



Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Wondr by BNI pada Mahasiswa Politeknik Negeri Manado

Mandie Pantow^{1*}, Melky Krisna Elia Paendong², Rolyke Tulangow³

¹⁻³Program Studi Manajemen Bisnis, Politeknik Negeri Manado, Indonesia

Email: mandiepantow@gmail.com¹, melky.paendng@gmail.com², tulangowrolyke@gmail.com³

*Penulis Korespondensi: mandiepantow@gmail.com

Abstract. *This study aims to examine the implementation of the Wondr by BNI application and analyze the effect of Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness on Behavioral Intention to Use among students of Politeknik Negeri Manado. This research employed a quantitative approach using descriptive and associative methods. The population consisted of 300 students, with 39 respondents selected using the Slovin formula and purposive sampling. Data were collected through questionnaires and analyzed using SPSS, including multiple linear regression, t-test, F-test, and coefficient of determination. The results indicate that the implementation of the Wondr by BNI application is categorized as good. Partially, Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness do not have a significant effect on Behavioral Intention to Use. However, simultaneously, both variables have a positive and significant effect on Behavioral Intention to Use the Wondr by BNI application. The Adjusted R Square value of 32,4% indicates that Behavioral Intention to Use is explained by Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness, while the remaining 67,6% is influenced by other factors outside this study.*

Keywords: *Interest in Using; Perception of Ease of Use; Perception of Usefulness; Technology Acceptance Model (TAM); Wonder by BNI.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pada penggunaan aplikasi Wondr by BNI serta menganalisis pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Wondr by BNI pada mahasiswa Politeknik Negeri Manado. Penelitian ini menggunakan pendekatan asosiatif. Populasi penelitian berjumlah 300 mahasiswa, dengan sampel sebanyak 39 responden yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan SPSS dengan analisis regresi linear berganda, uji t, uji F, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi penggunaan aplikasi Wondr by BNI berada pada kategori baik. Secara parsial, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan. Namun, secara simultan pada kedua variabel berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Wondr by BNI. Nilai Adjusted R Square sebesar 32,4% menunjukkan bahwa Minat Menggunakan dapat dijelaskan oleh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan, sedangkan 67,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Kata Kunci: Minat Menggunakan; Persepsi Kegunaan; Persepsi Kemudahan Penggunaan; *Technology Acceptance Model (TAM); Wondr by BNI.*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong terjadinya transformasi digital di berbagai bidang kehidupan, termasuk pada sektor perbankan. Aktivitas perbankan yang sebelumnya harus dilakukan secara langsung di kantor cabang, kini dapat dilakukan hanya melalui smartphone, sehingga masyarakat dapat melakukan berbagai transaksi keuangan kapan saja dan di mana saja dengan lebih mudah, cepat, dan efisien. Perkembangan ini menunjukkan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian penting dalam mendukung kebutuhan masyarakat, khususnya dalam mengakses layanan keuangan secara praktis dan efisien. Transformasi digital tersebut sejalan dengan tujuan Sustainable Development Goals (SDGs). SDG ke-4 tentang Pendidikan Berkualitas mendorong peningkatan literasi digital agar

masyarakat, khususnya mahasiswa sebagai generasi muda, mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam mengelola keuangan pribadi. Sementara itu, SDG ke-9 tentang Industri, Inovasi, dan Infrastruktur menekankan pentingnya pengembangan inovasi teknologi dan infrastruktur digital untuk menciptakan layanan yang modern, inklusif, serta berkelanjutan. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital dalam layanan perbankan merupakan salah satu bentuk implementasi nyata dari kedua tujuan pembangunan berkelanjutan tersebut. Di Indonesia, transformasi digital pada sektor perbankan juga didukung oleh kebijakan Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia (BSPI) 2025 yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia. Melalui kebijakan tersebut, Bank Indonesia mendorong percepatan digitalisasi sistem pembayaran agar layanan keuangan dapat diakses secara lebih cepat, mudah, aman, dan efisien oleh seluruh lapisan masyarakat. Kebijakan ini turut mendorong berbagai bank di Indonesia untuk terus menghadirkan inovasi layanan digital yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat di era digital, sekaligus bersaing dalam memberikan pengalaman transaksi yang lebih baik kepada nasabahnya. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah Wondr by BNI, yang diluncurkan oleh PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. pada Juli 2024 sebagai pengembangan dari BNI Mobile Banking.

