ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN E-MONEY (STUDI KASUS MAHASISWA FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA UII ANGKATAN 2019)

SKRIPSI

Oleh:

Nama	: Haya Zahra Zhafirah
NIM	: 19313102
Program Studi	: Ekonomi Pembangunan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

2023

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN E-MONEY (STUDI KASUS PADA MAHASISWA FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA UII ANGKATAN 2019)

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir
Guna memperoleh gelar sarjana jenjang Strata 1
Program Studi Ekonomi Pembangunan
Pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia

Oleh:

Nama	: Haya Zahra Zhafirah
NIM	: 19313102
Program Studi	: Ekonomi Pembangunan

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
2023

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMI

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

Halaman Pernyataan Bebas Plagiarisme

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir in ditulis dengan sungguh-sungguh dan tidak ada bagian yang dapat dikategorikan dalam tindakan plagiasi seperti dimaksud dalam buku pedoman TA Skripsi Program Studi Ekonomi Pembangunan FBE UII. Apabila kemudian hari terbukti bahwa pernyataan in tidak benar maka saya menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 14 Juli 2023

Penulis,



Haya Zahra Zhafirah

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN E-MONEY (STUDI KASUS MAHASISWA FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA UII ANGKATAN 2019)

Nama	: Haya Zahra Zhafirah
Nomor Mahasiswa	: 19313102
Program Studi	: Ekonomi Pembangunan

Yogyakarta, 14 Juli 2023

Telah disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing,



Abdul Hakim S.E., M.Ec., Ph.D.

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

'OR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN E-MONEY (STUDI KASUS PADA MAHASISWA ILMI

Disusun oleh : HAYA ZAHRA ZHAFIRAH

Nomor Mahasiswa : 19313102

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Kamis, 14 September 2023

Penguji/Pembimbing Skripsi : Abdul Hakim, SE, M.Ec., Ph.D. .....

Penguji : Heri Sudarsono, SE.,MEc .....

Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia

Johan Arifin, S.E., M.Si., Ph.D.

Halaman Persembahan

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-money (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019). Dengan ini, penulis mempersembahkan skripsinya teruntuk:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta kehendaknya sehingga penulis bisa sampai ke tahap ini.
2. Bapak Jubedi S.E dan Ibu Renny Indahsari selaku orang tua penulis tercinta yang senantiasa untuk mendoakan, mendukung, memotivasi serta memberikan waktu, tenaga dan materinya kepada penulis. Terima kasih selalu atas kasih sayang yang telah diberikan.
3. Adik-adikku, Haya Diena Tsabitah, Haya Zahwah Alimah, Hafidz Addien Nabil dan Haya Almahyra Shanum yang selalu memberikan semangat setiap harinya.
4. Bapak Abdul Hakim, S.E., M.Ec., Ph.D selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk membantu penulis dalam proses pembuatan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staff Prodi Ilmu Ekonomi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Indonsisa yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama menuntut ilmu di Prodi Ilmu Ekonomi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Indonesia.
6. Sahabat seperjuangan dalam menulis skripsi: Rahmi Jum'atul Adzannie, Dhia Mega Ayu Mustika, Meisy Deca Saputri, Safirdiorita Rahmah dan Lia Tresnawati yang selalu memotivasi, memberikan semangat dan menemani penulis dalam pengerjan skripsi.
7. Fina Nafiah selaku sahabat yang penulis sayangi. Terimakasih karena selalu ada dan selalu menjadi pendengar yang baik bagi penulis dari SMP hingga sekarang.
8. Sahabat seperantauan: Moh. Daffa Rizkiansyah, Yasin Ramadya, Fardan Andhika dan Rayhan Bayu yang senantiasa mendengar keluh kesah dan menghibur penulis.

9. Teman-teman pejuang daring yang senantiasa menjadi teman penulis dari awal semester hingga kini.
10. Teman-teman Ilmu Ekonomi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Indonesia Angkatan 2019 dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis.
11. Terakhir, terimakasih kepada diriku sendiri karena telah berjuang sejauh ini.

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-money (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019). Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi tugas akhir yang menjadi syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana Ekonomi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia.

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada Bapak Abdul Hakim, S.E, M.Ec., Ph.D selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang telah banyak memberikan motivasi, kritik dan saran selama penulisan skripsi ini berlangsung, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kedua orangtua penulis, saudara penulis, sahabat penulis, teman-teman penulis, dan seluruh pihak yang senantiasa memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis selama pengerjaan skripsi ini. Semoga seluruh pihak yang sudah membantu selalu dilindungi Allah SWT.

Dengan kata pengatar ini, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya. Aamiin yaa rabbal alamiin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 13 Juli 2023

Penulis,

Haya Zahra Zhafirah

Daftar Isi

Halaman Judul ii

Halaman Penyataan Bebas Plagiarisme iii

Halaman Pengesahan Skripsi iv

Halaman Persembahan vi

Kata Pengantar viii

Daftar Isi viii

Abstrak xii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Penelitian 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Tujuan Penelitian 3

1.4 Manfaat Penelitian 4

1.5 Sistematika Penulisan 4

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI 6

2.1 Kajian Pustaka 6

2.2 Landasan Teori 8

2.2.1 Sistem Pembayaran 8

2.2.2 E-money atau Uang Elektronik 8

2.2.3 Minat 9

2.3 Kerangka Pemikiran 11

2.4 Hipotesis 11

2.4.1 Hipotesis kemanfaatan terhadap minat penggunaan e-money 11

2.4.2 Hipotesis kemudahan terhadap minat penggunaan e-money 12

2.4.3 Hipotesis keamanan terhadap minat penggunaan e-money 12

2.4.4 Hipotesis pengaruh sosial terhadap minat penggunaan e-money 12

BAB III MODEL PENELITIAN 13

3.1 Populasi dan Sampel Penelitian 13

3.2 Teknik Pengambilan Sampel 14

3.3 Jenis dan Cara Pengumpulan Data 14
3.4 Definisi Variabel Operasional 15
3.4.1 Variabel Independen 15
3.4.2 Variabel Dependen 15
3.5 Instrumen Penelitian 15
3.6 Skala Pengukuran Variabel 17
3.7 Teknik Analisis Data 17
3.7.1 Statistik Deskriptif 18
3.7.2 Uji Validitas 18
3.7.3 Uji Reliabilitas 18
3.7.4 Uji Asumsi Klasik 18
3.8 Analisis Regresi 19
3.9 Uji Model 20
3.9.1 Adjusted R square 20
3.9.2 Uji F 20
3.9.4 Uji T 20
BAB IV ANALISIS DATA DAN HASIL PENELITIAN 21
4.1 Hasil Pengumpulan Data 21
4.2 Karakteristik Responden 21
4.2.1 Jenis Kelamin 22
4.2.2 Jurusan 22
4.3 Analisis Statistik Deskriptif 22
4.4 Uji Validitas 23
4.5 Uji Reabilitas 25
4.6 Uji Asumsi Klasik 25
4.6.1 Uji Normalitas 25
4.6.2 Uji Multikolinearitas 26
4.6.3 Uji Heteroskidastisitas 27
4.7 Uji Hipotesis 27
4.7.1 Uji T 27
4.7.2 Uji F 28
4.7.3 Adjusted R Squared. 29
4.8 Analisis Ekonomi 29

4.8.1 Kemanfaatan e-money 29
4.8.2 Kemudahan e-money 29
4.8.3 Keamanan e-money 30
4.8.4 Pengaruh Sosial 30
BAB V PENUTUP 32
5.1 Kesimpulan 32
5.2 Saran 32
DAFTAR PUSTAKA 34
LAMPIRAN 36
Lampiran 1 (kuesioner) 36
Lampiran 2(Hasil Uji Deskriptif) 37
Lampiran 3 (Hasil Uji Validitas) 38
Lampiran 4 (Hasil Uji Reabilitas) 40
Lampiran 5 (Hasil Uji Multikolinearitas) 40
Lampiran 6 (Hasil Uji Heteroskedastisitas) 41
Lampiran 7 (Hasil Uji Normalitas) 41
Lampiran 8 (HasilRegresi Berganda) 42
Lampiran 9 (Hasil Uji Koefisien Determinasi) 42
Lampiran 10 (Hasil Uji F) 42

Daftar Gambar

GAMBAR 1.1 Perkembangan Volume Transaksi E-Money (Satuan Transaksi)……2

Lampiran

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui factor-faktor yang dapat mempengaruhi minat penggunaan e-money pada mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019 secara parsial maupun simultan. Variabel penelitian ini terdiri dari, kemanfaatan = X1, kemudahan = X2, keamanan = X3, pengaruh sosial = X4 dan minat penggunaan e-money = Y. Penelitian ini menggunakan data primer, yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner online menggunakan *google form* dengan 102 responden. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan kemanfaatan, kemudahan, keamanan dan pengaruh sosial terhadap minat penggunaan e-money pada mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019 sebesar 82.3% dan sisanya 17.7% dijelaskan oleh variabel lain di luar model.

