

**DETERMINAN MINAT MAHASISWA MENGGUNAKAN
E-MONEY
(Studi Kasus Mahasiswa FE UII)**



SKRIPSI

Oleh:

Nama: Putri Aisyah Maharani

No. Mahasiswa: 15312139

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2019

DETERMINAN MINAT MAHASISWA MENGGUNAKAN *E-MONEY*
(Studi Kasus Mahasiswa FE UII)

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk memenuhi sebagai salah satu syarat untuk mencapai
derajat Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Ekonomi UII

Oleh:

Nama: Putri Aisyah Maharani

No. Mahasiswa: 15312139

FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2019

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

“Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman/sangsi apapun sesuai aturan yang berlaku.”

Yogyakarta, 12 April 2019

Penulis



(Putri Aisyah Maharani)

DETERMINAN MINAT MAHASISWA MENGGUNAKAN *E-MONEY*
(Studi Kasus Mahasiswa FE UII)

SKRIPSI

Diajukan oleh:

Nama: Putri Aisyah Maharani

No. Mahasiswa: 15312139

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 15-04-2019

Dosen Pembimbing,



Erna Hidayah, Dra., M.Si., Ak.

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR /SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

**DETERMINAN MINAT MAHASISWA MENGGUNAKAN E-MONEY (STUDI KASUS
MAHASISWA FE UII)**

Disusun Oleh : **PUTRI AISYAH MAHARANI**

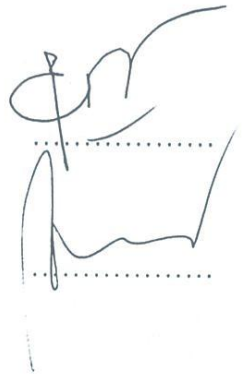
Nomor Mahasiswa : **15312139**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji dan dinyatakan **LULUS**

Pada hari Selasa, tanggal: 7 Mei 2019

Penguji/ Pembimbing Skripsi : Erna Hidayah, Dra., M.Si., Ak., CA.

Penguji : Abriyani Puspaningsih, Dra., Ak., M.Si



Mengetahui
Dekan Fakultas Ekonomi
Universitas Islam Indonesia



Jaka Sriyana, SE., M.Si, Ph.D.

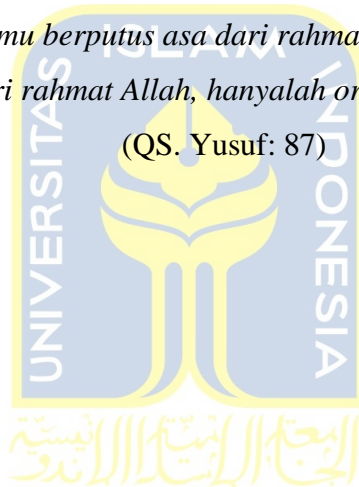
MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap. ”

(QS. Al-Insyirah: 5-8)

“.....dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah.Sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah, hanyalah orang-orang yang kafir.”

(QS. Yusuf: 87)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya persembahkan karya ini untuk:



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah "alamin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa telah melimpahkan seluruh rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis diberi kemudahan untuk dapat menyelesaikan penelitian ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Nabi besar junjungan kita semua Nabi Muhammad SAW yang telah menerangi manusia di alam semesta ini dengan pedoman Al-Qur'an dan Hadits.

Penelitian ini yang berjudul “**DETERMINAN MINAT MAHASISWA MENGGUNAKAN E-MONEY (Studi Kasus Mahasiswa FE UII)**” disusun untuk memenuhi sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Sarjana Strata-1 pada Program Studi Akuntansi di Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia. Skripsi ini dapat penulis selesaikan tentunya dengan adanya doa, dukungan, dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala berkat dan rahmat-Nya penulis selalu diberikan petunjuk, kemudahan, dan dilancarkan dalam proses mengerjakan skripsi ini.
2. Nabi Muhammad SAW yang selalu menjadi suri tauladan untuk kita semua.
3. Kedua orang tua penulis, Papa dan Mama, Bapak Muhammad Ikhsan Age dan Ibu Eko Yuli Astuti. Terimakasih atas segala doa, kasih sayang,

dukungan, dorongan, semangat, motivasi, nasihat, dan pengorbanan yang selalu diberikan kepada penulis selama ini dan hingga saat ini. Terimakasih atas segala pelajaran hidup yang sudah diberikan. Semoga kelak penulis bisa menjadi anak yang selalu dibanggakan oleh kedua orang tua. Semoga Mama dan Papa selalu berada dalam lindungan Allah SWT.

4. Alfiana Yurizka Diamansari selaku kakak dan Indah Riana Putri Cahyani selaku adik dari penulis. Terimakasih telah memberikan doa, dukungan, dan hiburan sehingga penulis dapat tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Kepada Cilo dan Coki selaku kucing penulis, terima kasih sudah memberikan hiburan dan selalu menemani penulis selama menyelesaikan skripsi ini di rumah.
5. Keluarga besar penulis terutama untuk Mbahti, Mbahkung, Om Joko, Tante Febri, Om Iwan, Tante Novi, Keisha, Farrel, Fina, Aira dan Alika. Terimakasih atas segala doa dan dukungan yang selalu diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
6. Ibu Erna Hidayah, Dra., M.Si., Ak selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang selalu mengarahkan, memberikan ilmu, nasihat selama proses penyusunan skripsi. Terimakasih atas segala kesabaran dan motivasi yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
7. Bapak Fathul Wahid, S. T., M.Sc, Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia, beserta seluruh pimpinan universitas.
8. Bapak Dr. Jaka Sriyana, S.E., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia.

