambilan keputusan pada pemilihan aplikasi pembayaran uang kuliah yang lebih baik sehingga dapat menangani proses administrasi yang responsif dan efisien, memahami faktor-faktor yang mendorong Universitas Mikroskil untuk terus menggunakan aplikasi Shopee.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner untuk mengumpulkan data yang kemudian diolah dengan analisis SEM memanfaatkan aplikasi SmartPLS. Penyebaran dan pengumpulan kuesioner dilakukan melalui kuesioner online yaitu <https://forms.office.com/>.

Adapun beberapa langkah yang dilakukan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1 Studi Literatur

Pada tahapan pertama ini, dilakukan pengumpulan serta analisis informasi terkait penelitian mengenai penerimaan shopee dengan menggunakan model UTAUT 3.

2.2 Analisis Kebutuhan

Pada tahapan analisis kebutuhan dilakukan penentuan variable yang digunakan dalam penelitian, hipotesis, populasi hingga jumlah sampel, serta instrumen penelitian. Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) H1: *Performance Expectancy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavior Intention* (Niat perilaku)
- 2) H2: *Effort Expectancy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavior Intention* (Niat perilaku)
- 3) H3: *Social Influence* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavior Intention* (Niat perilaku)
- 4) H4a: *Facilitating Conditions* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavior Intention* (Niat perilaku)
- 5) H4b: *Facilitating Conditions* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Use Behaviour* (Perilaku pengguna)
- 6) H5: *Hedonic Motivation* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavior Intention* (Niat perilaku)
- 7) H6: *Price Value* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavior Intention* (Niat perilaku)
- 8) H7a: *Habit* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavior Intention* (Niat perilaku).
- 9) H7b: *Habit* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Use Behavior* (Perilaku pengguna).
- 10) H8a: *Personal Innovation* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap

Behavior Intention (Niat perilaku).

- 11) H8b: *Personal Innovation* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Use Behaviour* (Perilaku pengguna)
- 12) H9: Niat perilaku memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Use Behavior* (Perilaku pengguna)

Populasi dari penelitian ini merupakan mahasiswa aktif Universitas Mikroskil. Untuk pengambilan sampel digunakan rumus slovin. Adapun total responden yang mengisi kuesioner sebanyak 186 orang.

2.3 Uji Kelayakan Kuesioner

Pada tahap uji kelayakan kuesioner dilakukan pengukuran validitas dan realibilitas kuesioner penelitian. Uji kelayakan kuesioner dilakukan dengan PLS-SEM yang merupakan salah satu pengujian yang memiliki tujuan untuk memprediksi atau menjelaskan variable laten yang menjadi target. Uji validitas terdiri dari validitas konvergen (*convergent validity*) dan validitas diskriminan (*discriminant validity*). Validitas konvergen yang ada di tingkat indicator dapat diketahui melalui nilai *loading factor*. Suatu indicator dikatakan valid apabila nilai *loading factor* yang dimiliki di atas 0,7. Pada tingkat variable, validitas konvergen dapat diketahui dengan mengukur nilai *Average Variance Extracted* (AVE). Variabel dianggap valid jikalau nilai AVE yang dimiliki diatas 0,5 [14]. Selanjutnya apabila kriteria validitas konvergen telah terpenuhi, maka selanjutnya yaitu melakukan uji validitas diskriminan dengan cara uji Fornell Larcker Criterion untuk melihat korelasi antar variabel dengan variabel itu sendiri dan variabel dengan variabel lain. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan antara nilai \sqrt{AVE} pada setiap variabel dengan nilai korelasi antar variabel. Nilai korelasi antar variabel dengan variabel itu sendiri tidak boleh lebih rendah dari nilai korelasi dengan variabel lainnya. Untuk mengetahui indikator reflektif dapat diketahui berdasarkan nilai *cross loadings* yakni korelasi antara indikator dengan variabelnya. Suatu indikator dapat dikatakan valid apabila nilai *loading factor* pada variabel yang diukur lebih tinggi daripada nilai *loading factor* pada variabel lain. Setelah itu, uji reliabilitas dilakukan dengan mengukur nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha*. Variabel dapat dikatakan handal jika memiliki nilai *composite reliability* masing-masing diatas 0,7. Sehingga, seluruh variabel memiliki reliabilitas yang baik dan handal sesuai dengan kondisi dilapangan [15].