Kata Kunci: Kemanfaatan, Kemudahan, Keamanan, Pengaruh Sosial, Minat Menggunakan E-money.

BAB I
PENDAHULUAN

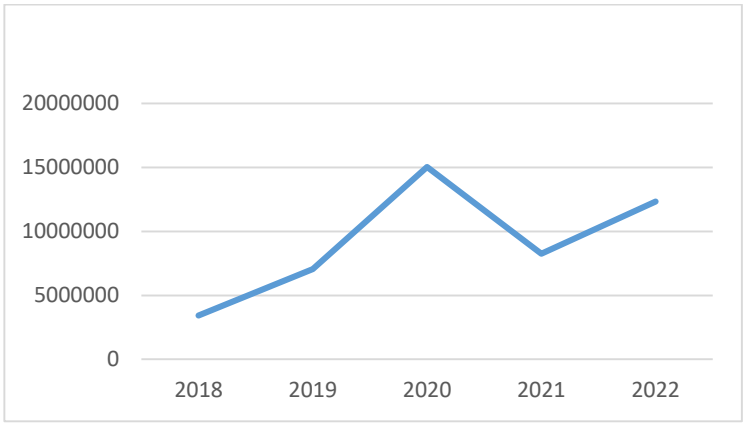
1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi yang cepat telah membawa kehidupan masyarakat dunia memasuki periode baru yang sering disebut period revolusi industri 4.0. Pemanfaatan berbagai teknologi di bidang layanan keuangan telah membawa perubahan yang signifikan pada industri perbankan (OJK, 2022). Digitalisasi sistem pembayaran ini memfokuskan pada keamanan data, efisiensi, efektivitas dan fleksibilitas.

Pada Kamis, 14 Agustus 2014 Bank Indonesia secara resmi menerbitkan "Gerakan Nasional Non Tunai (GNTT)" yang bertujuan untuk mewujudkan sistem pembayaran yang aman, efektif dan efisien. Tidak hanya Gerakan Nasional Non Tunai, Bank Indonesia juga menerbitkan Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia (BSPI) 2025. BSPI 2025 adalah suatu kebijakan sistem pembayaran Bank Indonesia untuk mengarahkan fungsi industri sistem pembayaran di era ekonomi dan keuangan digital.

Sesuai dengan dasar hukum awal menurut sistem pembayaran yaitu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga dan mekanisme yang dipakai untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi (Undang-Undang Republik Indonesia, 1999). Munculnya uang elektronik juga dilandasi oleh Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 dan Nomor 16/PBI/2014 sebagai salah satu faktor pendukung agenda Bank Indonesia dalam mewujudkan masyarakat agar dapat mengurangi penggunaan uang tunai di Indonesia.

Perkembangan penggunaan uang elektronik di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari tahun ke tahun, seperti terlihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 1.1 Perkembangan Volume Transaksi E-money (satuan transaksi)
Sumber : Bank Indonesia

Data di atas menunjukan bahwa e-money adalah salah satu alternatif yang sangat potensial dalam peningkatan inklusi keuangan. Hal ini menandakan bahwa digitalisasi pada bidang keuangan dan perbankan terus bertumbuh dan menjadi penggerak pertumbuhan ekonomi Indonesia. Hal ini membuat masyarakat Indonesia mulai bergerak menjadi *cashless society* yaitu terjadinya transformasi kebiasaan masyarakat menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran dalam bertransaksi berubah menggunakan media lain seperti kartu debit, kartu kredit, maupun *e-wallet* (seperti GOPAY, OVO, DANA dan lain-lain) ini terbukti dengan instrumen pembayaran di Indonesia yang sedang gencar-gencarnya dalam memperkenalkan uang elektronik.

Permintaan dalam penggunaan e-money semakin meningkat sehingga di perlukan analisis faktor yang menyebabkan peningkatan minat dari pengguna e-money. Terdapat beberapa model yang dapat menjelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi diterimanya penggunaan suatu teknologi yaitu seperti *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT).

Adapun kompenen dalam model TAM yaitu: persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, sikap terhadap perilaku, minat perilaku dan penggunaan teknologi sesungguhnya. Sedangkan pada model UTAUT menggunakan harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial dan kondisi fasilitas sebagai faktor yang dapat mempengaruhi diterimanya penggunaan suatu teknologi.

Adanya teknologi dapat merubahan kondisi sistem pembayaran yang menjadi digital. Dengan teori yang ada yaitu TAM dan UTAUT yang dapat menjelaskan faktor

yang mempengaruhi minta penggunaan e-money yang didominasi oleh generasi minenial dan generasi z. Hal tersebut menarik peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan *e-money* (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019)." Peneliti ingin mengetahui sejauh mana efektivitasnya kemanfaatan, kemudahan, keamanan dan pengaruh sosial terhadap minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah kemanfaatan e-money berpengaruh terhadap minat mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019 dalam menggunakan *e-money* ?
2. Apakah kemudahan e-money berpengaruh terhadap minat mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019 dalam menggunakan *e-money* ?
3. Apakah keamanan berpengaruh terhadap minat mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019 dalam menggunakan *e-money* ?
4. Apakah pengaruh sosial berpengaruh terhadap minat mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019 dalam menggunakan *e-money* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, adalah:

1. Untuk menganalisis apakah kemanfaatan e-money berpengaruh terhadap minat mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019 dalam menggunakan *e-money*.

2. Untuk menganalisis apakah kemudahan e-money berpengaruh terhadap minat mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019 dalam menggunakan *e-money*.
3. Untuk menganalisis apakah keamanan berpengaruh terhadap minat mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019 dalam menggunakan *e-money*.
4. Untuk menganalisis apakah pengaruh sosial berpengaruh terhadap minat mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019 dalam menggunakan *e-money*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis sendiri, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan pembelajaran dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dan informasi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan e-money pada mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019.
2. Bagi penyedia jasa e-money, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki sistem dalam layanan e-money agar sesuai dengan kebutuhan dan kepuasan pengguna e-money ke depannya.
3. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan acuan untuk penelitian berikutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Terdapat lima bab dalam penelitian ini dengan sistematika dan teknik penulisan yang telah sesuai dengan panduan penulisan skripsi Universitas Islam Indonesia. Urutan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pendahuluan adalah bab pengantar yang berisi beberapa poin yang berhubungan dengan penelitian secara umum maupun khusus. Bab ini terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II Kajian Pustaka dan Landasan Teori

Tinjauan pustaka mencakup penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang menjadi acuan dalam penelitian ini, dan landasan teori mencakup beberapa teori yang berkaitan dengan topik yang dibahas atau diteliti, atau memiliki konsep yang sama dengan penelitian ini, sehingga dapat mendukung penelitian tersebut dilakukan.

BAB III Metode Penelitian

Bab metode penelitian ini memberikan gambaran tentang metode analisis yang digunakan untuk menjawab keberadaan hipotesis dan data lain yang menjadi sumber informasi penelitian ini.

BAB IV Analisis Data dan Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang data yang digunakan dalam penelitian, menguji hipotesis yang dibuat, membahas hasil pengolahan data dan menganalisis hasil pengujian penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang berguna bagi pihak yang akan melanjutkan penelitian berikutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Adapun beberapa kajian pustaka yang membahas mengenai kemanfaatan, kemudahan, keamanan, pengaruh sosial dan minat penggunaan *e-money*. Berikut adalah hasil dari penelitian terdahulu:

Utami, (2017) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan *E-money*. (Studi pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta). Terdapat 2 jenis variabel yang digunakan, variabel dependen yang digunakan yaitu minat menggunakan e-money, sedangkan variabel independennya yaitu kegunaan, kemudahan dan keamanan. Metode penelitian ini menggunakan regresi linier berganda sehingga hasil dari penelitian menyatakan bahwa variabel kegunaan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat mahasiswa dalam penggunaan e-money, sedangkan kemudahan dan keamanan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat mahasiswa dalam penggunaan uang elektronik atau *e-money*.

Rodiah & Melati, (2020) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan, kemanfaatan, risiko dan kepercayaan terhadap minat penggunaan e-wallet pada generasi milenial Kota Semarang. Variabel independen yang digunakan pada penelitian ini yaitu persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kebermanfaatan, persepsi risiko dan kepercayaan, sedangkan untuk variabel dependennya yaitu minat menggunakan *e-wallet*. Penelitian ini menggunakan metode regresi linear berganda dengan hasil penelitian menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, serta kepercayaan secara simultan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang.

