

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital di Indonesia telah mendorong inovasi sistem pembayaran, salah satunya melalui *electronic money (e-money)* sebagai alternatif transaksi non-tunai yang praktis dan efisien. Namun demikian, tingkat adopsi *e-money* di kalangan mahasiswa sebagai generasi digital-native masih belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi niat mahasiswa Fakultas Informatika Universitas Telkom dalam mengadopsi *e-money* dengan menggunakan kerangka *Technology Acceptance Model 3 (TAM3)* yang melibatkan faktor psikologis, sosial, emosional, dan pengalaman pengguna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada 371 mahasiswa yang telah memiliki pengalaman menggunakan *e-money*. Data dianalisis menggunakan metode Structural Equation Modeling berbasis Partial Least Squares (PLS) dengan bantuan *SmartPLS 4*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tujuh dari sembilan hipotesis yang diajukan didukung secara signifikan. Faktor seperti *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *perceived enjoyment*, *subjective norms*, dan *computer anxiety* terbukti berpengaruh positif terhadap niat perilaku penggunaan *e-money*, sementara pengalaman sebagai variabel moderator tidak signifikan. Temuan ini menegaskan bahwa faktor sosial dan emosional memiliki peran yang lebih dominan dibandingkan dengan penilaian rasional semata dalam meningkatkan adopsi *e-money* di kalangan mahasiswa.

Kata Kunci: *e-money*, adopsi teknologi, TAM3, mahasiswa, SEM-PLS