2.4 Analisis dan Pengolahan Hasil Kuesioner

Pada analisis dan pengolahan hasil kuisisioner menggunakan SmartPLS. SmartPLS perangkat lunak paling komprehensif untuk melakukan analisis PLS-SEM. Disamping itu smartPLS nantinya akan berfungsi dalam pengelolaan hasil kuesioner dan dapat dianalisis melalui analisis PLS-SEM.

2.5 Analisis Hasil

Pada tahap analisis hasil dilakukan analisis hasil pengolahan data untuk menarik kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

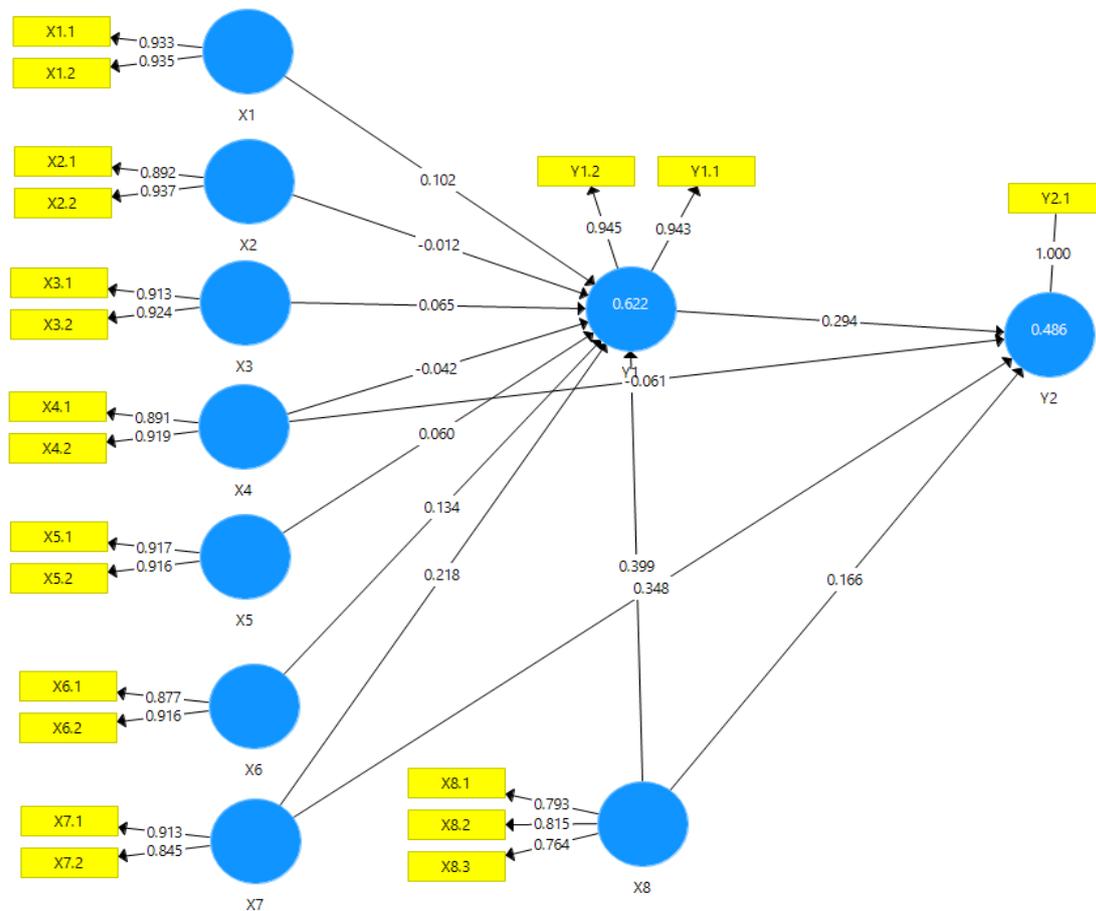
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model)

Dalam model pengukuran dilakukan pengujian dengan mengukur validitas dan realibilitas data.

a. Uji Validitas Konvergen

Untuk melihat hasil uji validitas konvergen dapat menggunakan hasil *loading factor* dari setiap indicator yang akan ditampilkan pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Uji Validitas Konvergen

Berikut nilai *loading factor* dari setiap indikator yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. *Loading Factor*