Fatonah & Hendratmoko, (2020) melakukan penelitian yang bertujuan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi minat generasi *millenieal* menggunakan *e-money*. Variabel dependen yang digunakan pada penelitian ini yaitu minat menggunakan e-money. Sedangkan untuk variabel independennya terdiri dari fitur

layanan, persepsi manfaat, persepsi risiko dan kepercayaan. Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier berganda dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa variabel fitur layanan, persepsi risiko, dan kepercayaan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan e-money, sedangkan variabel persepsi manfaat tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.

Suwandi & Azis, (2018) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *E-money* Pada Generasi Millenials (Studi Kasus Pada Mahasiswa S1 IPB). Variabel dependen yang digunakan pada penelitian ini, yaitu minat perilaku pengguna e-money. Sedangkan untuk variabel independennya terdiri dari: budaya (*culture*), keamanan yang dirasakan **(***Perceived Security***),** harapan kinerja **(***Performance expectancy*), harapan usaha **(***effort expectancy***)** dan Pengaruh sosial **(***social influence*). Adapun hasil dari penelitian adalah variabel budaya dan harapan usaha tidak memiliki pengaruh terhadap minat perilaku pengguna e-*money,* sedangkan variabel keamanan yang dirasakan, harapan kinerja dan pengaruh sosial memiliki pengaruh terhadap minat perilaku pengguna *e-money*.

Silaen & Prabawani, (2019) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan menggunakan *e-wallet* dan persepsi manfaat serta promosi terhadap minat beli ulang saldo *e-wallet* ovo. Variabel dependen yang digunakan pada penelitian ini, yaitu minat pembelian kembali, sedangkan untuk variabel indepennya terdiri dari persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan promosi. Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier berganda yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan promosi terhadap minat pembelian kembali.

Islamiah et al., (2020) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemanfaatan, promosi, dan kualitas pelayanan terhadap minat penggunaan e-money gopay di Jawa Tengah. Variabel dependen yang digunakan pada penelitian ini, yaitu minat menggunakan e-money. Sedangkan untuk variabel independen terdiri dari: kemanfaatan, promosi dan kualitas pelayanan. Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier berganda yang menunjukkan bahwa kemanfaatan dan promosi mempunyai pengaruh yang signifikan dan positif terhadap minat penggunaan *e-money* Gopay di Jawa Tengah, sedangkan kualitas pelayanan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan e-money Gopay di Jawa Tengah.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Sistem Pembayaran

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia, (1999) sistem pembayaran adalah sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang dipakai untuk melaksanakan pemindahan dana, guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Sistem pembayaran merupakan sistem yang berkaitan dengan pemindahan sejumlah nilai uang dari satu pihak ke pihak lain.

Ada dua jenis sistem pembayaran, yaitu:

1. Sistem Pembayaran Tunai

   Pembayaran tunai di Indonesia menggunakan uang kartal, yang berbentuk uang kertas dan uang logam. Uang kartal masih memegang peran penting dalam pembayaran khususnya untuk transaksi ritel. Sekarang ini pemakaian alat pembayaran tunai seperti uang kartal memang cenderung lebih kecil dibandingkan dengan penggunaan uang giral karena munculnya inefisiensi dalam penggunaan uang kartal.

2. Pembayaran Non-Tunai

   Dalam sistem pembayaran non-tunai menggunakan alat pembayaran dengan kartu (APMK), cek, bilyet giro, nota debit dan uang elektronik (berbasis kartu dan berbasis server). Cakupan sistem pembayaran cashless atau non-tunai dibagi menjadi dua jenis transaksi: transaksi nilai besar dan transaksi ritel.

2.2.2 E-money atau Uang Elektronik

Menurut Bank Indonesia (2020) uang elektronik atau electronic money adalah alat pembayaran dalam bentuk elektronik, dimana nilai uangnya disimpan pada beberapa alat elektronik. Pengguna harus terlebih dahulu menyetor uang ke penerbit dan menyimpannya di media elektronik sebelum dapat digunakan untuk transaksi pembayaran. Saat digunakan, nilai uang elektronik yang tersimpan di media elektronik berkurang sebesar nilai transaksinya dan dapat diisi ulang nantinya. Sarana elektronik untuk menyimpan nilai uang elektronik dapat berupa chip maupun server.

Berikut merupakan jenis-jenis uang elektronik:

1. Berbasis Chip

Uang elektronik biasanya menggunakan chip sebagai sarana pencatatan saldo. Jenis ini umumnya disediakan oleh pihak bank dan cara kepemilikannya adalah dengan membeli kartu uang elektronik lalu mengisi saldo.

2. Berbasis Server

   Uang elektronik dengan jenis ini menggunakan server dalam melakukan pencatatan saldonya sehingga dapat dipantau menggunakan aplikasi dan membutuhkan jaringan internet.

Adapun keuntungan dari uang elektronik sebagai alat pembayaran, seperti:

1. Menghadirkan kemudahan dan kecepatan untuk melakukan transaksi pembayaran tanpa harus membawa uang tunai.
2. Tidak lagi menerima pembayaran dalam bentuk barang (misalnya permen) karena pedagang tidak memiliki uang receh atau kembalian.
3. Bisa digunakan untuk transaksi massal yang nilainya kecil namun sering, seperti: biaya transportasi, biaya parkir, tol dan lain-lain.

Penggunaan uang elektronik juga memiliki beberapa risiko, seperti:

1. Jika kartu uang elektronik kita hilang, akan sulit melacaknya karena tidak adanya pin atau password yang digunakan.
2. Saldo atau nilai uang elektronik berbasis chip maupun server belum dijamin LPS (Lembaga Penjamin Simpanan).

2.2.3 Minat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, namun secara terminologi minat adalah keinginan, kesukaan, dan kemauan terhadap sesuatu hal. Adapun beberapa model yang menjelaskan mengapa seseorang dapat memutuskan untuk menggunakan suatu teknologi, diantara yaitu:

2.2.3.1 *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT)

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) adalah suatu model yang dikembangkan dari *Technology Acceptance Model* atau TAM oleh Venkatesh et al (2003) . Model UTAUT ini menjelaskan bahwa terdapat empat faktor yang menjadi

acuan dalam penggunaan teknologi, yaitu: harapan kinerja *(performance expectancy),* harapan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial *(social influence*), dan kondisi fasilitas (*facilitating conditions).*

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kemanfaatan, kemudahan, keamanan dan pengaruh sosial sebagai salah satu faktor pengaruh dalam minat penggunaan *e-money*. Jika semakin bermanfaat, mudah, aman sistem pembayaran menggunakan e-money dan semakin besar juga rekomendasi atau pengaruh sosial terhadap e-money maka semakin tinggi juga kemungkinan seseorang untuk melakukan pembayaran menggunakan *e-money* itu sendiri.

a. Kemanfaatan

   Dalam model UTAUT 1 kemanfataan dikategorikan sebagai harapan kinerja atau permormance expectancy, diartikan sebagai keyakinan bahwa pengguna percaya bahwa sistem dan teknologi lebih efektif, lebih efisien dan dapat meningkatkan efisiensi pengguna saat bekerja dan bahwa ada manfaat dalam menggunakannya. Menurut Davis, (1989) manfaat dalam penggunaan teknologi adalah bagaimana seseorang percaya bahwa dengan sistem dapat menambah performansi dari pekerjaan.

b. Kemudahan

   Dalam model UTAUT 1 kemudahan dikategorikan sebagai harapan usaha atau effort expectancy. Terdapat 2 dimensi dalam effort expectancy, yaitu complexity dan ease of use. Complexity adalah seberapa rumit sebuah teknologi sulit untuk dipelajari. Sedangkan ease of use adalah kemudahan yaitu tingkatan dimana user atau pengguna percaya bahwa teknologi atau sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah. Intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan (Davis, 1989).