Wondr by BNI tidak hanya berfungsi sebagai aplikasi mobile banking biasa, tetapi juga dirancang sebagai ekosistem keuangan digital yang mengintegrasikan berbagai layanan dalam satu aplikasi. Aplikasi ini memiliki tiga menu utama, yaitu Insight, Transaksi, dan Growth. Menu Insight membantu pengguna memahami kondisi dan pola pengelolaan keuangannya melalui riwayat transaksi dan analisis pengeluaran. Menu Transaksi menyediakan berbagai layanan seperti transfer dana, pembayaran menggunakan QRIS, pembelian pulsa, pembayaran tagihan, top up dompet digital, hingga layanan Mobile Tunai tanpa kartu ATM. Sementara itu, menu Growth menyediakan berbagai layanan investasi dan pengelolaan aset yang dapat membantu pengguna dalam merencanakan keuangan jangka panjang. Sebagai aplikasi digital banking terbaru, Wondr by BNI menawarkan berbagai keunggulan yang menjadikannya berbeda dari aplikasi perbankan digital sebelumnya. Aplikasi ini memiliki tampilan yang lebih modern, sederhana, dan mudah dipahami, sehingga memberikan pengalaman penggunaan yang lebih nyaman bagi penggunanya. Proses transaksi juga menjadi lebih praktis karena pada beberapa layanan, pengguna cukup melakukan verifikasi menggunakan PIN, berbeda dengan aplikasi sebelumnya yang memerlukan beberapa tahapan verifikasi. Selain itu, Wondr by BNI menyediakan riwayat transaksi yang lebih informatif, berbagai promo pembayaran menggunakan QRIS, layanan top up dompet digital tanpa biaya administrasi pada layanan tertentu, serta produk Taplus Muda yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan

generasi muda, termasuk mahasiswa. Keunggulan lain yang dimiliki Wondr by BNI terletak pada fitur Insight, yang memungkinkan pengguna untuk melihat secara langsung selisih antara pemasukan dan pengeluaran pada periode tertentu. Melalui fitur ini, pengguna dapat memantau arus kas pribadinya secara lebih mudah dan terstruktur, sehingga membantu dalam merencanakan dan mengelola keuangan sehari-hari dengan lebih baik. Selain itu, fitur QRIS pada Wondr by BNI juga telah mendukung transaksi lintas negara (QRIS Antarnegara), sehingga pengguna dapat melakukan pembayaran menggunakan QRIS tidak hanya di dalam negeri, tetapi juga di sejumlah negara lain seperti Jepang, Malaysia, Singapura, Thailand, Korea Selatan, dan China. Keunggulan ini menjadi nilai tambah yang cukup signifikan, khususnya bagi mahasiswa yang memiliki mobilitas tinggi maupun rencana bepergian ke luar negeri, karena tidak perlu lagi menukarkan mata uang secara konvensional. Di balik berbagai keunggulan tersebut, Wondr by BNI juga menghadapi beberapa tantangan dalam penggunaannya.

Sebagai aplikasi yang masih tergolong baru, pengguna yang sebelumnya terbiasa menggunakan BNI Mobile Banking memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan perubahan tampilan, letak menu, maupun alur penggunaan aplikasi. Sebagian pengguna baru juga masih mengalami kesulitan dalam memahami beberapa fitur, seperti top up dompet digital maupun layanan Mobile Tunai. Selain itu, tidak sedikit pengguna yang mengeluhkan kendala teknis berupa error saat proses login ke aplikasi, dengan keterangan “fitur dalam pengembangan”, sehingga pengguna tidak dapat mengakses aplikasi sebagaimana mestinya. Kendala teknis semacam ini dapat menimbulkan ketidaknyamanan serta menurunkan kepercayaan pengguna terhadap keandalan (*reliability*) aplikasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan suatu aplikasi digital tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur yang dimilikinya, tetapi juga oleh kemudahan penggunaan, kestabilan sistem, serta manfaat yang benar-benar dirasakan oleh penggunanya. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada kegiatan promosi pembukaan rekening Wondr by BNI di Politeknik Negeri Manado selama program magang, ditemukan beberapa fenomena yang menarik untuk dikaji lebih lanjut. Pertama, masih terdapat mahasiswa yang belum mengenal aplikasi Wondr by BNI. Kedua, sebagian mahasiswa lebih memilih menggunakan aplikasi mobile banking atau dompet digital lain yang telah digunakan dalam aktivitas sehari-hari, sehingga belum tertarik untuk beralih ke Wondr by BNI. Ketiga, beberapa mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami tampilan dan cara penggunaan aplikasi yang tergolong baru bagi mereka. Keempat, beberapa mahasiswa juga mengeluh karena aplikasi Wondr by BNI seringkali mengalami error saat login dengan keterangan “fitur dalam pengembangan”, sehingga menghambat aktivitas transaksi yang