Variabel	Indikator	Nilai Loading Factor
Harapan Kinerja	X1.1	0,933
	X1.2	0,935
Harapan Usaha	X2.1	0,892
	X2.2	0,937
Pengaruh Sosial	X3.1	0,913
	X3.2	0,924
Kondisi Fasilitas	X4.1	0,891
	X4.2	0,919
Motivasi Hedonis	X5.1	0,917
	X5.2	0,916
Nilai Harga	X6.1	0,877
	X6.2	0,916
Kebiasaan	X7.1	0,913
	X7.2	0,845
Inovasi Pribadi dalam TI	X8.1	0,793
	X8.2	0,815

	X8.3	0,764
Niat Pemanfaatan	Y1.1	0,943
	Y1.2	0,945
Niat Penggunaan	Y2.1	1,000

Berdasarkan Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa hasil loading factor untuk semua indicator lebih besar dari 0.70 yang berarti semua indicator telah memenuhi syarat validitas konvergen.

b. Uji Validitas Diskriminan

Untuk melihat hasil uji validitas diskriminan dapat menggunakan nilai cross loading yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Uji Validitas Diskriminan

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	Y1	Y2
X1.1	0,933	0,654	0,501	0,591	0,654	0,521	0,406	0,463	0,455	0,341
X1.2	0,935	0,723	0,442	0,610	0,617	0,583	0,372	0,392	0,463	0,330
X2.1	0,659	0,892	0,406	0,575	0,509	0,504	0,348	0,375	0,356	0,284
X2.2	0,690	0,937	0,431	0,613	0,626	0,553	0,372	0,469	0,460	0,306
X3.1	0,454	0,429	0,913	0,508	0,540	0,526	0,455	0,526	0,503	0,433
X3.2	0,473	0,413	0,924	0,534	0,556	0,613	0,554	0,576	0,535	0,430
X4.1	0,547	0,551	0,568	0,891	0,621	0,621	0,524	0,485	0,487	0,294
X4.2	0,613	0,622	0,468	0,919	0,709	0,664	0,518	0,561	0,505	0,416
X5.1	0,612	0,653	0,524	0,697	0,917	0,577	0,527	0,567	0,545	0,373
X5.2	0,636	0,496	0,570	0,656	0,916	0,642	0,538	0,577	0,543	0,382
X6.1	0,518	0,470	0,542	0,606	0,571	0,877	0,492	0,499	0,494	0,422
X6.2	0,542	0,563	0,572	0,666	0,619	0,916	0,552	0,595	0,591	0,376
X7.1	0,405	0,358	0,464	0,461	0,521	0,523	0,913	0,682	0,671	0,645
X7.2	0,319	0,335	0,518	0,570	0,504	0,508	0,845	0,697	0,531	0,472
X8.1	0,258	0,247	0,351	0,327	0,363	0,295	0,642	0,793	0,498	0,540
X8.2	0,362	0,342	0,509	0,418	0,461	0,480	0,523	0,815	0,515	0,426
X8.3	0,446	0,490	0,549	0,598	0,625	0,645	0,661	0,764	0,715	0,494
Y1.1	0,471	0,415	0,495	0,543	0,567	0,610	0,637	0,701	0,943	0,579
Y1.2	0,458	0,439	0,572	0,492	0,554	0,540	0,667	0,703	0,945	0,599
Y2.1	0,359	0,323	0,469	0,396	0,412	0,442	0,645	0,620	0,624	1,000

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai *cross loading* (ditandai dengan warna abu-abu) lebih besar dari 0,70 yang artinya semua indikator telah memenuhi syarat validitas diskriminan.

Pada level variabel, validitas diskriminan dinilai menggunakan nilai AVE (*Average Variance Extracted*) dimana variabel harus memiliki nilai AVE > 0,5. Berikut hasil nilai AVE yang dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Nilai AVE

Variabel	Nilai AVE	Keterangan
Harapan Kinerja (X1)	0,872	Valid
Harapan Usaha (X2)	0,837	Valid
Pengaruh Sosial (X3)	0,844	Valid
Kondisi Fasilitas (X4)	0,819	Valid

Motivasi Hedonis (X5)	0,840	Valid
Nilai Harga (X6)	0,804	Valid
Kebiasaan (X7)	0,774	Valid
Inovasi Pribadi dalam TI (X8)	0,625	Valid
Niat Pemanfaatan (Y1)	0,892	Valid
Niat Penggunaan (Y2)	1,000	Valid