c. Keamanan

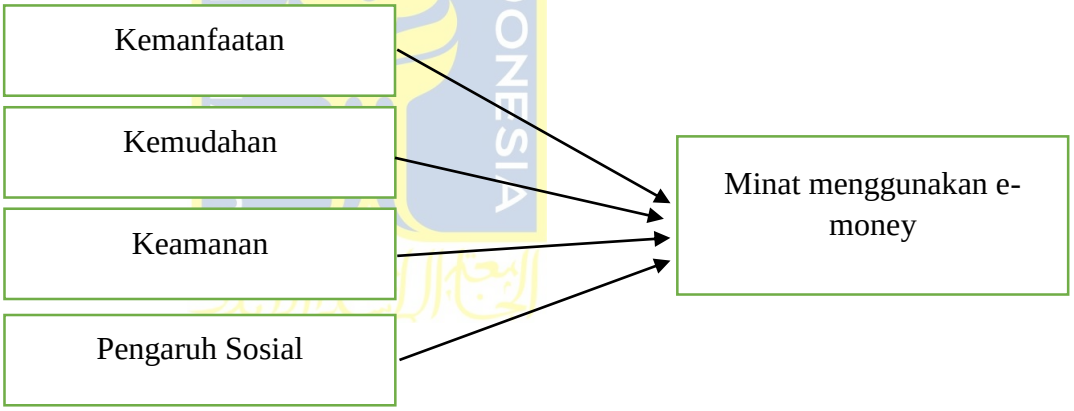
   Keamanan masuk ke dalam kategori kondisi fasilittas atau facilitacing conditions. Keamanan dapat diartikan sebagai kemampuan untuk melindungi informasi atau data konsumen dari tindak penipuan dan pencurian dalam bisnis perbankan *online* (Ahmad & Pambudi, 2013). Keamanan informasi adalah

bagaimana kita dapat mencegah penipuan atau *cheating*, paling tidak, mendeteksi adanya penipuan di sebuah system yang berbasis informasi. Dimana informasinya sendiri tidak memiliki arti fisik (Rahardjo, 2015).

d. Social influence atau pengaruh sosial merupakan seberapa besar lingkungan sosial berpengaruh terhadap perilaku orang lain melalui pendapat dan rekomendasi, sehingga dapat mempengaruhi dalam pengambilan keputusan (Wang, 2014). Pengaruh sosial merupakan faktor penentu terhadap tujuan perilaku dalam menggunakan teknologi informasi yang direpresentasikan.

2.3 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini dibuat untuk menganalisis apakah kemanfaatan, kemudahan, keamanan dan pengaruh social dapat mempengaruhi minat mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII Angkatan 2019 dalam penggunaan e-money. Sehingga didapat kerangka penelitian sebagai berikut:



Gambar 2 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis

2.4.1 Hipotesis kemanfaatan terhadap minat penggunaan e-money

Kemanfaatan didefinisikan sebagai keyakinan bahwa pengguna percaya bahwa sistem dan teknologi akan lebih efektif dan efisien dan meningkatkan kinerja pengguna saat bekerja dan terdapat manfaat dari penggunaan. Menurut Davis, (1989) manfaat dalam penggunaan teknologi adalah bagaimana seseorang percaya bahwa dengan sistem dapat menambah performansi dari pekerjaan.

H1 : Kemanfaatan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa Ilmu Ekonomi Angkatan 2019 FBE UII dalam menggunakan *e-money*.

2.4.2 Hipotesis kemudahan terhadap minat penggunaan e-money

Kemudahan yaitu tingkatan dimana user atau pengguna percaya bahwa teknologi / sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah. Intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan Davis, (1989)

H2 : Kemudahan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa Ilmu Ekonomi Angkatan 2019 FBE UII dalam menggunakan *e-money*.

2.4.3 Hipotesis keamanan terhadap minat penggunaan e-money

Menurut Ahmad & Pambudi, (2013) Keamanan adalah kemampuan untuk melindungi informasi atau data konsumen dari tindak penipuan dan pencurian dalam bisnis perbankan *online*. Sedangkan, menurut Rahardjo, (2015) Keamanan informasi adalah bagaimana kita dapat mencegah penipuan atau *cheating*, paling tidak, mendeteksi adanya penipuan di sebuah system yang berbasis informasi. Dimana informasinya sendiri tidak memiliki arti fisik.

H3 : Keamanan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa Ilmu Ekonomi Angkatan 2019 FBE UII dalam menggunakan *e-money*.

2.4.4 Hipotesis pengaruh sosial terhadap minat penggunaan e-money

Social influence atau pengaruh sosial merupakan seberapa besar lingkungan sosial berpengaruh terhadap perilaku orang lain melalui pendapat dan rekomendasi, sehingga dapat mempengaruhi dalam pengambilan keputusan (Wang, 2014). Pengaruh social ini merupakan salah satu factor penentu seseorang dalam menggunakan teknologi informasi yang akan direpresentasikan.

H4 : Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa Ilmu Ekonomi Angkatan 2019 FBE UII dalam menggunakan *e-money*.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Barlian, (2018) Populasi adalah wilayah umum yang terdiri dari objek maupun subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang perlu dipelajari oleh peneliti. Sedangkan menurut Sugiyono, (2017) sampel merupakan sebagian kecil dari jumlah dan karakteristik suatu populasi.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa S1 Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019. Latar belakang peneliti memilih responden mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika yaitu karena peneliti memiliki lingkup yang sama yaitu Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Indonesia sehingga dapat memudahkan peneliti untuk memperoleh data. Pada penelitian ini terdapat populasi jumlah mahasiswa aktif Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019 sebanyak 717 orang.

Tabel 3.1 Daftar Mahasiswa FBE UII Angkatan 2019

No	Jurusan	Jumlah Mahasiswa
1	Manajemen	321
2	Akuntansi	201
3	Ilmu Ekonomi	195
	Total	717

3.2 Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria mahasiswa aktif Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019.

3.3 Jenis dan Cara Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini menggunakan data primer. Menurut Sugiyono, (2018) data primer adalah data yang didapatkan dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Adapun cara untuk mengumpulkan sampel tersebut yaitu dengan membagikan kuesioner melalui email dan beberapa sosial media lainnya, kuesioner ini nantinya akan berisikan beberapa pertanyaan mengenai keamanan, kemudahan, pengaruh sosial dan promosi terhadap minat penggunaan e-wallet. Dalam kuesioner online ini juga nantinya akan disediakan jawaban menggunakan skala likert dengan nilai 1-5. Kuesioner ini ditujukan kepada responden tanpa adanya paksaan sama sekali.

3.4 Definisi Variabel Operasional

Definisi operasional merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saya yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017)

3.4.1 Variabel Independen

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2017). Adapun dalam penelitian ini yang menjadi variabel independennya:

a. Kemanfaatan (X1)
b. Kemudahan (X2)
c. Keamanan (X3)
d. Pengaruh Sosial (X4)

3.4.2 Variabel Dependen

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini minat penggunaan e-money (Y) menjadi variabel dependen.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono, (2017) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Berikut instrument yang digunakan dalam penelitian ini:

Variabel	Pertanyaan	Nomor

Kemanfaatan	• Apakah menggunakan e-money akan meningkatkan efektifitas anda dalam menyelesaikan pembayaran? • Apakah e-money dapat meningkatkan kecepatan kinerja anda dalam bertransaksi? • Apakah promo yang diberikan aplikasi dapat menghemat pengeluaran anda? • Apakah penggunaan e-money bermanfaat bagi anda di kehidupan sehari-hari?	1 2 3 4
Kemudahan	• Apakah anda mengalami kesulitan dalam bertransaksi menggunakan *e-money?* • Apakah cara penggunaan *e-money* mudah dipelajari? • Apakah *e-money* membantu anda dalam melakukan transaksi? • Apakah anda merasa lebih mudah bertransaksi menggunakan *e-money* dibanding dengan uang tunai?	5 6 7 8
Keamanan	• Apakah anda merasa aman bertransaksi menggunakan *e-money*? • Apakah anda merasa aman memberikan data pribadi anda kepada pihak penerbit e-money? • Apakah informasi/data pribadi anda sebagai pengguna *e-money* dilindungi? Apakah anda sadar akan resiko kehilangan uang penggunaan *e-money*?	9 10 11 12
Pengaruh Sosial	• Apakah ada yang merekomendasikan anda untuk menggunakan *e-money?*	13

	• Apakah anggota keluarga/kerabat anda menggunakan *e-money?* • Apakah anggota keluarga/kerabat mendukung anda dalam penggunaan *e-money?* • Apakah anda merasa tertinggal jika tidak menggunakan *e-money*?	14 15 16
Minat	• Dengan berbagai manfaat e-money saya berminat untuk menggunakan *e-money* • Dengan kemudahan e-money saya tertarik untuk menggunakan *e-money* • Dengan tingkat keamanan dalam menggunakan e-money saya bersedia menggunakan *e-money* • Dengan berbagai rekomendasi yang saya dapatkan, saya berminat untuk menggunakan e-money	17 18 19 20

3.6 Skala Pengukuran Variabel

Adapun skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini untuk meneliti keempat variabel yang berbasis skala likert, seperti:

Nilai 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Nilai 2 = Tidak Setuju (TS)

Nilai 3 = Cukup Setuju (CS)

Nilai 4 = Setuju (S)

Nilai 5 = Sangat Setuju (SS)

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik pengujian informasi yang digunakan merupakan uji analisis deskriptif, uji kualitas, serta uji asumsi klasik. Variabel ini merupakan analisis regresi linier berganda menggunakan SPSS.