hendak dilakukan. Selain itu, sebagian mahasiswa juga beranggapan bahwa manfaat yang ditawarkan Wondr by BNI belum jauh berbeda dengan aplikasi yang telah mereka gunakan sebelumnya. Berbagai kondisi tersebut secara keseluruhan menunjukkan bahwa minat mahasiswa untuk menggunakan Wondr by BNI masih belum optimal. Fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989). Model ini menjelaskan bahwa minat seseorang dalam menggunakan suatu teknologi dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dan Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*). Persepsi Kemudahan Penggunaan berkaitan dengan sejauh mana pengguna meyakini bahwa suatu teknologi mudah dipelajari, mudah dioperasikan, serta tidak memerlukan usaha yang besar dalam penggunaannya, termasuk kelancaran proses login tanpa kendala teknis yang berarti. Sementara itu, Persepsi Kegunaan berkaitan dengan sejauh mana pengguna meyakini bahwa suatu teknologi mampu memberikan manfaat serta meningkatkan efektivitas dan produktivitas dalam menyelesaikan aktivitas transaksi keuangan sehari-hari.

Apabila pengguna merasa aplikasi mudah dipelajari, mudah digunakan, memiliki sistem yang stabil, serta memberikan manfaat yang nyata dalam mendukung aktivitasnya, maka minat untuk menggunakan aplikasi tersebut akan semakin tinggi. Sebaliknya, apabila pengguna merasa aplikasi sulit digunakan, sering mengalami kendala teknis, atau manfaatnya belum dirasakan secara nyata, maka minat untuk menggunakan aplikasi tersebut akan cenderung menurun. Penelitian mengenai pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan terhadap minat menggunakan teknologi digital telah banyak dilakukan pada berbagai objek penelitian, seperti mobile banking, QRIS, dan dompet digital. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji aplikasi Wondr by BNI masih relatif terbatas, mengingat aplikasi ini baru diluncurkan pada tahun 2024. Selain itu, hingga saat penelitian ini disusun, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik menjadikan mahasiswa Politeknik Negeri Manado sebagai objek penelitian terkait aplikasi tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya *research gap* yang masih perlu dikaji, sehingga penelitian ini memiliki nilai kebaruan (*novelty*) dan relevansi, baik secara akademis maupun praktis. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Wondr by BNI pada Mahasiswa Politeknik Negeri Manado”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang manajemen bisnis dan penerimaan teknologi (*technology acceptance*), serta menjadi bahan masukan bagi PT Bank Negara

Indonesia (Persero) Tbk. dalam meningkatkan kualitas layanan dan pengembangan aplikasi Wondr by BNI agar semakin sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

2. KAJIAN TEORITIS

Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan salah satu teori yang dikembangkan oleh Fred D. Davis pada tahun 1989 untuk menjelaskan penerimaan seseorang terhadap penggunaan suatu teknologi. Model ini menyatakan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dan Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*). Persepsi Kemudahan Penggunaan menggambarkan tingkat keyakinan pengguna bahwa suatu teknologi mudah dipelajari, dipahami, dan digunakan tanpa memerlukan usaha yang besar. Sementara itu, Persepsi Kegunaan menunjukkan tingkat keyakinan pengguna bahwa penggunaan teknologi dapat memberikan manfaat serta meningkatkan efektivitas dalam menyelesaikan suatu aktivitas. Semakin tinggi persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan dan kegunaan suatu teknologi tersebut, maka semakin tinggi pula minat untuk menggunakan teknologi tersebut. Dalam penelitian ini, *Technology Acceptance Model (TAM)* digunakan sebagai landasan teori untuk menganalisis pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Wondr by BNI pada mahasiswa Politeknik Negeri Manado.

Persepsi Kemudahan Penggunaan

Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) merupakan salah satu faktor utama dalam *Technology Acceptance Model (TAM)* yang dikemukakan oleh Davis (1989). Persepsi Kemudahan Penggunaan didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa suatu teknologi atau sistem dapat digunakan dengan mudah tanpa memerlukan usaha yang besar. Semakin tinggi persepsi seseorang terhadap kemudahan suatu teknologi, maka semakin besar kemungkinan teknologi tersebut diterima dan digunakan. Dalam konteks penelitian ini, Persepsi Kemudahan Penggunaan mengacu pada penilaian mahasiswa Politeknik Negeri Manado terhadap persepsi kemudahan penggunaan aplikasi Wondr by BNI. Penilaian tersebut meliputi kemudahan dalam mempelajari cara penggunaan aplikasi, kemudahan dalam mengoperasikan berbagai fitur yang tersedia, serta kemudahan dalam memahami menu dan fungsi aplikasi saat melakukan transaksi perbankan.