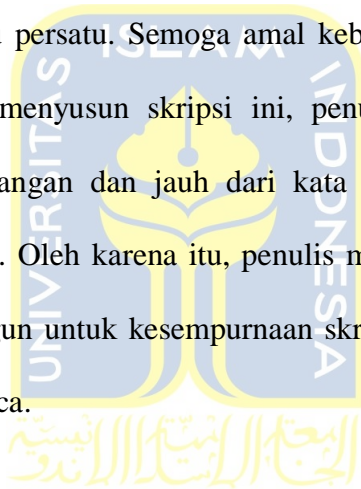
9. Bapak Mahmudi, Dr. SE., M.Si., Ak., CMA. selaku Ketua program Studi Akuntansi FE UII beserta segenap jajaran pengajar program studi Akuntansi.
10. Bapak Kidhot Kasjuaji, S.S. selaku dosen OCB Bahasa Inggris penulis.
11. Rima Afifah Putri selaku sahabat penulis semenjak SMA. Terimakasih sudah mendengarkan keluh kesah yang penulis rasakan, berkat semua masukan dan motivasi yang selalu diberikan akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
12. Nindya Lakita Laras selaku sahabat penulis semenjak SMA. Terimakasih atas ajakan untuk bertemu, sekedar bertatap muka dan bertukar cerita ditengah-tengah kesibukan kita masing-masing, sekedar *refreshing* singkat yang selalu dinanti-nanti oleh penulis.
13. Adaningkung Panji Wahyu Laksana selaku sahabat penulis semenjak SMA yang ternyata berakhir berkuliah di satu kampus dan satu jurusan yang sama juga. Terimakasih sudah menjadi tempat bertukar pikiran, dan berkeluh kesah dalam segala hal terutama dalam hal perkuliahan, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segala bantuan yang telah diberikan. Sukses selalu dan semoga diberikan kelancaran dan kemudahan oleh Allah SWT dalam segala urusan.
14. Antonius Gurun Ardhita selaku sahabat penulis semenjak SMA. Terimakasih atas segala cerita dan hiburan yang diberikan selama ini, terutama ajakan untuk bermain *games* bersama sehingga penulis dapat melepaskan sejenak segala rasa penat dalam proses penyusunan skripsi ini.

15. Ahmad Fauzi selaku teman dekat penulis. Terimakasih atas segala doa, dukungan, semangat, candaan, ajakan bermain *games*, dan hiburan yang selalu diberikan kepada penulis selama ini, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan segala rintangan dan tantangan yang ada. Semoga diberikan kelancaran dan kemudahan oleh Allah SWT dalam segala urusan.
16. Anti-Anti Club (Nadia Ghaisani, Nurul Fadhillah, Nadia Mulya Rosa, Sastia Prima Putri, Nisrina Maulida, Erlina Rachmawati, dan Bella Fiskarani Sahara) selaku sahabat penulis semenjak awal semester perkuliahan. Terimakasih atas segala doa, dukungan, motivasi, dan hiburan yang kalian berikan. Kuliah di FE UII terasa menyenangkan dan berwarna karena kehadiran kalian. Segala rencana yang kita buat bersama akan selalu berakhir menjadi wacana, semoga segala rencana dan wacana itu dapat diwujudkan dalam waktu dekat ini.
17. Keluarga KKN UII angkatan 57 Desa Kupang Kecamatan Karangdowo Klaten. Khususnya untuk Unit 48 yaitu Kurnia Nur Khasanah, Rizkia Khalida, Siti Mayumi Irawan, Iva Rinanti, Fauzi Novit Saputra, Hardianto Afdillah, dan Irham Fauzi. Terima kasih telah menjadi teman hidup di Desa Kupang selama satu bulan sehingga penulis memiliki keluarga baru, dan tentunya pengalaman baru yang tidak akan terlupakan dan selalu dikenang.
18. Teman-teman OCB kelas D. Terimakasih atas segala dukungan dan hiburan yang selalu kalian berikan selama ini.

19. Teman-teman Akuntansi 2015, teman seperjuangan penulis selama berkuliah di FE UII. Semoga Allah SWT memberikan kelancaran dan kemudahan dalam segala urusan kita semua.

20. Seluruh responden yang sudah bersedia membantu penulis dalam penulisan penelitian ini, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segala kemudahan yang ada. Semoga jasa kalian dibalas oleh Allah SWT.

Terimakasih sekali lagi kepada seluruh pihak yang namanya tidak dapat penulis disebutkan satu persatu. Semoga amal kebaikan selama ini dibalas oleh Allah SWT. Dalam menyusun skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, baik dari segi isi maupun cara penyajian. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.



Wassalamualaikum Warahamatullahi Wabarakatuh

Hormat saya,

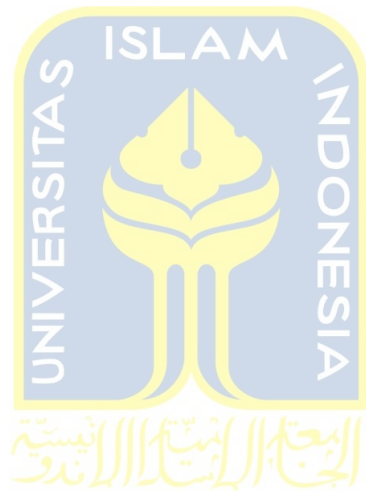
Putri Aisyah Maharani

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	ii
Halaman Judul.....	iii
Halaman Pernyataan Bebas Plagiarisme	iv
Halaman Pengesahan	v
Berita Acara	vi
Motto.....	vii
Halaman Persembahan.....	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi.....	xiv
Daftar Gambar.....	xviii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Lampiran	xv
<i>Abstract</i>	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.4. Manfaat Penelitian.....	9
1.5. Sistematika Pembahasan	9
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1. Landasan Teori	11
2.1.1. TAM.....	11
2.1.2. <i>E-money</i>	13
2.1.3. Minat	14
2.1.4. Persepsi Kemudahan	14
2.1.5. Persepsi Manfaat	15
2.1.6. Persepsi Risiko	15

2.1.7.	Keamanan.....	16
2.2.	Telaah Penelitian Terdahulu.....	16
2.3.	Hipotesis Penelitian.....	18
2.3.1.	Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan <i>E-money</i>	18
2.3.2.	Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan <i>E-money</i>	19
2.3.3.	Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan <i>E-money</i> ..	20
2.3.4.	Pengaruh Keamanan Terhadap Minat Menggunakan <i>E-money</i>	21
2.4.	Kerangka Penelitian.....	21
BAB III.....		22
METODE PENELITIAN.....		22
3.1.	Populasi dan Sampel.....	22
3.2.	Metode Pengumpulan Data	23
3.3.	Definisi Variabel Penelitian dan Pengukuran.....	23
3.3.1.	Variabel Dependen.....	23
3.3.2.	Variabel Independen	24
3.4.	Teknik Pengumpulan Data	25
3.5.	Metode Analisis Data	26
3.5.1.	Uji Instrumen	26
3.5.2.	Analisis Statistik Deskriptif	27
3.5.3.	Uji Asumsi Klasik	27
3.5.4.	Analisis Regresi Berganda	28
3.5.5.	Analisis Koefisien Determinasi (Uji R^2).....	29
3.5.6.	Uji Hipotesis (Uji <i>t</i>).....	29
3.6.	Hipotesis Operasional.....	30
3.6.1.	Persepsi Kemudahan	30
3.6.2.	Persepsi Manfaat	30
3.6.3.	Persepsi Risiko	30
3.6.4.	Keamanan.....	30