3.7.1 Statistik Deskriptif

Menurut (Hadi, 2013), statistik deskriptif ini menggambarkan bagaimana data penelitian tersebut terlihat oleh pembaca secara umum. Hasil yang ditampilkan berupa adalah mean, standar deviasi, varians, range, nilai minimum dan maksimum.

3.7.2 Uji Validitas

Menurut (Hadi, 2013), uji validitas merupakan alat ukut yang akurasi untuk digunakan dalam pengukuran. Uji validitas melihat r tabel dengan signifikansi 5% serta degree of freedom (df)= n– 2, n merupakan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian. Selanjutnya membandingkan hasil r hitung dengan r tabel, dikatakan valid ketika nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel (Supardi, 2005).

3.7.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan peneliti untuk mengetahui keandalan dalam kuesioner. Pengujian terhadap reliabilitas dilakukan untuk mengukur apakah hasil berubah dalam penghitungan dua kali atau lebih dengan alat yang sama (Sugiyono, 2017). Uji reliabilitas dilihat dari nilai *Cronbach Alpha*. Kuesioner yang mempunyai *Cronbach Alpha* > 0,6 maka dapat dikatakan *reliable* sehingga kuesioner tersebut layak digunakan sebagai alat pengumpulan data (Siregar, 2013).

3.7.4 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik yaitu uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah ada masalah atau tidak sebelum melakukan analisis regresi. Ada tiga jenis uji sumsi klasik yang dilakukan peneliti, yaitu uji normalitas, uji multikolinearitas, serta uji heteroskedastisitas.

3.7.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas berguna alat uji terhadap model regresi, variabel dependen, dan variabel independen yang memiliki distribusi normal atau tidak normal (Ghozali, 2016). Terdapat dua metode uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu "*One Sample Kolmogorov Smirnov Test"* dan uji dua sisi melalui cara membandingkan *p*

value dengan taraf signifikansi 5%. Nilai *Kolmogorov Smirnov* lebih dari 5% maka distribusi normal dan dibawah 5% maka tidak distribusi normal.

3.7.4.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat variabel independen dalam suatu model yang memiliki kesamaan dengan variabel independen lainnya. Ada atau tidaknya multikolinearitas dapat dilihat dari nilai *Variance Inflation Factor* (VIF). Jika nilai VIF tidak lebih dari 10 dan nilai tolerance tidak kurang dari 0,1 maka model dapat dikatakan terbebas dari multikolinieritas (Ghozali, 2016).

3.7.4.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas berguna dalam menguji apakah sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari satu pengamatan menuju pengamatan lainnya. Nilai varians tetap dapat disebut dengan sebutan homoskedastisitas. Nilai varians berbeda disebut heteroskedastisitas, model regresi dapat dikatakan baik apabila tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2016). Dalam melihat adanya heteroskedastisitas menggunakan uji glejser di mana probabilitas di atas 10%.

3.8 Analisis Regresi

Model regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda. Untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Model persamaan regresinya seperti di bawah ini:

$$\mathbf{Y = a + \beta_1 X1 + \beta_2 X2 + \beta_3 X3 + \beta_4 X4}$$

Keterangan:

Y	=	Minat Penggunaan (E-money)
X1	=	Kemanfaatan Produk (E-money)
X2	=	Kemudahan Penggunaan Produk (E-money)
X3	=	Keamanan Produk (E-money)
X4	=	Pengaruh Sosial
a	=	Nilai Y apabila nilai X1, X2, X3, X4 =0 (konstanta)
$\beta_1, \beta_2, \beta_3, \beta_4$	=	Koefisien regresi

3.9 Uji Model

Uji model pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah model yang digunakan sudah baik kualitasnya dengan melihat *Adjusted R square* (Hadi, 2013).

3.9.1 Adjusted R square

Koefisien determinasi yang telah disesuaikan dengan jumlah variabel dalam penelitian merupakan *Adjusted R square*. Menurut (Hadi, 2013), *Adjusted R square* digunakan untuk menjelaskan seberapa kuat variabel independen terhadap berubahnya variabel dependen.

3.9.2 Uji F

Signifikansi F merupakan tingkat kesalahan dalam model yang ditanggung peneliti. Model dapat dinyatakan tepat apabila $F < \alpha$ (Hadi, 2013). Dengan α sebesar 10%. Nilai F semakin kecil maka tingkat kesalahan dalam model ditanggung oleh peneliti dan dapat diajukan dan digunakan untuk analisis.

3.9.4 Uji T

Uji t digunakan peneliti untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan memakai tabel kriteria p-value. P-value dapat diartikan sebagai suatu tingkat kesalahan untuk setiap variabel independen yang dihitung menggunakan uji t (Hadi, 2013).

BAB IV
ANALISIS DATA DAN HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Di dalam penelitian, objeknya merupakan mahasiswa aktif Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019. Penelitian ini menggunakan metode purposive sampling dengan menyebar kuesioner kepada 100 responden pengguna e-money untuk menjadi sukarelawan. Kuesioner ini disebar melalui *google form* dengan responden mahasiswa aktif Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. peneliti ingin melakukan penarikan sampel menggunakan rumus Slovin dengan batas kesalahan atau margin of error sebesar 10%.

Perhitungannya adalah:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

$$n = \frac{717}{1+717(0.10)^2}$$

$$n = \frac{717}{1+717(0.01)}$$

$$n = \frac{717}{1+7,17}$$

$$n = \frac{717}{8,17}$$

$$n = 87,76$$

Jika dibulatkan maka batas minimal sampel dari populasi 717 mahasiswa aktif Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia pada margin of error 10% untuk penelitian ini yaitu sebanyak 88 mahasiswa.

4.2 Karakteristik Responden

Pada penelitian ini, 100 responden yang ada pada penelitian merupakan mahasiswa aktif Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019 yang menggunakan e-money sebagai alat pembayaran.

4.2.1 Jenis Kelamin

Persentase menurut jenis kelamin responden dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Karakteristik Pengguna Berdasar Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Pengguna	Persentase dalam persen
Laki-laki	28	28%
Perempuan	72	72%
Total	102	100%

Sumber: data primer diolah, 2023.

Berdasarkan data dari 100 responden dapat dilihat bahwa 28% atau 28 orang berjenis kelamin laki-laki sedangkan 72% atau 72 orang berjenis kelamin perempuan. Dapat disimpulkan bahwa responden pada penelitian ini didominasi oleh perempuan. Hal ini dapat dinyatakan karena jawaban responden terhadap kuesioner lebih banyak perempuan.

4.2.2 Jurusan

Persentase menurut jurusan responden dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Karakteristik Pengguna Berdasarkan Jurusan

Jurusan	**Jumlah Pengguna**	**Persentase dalam persen**
Ilmu Ekonomi	37	36,28%
Akuntansi	30	29,41%
Manajemen	35	34,31%
Total	102	100%

Sumber: data primer diolah, 2023.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa responden penelitian didominasi oleh mahasiswa jurusan Ilmu Ekonomi yang memiliki persentase 36,28% atau 37 orang, sedangkan mahasiswa jurusan Manajemen memiliki persentase sebesar 34.31% atau 35 orang dan mahasiswa jurusan Akuntansi memiliki persentase sebesar 29,41% atau 30 orang.

4.3 Analisis Statistik Deskriptif

Berikut ini adalah tabel hasil deskriptif statistik secara keseluruhan:

Tabel 4.3 Hasil Statistik Deskriptif Pengguna

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kemanfaatan	102	10.00	20.00	16.0392	3.41204
Kemudahan	102	9.00	20.00	15.0980	2.77367
Keamanan	102	9.00	20.00	15.2549	3.13298
Pengaruh Sosial	102	9.00	20.00	14.5980	3.34859
Minat	102	10.00	20.00	15.1765	3.06824
Valid N	102				

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa variable keamanan memperoleh nilai mean sebesar 16.0392, standar deviasi sebesar 3.41204, minimum 10.00 dan maximum sebesar 20.00 dari 102 orang responden.

Hasil penelitian variabel kemudahan memperoleh nilai mean sebesar 15.0980, standar deviasi sebesar 2.77367, minimum 9.00 dan maximum sebesar 20.00 dari 102 orang responden.

Hasil penelitian variabel keamanan memperoleh nilai mean sebesar 15.2549, standar deviasi sebesar 3.13298, minimum 9.00 dan maximum sebesar 20.00 dari 102 orang responden.

Hasil penelitian variabel pengaruh social memperoleh nilai mean sebesar 14.5980, standar deviasi sebesar 3.134859, minimum 9.00 dan maximum sebesar 20.00 dari 102 orang responden.

Hasil penelitian variabel minat memperoleh nilai mean sebesar 15.1765, standar deviasi sebesar 3.06824, minimum 10.00 dan maximum sebesar 20.00 dari 102 orang responden.