Berdasarkan tabel 3 di atas diketahui bahwa nilai AVE pada tiap variabel penelitian ini > 0,5 yang artinya seluruh variabel dinyatakan valid.

c. Uji Reliabilitas Komposit

Berikut hasil *Composite Reliability* pada setiap indikator yang dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Komposit *Reliability*

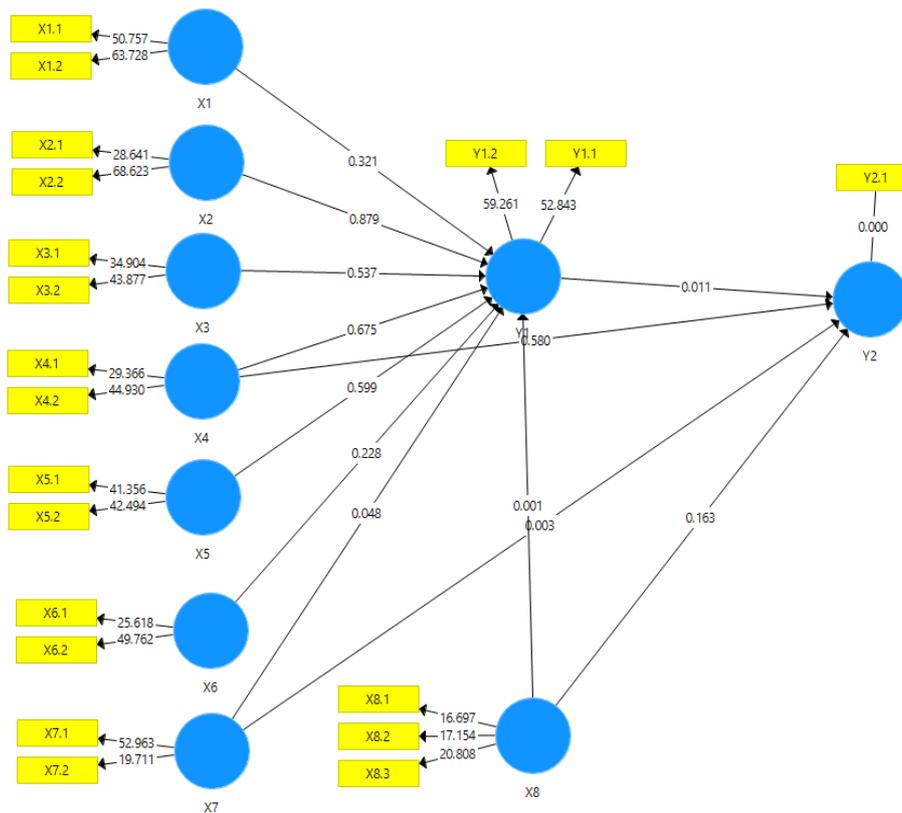
Variabel	Nilai <i>Composite Reliability</i>	Keterangan
Harapan Kinerja (X1)	0,932	Realibel
Harapan Usaha (X2)	0,911	Realibel
Pengaruh Sosial (X3)	0,915	Realibel
Kondisi Fasilitas (X4)	0,900	Realibel
Motivasi Hedonis (X5)	0,913	Realibel
Nilai Harga (X6)	0,892	Realibel
Kebiasaan (X7)	0,873	Realibel
Inovasi Pribadi dalam TI (X8)	0,834	Realibel
Niat Pemanfaatan (Y1)	0,943	Realibel
Niat Penggunaan (Y2)	1,000	Realibel

Berdasarkan tabel 4 di atas diketahui bahwa nilai *Composite Reliability* pada masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini > 0,7 yang artinya seluruh variabel dinyatakan reliabel.

3.2 Evaluasi Model Struktural (*Inner Model*)

Selanjutnya dilakukan pengujian terhadap struktur model untuk mengevaluasi hubungan antar konstruk, tingkat signifikansi, dan nilai R^2 . Struktur model diujia melalui R^2 untuk konstruk dependen, serta signifikansi koefisien jalur menggunakan analisis t-statistik dan p-value. Hubungan antara variabel dianggap signifikan jika t-statistik > 1,96 dan p-value < 0,05, sebaliknya jika t-statistik < 1,96 dan p-value > 0,05, maka hubungan tersebut dianggap tidak signifikan, sehingga hipotesis ditolak [16].