BAB IV	31
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	31
4.1. Hasil Pengumpulan Data	31
4.2. Karakteristik Responden	32
4.2.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	32
4.2.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	33
4.2.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan.....	33
4.2.4. Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan.....	34
4.2.5. Karakteristik Responden Berdasarkan Pernah atau Belum Pernah Menggunakan <i>E-money</i>	34
4.3. Uji Instrumen.....	35
4.3.1. Uji Validitas	35
4.3.2. Uji Reliabilitas	36
4.4. Analisis Deskriptif.....	36
4.5. Uji Asumsi Klasik.....	38
4.5.1. Uji Normalitas.....	38
4.5.2. Uji Multikolinieritas.....	39
4.5.3. Uji Heteroskedastisitas.....	40
4.6. Analisis Regresi Linear Berganda.....	41
4.7. Uji Koefisien Determinasi.....	42
4.8. Uji Hipotesis (Uji t).....	43
BAB V.....	47
PENUTUP.....	47
5.1. Kesimpulan.....	47
5.2. Keterbatasan	47
5.3. Saran.....	48
5.4. Implikasi.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	52



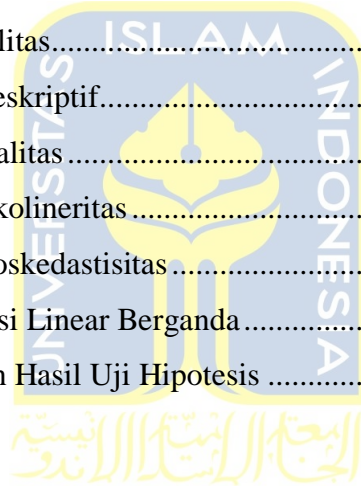
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Technology Acceptance Model</i> Davis, Bagozzi, & Warshaw (1989) ...	12
Gambar 2.2 Kerangka Penelitian	21



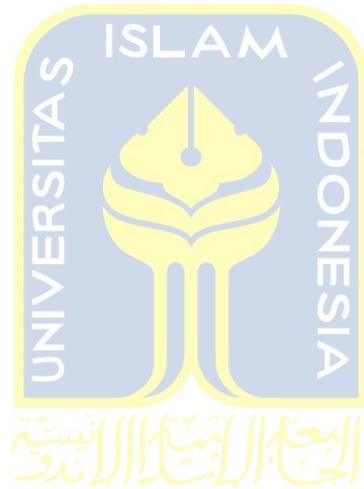
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	16
Tabel 4.1 Penyebaran Kuesioner	31
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	32
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	33
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan	33
Tabel 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan.....	34
Tabel 4.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Pernah atau Belum Pernah Menggunakan <i>E-money</i>	34
Tabel 4.7 Uji Validitas	35
Tabel 4.8 Uji Reliabilitas.....	36
Tabel 4.9 Statistik Deskriptif.....	37
Tabel 4.10 Uji Normalitas	39
Tabel 4.11 Uji Multikolinieritas	39
Tabel 4.12 Uji Heteroskedastisitas	40
Tabel 4.13 Uji Regresi Linear Berganda.....	41
Tabel 4.14 Ringkasan Hasil Uji Hipotesis	46



DAFTAR LAMPIRAN

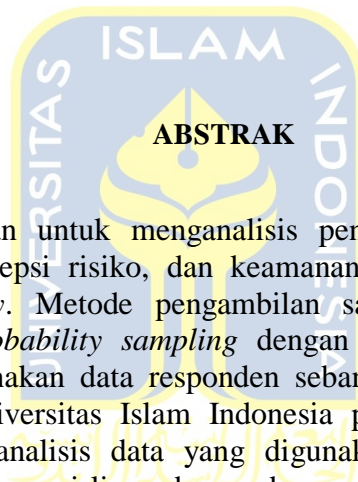
LAMPIRAN 1 Kuesioner Penelitian.....	53
LAMPIRAN 2 Tabulasi Data Kuesioner	57
LAMPIRAN 3 Karakteristik Responden.....	65
LAMPIRAN 4 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	67
LAMPIRAN 5 Hasil Uji Statistik Deskriptif	72
LAMPIRAN 6 Hasil Uji Asumsi Klasik	73
LAMPIRAN 6 Hasil Uji Regresi	75



ABSTRACT

This study aims to analyze perceived ease of use, perceived usefulness, perceived risk, and security on the intention of students using e-money. The sampling method in this study uses non probability sampling with purposive sampling technique. This study uses respondent data as many as 159 samples of students from the Faculty of Economics, Islamic University of Indonesia in 2015-2018 who are still active. The data analysis method used is descriptive statistics analysis and multiple linear regression analysis which is processed using SPSS. Of all the hypotheses there are a significant influence on perceived ease of use, perceived usefulness, perceived risk, and security in intention of using e-money.

Keywords: Perceived ease of use, perceived usefulness, perceived risk, security, TAM, intention, e-money.



Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko, dan keamanan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan data responden sebanyak 159 sampel mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia pada tahun 2015-2018 yang masih aktif. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis regresi linear berganda yang diolah menggunakan SPSS. Dari seluruh hipotesis yang diajukan terdapat pengaruh secara signifikan persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko, dan keamanan terhadap minat menggunakan *e-money*.