4.4 Uji Validitas

Metode *Bivariat Pearson* (Korelasi Pearson Product Moment) digunakan untuk menguji validitas data dalam penelitian ini. Jika $r^{hitung} > r^{tabel}$, maka pertanyaan tersebut valid. Jika tidak, dalam kasus $r^{hitung} < r^{tabel}$, pertanyaannya tidak valid. Uji validitas untuk penelitian ini dilakukan untuk mencari nilai rtabel dengan menggunakan ekspresi df =

N2, sehingga diperoleh df = 102-2 = 100. Nilai rtabel untuk 100 adalah 0,195. Berikut ringkasan hasil validasi pengguna e-money untuk pertanyaan seputar variabel kemanfaatan, kemudahan, keamanan, pengaruh social dan minat.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas

Variabel	**X**	**R hitung**	**Hasil**
Kemanfaatan e-money	X1.1	0.732	Valid
	X1.2	0.885	Valid
	X1.3	0.905	Valid
	X1.4	0.872	Valid
Kemudahan Penggunaan e-money	X2.1	0.714	Valid
	X2.2	0.663	Valid
	X2.3	0.769	Valid
	X2.4	0.714	Valid
Keamanan e-money	X3.1	0.874	Valid
	X3.2	0.854	Valid
	X3.3	0.808	Valid
	X3.4	0.791	Valid
Pengaruh Sosial	X4.1	0.807	Valid
	X4.2	0.863	Valid
	X4.3	0.842	Valid
	X4.4	0.805	Valid
Minat Pengguna e-money	Y1	0.712	Valid
	Y2	0.672	Valid
	Y3	0.690	Valid
	Y4	0.756	Valid

Menurut hasil analisis pada tabel 4.5, dapat disimpulkan jika pertanyaan-pertanyaan pada variabel-variabel di atas memiliki nilai terkecil sebesar 0,663 dan nilai terbesar 0,905. Menurut tabel distribusi nilai r dengan signifikansi 5% yang angkanya lebih besar dari 0,195 menyatakan bahwa semua variabel pertanyaan bersifat valid.

4.5 Uji Reabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan uji reliabilitas cronbach's alpha dengan bantuan software SPSS. Hasil atas pengujian reliabilitas terhadap empat variabel penelitian, yaitu variabel kemanfaatan (X1), variabel kemudahan (X2), varibel kemananan (X3), variabel pengaruh sosial (X4) dan variabel minat menggunakan e-money (Y) reliabel.

Tabel 4.5 Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Cronbanh's Alpha	Keterangan
Kemanfaatan (X1)	0.870	Reliabel
Kemudahan (X2)	0.680	Reliabel
Kemanan (X3)	0.851	Reliabel
Pengaruh Sosial (X4)	0.845	Reliabel
Minat (Y)	0.665	Reliabel

Dapat disimpulkan bahwa tiap variabel mempunyai nilai Cronbach alpha lebih dari 0,6 yaitu sebesar 0,665 - 0,870. Hal ini menyatakan bahwa setiap varibel pertanyaan pada penelitian ini reliabel atau dapat digunakan dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya, sehingga menghasilkan data secara konsisten.

4.6 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dilakukan dengan melalui 3 uji, yaitu: uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas.

4.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Di bawah ini adalah hasil pengolahan data uji normalitas untuk variabel kemanfaatan, variabel kemudahan, variabel keamanan, dan variabel pengaruh sosial.

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		102
Normal Parameters	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.15897473
Most Extreme Differences	Absolute	.082
	Positive	.082
	Negative	-.058
Test Statitive		.082
Asymp Sig. (2-tailed)		.086[c]

Berdasaran hasil uji normalitas menggunakan SQRT didapatkan bahwa nilai signifikansi lebih dari 0,05 yaitu 0.086. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

4.6.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menentukan apakah terjadi interkorelasi pada variabel independen. Di bawah ini adalah hasil pengolahan data uji multikolinearitas untuk variabel kemanfaatan, variabel kemudahan, variabel keamanan, dan variabel pengaruh sosial.

Tabel 4.7 Hasil Uji Multikolinearitas

	Tolerance	VIF
Kemanfaatan	.213	4.690
Kemudahan	.286	3.496
Keamanan	.376	2.657
Pengaruh Sosial	.413	2.420

Dapat dilihat dari data di atas bahwa nilai tolerance dari seluruh variabel telah melebihi 0,10 dan nilai VIF seluruh variabel kurang dari 10. Maka dapat dinayatakan

bahwa tidak terdapat multikolinearitas antar variabel dalam model regresi dalam penelitian ini.

4.6.3 Uji Heteroskidastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menentukan apakah terdapat ketidaksamaan satu model regresi dengan model regresi lainnya. Uji heteroskedastisitas pada penelitian ini menggunakan uji Spearman Rho. Di bawah ini adalah hasil pengolahan data uji heteroskedastisitas untuk variabel kemanfaatan, variabel kemudahan, variabel keamanan, dan variabel pengaruh sosial.

Tabel 4.8 Hasil Uji Heteroskidastisitas

Variabel	Nilai Sig	Keterangan
Kemanfaatan	0.506	Bebas heteroskedastisitas
Kemudahan	0.485	Bebas heteroskedastisitas
Keamanan	0.409	Bebas heteroskedastisitas
Pengaruh Sosial	0.355	Bebas heteroskedastisitas

Dapat dilihat dari data di atas bahwa nilai sig dari seluruh variabel telah melebihi 0.05 maka disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah heteroskedastisitas pada penelitian ini.

4.7 Uji Hipotesis

Pada penelitian ini dilakukan tiga jenis uji hipotesis yaitu: uji T, uji F dan Adjusted R Square.

4.7.1 Uji T

Uji T dilakukan untuk mengetahui apakah variabel kemanfaatan (X1), Kemudahan (X2), keamanan (X3) dan pengaruh sosial (X4) terhadap variabel Minat Menggunakan E- Money (Y) secara parsial atau sendiri-sendiri.

Tabel 4.9 Hasil Uji T

	B	Sig
Kemanfaatan	0.232	0.006
Kemudahan	0.483	0.000
Keamanan	0.204	0.003

Pengaruh Sosial	0.119	0.048

Didapatkan nilai sig variabel kemanfaatan kurang dari 0.05 yaitu sebesar 0.006 dan nilai beta sebesar 0.232 maka dapat disimpulkan variabel kemanfaatan berpengaruh terhadap minat penggunaan e-money.

Didapatkan nilai sig variabel kemudahan kurang dari 0.05 yaitu sebesar 0.000 dan nilai beta sebesar 0.483 maka dapat disimpulkan variabel kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan e-money.

Didapatkan nilai sig variabel kamanan kurang dari 0.05 yaitu sebesar 0.003 dan nilai beta sebesar 0.204 maka dapat disimpulkan variabel keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan e-money.

Didapatkan nilai sig variabel pengaruh sosial kurang dari 0.05 yaitu sebesar 0.048 dan nilai beta sebesar 0.119 maka dapat disimpulkan variabel pengaruh sosial berpengaruh terhadap minat penggunaan e-money.

4.7.2 Uji F

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah variabel kemanfaatan (X1), kemudahan (X2), keamanan (X3) dan pengaruh sosial (X4) secara bersama-sama terhadap variabel Minat Menggunakan E- Money (Y).

Tabel 4.10 Hasil Uji F

Model	**Sum of Squares**	**df**	**Mean Square**	**F**	**Sig**
Regression	788.851	4	197.213	118.104	.000
Residual	161.973	97	1.670		
Total	950.824	101			

Didaptkan nilai signifikasi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti variabel kemanfaatan, Kemudahan, keamanan dan pengaruh sosial berpengaruh signifikan secara simultan terhadap minat mahasiswa Fakiltas Bisnis dan Ekonomika UII dalam menggunakan e-money.

4.7.3 Adjusted R Squared.

Tabel 4.11 Hasil Uji R Square

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.911	.830	.823	1.29222

Didapatkan nilai Adjusted R-Square sebesar 0.823 maka variabel independen yaitu kemanfaatan, kemudahan, keamanan dan pengaruh sosial mampu menjelaskan variabel Y yaitu minat penggunaan e-money sebesar 82,3% dan sisa nya 17,7% dijelaskan oleh variabel di luar model.

4.8 Analisis Ekonomi

4.8.1 Kemanfaatan e-money

H1 : Kemanfaatan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa Ilmu Ekonomi Angkatan 2019 FBE UII dalam menggunakan *e-money*.

Berdasarkan Tabel 4.9 terdapat nilai koefisien (3) pada variabel kemanfaatan sebesar 0.232 dengan nilai signifikansi sebesar 0.006. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel kemanfaatan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan e-money pada mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019. Hal ini membuktikan bahwa semakin banyak manfaat atau keuntungan yang dirasakan oleh pengguna *e-money* maka semakin besar juga minat mereka untuk menggunakan e-money.