Berikut gambar *Path Diagram (Bootstrapping)* yang dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Path Diagram

Berikut hasil T –statistic dan koefisien jalur (*P-Value*) yang dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil *t-statistic* dan Koefisien jalur

Relasi Antar Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P-Values	Keterangan
X1 -> Y1	0,102	0,090	0,103	0,993	0,321	Ditolak
X2 -> Y1	-0,012	-0,008	0,082	0,153	0,879	Ditolak
X3 -> Y1	0,065	0,064	0,105	0,617	0,537	Ditolak
X4 -> Y1	-0,042	-0,028	0,101	0,419	0,675	Ditolak
X4 -> Y2	-0,061	-0,060	0,111	0,554	0,580	Ditolak
X5 -> Y1	0,060	0,057	0,113	0,526	0,599	Ditolak
X6 -> Y1	0,134	0,141	0,111	1,207	0,228	Ditolak
X7 -> Y1	0,218	0,217	0,110	1,981	0,048	Diterima
X7 -> Y2	0,348	0,349	0,116	2,993	0,003	Diterima
X8 -> Y1	0,399	0,392	0,115	3,460	0,001	Diterima
X8 -> Y2	0,166	0,181	0,119	1,398	0,163	Ditolak
Y1 -> Y2	0,294	0,278	0,116	2,539	0,011	Diterima

Apabila *T-statistics* > 1,96 serta *P-Value* < 0,005 maka variabel dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap variabel lainnya. Berdasarkan data yang ada pada tabel di atas maka

disimpulkan bahwa hipotesis H7a, H7b, H8a dan H9 berpengaruh signifikan antara satu variabel terhadap variabel lain sedangkan hipotesis lainnya dinyatakan tidak berpengaruh signifikan.

3.3 Relevansi Prediktif

Nilai *R-square* adalah koefisien determinasi yang menunjukkan kombinasi pengaruh variabel bebas ke variabel terikat. Nilai *r-square* berkisar antara 0 sampai 1 dengan nilai yang mendekati 1 menunjukkan akurasi prediksi semakin besar. Berikut nilai *r-square* yang dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Nilai R-Square

	R Square	R Square Adjusted
Y1	0,622	0,605
Y2	0,486	0,475

Berdasarkan tabel 6 di atas menunjukkan bahwa minat pemanfaatan (Y1) memiliki nilai *r-square* sebesar 0,622 atau 62,2% dimana minat pemanfaatan dipengaruhi oleh harapan kinerja (X1), harapan usaha (X2), pengaruh sosial (X3), Kondisi Fasilitas (X4), Motivasi hedonis (X5), Nilai Harga (X6), Kebiasaan (X7) dan Inovasi pribadi dalam TI (X8). Sedangkan minat penggunaan (Y2) memiliki nilai *r-square* sebesar 0,486 atau 48,6% dimana minat penggunaan dipengaruhi oleh Kondisi Fasilitas (X4), Kebiasaan (X7), Inovasi pribadi dalam TI (X8) dan Minat Pemanfaatan (Y1).

Adapun dari hasil nilai *R-square* dinyatakan bahwa tingkat penerimaan aplikasi pembayaran shopee terhadap minat pemanfaatan sebesar 0.622 yang memiliki arti 62% dari sampel dapat menerima adanya penggunaan aplikasi pembayaran di shopee. Adapun hubungan niat pemanfaatan dan penggunaan sebesar 0.486 yang memiliki arti 48.6% dari sampel menyatakan keterkaitan antar niat pemanfaatan dan niat penggunaan.

3.4 Pembahasan

Berdasarkan penelitian ini memiliki hasil pengkajian sebagai berikut, maka hipotesis yang dapat diterima yakni H7a, H7b, H8a dan H9 dikarenakan berpengaruh signifikan terhadap variabel lain dan. Adapun pembahasan setiap hipotesis sebagai berikut:

