

ABSTRAK

Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) merupakan program untuk melakukan edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat melalui praktik penggunaan instrumen non tunai sehingga pengguna menjadi terbiasa dan merasa nyaman untuk menggunakan instrumen pembayaran non tunai. Telkomsel mempunyai produk jasa yaitu TCash, TCash adalah layanan uang elektronik yang dimana uang elektronik ini dapat digunakan sebagai alat pembayaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan TCash oleh mahasiswa Universitas Telkom pengguna TCash. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah model UTAUT2, variabel *independen* dalam UTAUT2 yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, *price value*, and *habit*. Variabel *intervening* yaitu *behavioral intention*, variabel *dependen* yaitu *use behavior* serta variabel *moderator* yaitu *age*, *gender* dan *experience*.

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Telkom pengguna TCash sedangkan sampel pada penelitian ini adalah sebagian mahasiswa Universitas Telkom pengguna TCash. Pengumpulan data dilakukan dengan cara penyebaran melalui kuesioner *online* maupun bertemu langsung. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 385 orang. Teknik *sampling* yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik *Partial Least Square* (PLS) dengan bantuan aplikasi SmartPLS 2.0.

Dari hasil pengolahan dan analisis data didapatkan hasil penelitian bahwa pengaruh variabel *independen* terhadap variabel *dependen* melalui variabel *intervening* memiliki pengaruh yang signifikan kecuali variabel *effort expectancy* dan *habit*. Pengaruh variabel *independen* dan *intervening* terhadap variabel *dependen* memiliki pengaruh yang signifikan. Pengaruh variabel moderator *age*, *gender* dan *experience* memiliki hasil yang berbeda tergantung rentang umur, jenis kelamin dan pengalaman penggunaan TCash oleh mahasiswa pengguna TCash di Universitas Telkom.

Kata Kunci: UTAUT 2; TCash; Perilaku Konsumen