Dengan demikian, hasil penelitian di atas memiliki hasil pemikiran yang selaras dengan penelitian Wibowo et al., (2015) yang dilakukan di wilayah Jakarta bahwa variabel kemanfaatan memiliki pengaruh yang positif pada minat penggunaan e-money.

4.8.2 Kemudahan e-money

H2 : Kemudahan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa Ilmu Ekonomi Angkatan 2019 FBE UII dalam menggunakan *e-money*.

Berdasarkan Tabel 4.9 terdapat nilai koefisien (3) pada variabel kemudahan sebesar 0.483 dengan nilai signifikansi sebesar 0.000. Maka dapat

disimpulkan bahwa variabel kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan e-money pada mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019. Hal ini membuktikan bahwa semakin besar kemudahan penggunaan e-money maka semakin besar juga minat mereka untuk menggunakan e-money.

Dengan demikian, hasil penelitian di atas memiliki hasil pemikiran yang selaras dengan penelitian Rodiah & Melati (2020) yang dilakukan di wilayah Semarang bahwa variabel kemudahan memiliki pengaruh yang positif pada minat penggunaan e-money.

4.8.3 Keamanan e-money

H3 : Keamanan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa Ilmu Ekonomi Angkatan 2019 FBE UII dalam menggunakan *e-money*.

Berdasarkan Tabel 4.9 terdapat nilai koefisien (3) pada variabel keamanan sebesar 0.204 dengan nilai signifikansi sebesar 0.003. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel keamanan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan e-money pada mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019. Hal ini membuktikan bahwa semakin besar keamanan dalam penggunaan e-money maka semakin besar juga minat mereka untuk menggunakan e-money.

Dengan demikian, hasil penelitian di atas memiliki hasil pemikiran yang selaras dengan penelitian Utami (2017) yang dilakukan di wilayah STIE Ahmad Dahlan Jakarta bahwa variabel keamanan memiliki pengaruh yang positif pada minat penggunaan e-money.

4.8.4 Pengaruh Sosial

H4 : Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa Ilmu Ekonomi Angkatan 2019 FBE UII dalam menggunakan *e-money*.

Berdasarkan Tabel 4.9 terdapat nilai koefisien (3) pada variabel pengaruh sosial sebesar 0.119 dengan nilai signifikansi sebesar 0.048. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap minat penggunaan e-money pada mahasiswa Fakultas Bisnis dan

Ekonomika Universitas Islam Indonesia Angkatan 2019. Hal ini membuktikan bahwa semakin banyak pengaruh sosial mengenai e-money maka semakin besar juga minat mereka untuk menggunakan e-money.

Dengan demikian, hasil penelitian di atas memiliki hasil pemikiran yang selaras dengan penelitian Suwandi & Azis (2018) yang dilakukan di wilayah Institut Pertanian Bogor bahwa variabel pengaruh sosial memiliki pengaruh yang positif pada minat penggunaan e-money.

BAB V

PENUTUP

Hasil dari penelitian yang berjudul "Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat penggunaan e-money (studi kasus mahasiswa FBE UII Angkatan 2019)' memakai analisis SPSS dan kuesioner yang disebarkan kepada 102 responden, maka kesimpulan dan implikasi sebagai berikut :

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari semua hasil penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Variabel kemanfaatan penggunaan e-money berpengaruh positif serta signifikan pada minat penggunaan e-money oleh mahasiswa Fakultras Bisnis dan Ekonomika Angkatan 2019.
2. Variabel kemudahan penggunaan e-money berpengaruh positif serta signifikan pada minat penggunaan e-money oleh mahasiswa Fakultras Bisnis dan Ekonomika Angkatan 2019.
3. Variabel keamanan penggunaan e-money berpengaruh positif serta signifikan pada minat penggunaan e-money oleh mahasiswa Fakultras Bisnis dan Ekonomika Angkatan 2019.
4. Variabel pengaruh sosial penggunaan e-money berpengaruh positif serta signifikan pada minat penggunaan e-money oleh mahasiswa Fakultras Bisnis dan Ekonomika Angkatan 2019.

5.2 Saran

Adapun saran bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan topik serupa, bagi penyedia jasa *e-money* dan bagi pengguna *e-money*:

1. Menambahkan faktor lain selain kemanfaatan, kemudahan, keamanan dan pengaruh sosial, dikarenakan terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi minat penggunaan layanan *e-money*. Hal ini diharapkan mampu membuktikan lebih jauh mengenai pengaruh pada minat pengguna layanan *e-money*.
2. Pada penelitian ini variabel pengaruh sosial memiliki pengaruh paling kecil daripada variabel lainnya yaitu sebesar 0.119 atau sebesar 11,9%. Bagi penyedia

jasa layanan *e-money* mungkin bisa memberikan pengaruh sosial lebih besar kepada masyarakat dengan melakukan sosialisasi, pembagian brosur dan lain-lain.

3. Bagi pengguna e-money sendiri, lebih teliti dalam menerima informasi yang diberikan oleh jasa penyedia e-money seperti kode otp atau kode verifikasi sekali pakai, kode ini berguna sebagai sarana keamanan yang dibuat oleh penyedia jasa layanan e-money agar tidak disalahgunakan oleh orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, & Pambudi, B. S. (2013). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan Dan Ketersediaan Fitur Terhadapminat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi Pada Program Layanan Internet Banking Bri). *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.

Bank Indonesia. (2020). *Apa Itu Uang Elektronik*. https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/Apa-itu-Uang-Elektronik.aspx#:~:text=Secara sederhana%2C uang elektronik didefinisikan,sebelum menggunakannya untuk keperluan bertransaksi.

Barlian. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF & KUANTITATIF*. SUKABINA PRESS.

Davis, F., & Davis, F. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, *13*, 319. https://doi.org/10.2307/249008

Fatonah, F., & Hendratmoko, C. (2020). Menguji Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Millennial Menggunakan E-money. *Jurnal Manajemen*, *12*(2), 209–217.

Ghozali. (2016). *Aplikasi analisis multivariete dengan program IBM SPSS 23*. Universitas Diponegoro.

Islamiah, M. H., Purwanto, I., Gunawardana, K. T., & Arrosyad, E. (2020). Pengaruh Kemanfaatan, Promosi, dan Kualitas Pelayanan terhadap Minat Penggunaan E-Money Gopay di Jawa Tengah. *BISNIS: Jurnal Bisnis Dan Manajemen Islam*, *8*(2), 303–315. https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Bisnis/article/view/9411/pdf

OJK. (2022). *TRANSFORMASI DIGITAL PERBANKAN: WUJUDKAN BANK DIGITALNo Title*. https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/40774

Rahardjo, B. (2015). Keamanan Sistem Informasi Berbasis Internet. In *PT Insan Infonesia* (Vol. 0).

Rodiah, S. R., & Melati, I. S. (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan,

Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, *1*(2), 66. https://doi.org/10.31331/jeee.v1i2.1293

Silaen, E., & Prabawani, B. (2019). Persepsi Manfaat Serta Promosi Terhadap Minat Beli Ulang Saldo E-Wallet Ovo. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 1–9.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. ALFABETA.

Supardi. (2005). *Metodologi penelitian ekonomi & bisnis*. UII Press.

Suwandi, M. A., & Azis, E. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan E-Money Pada Generasi Millenials (Studi Kasus Pada Mahasiswa S1 Ipb) the Influencing Factors of E-Money Utilization By Millenial Generation of Ipb'S Undergraduate Student. *E-Proceeding of Management*, *5*(3), 3104–3011.

Undang-Undang Republik Indonesia. (1999). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 23 TAHUN 1999 TENTANG BANK INDONESIA*.

Utami, S. S. (2017). Fakto-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Money (Studi pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta). *Balance*, *XIV*(2), 29–41.

Wang, E. (2014). Consumer characteristics, social influence, and system factors on online group-buying repurchasing intention. *Journal of Electronic Commerce Research*, *5*, 119–132.