- 1) H1: Harapan Kinerja (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Pemanfaatan (Y1)
Hasil uji hipotesis menunjukkan harapan kinerja (X1) memiliki nilai *T-Statistics* yakni 0,993 < 1,96 dan *P-Value* yakni 0,321 > 0,05 hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ini **ditolak**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel harapan kinerja (X1) tidak berpengaruh terhadap niat pemanfaatan (Y1). Hal ini disebabkan karena aplikasi pembayaran uang kuliah di shopee tidak dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi mahasiswa dalam membayar uang kuliah di aplikasi shopee sehingga pemanfaatan aplikasi pembayaran uang kuliah di shopee tidak dapat meningkatkan harapan kinerja mahasiswa pada saat pembayaran uang kuliah.
- 2) H2: Harapan Usaha (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Pemanfaatan (Y1)
Hasil uji hipotesis menunjukkan harapan usaha (X2) memiliki nilai *T-Statistics* yakni 0,153 < 1,96 dan *P-Value* yakni 0,879 > 0,05 hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ini **ditolak**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel harapan usaha (X2) tidak berpengaruh terhadap niat pemanfaatan (Y1). Hal ini disebabkan karena aplikasi pembayaran uang kuliah di shopee sulit digunakan karena membutuhkan waktu yang lama untuk mempelajari penggunaan aplikasi pembayaran uang kuliah di shopee.
- 3) H3: Pengaruh Sosial (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Pemanfaatan (Y1)
Hasil uji hipotesis menunjukkan pengaruh sosial (X3) memiliki nilai *T-Statistics* yakni 0,617 < 1,96 dan *P-Value* yakni 0,537 > 0,05 hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ini **ditolak**.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh sosial (X3) tidak berpengaruh terhadap niat pemanfaatan (Y1). Hal ini disebabkan karena orang-orang yang ada disekeliling tidak banyak yang menyarankan untuk menggunakan aplikasi pembayaran uang kuliah melalui shopee

- 4) H4a: Kondisi Fasilitas (X4) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Pemanfaatan (Y1)

Hasil uji hipotesis menunjukkan kondisi fasilitas (X4) memiliki nilai *T-Statistics* yakni $0,419 < 1,96$ dan *P-Value* yakni $0,675 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ini **ditolak**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kondisi fasilitas (X4) tidak berpengaruh terhadap niat pemanfaatan (Y1). Hal ini disebabkan karena minimnya sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan aplikasi pembayaran shopee terbatas dan tidak sesuai dengan teknologi lain yang digunakan.

- 5) H4b: Kondisi Fasilitas (X4) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Penggunaan (Y2).

Hasil uji hipotesis menunjukkan kondisi fasilitas (X4) memiliki nilai *T-Statistics* yakni $0,526 < 1,96$ dan *P-Value* yakni $0,580 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ini **ditolak**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kondisi fasilitas (X4) tidak berpengaruh terhadap niat penggunaan (Y2). Hal ini disebabkan karena minimnya sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan aplikasi pembayaran shopee terbatas dan tidak sesuai dengan teknologi lain yang digunakan.

- 6) H5: Motivasi Hedonis (X5) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Pemanfaatan (Y1).

Hasil uji hipotesis menunjukkan motivasi hedonis (X5) memiliki nilai *T-Statistics* yakni $0,419 < 1,96$ dan *P-Value* yakni $0,599 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ini **ditolak**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel motivasi hedonis (X5) tidak berpengaruh terhadap niat pemanfaatan (Y1). Hal ini disebabkan karena penggunaan aplikasi pembayaran uang kuliah di shopee kurang menarik bagi mahasiswa dan kurang memberikan pengalaman menyenangkan. Hal itu bisa saja terjadi karena fitur kurang memadai

- 7) H6: Nilai Harga (X6) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Pemanfaatan (Y1).

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai harga (X6) memiliki nilai *T-Statistics* yakni $1,207 < 1,96$ dan *P-Value* yakni $0,228 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ini **ditolak**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel nilai harga (X6) tidak berpengaruh terhadap niat pemanfaatan (Y1). Hal ini disebabkan karena penggunaan aplikasi pembayaran di shopee tidak menghemat biaya karena adanya uang administrasi sehingga menambah biaya uang kuliah,

- 8) H7a: Kebiasaan (X7) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Pemanfaatan (Y1).

Hasil uji hipotesis menunjukkan kebiasaan (X7) memiliki nilai *T-Statistics* yakni $1,981 > 1,96$ dan *P-Value* yakni $0,048 < 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ini **diterima**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kebiasaan (X7) berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat pemanfaatan (Y1). Hal ini disebabkan karena kebiasaan mahasiswa menggunakan aplikasi shopee dapat meningkatkan niat pemanfaatan aplikasi tersebut terutama dalam pembayaran uang kuliah.

- 9) H7b: Kebiasaan (X7) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Penggunaan (Y2).