Kata kunci: Persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko, keamanan, TAM, minat, *e-money*.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan lagi dengan teknologi. Arus globalisasi yang semakin pesat menyebabkan perkembangan teknologi menjadi pesat juga. Teknologi yang dimaksudkan tidak hanya terbatas pada perangkat keras (*hardware*) saja, namun juga pada perangkat lunak (*software*) yang biasa kita gunakan pada kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini menuntut kita semua untuk melakukan segala hal dengan lebih cepat, mudah, efektif, dan efisien. Selain itu kemajuan teknologi yang begitu pesat ini juga mempengaruhi proses transaksi keuangan yang ada menjadi semakin cepat dan mudah. Transaksi keuangan yang biasa dilakukan secara tunai atau biasa disebut secara *cash* mulai tergantikan dengan transaksi non-tunai atau biasa disebut dengan istilah *cashless*.

Jenis transaksi non-tunai itu beragam, mulai dari kartu debit, kartu kredit, hingga *e-money* (*electronic money*). Transaksi non-tunai ini memiliki keuntungan karena dianggap lebih praktis oleh sebagian orang, hal ini disebabkan tidak diperlukannya membawa sejumlah uang tunai kertas maupun logam dalam jumlah yang banyak. Sekilas penggunaan kartu debit, kartu

kredit, dan *e-money* terlihat tidak ada bedanya karena sama-sama tidak perlu membawa uang kertas biasa, namun terdapat satu perbedaan utama diantara ketiganya yaitu jika menggunakan *e-money* para penggunanya tidak perlu memberikan data informasi pribadi mereka layaknya ketika bertransaksi menggunakan kartu kredit atau kartu debit (Adiyanti, 2015).

E-money mulai digunakan di Indonesia sejak Bank Indonesia mengeluarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*), hal ini dilakukan untuk memulai *less cash society* di Indonesia. Peraturan tersebut saat ini sudah digantikan dengan Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik yang sudah mulai berlaku sejak 4 Mei 2018. Peraturan tersebut menggantikan Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*), Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 tentang Perubahan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*), dan Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/17/PBI/2016 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*) (Bank Indonesia, 2019).

Menurut data dari Bank Indonesia (2019) hingga awal tahun 2019 Bank Indonesia sudah memberikan izin kepada 36 perusahaan untuk mengeluarkan *e-money*. Pada saat ini *e-money* tidak hanya dikeluarkan oleh bank saja, institusi atau lembaga lain yang sudah memiliki izin dari Bank Indonesia juga boleh mengeluarkan *e-money*, misalnya seperti PT Dompot Anak Bangsa yang

memiliki *e-money* berupa GO-PAY, PT Visionet Internasional memiliki *e-money* berupa OVO cash, dsb.

E-money dapat digunakan sebagai alat pembayaran setelah dilakukan pengisian saldo terlebih dahulu (*top-up*) dengan cara yang sudah ditentukan oleh perusahaan yang bersangkutan. Isi ulang saldo ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan datang langsung ke gerai yang bersangkutan, ATM, SMS Banking, Internet Banking, Mobile Banking, dsb (Yulianto, Ferdinand, & Soesanto, 2016).

Saat ini *e-money* sedang banyak digunakan, tidak hanya di Indonesia namun di seluruh dunia. Dengan segala perkembangan teknologi yang ada di seluruh dunia penggunaan *e-money* ini tentunya akan memberikan kemudahan kepada penggunanya dalam bertransaksi karena tidak diperlukannya untuk membawa uang kertas dan uang logam biasa dalam jumlah besar. Di Indonesia berbagai jenis *e-money* sudah mulai bermunculan dan mulai menarik banyak calon pengguna, hal ini disebabkan karena terdapat banyak keuntungan yang memang dikhususkan untuk *e-money* tertentu dan tentunya hal tersebut sangat menarik untuk sebagian orang. Keuntungan ini beragam jenisnya mulai dari diskon, *special price*, hingga *cashback*.

Berdasarkan data Bank Indonesia (2019) selama tahun 2018 terhitung dari bulan Januari hingga bulan Desember jumlah *e-money* yang beredar di Indonesia adalah 1.542.055.053 buah. Selain itu nominal transaksi keuangan yang terjadi dengan menggunakan *e-money* selama tahun 2018 adalah Rp

47.198.616 dengan volume transaksi sejumlah 2.922.698.905. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat banyak pengguna *e-money* di Indonesia apabila dilihat dari jumlah *e-money* beredar, bahkan jumlah volume transaksi dengan menggunakan *e-money* juga cukup besar, namun apabila dibandingkan jumlah nominal transaksi keuangan yang terjadi, terdapat perbedaan perbandingan yang cukup besar. Hal ini dapat menunjukkan bahwa terdapat banyak pengguna *e-money* yang sering melakukan transaksi keuangan namun dalam jumlah nominal yang kecil.

Pengguna *e-money* mulai mengalami peningkatan, hal tersebut juga sesuai dengan peraturan yang diterbitkan oleh Bank Indonesia, yaitu Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*) yang dibuat oleh Bank Indonesia untuk memulai *less cash society* di Indonesia. Namun masih banyak masyarakat yang belum memahami cara kerja dan teknis penggunaannya terutama bagi masyarakat yang sudah lanjut usia, bahkan sebagian masyarakat memiliki anggapan bahwa *e-money* itu sama dengan kartu debit dan kartu kredit.

Hasil survey yang dilakukan oleh Cermati.com menunjukkan bahwa sebagian masyarakat belum menggunakan *e-money* karena tidak terlalu paham dengan cara kerja dan penggunaan *e-money*. Masyarakat juga menganggap cara *top-up* saldo *e-money* yang dinilai sulit, selain itu dalam proses *top-up* saldo juga diperlukan biaya administrasi tambahan. Alasan lainnya adalah masyarakat masih ragu dengan sistem keamanan *e-money*, sehingga mereka memilih untuk tetap menggunakan sistem pembayaran tunai.

Pada tahun 2015 Kepala Kantor Perwakilan Bank Indonesia Daerah Istimewa Yogyakarta Arief Budi Santoso mengatakan bahwa minat penggunaan *e-money* di Yogyakarta masih rendah, hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai *e-money* dan juga kurang memadainya infrastruktur yang tersedia (Antaraneews, 2015).

Menurut Deputy Kepala Kantor Perwakilan Bank Indonesia Daerah Istimewa Yogyakarta, Hilman Tisnawan, pada tahun 2017 masyarakat kota Yogyakarta sudah mulai menunjukkan minatnya untuk menggunakan *e-money*. Hal ini tersebut didukung dengan sudah tersedia banyak outlet yang melayani transaksi keuangan dan *top-up* saldo *e-money* (HarianJogja, 2017).