Wibowo, S. F., Rosmauli, D., & Suhud, U. (2015). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Money Card (Studi Pada Pengguna Jasa Commuterline Di Jakarta). *JRMSI - Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, *6*(1), 440–456. https://doi.org/10.21009/jrmsi.006.1.06

LAMPIRAN

Lampiran 1 (kuesioner)

Variabel	Pertanyaan	Nomor
Kemanfaatan	• Apakah menggunakan e-money akan meningkatkan efektifitas anda dalam menyelesaikan pembayaran?	1
	• Apakah e-money dapat meningkatkan kecepatan kinerja anda dalam bertransaksi?	2
	• Apakah promo yang diberikan aplikasi dapat menghemat pengeluaran anda?	3
	• Apakah penggunaan e-money bermanfaat bagi anda di kehidupan sehari-hari?	4
Kemudahan	• Apakah anda mengalami kesulitan dalam bertransaksi menggunakan *e-money?*	5
	• Apakah cara penggunaan *e-money* mudah dipelajari?	6
	• Apakah *e-money* membantu anda dalam melakukan transaksi?	7
	• Apakah anda merasa lebih mudah bertransaksi menggunakan *e-money* dibanding dengan uang tunai?	8
Keamanan	• Apakah anda merasa aman bertransaksi menggunakan *e-money*?	9
	• Apakah anda merasa aman memberikan data pribadi anda kepada pihak penerbit e-money?	10
	• Apakah informasi/data pribadi anda sebagai pengguna *e-money* dilindungi?	11
	Apakah anda sadar akan resiko kehilangan uang penggunaan *e-money*?	12

Pengaruh Sosial	• Apakah ada yang merekomendasikan anda untuk menggunakan *e-money?* • Apakah anggota keluarga/kerabat anda menggunakan *e-money?* • Apakah anggota keluarga/kerabat mendukung anda dalam penggunaan *e-money?* • Apakah anda merasa tertinggal jika tidak menggunakan *e-money*?	13 14 15 16
Minat	• Dengan berbagai manfaat e-money saya berminat untuk menggunakan *e-money* • Dengan kemudahan e-money saya tertarik untuk menggunakan *e-money* • Dengan tingkat keamanan dalam menggunakan e-money saya bersedia menggunakan *e-money* • Dengan berbagai rekomendasi yang saya dapatkan, saya berminat untuk menggunakan e-money	17 18 19 20

Dengan skala nilai 1-5, dimana:

Nilai 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Nilai 2 = Tidak Setuju (TS)

Nilai 3 = Cukup Setuju (CS)

Nilai 4 = Setuju (S)

Nilai 5 = Sangat Setuju (SS)

Lampiran 2(Hasil Uji Deskriptif)

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X1TOTAL	102	10.00	20.00	16.0392	3.41204
X2TOTAL	102	9.00	20.00	15.0980	2.77367
X3TOTAL	102	9.00	20.00	15.2549	3.13298

X4TOTAL	102	9.00	20.00	14.5980	3.34859
YTOTAL	102	10.00	20.00	15.1765	3.06824
Valid N (listwise)	102				

Lampiran 3 (Hasil Uji Validitas)

X1

Correlations

		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1TOTAL
X1.1	Pearson Correlation	1	.598**	.589**	.448**	.732**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	102	102	102	102	102
X1.2	Pearson Correlation	.598**	1	.702**	.678**	.885**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	102	102	102	102	102
X1.3	Pearson Correlation	.589**	.702**	1	.770**	.905**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	102	102	102	102	102
X1.4	Pearson Correlation	.448**	.678**	.770**	1	.872**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	102	102	102	102	102
X1TOTAL	Pearson Correlation	.732**	.885**	.905**	.872**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	102	102	102	102	102

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2TOTAL
X2.1	Pearson Correlation	1	.350**	.422**	.337**	.714**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.001	.000
	N	102	102	102	102	102
X2.2	Pearson Correlation	.350**	1	.310**	.252*	.663**
	Sig. (2-tailed)	.000		.002	.011	.000
	N	102	102	102	102	102
X2.3	Pearson Correlation	.422**	.310**	1	.423**	.769**
	Sig. (2-tailed)	.000	.002		.000	.000
	N	102	102	102	102	102
X2.4	Pearson Correlation	.337**	.252*	.423**	1	.714**
	Sig. (2-tailed)	.001	.011	.000		.000
	N	102	102	102	102	102
X2TOTAL	Pearson Correlation	.714**	.663**	.769**	.714**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	102	102	102	102	102

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3TOTAL
X3.1	Pearson Correlation	1	.666**	.646**	.567**	.874**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	102	102	102	102	102
X3.2	Pearson Correlation	.666**	1	.549**	.589**	.854**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	102	102	102	102	102
X3.3	Pearson Correlation	.646**	.549**	1	.522**	.808**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	102	102	102	102	102
X3.4	Pearson Correlation	.567**	.589**	.522**	1	.791**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	102	102	102	102	102
X3TOTAL	Pearson Correlation	.874**	.854**	.808**	.791**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	102	102	102	102	102

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

		X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4TOTAL
X4.1	Pearson Correlation	1	.630**	.562**	.498**	.807**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	102	102	102	102	102
X4.2	Pearson Correlation	.630**	1	.684**	.584**	.863**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	102	102	102	102	102
X4.3	Pearson Correlation	.562**	.684**	1	.548**	.842**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	102	102	102	102	102
X4.4	Pearson Correlation	.498**	.584**	.548**	1	.805**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	102	102	102	102	102
X4TOTAL	Pearson Correlation	.807**	.863**	.842**	.805**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	

Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	YTOTAL
Y1	Pearson Correlation	1	.243*	.232*	.463**	.712**
	Sig. (2-tailed)		.014	.019	.000	.000
	N	102	102	102	102	102
Y2	Pearson Correlation	.243*	1	.534**	.250*	.672**
	Sig. (2-tailed)	.014		.000	.011	.000

	N	102	102	102	102	102
Y3	Pearson Correlation	.232*	.534**	1	.308**	.690**
	Sig. (2-tailed)	.019	.000		.002	.000
	N	102	102	102	102	102
Y4	Pearson Correlation	.463**	.250*	.308**	1	.756**
	Sig. (2-tailed)	.000	.011	.002		.000
	N	102	102	102	102	102
YTOTAL	Pearson Correlation	.712**	.672**	.690**	.756**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	102	102	102	102	102

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 4 (Hasil Uji Reabilitas)

X1

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.870	4

X2

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.680	4

X3

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.851	4

X4

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.845	4

Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.665	4

Lampiran 5 (Hasil Uji Multikolinearitas)

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics Tolerance	Collinearity Statistics VIF
1	(Constant)	-.683	.776		-.880	.381		
	X1TOTAL	.232	.082	.257	2.837	.006	.213	4.690
	X2TOTAL	.483	.087	.437	5.572	.000	.286	3.496

X3TOTAL	.204	.067	.208	3.049	.003	.376	2.657
X4TOTAL	.119	.060	.130	1.999	.048	.413	2.420

a. Dependent Variable: YTOTAL

Lampiran 6 (Hasil Uji Heteroskedastisitas)

Correlations

			X1TOTAL	X2TOTAL	X3TOTAL	X4TOTAL	Unstandardized Residual
Spearman's rho	X1TOTAL	Correlation Coefficient	1.000	.848**	.705**	.694**	-.067
		Sig. (2-tailed)	.	.000	.000	.000	.506
		N	102	102	102	102	102
	X2TOTAL	Correlation Coefficient	.848**	1.000	.643**	.537**	-.070
		Sig. (2-tailed)	.000	.	.000	.000	.485
		N	102	102	102	102	102
	X3TOTAL	Correlation Coefficient	.705**	.643**	1.000	.721**	-.083
		Sig. (2-tailed)	.000	.000	.	.000	.409
		N	102	102	102	102	102
	X4TOTAL	Correlation Coefficient	.694**	.537**	.721**	1.000	-.093
		Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.	.355
		N	102	102	102	102	102
	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient	-.067	-.070	-.083	-.093	1.000
		Sig. (2-tailed)	.506	.485	.409	.355	.
		N	102	102	102	102	102

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 7 (Hasil Uji Normalitas)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual
N	102

Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.15897473
Most Extreme Differences	Absolute	.082
	Positive	.082
	Negative	-.058
Test Statistic		.082
Asymp. Sig. (2-tailed)		.086[c]

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Lampiran 8 (HasilRegresi Berganda)

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients B	Unstandardized Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics Tolerance	Collinearity Statistics VIF
1	(Constant)	-.683	.776		-.880	.381		
	X1TOTAL	.232	.082	.257	2.837	.006	.213	4.690
	X2TOTAL	.483	.087	.437	5.572	.000	.286	3.496
	X3TOTAL	.204	.067	.208	3.049	.003	.376	2.657
	X4TOTAL	.119	.060	.130	1.999	.048	.413	2.420

a. Dependent Variable: YTOTAL

Lampiran 9 (Hasil Uji Koefisien Determinasi)

1.

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.911[a]	.830	.823	1.29222

a. Predictors: (Constant), X4TOTAL, X2TOTAL, X3TOTAL, X1TOTAL
b. Dependent Variable: YTOTAL

Lampiran 10 (Hasil Uji F)

1.

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	788.851	4	197.213	118.104	.000[b]
	Residual	161.973	97	1.670		
	Total	950.824	101			

a. Dependent Variable: YTOTAL
b. Predictors: (Constant), X4TOTAL, X2TOTAL, X3TOTAL, X1TOTAL