Hasil uji hipotesis menunjukkan kebiasaan (X7) memiliki nilai *T-Statistics* yakni $2,993 > 1,96$ dan *P-Value* yakni $0,003 < 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ini **diterima**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kebiasaan (X7) berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan (Y2). Hal ini disebabkan karena kebiasaan pembayaran menggunakan aplikasi shopee menjadikan mahasiswa memiliki niat untuk terus menggunakan aplikasi pembayaran shopee.

- 10) H8a: Inovasi Pribadi dalam TI (X8) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Pemanfaatan (Y1).
Hasil uji hipotesis menunjukkan inovasi pribadi dalam TI (X8) memiliki nilai *T-Statistics* yakni $3,460 > 1,96$ dan *P-Value* yakni $0,001 < 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ini **diterima**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel inovasi pribadi dalam TI (X8) berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat pemanfaatan (Y1). Hal ini disebabkan karena sering sekali mahasiswa mencoba menjadi yang pertama dalam hal menggunakan aplikasi yang baru, seperti yang diketahui pembayaran melalui shopee menjadi yang terbaru sehingga mahasiswa ingin menjadi orang yang pertama kali mencoba
- 11) H8b: Inovasi Pribadi dalam TI (X8) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Penggunaan (Y2)
Hasil uji hipotesis menunjukkan inovasi pribadi dalam TI (X8) memiliki nilai *T-Statistics* yakni $1,398 < 1,96$ dan *P-Value* yakni $0,163 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ini **ditolak**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel inovasi pribadi dalam TI (X8) tidak berpengaruh terhadap niat penggunaan (Y2). Hal ini disebabkan karena kurangnya minat eksperimen mahasiswa untuk mencoba berbagai fitur yang ditawarkan shopee dalam pembayaran uang kuliah.
- 12) H9: Niat pemanfaatan (Y1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Niat Penggunaan (Y2)
Hasil uji hipotesis menunjukkan niat pemanfaatan (Y1) memiliki nilai *T-Statistics* yakni $2,539 > 1,96$ dan *P-Value* yakni $0,011 < 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ini **diterima**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel niat pemanfaatan (Y1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan (Y2). Hal ini disebabkan adanya minat dan keinginan dari mahasiswa yang ingin terus menggunakan aplikasi pembayaran uang kuliah di shopee.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menyatakan bahwa variabel yang ditambahkan pada UTAUT 3 yaitu variabel inovasi pribadi dalam IT memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat pemanfaatan, selain variabel inovasi pribadi dalam IT, variabel kebiasaan juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat pemanfaatan dan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan. Variabel lain yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan adalah niat pemanfaatan. Dapat disimpulkan bahwa kebiasaan mahasiswa menggunakan shopee dapat meningkatkan niat pemanfaatan serta menjadikan mahasiswa memiliki niat untuk terus menggunakan aplikasi shopee terutama dalam pembayaran uang kuliah. Selain itu, mahasiswa Universitas Mikroskil memiliki keinginan untuk menjadi orang yang pertama kali mencoba aplikasi terbaru yaitu pembayaran uang kuliah melalui Shopee. Adapun beberapa saran untuk peneliti berikutnya yaitu peneliti selanjutnya dapat memaksimalkan peran dari setiap variabel dalam model UTAUT 3 dikarenakan beberapa variabel dalam model UTAUT 3 tidak memiliki pengaruh dalam penelitian ini. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan variabel lain yang mampu mengembangkan model UTAUT 3 seperti variabel bebas ataupun variabel moderasi yang bisa memoderasi hubungan antar variabel dependen dan independent dalam model UTAUT .

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Ramadani and I. Meily, "Web-Based Tuition Payments Information System At Al-Wafi Kindergarten," 2024. [Online]. Available: <https://ioinformatic.org/>
- [2] L. M. B. Groyon, R. M. Herrera, J. A. N. Ramos, P. Y. S. Villesis, C. A. T. Babas, and J. V. Villena, "Level of Acceptance of Selected National University Baliwag Students to use