Persepsi Kegunaan

Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*) merupakan salah satu faktor utama dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh Davis (1989). Persepsi Kegunaan didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja, mempermudah pekerjaan, dan memberikan manfaat dalam menyelesaikan aktivitasnya. Semakin tinggi persepsi seseorang terhadap kegunaan suatu teknologi, maka semakin besar kemungkinan teknologi tersebut digunakan. Dalam konteks penelitian ini, Persepsi Kegunaan mengacu pada penilaian mahasiswa Politeknik Negeri Manado terhadap manfaat yang diperoleh dari penggunaan aplikasi Wondr by BNI. Penilaian tersebut berkaitan dengan sejauh mana aplikasi mampu membantu aktivitas transaksi perbankan sehingga menjadi lebih efektif, meningkatkan produktivitas, serta memberikan manfaat bagi penggunaannya.

Minat Menggunakan

Minat Menggunakan (*Behavioral Intention to Use*) merupakan salah satu konsep dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikemukakan oleh Davis (1989). Minat Menggunakan didefinisikan sebagai keinginan atau niat seseorang untuk menggunakan suatu teknologi, baik pada saat ini maupun di masa yang akan datang. Minat tersebut muncul ketika pengguna memiliki keyakinan bahwa teknologi yang digunakan mudah dipahami serta memberikan manfaat dalam mendukung aktivitasnya.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan data berupa angka yang diperoleh melalui instrument penelitian, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner yang disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel. Data yang terkumpul kemudian diolah dan dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menguji pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1) dan Persepsi Kegunaan (X2) terhadap Minat Menggunakan (Y) aplikasi Wondr by BNI. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari responden melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Politeknik Negeri Manado yang menggunakan aplikasi Wondr by BNI. Penelitian ini

dilaksanakan di Politeknik Negeri Manado yang berlokasi di Jl. Raya Politeknik Negeri Manado, Kelurahan Bahu, Kecamatan Mapanget, Kota Manado, Sulawesi Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Politeknik Negeri Manado yang melakukan pembukaan aplikasi Wondr by BNI pada kegiatan promosi yang dilaksanakan selama program magang peneliti di PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. yang berjumlah 300 mahasiswa. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, jumlah sampel dalam penelitian ini dibulatkan menjadi 39 responden. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, kuesioner, kajian pustaka. Teknik analisis data penelitian penelitian ini menggunakan statistik deksriptif, uji asumsi klasik, uji hipotesis.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji Statistik Dekriptif

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1), Persepsi Kegunaan (X2), Dan Minat Menggunakan(Y).

Descriptive Statistics		N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Persepsi Kemudahan Penggunaan		39	42.00	60.00	51.92	6.43
Persepsi Kegunaan		39	40.00	60.00	52.28	6.19
Minat Menggunakan		39	29.00	60.00	48.76	8.20
Valid N (listwise)		39				

Sumber : Data olahan SPSS tahun 2026

Berdasarkan Tabel 1, variabel Persepsi Kumudahan Penggunaan (X1) dari 39 responden memperoleh nilai minimum sebesar 42,00 dan nilai maksimum sebesar 60,00. Nilai rata-rata (mean) sebesar 51,92 dengan standar deviasi sebesar 6,43 menunjukkan bahwa jawaban responden relatif homogen dan cenderung mendekati nilai maksimum. Dengan kata lain, persepsi kemudahan penggunaan aplikasi Wondr by BNI pada mahasiswa Politeknik Negeri Manado sudah tergolong baik. Berdasarkan Tabel 1 variabel Persepsi Kegunaan (X2) dari 39 responden memperoleh nilai minimum sebesar 40,00 dan nilai maksimum sebesar 60,00. Nilai rata-rata (mean) sebesar 52,28 dengan standar deviasi sebesar 6,19, sedikit lebih tinggi dibandingkan variabel X1, menunjukkan bahwa jawaban responden relatif homogen dengan Tingkat kesetujuan yang cukup merata. Dengan kata lain, persepsi kegunaan aplikasi Wondr by BNI pada mahasiswa Politeknik Negeri Manado sudah tergolong baik. Berdasarkan Tabel 1, variabel Minat Menggunakan (Y) dari 39 responden memperoleh nilai minimum sebesar 29,00 dan nilai maksimum sebesar 60,00. Nilai rata-rata (mean) sebesar 48,76 dengan

standar deviasi sebesar 8,20, tertinggi di antara ketiga variabel, menunjukkan bahwa jawaban responden lebih bervariasi dibandingkan variabel X1 dan X2. Dengan kata lain, minat menggunakan aplikasi Wondr by BNI pada mahasiswa Politeknik Negeri Manado sudah tergolong cukup baik, meskipun tingkat keseragaman jawabannya lebih rendah dibandingkan persepsi kemudahan penggunaan maupun persepsi kegunaan.