Semakin hari kemajuan teknologi menjadi semakin pesat, segala kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari juga dituntut untuk menjadi lebih cepat, hal tersebut juga mempengaruhi dan membuat transaksi keuangan menjadi semakin cepat dan mudah. Generasi Z atau iGeneration merupakan generasi yang dapat dikatakan sebagai generasi yang paling mudah memahami dan menyadari akan kemudahan transaksi ini (Kemenkeu, 2018).

Jenjang pendidikan tinggi dapat menjadikan mahasiswa sebagai agen perubahan (*agent of change*) yang dituntut untuk melakukan kegiatan sehari-hari dengan menggunakan teknologi internet, hal ini juga termasuk untuk sistem pembayaran yang digunakan. Mahasiswa merupakan Generasi Z atau iGeneration yang merupakan kaum terpelajar dan memiliki sifat terbuka terhadap perkembangan teknologi. Sistem pembayaran non tunai banyak

diminati oleh kalangan mahasiswa terutama karena faktor manfaat yang didapatkan seperti proses pembayaran yang lebih cepat (Adiyanti, 2015).

Minat adalah suatu rasa keinginan akibat ketertarikan terhadap suatu hal, biasanya minat dalam diri seseorang akan muncul akibat beberapa faktor-faktor tertentu yang mendasarinya. TAM atau *Technology Acceptance Model* merupakan teori yang dapat digunakan untuk menjelaskan kecenderungan minat seorang individu untuk menggunakan suatu sistem teknologi informasi atau tidak. Teori TAM ini dipopulerkan oleh Davis pada tahun 1989. Dalam teori TAM terdapat dua faktor kunci yang dapat menjadi acuan seorang individu untuk menggunakan suatu sistem teknologi informasi atau tidak, faktor tersebut adalah *perceived ease of use* (persepsi kemudahan) dan *perceived usefulness* (persepsi manfaat). Persepsi kemudahan merupakan suatu derajat keyakinan bahwa dengan menggunakan sistem teknologi informasi suatu pekerjaan akan lebih mudah diselesaikan, sedangkan persepsi manfaat merupakan suatu derajat keyakinan bahwa dengan menggunakan sistem teknologi informasi akan meningkatkan kinerja mereka.

Sebelumnya sudah terdapat beberapa penelitian yang dilakukan mengenai minat menggunakan *e-money*. Salah satu diantaranya dilakukan oleh Priambodo & Prabawani (2016) mengenai minat menggunakan *e-money* yang dilakukan pada masyarakat Semarang dan berdasarkan atas model TAM. Hasil dari penelitian tersebut menemukan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money*.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Fadhli & Fachruddin (2016) menemukan bahwa persepsi risiko, persepsi kepercayaan, persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat untuk menggunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Utami & Kusumawati (2017) yang menggunakan TAM menemukan bahwa persepsi kemudahan dan keamanan berpengaruh secara terhadap minat menggunakan *e-money*, namun persepsi kegunaan (persepsi manfaat) tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money*.

Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, maka penulis akan melakukan penelitian mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Utami & Kusumawati (2017) dengan variabel dependen minat menggunakan *e-money* dan variabel independen persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan keamanan. Kemudian digabungkan dengan penelitian Fadhli & Fachruddin (2016) untuk tambahan variabel persepsi risiko.

Variabel persepsi kemudahan dan persepsi manfaat penulis pilih karena sudah sesuai apabila mengacu pada teori TAM, selain itu hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Utami & Kusumawati (2017) menunjukkan bahwa terdapat hasil yang tidak konsisten pada persepsi manfaat. Persepsi risiko merupakan suatu ketidakpastian yang bisa saja terjadi dan tidak, dalam hal penggunaan *e-money* ini risiko akan mempengaruhi keputusan seorang individu untuk menggunakannya atau tidak, apabila risiko rendah maka seorang individu akan cenderung berminat menggunakan *e-money*. Sedangkan keamanan merupakan suatu hal yang cukup penting dalam penggunaan

teknologi, khususnya untuk penggunaan teknologi yang berbasis internet seperti penggunaan *e-money*.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi minat untuk menggunakan *e-money* dikalangan mahasiswa khususnya mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Determinan Minat Mahasiswa Menggunakan *E-money* (Studi Kasus Mahasiswa FE UII)”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Apakah persepsi kemudahan memiliki pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*?
2. Apakah persepsi manfaat memiliki pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*?
3. Apakah persepsi risiko memiliki pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*?
4. Apakah keamanan memiliki pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah untuk memnuktikan antara lain sebagai berikut:

1. Pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan *e-money*.
2. Pengaruh persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *e-money*.
3. Pengaruh persepsi risiko terhadap minat menggunakan *e-money*.
4. Pengaruh keamanan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi antara lain sebagai berikut:

1. Akademis

Untuk memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan terhadap keberterimaan teknologi dalam sektor keuangan.

2. Pengguna *e-money*

Untuk memberikan tambahan informasi mengenai manfaat *e-money* yang merupakan salah satu alat transaksi keuangan non-tunai yang efektif dan efisien.

3. Perusahaan penerbit *e-money* baik perbankan maupun non-perbankan

Untuk memberikan informasi mengenai popularitas dan eksistensi dari *e-money* sekaligus untuk mengetahui pandangan dari para pengguna *e-money*.