- Paynamic in Tuition Fee Payment,” *Cognizance Journal of Multidisciplinary Studies*, vol. 4, no. 6, pp. 278–304, Jun. 2024, doi: 10.47760/cognizance.2024.v04i06.016.
- [3] U. B. Belitung, “Analisis Manajemen Risiko Keamanan Pembayaran UKT Mahasiswa via Minimarket (Alfamart atau Indomaret) Menggunakan Metode COBIT 2019: Studi Kasus Mahasiswa Universitas Bangka Belitung) Megawati 1 , Nayla Azaria 2 , Umar Faruq Vista 3,” 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.uki.ac.id/index.php/mr/index>
- [4] E. Chumaidi, “MODEL PEMBIAYAAN DAN PEMBAYARAN SISTEM CASHLESS DI UIN KH. ABDURRAHMAN WAHID,” *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, vol. 1, no. 1, pp. 16–26, Dec. 2022, doi: 10.55681/armada.v1i1.237.
- [5] R. Jihan Syanita, Indrawati, and A. Ghina, “Influence of factor application between utilizing modified united theory of acceptance and use of the technology 2 model (a study on Shopee users in Indonesia),” *Enrichment: Journal of Management*, vol. 13, no. 1, pp. 331–339, Apr. 2023.
- [6] W. Kurnianingsih, “SHOPEEPAY MOBILE PAYMENT ADOPTION ANALYSIS USING THE UTAUT MODEL APPROACH (CASE STUDY AT AMIKOM UNIVERSITY YOGYAKARTA),” *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, vol. 5, no. 1, p. 61, Jun. 2022, doi: 10.21927/ijubi.v5i1.2323.
- [7] M. Alfarizi and R. K. Sari, “Adoption Of Cash on Delivery (COD) Payment System in Shopee Marketplace Transaction,” in *Procedia Computer Science*, Elsevier B.V., 2023, pp. 110–118. doi: 10.1016/j.procs.2023.10.508.
- [8] A. Z. Wahyudi, A. Faiz, S. Alfikri, and A. N. Sumidartini, “The Use of Paylater as a Single Tuition Payment Method by College Students in the Perspective of Maslahah,” vol. 5, no. 2, pp. 145–153, Jan. 2025, [Online]. Available: <https://joieb.perbanas.id/index.php/Joieb/index>
- [9] I. Journal, O. Humanities, A. Atha, A. Cahyanti, T. S. Dhewi, and C. Author, “Effect of E-Service Quality and E-Trust on E-Loyalty of E-Payment Through E-Satisfaction of Shopee pay Users 1,2,3),” vol. 2, no. 1, pp. 239–246, 2022.
- [10] P. Bhatnagr and A. Rajesh, “Neobanking adoption – An integrated UTAUT-3, perceived risk and recommendation model,” *South Asian Journal of Marketing*, Nov. 2023, doi: 10.1108/sajm-06-2022-0040.
- [11] E. Maulani and S. Handayani, “Analysis of the Application of the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 3 (UTAUT-3) Model on Intention and Use Behavior of Users of Mobile Banking Applications in the Jabodetabek Region,” *International Journal of Social Science And Human Research*, vol. 6, no. 9, pp. 5465–5475, 2023, doi: 10.47191/ijsshr/v6-i9-17.
- [12] A. S. Pinto, A. Abreu, E. Costa, and J. Paiva, “Augmented Reality for a New Reality: Using UTAUT-3 to Assess the Adoption of Mobile Augmented Reality in Tourism (MART),” *Journal of Information Systems Engineering and Management*, vol. 7, no. 2, 2022, doi: 10.55267/iadt.07.12012.
- [13] A. S. Mulazid, D. Saharuddin, M. K. Muttaqien, A. T. S. Wicaksono, F. Fatmawati, and F. Fauzan, “Determinants for Acceptance and Use of Sharī‘ah Banking Digital Services in Indonesia: Applying UTAUT 3, Trust, and Shari‘ah Compliance,” *Journal of King Abdulaziz University, Islamic Economics*, vol. 37, no. 1, pp. 55–77, Jan. 2024, doi: 10.4197/Islec.37-1.4.
- [14] J. Hair and A. Alamer, “Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) in second language and education research: Guidelines using an applied example,” *Research Methods in Applied Linguistics*, vol. 1, no. 3, Dec. 2022, doi: 10.1016/j.rmal.2022.100027.

-
- [15] D. R. Putra, D. Supelti, and A. Yusuf, "ANALISIS PENERAPAN APLIKASI OVO MENGGUNAKAN MODEL UTAUT 3 PADA PENGGUNA," vol. 1, no. 2, pp. 13–22, 2022.
- [16] Putu Gede Subhaktiyasa, "PLS-SEM for Multivariate Analysis: A Practical Guide to Educational Research using SmartPLS," *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, vol. 4, no. 3, pp. 353–365, Aug. 2024, doi: 10.35877/454ri.eduline2861.