Hasil Analisis Instrumen Jawaban Responden

Berdasarkan hasil penelitian, seluruh item pernyataan pada variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1), Persepsi Kegunaan (X2), dan Minat Menggunakan (Y) memiliki nilai r hitung yang lebih besar dibandingkan nilai r tabel 0,316. Dengan demikian, seluruh 36 item pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrument pengumpulan data.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian.

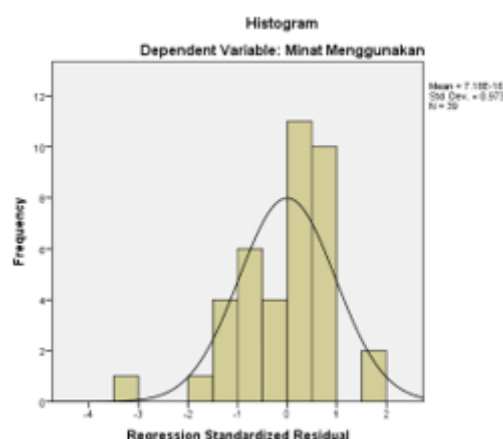
Variabel	Reliabilitas Coefficient	Alpha	Keterangan
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	12 Item	0,916	Reliabel
Persepsi Kegunaan (X2)	12 Item	0,933	Reliabel
Minat Menggunakan (Y)	12 Item	0,956	Reliabel

Sumber : Data olahan SPSS tahun 2026

Berdasarkan Tabel 2, ketiga variabel penelitian memiliki nilai Cronbach's Alpha di atas 0,60, yaitu Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1) sebesar 0,916, Persepsi Kegunaan (X2) sebesar 0,933, dan Minat Menggunakan (Y) sebesar 0,956. Dengan demikian, seluruh instrument penelitian dinyatakan reliabel dengan tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi, sehingga layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Hasil Uji Asumsi Klasik

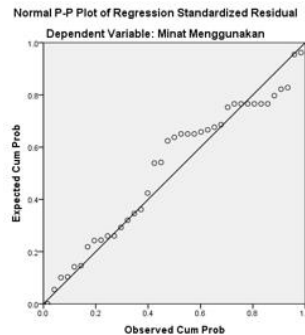
a. Uji Normalitas



Gambar 1. Hasil Uji Normalitas (Histogram).

Sumber : Data olahan SPSS tahun 2026.

Berdasarkan Gambar, 1, grafik histogram menunjukkan pola sebaran data yang membentuk kurya menyerupai lonceng (bell-shaped curve) dan cenderung simetris di sekitar nilai tengah. Pola ini mengindikasikan bahwa data residual pada model regresi penelitian ini cenderung terdistribusi normal. Hasil uji normalitas melalui grafik Normal P-Plot ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 2. Hasil Uji Normalitas (Normal P-Plot).

Sumber : Data olahan SPSS tahun 2026.

Berdasarkan Gambar 4.3, titik-titik data pada grafik Normal P-Plot secara umum mengikuti arah garis diagonal, meskipun pada beberapa titik di bagian tengah menunjukkan sedikit penyimpangan dari garis tersebut. Pola ini masih mendukung indikasi bahwa data residual mendekati distribusi normal. Untuk mengetahui hasil pengujian secara visual, dilakukan pula uji statistik Kolmogorov-Smirnov sebagaimana disajikan pada Tabel 4.11 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas (One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test).

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	Unstandardized Residual
N	39
Normal Parameters ^{a, b}	
Mean	0.0000000
Std. Deviation	6.57010593
Most Extreme Differences	
Absolute	0.166
Positive	0.114
Negative	-0.166
Test Statistic	0.166
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.008 ^c

Sumber : Data olahan SPSS tahun 2026.

