

ABSTRAK

**PENGARUH USER EXPERIENCE DAN KEMUDAHAN TERHADAP
MINAT PENGGUNAAN KEMBALI DENGAN KEPUASAN
PENGGUNA SEBAGAI VARIABEL MEDIASI**

Studi pada Mahasiswa Pengguna Aplikasi Dompot Digital DANA di Yogyakarta

Timotius Novian Winanda Putra
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta
2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji: 1) pengaruh *user experience* terhadap minat penggunaan kembali aplikasi dompet digital DANA 2) pengaruh kemudahan terhadap minat penggunaan kembali aplikasi dompet digital DANA 3) kepuasan pengguna memediasi pengaruh *user experience* terhadap minat penggunaan kembali aplikasi dompet digital DANA 4) kepuasan pengguna memediasi pengaruh kemudahan terhadap minat penggunaan kembali aplikasi dompet digital DANA. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan aplikasi dompet digital DANA dari beberapa Universitas yang berdomisili di Daerah Istimewa Yogyakarta. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner online dan dianalisis menggunakan *Partial Least Square* (PLS) dengan bantuan *software* SmartPLS 3, melibatkan 108 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) *user experience* berpengaruh terhadap minat penggunaan kembali 2) kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan kembali 3) kepuasan pengguna memediasi secara *partial mediation* pengaruh *user experience* terhadap minat penggunaan kembali 4) kepuasan pengguna memediasi secara *partial mediation* pengaruh kemudahan terhadap minat penggunaan kembali.

Kata Kunci : *User Experience*, Kemudahan, Kepuasan Pengguna, Minat Penggunaan Kembali

ABSTRACT

***THE EFFECT OF USER EXPERIENCE AND CONVENIENCE ON
INTEREST REUSE WITH USER SATISFACTION AS A MEDIATION
VARIABLE***

Studi on Student Users of the DANA Digital Wallet Application in Yogyakarta

Timotius Novian Winanda Putra
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta
2025

This studi aims to examine: 1) the effect of user experience on interest in reusing the DANA digital wallet application 2) the effect of convenience on interest in reusing the DANA digital wallet application 3) user satisfaction mediation the effect of user experience on interest in reusing the DANA digital wallet application 4) user satisfaction mediation the effect of convenience on interest in reusing the DANA digital wallet application. The population of this study are students who use the DANA digital wallet application from several universities based in the Special Region of Yogyakarta. The sampling technique used non probability sampling with a purposive sampling approach. Data was collected through an online questionnaire and analyzed using Partial Least Square (PLS) with the help of SmartPLS 3 software, involving 108 respondents. The result showed that: 1) user experience affects reuse interest 2) convenience affects reuse interest 3) user satisfaction partially mediation the effect of user experience on reuse intention 4) user satisfaction partially mediation the effect of convenience on reuse intention.

Keywords : User Experience, Convenience, User Satisfaction, Interest In Reuse