1.5. Sistematika Pembahasan

Berikut ini adalah sistematika pembahasan yang digunakan dalam penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pendahuluan dari penelitian yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka yang mendukung penelitian ini. Tinjauan pustaka meliputi landasan teori dan telaah penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, dan kerangka pemikiran.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian meliputi definisi variabel penelitian, penentuan populasi dan sampel penelitian, jenis dan sumber data, serta metode pengumpulan dan metode analisis data.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang pengujian atas hipotesis serta penyajian hasil dari pengujian tersebut. Bagian ini juga menjelaskan tentang pembahasan hasil analisis berdasarkan teori yang mendukung penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari analisis penelitian dan implikasinya. Bagian ini juga menjelaskan tentang keterbatasan penelitian serta saran untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

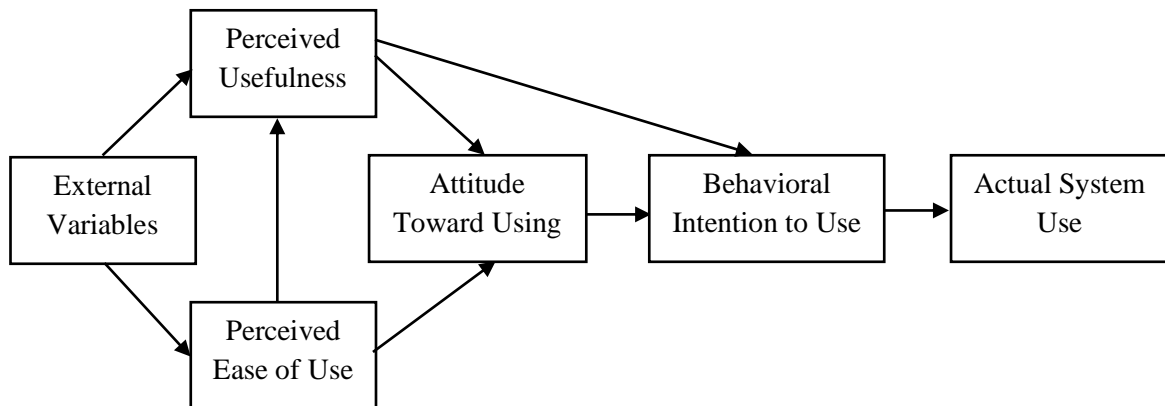
2.1. Landasan Teori

2.1.1. TAM

TAM (*Technology Acceptance Model*) atau Model Penerimaan Teknologi dipopulerkan oleh Davis pada tahun 1989. TAM merupakan pengembangan dari model *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dikemukakan oleh Fishbein dan Ajzen (Fadhli & Fachruddin, 2016).

TRA (*Theory of Reasoned Action*) menjelaskan bahwa seorang individu akan bertindak berdasarkan persepsi mereka mengenai apa yang orang lain pikir tentang hal yang harus mereka lakukan. Teori ini mengasumsikan bahwa perilaku seorang individu akan didasari dari niat individu itu sendiri untuk terlibat dalam suatu tindakan tertentu. Niat tersebut ditentukan oleh dua faktor, yaitu dari sikap individu itu sendiri dan pendapat individu lainnya (Venkatesh & Davis, 2000)

Teori TAM yang dikembangkan oleh Davis (1989) menjelaskan teori yang dapat digunakan untuk mengetahui perilaku pengguna sistem informasi. Konsep TAM ini diharapkan dapat membantu untuk mengetahui sikap dan penerimaan seorang individu dalam menerima dan menggunakan sebuah sistem teknologi informasi. Tujuan teori ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi seorang individu untuk menerima dan menggunakan suatu sistem informasi atau teknologi.



Gambar 2.1 Technology Acceptance Model Davis, Bagozzi, & Warshaw (1989)

Keputusan seorang individu untuk menggunakan suatu sistem teknologi informasi dalam model TAM ini ditentukan oleh dua faktor kunci, yaitu *perceived ease of use* (persepsi kemudahan) dan *perceived usefulness* (persepsi manfaat). *Perceived ease of use* didefinisikan sebagai sejauh mana seorang individu yakin bahwa dengan menggunakan sistem teknologi informasi suatu pekerjaan akan lebih mudah diselesaikan. Kedua, *perceived usefulness* yang didefinisikan sebagai sejauh mana seorang individu yakin bahwa dengan menggunakan sistem teknologi informasi akan meningkatkan kinerja mereka (Juhri Kurniatul & Dewi Citra Kusuma, 2017).

Dalam teori TAM juga dijelaskan bahwa terdapat dampak dari variabel-variabel eksternal (misalnya karakteristik sistem, proses pengembangan dan pelatihan) terhadap *perceived ease of use* (persepsi kemudahan) dan *perceived usefulness* (persepsi manfaat). *Perceived ease of use* (persepsi kemudahan) dan *perceived usefulness* (persepsi manfaat) secara bersamaan mempengaruhi *attitude*

toward using individu terhadap penggunaan suatu sistem teknologi informasi. *Attitude toward using* merupakan suatu sikap individu terhadap penggunaan sistem teknologi informasi yang bisa berupa penerimaan atau penolakan. *Behavioral intention to use* merupakan suatu kecenderungan individu untuk menggunakan suatu sistem teknologi informasi. Sedangkan *actual system usage* merupakan suatu kondisi nyata terhadap durasi waktu penggunaan suatu sistem teknologi.

2.1.2. E-money

Menurut Bank Indonesia (2019) “uang elektronik didefinisikan sebagai alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu”. Transaksi menggunakan *e-money* sering dilakukan menggunakan jaringan internet. *E-Money* juga sering disebut dengan *Electronic Cash*, *Electronic Currency*, *Digital Money*, *Digital Cash*, atau dalam Bahasa Indonesia sering juga disebut dengan uang elektronik.

Uang elektronik atau *e-money* ini dapat langsung digunakan oleh pemiliknya untuk membayar transaksi keuangan pada perusahaan penyelenggara *e-money* maupun pihak-pihak lainnya yang sudah bekerjasama. *E-money* dapat digunakan sebagai alat pembayaran setelah pemiliknya melakukan pengisian saldo terlebih dahulu. Tidak seperti kartu debit dan kartu kredit, penggunaan *e-money* ini tidak menyebabkan pembayaran yang akan dilakukan dibebankan pada rekening bank.

Penerbit *e-money* saat ini tidak hanya sebatas perbankan saja, namun juga terdapat lembaga atau institusi tertentu yang sudah memiliki izin dari Bank

Indonesia. *E-money* dibedakan menjadi dua jenis, yaitu *open loop* dan *closed loop*, berdasarkan media penyimpan nilai *e-money* dibedakan menjadi *server based* dan *chip based*, dan berdasarkan pencatatan data identitas pengguna *e-money* dibedakan menjadi *unregistered* dan *registered* (Adiyanti, 2015).