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,008, yang berada di bawah nilai signifikansi 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa secara statistik data residual belum sepenuhnya terdistribusi normal. Namun demikian, dengan mempertimbangkan hasil visual pada grafik, histogram dan Normal P-Plot yang masih menunjukkan kecenderungan pola

normal, serta ukuran sampel penelitian yang tergolong kecil ($n=39$) sehingga uji Kolmogorov-Smirnov menjadi lebih sensitive terhadap penyimpangan kecil, analisis regresi tetap dapat dilanjutkan dengan mencantumkan kondisi ini sebagai salah satu keterbatasan penelitian.

b. Uji Multikolinearitas

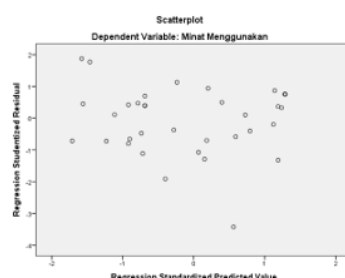
Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas.

Model	Variabel	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	6.537	9.461	—	0.691	0.494	—	—
	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	0.239	0.335	0.188	0.715	0.479	0.258	3.869
	Persepsi Kegunaan (X2)	0.570	0.347	0.430	1.640	0.110	0.258	3.869

Sumber : Data olahan SPSS tahun 2026.

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai Tolerance untuk kedua variabel bebas sebesar 0,258 ($\geq 0,10$) dan nilai VIF sebesar 3,869 ($\leq 10,00$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antara variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1) dan Persepsi Kegunaan (X2) dalam model regresi penelitian ini.

c. Uji Heteroskedastisitas



Gambar 3. Hasil Uji Heteroskedastisitas (Scatterplot).

Sumber : Data olahan SPSS tahun 2026.

Berdasarkan Gambar 3, titik-titik data menyebar secara acak di atas dan di bawah angka nol pada sumbu Y tanpa membentuk pola tertentu yang jelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi penelitian ini.

Persamaan Regresi Linear Berganda

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda.

Model	Variabel	Unstandardized Coefficients (B)
1	(Constant)	6.537
	X1	0.239
	X2	0.570

Sumber : Data olahan SPSS tahun 2026.

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut: $Y = 6,537 + 0,239X_1 + 0,570X_2$. Nilai konstanta sebesar 6,537 menunjukkan bahwa apabila Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan bernilai nol, maka Minat Menggunakan tetap bernilai sebesar 6,537. Koefisien regresi X_1 sebesar 0,239 dan X_2 sebesar 0,570 bernilai positif yang berarti bahwa peningkatan pada kedua variabel tersebut akan diikuti dengan peningkatan Minat Menggunakan dengan pengaruh Persepsi Kegunaan yang relatif lebih besar dibandingkan Persepsi Kemudahan Penggunaan.

Hasil Uji Hipotesis

a. Hasil Uji Determinasi

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi (Model Summary).

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.600 ^a	.359	.324	6.75014
a. Predictors: (Constant), X_2 , X_1				

Sumber : Data olahan SPSS tahun 2026.

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai Adjusted R Square sebesar 0,324. Nilai tersebut menunjukkan bahwa variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_1) dan Persepsi Kegunaan (X_2) secara bersama-sama mampu menjelaskan variabel Minat Menggunakan (Y) sebesar 32,4% sedangkan sisanya sebesar 67,6% dijelaskan oleh variabel lain di luar model penelitian ini.

b. Hasil Uji F

Tabel 7. Hasil Uji F (ANOVA).

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	920.604	2	460.302	10.102	.000 ^b
	Residual	1640.319	36	45.564		
	Total	2560.923	38			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X_2 , X_1						

Sumber : Data olahan SPSS tahun 2026.

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh nilai F hitung sebesar 10,102 lebih besar dari F tabel sebesar 3,259, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$). Dengan demikian H_0 di tolak dan H_a diterima, yang berarti variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Wondr by BNI.

c. Hasil Uji T

Tabel 8. Hasil Uji t (Coefficients).

Model	Variabel	Unstandardized Coefficients (B)	Std. Error	Standardized Coefficients (Beta)	t	Sig.
1	(Constant)	6.537	9.461	—	0.691	0.494
	X1	0.239	0.335	0.188	0.715	0.479
	X2	0.570	0.347	0.430	1.640	0.110

Sumber : Data olahan SPSS tahun 2026.

Berdasarkan Tabel 8, nilai t hitung variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1) sebesar 0,715 lebih kecil dari t tabel sebesar 2,026 dengan nilai signifikansi sebesar 0,479 ($> 0,05$), sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini berarti Persepsi Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap Minat Menggunakan. Berdasarkan Tabel 8, nilai t hitung variabel Persepsi Kegunaan (X2) sebesar 1,640 lebih kecil dari t tabel sebesar 2,026 dengan nilai signifikansi sebesar 0,110 ($> 0,05$), sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini berarti Persepsi Kegunaan juga tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap Minat Menggunakan, meskipun kedua variabel tersebut terbukti berpengaruh signifikan secara simultan sebagaimana ditunjukkan pada hasil Uji F.