2.1.3. Minat

Priambodo & Prabawani (2016) menyebutkan bahwa minat merupakan suatu perilaku maupun tindakan yang nantinya akan muncul setelah menemukan suatu dasar pemikiran yang kuat akan hal tersebut. Minat merupakan suatu rasa keinginan akibat ketertarikan terhadap suatu hal. Biasanya minat dalam diri seorang individu akan muncul akibat beberapa faktor-faktor tertentu yang mendasarinya. Menurut Davis (1989) dalam Wibowo et al. (2016) dijelaskan bahwa “minat perilaku didefinisikan sebagai tingkat seberapa kuat minat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu”.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut minat dapat diartikan sebagai suatu rasa keinginan yang muncul dalam diri seorang individu terhadap suatu hal tertentu. Minat juga nantinya belum tentu akan dilaksanakan karena masih berupa asumsi atau prediksi, dan akan dilaksanakan setelah seorang individu menemukan alasan tepat yang mendasarinya.

2.1.4. Persepsi Kemudahan

Menurut Davis (1989) dalam Priambodo & Prabawani (2016) “*percieved ease of use* adalah keyakinan akan kemudahan penggunaan, yaitu tingkatan dimana user percaya bahwa teknologi/sistem tersebut dapat digunakan dengan

mudah dan bebas dari masalah”. Pada persepsi kemudahan seorang individu akan menilai apakah dengan menggunakan suatu sistem teknologi informasi dapat membuat pekerjaan mereka lebih mudah diselesaikan. Semakin mudah suatu sistem teknologi informasi untuk digunakan dan dipahami, maka akan semakin banyak juga yang akan menggunakan dan hal tersebut berlaku sebaliknya.

2.1.5. Persepsi Manfaat

Menurut Davis (1989) dalam Priambodo & Prabawani (2016) “*perceived usefulness* adalah keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan dimana user percaya bahwa penggunaan teknologi/sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja”. Pada persepsi manfaat seorang individu akan menilai apakah dengan menggunakan suatu sistem teknologi informasi dapat akan meningkatkan kinerja mereka. Manfaat yang dimaksudkan bisa saja dari segi waktu, tenaga, biaya, dsb. Suatu sistem teknologi informasi akan dirasakan memberikan manfaat lebih oleh penggunanya apabila dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi seperti misalnya, hasil dari suatu pekerjaan akan lebih cepat selesai dan lebih memuaskan setelah dikerjakan menggunakan suatu sistem teknologi informasi yang baru apabila dibandingkan dengan tidak menggunakannya sama sekali.

2.1.6. Persepsi Risiko

Menurut Featherman dan Pavlou (2002) dalam Priambodo & Prabawani (2016) “persepsi risiko merupakan suatu persepsi-persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi tidak diinginkan dari menggunakan produk atau layanan”. Risiko merupakan suatu ketidakpastian dan akan berbeda-beda untuk

setiap individu. Persepsi risiko juga dapat diartikan sebagai perkiraan seorang individu terhadap konsekuensi negatif yang harus diterima akibat dari suatu ketidakpastian dalam mengambil keputusan.

2.1.7. Keamanan

Menurut Raharjo (2005) dalam Utami & Kusumawati (2017) “keamanan informasi adalah bagaimana kita dapat mencegah penipuan (*cheating*) atau paling tidak, mendeteksi adanya penipuan di sebuah sistem yang berbasis informasi”. Keamanan merupakan hal yang cukup penting dalam penggunaan teknologi apalagi untuk yang berbasis internet seperti penggunaan *e-money*. Keamanan konsumen tentunya menjadi permasalahan yang tidak boleh dibiarkan begitu saja, seperti untuk penggunaan *e-money* konsumen harus merasa aman apabila misalnya berhubungan dengan informasi konsumen.

2.2. Telaah Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti, Tahun	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Pengaruh Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Terhadap Minat	Singgih Priambodo dan Bulan Prabawani, 2016	<ul style="list-style-type: none"> Variabel Independen: Persepsi manfaat, 	Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa persepsi manfaat, dan persepsi kemudahan

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti, Tahun	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
	Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang)		persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko <ul style="list-style-type: none"> Variabel Dependen: Minat menggunakan layanan uang elektronik 	penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan layanan uang elektronik, dan persepsi risiko memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap minat menggunakan layanan uang elektronik.
2.	Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Penggunaan <i>E-Money</i> (Studi pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta)	Sulistyo Seti Utami dan Berlianingsih Kusumawati, 2017	<ul style="list-style-type: none"> Variabel Independen: Kegunaan, kemudahan, dan keamanan Variabel Dependen: Minat mahasiswa menggunakan <i>e-money</i> 	Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa kemudahan dan keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-money</i> . Untuk kegunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan <i>e-money</i> .
3.	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan <i>E-Money</i> Card (Studi Pada Pengguna Jasa Commuterline Di Jakarta)	Setyo Ferry Wibowo, Dede Rosmauli, dan Usep Suhud, 2015	<ul style="list-style-type: none"> Variabel Independen: Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, dan Kepercayaan Variabel Dependen: Minat menggunakan <i>e-money</i> 	Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan, fitur layanan, dan kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-money</i> .

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti, Tahun	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
4.	Pengaruh Persepsi Nasabah Atas Risiko, Kepercayaan, Manfaat, Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan Internet Banking (Studi Empiris Pada Nasabah Bank Umum Di Kota Banda Aceh)	Muhammad Fadhli, dan Rudy Fachruddin , 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel Independen: Persepsi Risiko, Persepsi Kepercayaan, Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan • Variabel Dependen: Penggunaan internet banking 	Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap penggunaan internet banking, sedangkan persepsi kepercayaan, persepsi manfaat, dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan.

2.3. Hipotesis Penelitian

2.3.1. Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan *E-money*

Teori TAM menjelaskan mengenai perilaku yang berhubungan dengan keberterimaan pemanfaatan teknologi informasi. Davis (1989) menjelaskan bahwa persepsi kemudahan berhubungan dengan tingkat keyakinan seseorang untuk menggunakan suatu sistem atau teknologi (Priambodo & Prabawani, 2016).

Apabila suatu teknologi maupun sistem dianggap mudah oleh seorang individu maka akan semakin banyak pula yang akan menggunakannya. Dalam *e-money* pengguna dapat merasakan kemudahan karena tidak perlu repot

membawa uang tunai atau dengan istilahnya *cashless*, selain itu penggunaannya juga mudah dan cepat.