Pembahasan

Implementasi Penggunaan Aplikasi Wondr by BNI pada Mahasiswa Politeknik Negeri Manado

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 51,92 untuk Persepsi Kemudahan Penggunaan, 52,28 untuk Persepsi Kegunaan, dan 48,77 untuk Minat Menggunakan, yang seluruhnya pada kategori tinggi apabila dikonversi ke dalam skor rata-rata per item. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum implementasi pengguna aplikasi Wondr by BNI di kalangan mahasiswa Politeknik Negeri Manado sudah berjalan dengan baik, mahasiswa menilai aplikasi ini mudah dipelajari, mudah digunakan, dan bermanfaat dalam mendukung aktivitas transaksi perbankan mereka. Dengan demikian, rumusan masalah pertama mengenai gambaran implementasi penggunaan aplikasi Wondr by BNI terjawab bahwa implementasinya tergolong baik.

Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan (H1)

Hasil Uji t menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1) memperoleh nilai t hitung sebesar 0,715 yang lebih kecil dari t tabel sebesar 2,026, dengan nilai signifikansi sebesar 0,479 ($> 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa secara parsial, Persepsi Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Wondr by BNI pada mahasiswa Politeknik Negeri Manado. Temuan ini mengindikasikan bahwa

meskipun mahasiswa menilai aplikasi Wondr by BNI mudah dipelajari dan mudah digunakan, kemudahan tersebut belum tentu secara langsung mendorong minat mereka untuk terus menggunakannya. Hal ini sejalan dengan penelitian Putri (2024) yang juga menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap minat menggunakan uang elektronik, meskipun berpengaruh signifikan secara simultan bersama variabel lain. Kondisi ini dapat dipahami karena mahasiswa umumnya telah terbiasa menggunakan berbagai aplikasi perbankan digital sejak awal kuliah, hingga aspek kemudahan penggunaan bukan lagi menjadi factor pembeda utama dalam menentukan minat menggunakan aplikasi tertentu. Dengan demikian, hipotesis pertama (H1) yang menyatakan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Wondr by BNI dinyatakan ditolak.

Pengaruh Persepsi Kegunaan terhadap Minat Menggunakan (H2)

Hasil Uji t menunjukkan bahwa Persepsi Kegunaan (X2) memperoleh nilai t hitung sebesar 1,640 yang lebih kecil dari t tabel sebesar 2,026 dengan nilai signifikansi sebesar 0,110 ($> 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa secara parsial, Persepsi Kegunaan juga tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Wondr by BNI pada mahasiswa Politeknik Negeri Manado, meskipun nilai koefisien regresinya (0,570) lebih besar dibandingkan Persepsi Kemudahan Penggunaan. Temuan ini mengindikasikan bahwa manfaat yang dirasakan mahasiswa dari aplikasi Wondr by BNI seperti efektivitas dan efisiensi transaksi belum cukup kuat untuk secara signifikan mendorong minat penggunaan secara individual. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah sebagian mahasiswa membuka aplikasi ini melalui kegiatan promosi program magang peneliti, bukan atas dasar kebutuhan yang muncul secara organik, sehingga persepsi manfaat yang dirasakan belum sepenuhnya terkonversi menjadi minat penggunaan yang kuat. Dengan demikian, hipotesis kedua (H2) yang menyatakan bahwa Persepsi Kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Wondr by BNI dinyatakan ditolak.

Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan secara Simultan terhadap Minat Menggunakan (H3)

Berdasarkan dengan hasil parsial Uji F menunjukkan nilai F hitung sebesar 10,102 yang lebih besar dari F tabel sebesar 3,259, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Wondr by BNI, dengan kontribusi besar 32,4% (Adjusted R Square), sedangkan sisanya sebesar 67,6% dipengaruhi oleh factor lain di luar penelitian ini. Pola hasil ini tidak signifikan

secara parsial namun signifikan secara simultan, menunjukkan bahwa kedua variabel saling melengkapi dan bekerja sama dalam membentuk minat menggunakan, meskipun pengaruh masing-masing variabel secara individual belum cukup kuat untuk berdiri sendiri. Hal ini juga diperkuat oleh nilai VIF sebesar 3,869 pada hasil Uji Multikolinearitas, yang meski masih di bawah ambang batas, mengindikasikan adanya keterkaitan yang cukup erat antara Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan dalam memengaruhi Minat Menggunakan. Dengan demikian, hipotesis ketiga (H3) yang menyatakan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Wondr by BNI dinyatakan diterima.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan mengenai Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Wondr by BNI pada Mahasiswa Politeknik Negeri Manado, maka dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut. Implementasi penggunaan aplikasi Wondr by BNI pada mahasiswa Politeknik Negeri Manado tergolong baik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata Persepsi Kemudahan Penggunaan sebesar 51,92, Persepsi Kegunaan sebesar 52,28, dan Minat Menggunakan sebesar 48,77, yang seluruhnya berada pada kategori tinggi. Mahasiswa menilai aplikasi Wondr by BNI mudah dipelajari, mudah digunakan, serta bermanfaat dalam mendukung aktivitas transaksi perbankan sehari-hari. Persepsi Kemudahan Penggunaan secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Wondr by BNI, dengan nilai t hitung sebesar 0,715 lebih kecil dari t tabel 2,026 dan nilai signifikansi sebesar 0,479 ($> 0,05$). Dengan demikian, hipotesis pertama (H1) dinyatakan ditolak. Persepsi Kegunaan secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Wondr by BNI, dengan nilai t hitung sebesar 1,640 lebih kecil dari t tabel 2,026 dan nilai signifikansi sebesar 0,110 ($> 0,05$). Dengan demikian, hipotesis kedua (H2) dinyatakan ditolak. Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Wondr by BNI, dengan nilai F hitung sebesar 10,102 lebih besar dari F tabel 3,259 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), serta memberikan kontribusi sebesar 32,4% terhadap Minat Menggunakan. Dengan demikian, hipotesis ketiga (H3) dinyatakan diterima.

DAFTAR REFERENSI

- Agung, A., & Tanamal, R. (2021). Pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, kepuasan, kualitas sistem, dan pemahaman wajib pajak terhadap minat wajib pajak orang pribadi (WPOP) dalam penggunaan e-filing. *Teknika*, 10(2), 128–136. <https://doi.org/10.34148/teknika.v10i2.368>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Fadillah, W., & Zainurossalamia ZA, S. (2023). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat terhadap minat menggunakan aplikasi Canva. *MAMEN: Jurnal Manajemen*, 2(2), 231–240. <https://doi.org/10.55123/mamen.v2i2.1808>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26* (Edisi 10). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Habibah, U., & Nurafini, F. (2024). Pengaruh persepsi kegunaan, kemudahan dan risiko terhadap minat membayar zakat, infaq dan shodaqoh menggunakan fitur Berbagi-Ziswaf BSI. *Jurnal Ekonomika dan Bisnis Islam*, 7(1), 97–111. <https://doi.org/10.26740/jekobi.v7n1.p97-111>
- Kurniawan, R., & Anggia Putri, R. (2023). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, sikap penggunaan, dan persepsi kontrol perilaku terhadap minat penggunaan aplikasi DANA. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*.
- Mawardani, F., & Dwijayanti, R. (2021). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan promosi cashback terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan dompet digital ShopeePay pada aplikasi Shopee. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(3), 1455–1463. <https://doi.org/10.26740/jptn.v9n3.p1455-1463>
- Nasih, A. M. N., Gati, V., & Rahayu, S. (2024). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, persepsi kepercayaan, persepsi risiko dan persepsi hambatan terhadap minat menggunakan QRIS yang dimediasi oleh sikap terhadap QRIS. *Jurnal Akuntansi AKUNESA*, 12(3), 302–316. <https://doi.org/10.26740/akunesa.v12n3.p302-316>
- Purnama, P. A., Kroon, K. K., & Suryadi, N. (2023). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan terhadap minat perilaku menggunakan teknologi (studi kasus pada UKM di Malang). *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 872–877. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12503>
- Putri, R. A. (2024). *Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan uang elektronik (QRIS, ShopeePay) pada mahasiswa Akuntansi STIES Banda Aceh* [Skripsi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sabang]. Repository STIES. <https://repository.stiesabang.ac.id/handle/17>
- Siregar, S. (2011). *Statistika deskriptif untuk penelitian: Dilengkapi perhitungan manual dan aplikasi SPSS versi 17*. Rajawali Pers.
- Siregar, W. S., Nasution, A. I. L., & Nurwani. (2023). Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko terhadap minat menggunakan Shopee Paylater. *Jurnal Syntax Transformation*, 4(4), 44–56. <https://doi.org/10.46799/jst.v4i4.710>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi 2). Alfabeta.

- Wiratama, K., & Sulindawati, N. L. G. E. (2022). Pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, pengetahuan akuntansi dan kompatibilitas terhadap minat UMKM dalam menggunakan aplikasi SI APIK. *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Undiksha*, 13(1), 58–69.