Penelitian yang dilakukan Fadhli & Fachruddin (2016), Priambodo & Prabawani (2016), Utami & Kusumawati (2017), dan Wibowo et al., (2016) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Berdasarkan uraian tersebut dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H1: Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan e-money.

2.3.2. Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan *E-money*

Teori TAM yang menjelaskan mengenai perilaku yang berhubungan dengan keberterimaan pemanfaatan teknologi informasi. Secara lebih lanjut Davis (1989) menjelaskan bahwa persepsi berhubungan dengan tingkat keyakinan seseorang mengenai penggunaan suatu teknologi atau sistem pada akhirnya akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja (Priambodo & Prabawani, 2016).

Teknologi atau sistem diciptakan untuk memberikan manfaat bagi penggunaannya. Dalam hal penggunaan *e-money* manfaat yang dimaksudkan adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pemakainya.

Penelitian yang dilakukan Fadhli & Fachruddin (2016), Priambodo & Prabawani (2016), dan Wibowo et al., (2016) menunjukkan bahwa persepsi

manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan layanan *e-money*.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H2: Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan e-money.

2.3.3. Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan *E-money*

Persepsi risiko merupakan hasil dari penilaian seorang individu terhadap suatu hal atau situasi mengenai ketidakpastian dan konsekuensi yang akan diterima namun tidak diinginkan dalam melakukan suatu kegiatan (Afghani & Yulianti, 2017).

Risiko merupakan suatu hal yang biasanya dihindari, namun dalam penggunaan *e-money* risiko tersebut tidak dapat dihindari, misalnya bisa saja rusak, hilang, atau disalahgunakan apabila hilang. Apabila risiko dalam penggunaan *e-money* rendah maka peminatnya akan menjadi banyak, dan sebaliknya.

Penelitian yang dilakukan Fadhli & Fachruddin (2016), dan Priambodo & Prabawani (2016) menunjukkan bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan layanan *e-money*. Berdasarkan uraian tersebut dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H3: Persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan e-money.

2.3.4. Pengaruh Keamanan Terhadap Minat Menggunakan *E-money*

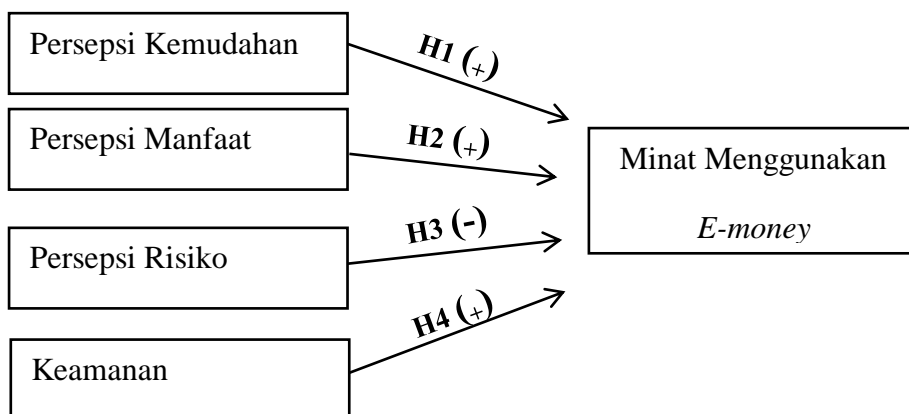
Keamanan merupakan suatu hal yang dilakukan dalam langkah pencegahan agar suatu informasi tidak tersebar ke pihak yang tidak diinginkan. Tingkat keamanan selalu diperhatikan dalam segala hal dan aspek kehidupan, terutama dalam melakukan transaksi keuangan (Afghani & Yulianti, 2017).

Keamanan merupakan hal yang cukup penting pada saat ini, terutama apabila berhubungan dengan penggunaan sistem atau teknologi. Dalam penggunaan *e-money* pengguna harus mendapatkan rasa aman dari pihak penyelenggara yang berkaitan.

Penelitian yang dilakukan Utami & Kusumawati (2017) menunjukkan bahwa keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan layanan *e-money*. Berdasarkan uraian tersebut dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H4: Keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*.

2.4. Kerangka Penelitian



Gambar 2.2 Kerangka Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan menggunakan metode *non probability sampling* (pengambilan sampel secara tidak acak) dengan teknik *purposive sampling*. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia angkatan 2015-2018 yang masih aktif.

Hair Jr. et al (2014) merekomendasikan jumlah sampel minimal yang dibutuhkan adalah 5 kali dari jumlah item indikator pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner. Indikator pertanyaan dalam penelitian ini terdiri dari 4 variabel independen dan 1 variabel dependen. Jumlah total indikator pertanyaan dalam penelitian ini adalah 21 indikator pertanyaan, sehingga minimal ukuran sampel penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Sampel} &= \text{Jumlah indikator pertanyaan} \times 5 \\ &= 21 \times 5 \\ &= 80\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka didapatkan jumlah sampel minimum dalam penelitian ini, yaitu sebanyak 80 sampel.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisioner yang disebar melalui kuisioner *form online* via *google form* dan kuisioner *form offline*.

3.3. Definisi Variabel Penelitian dan Pengukuran

Pada penelitian ini variabel yang digunakan terdiri dari variabel dependen dan variabel independen. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah minat menggunakan *e-money*, sedangkan variabel independennya adalah persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko, dan keamanan. Skala yang digunakan dalam penelitian adalah skala likert, mulai dari 1-4 (Sangat tidak setuju hingga sangat setuju).

3.3.1. Variabel Dependen

3.3.1.1. Minat

Menurut Kotler dan Keller seorang konsumen bebas menentukan untuk membeli atau memilih untuk menggunakan suatu produk sesuai dengan keinginan mereka. Akan timbul suatu rasa ketertarikan untuk mencoba dan memiliki produk tersebut yang pada akhirnya akan membuat seorang konsumen tadi untuk membeli produk tersebut. Minat merupakan suatu situasi sebelum konsumen/pengguna memutuskan untuk menggunakan suatu produk, dan dalam proses untuk menentukannya terdapat dasar-dasar yang dijadikan pertimbangan oleh penggunanya. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti misalnya keyakinan, persepsi dan sikap (Priambodo & Prabawani, 2016). Pengukuran variabel ini dilakukan atas 5 item pertanyaan dalam kuisioner,

pertanyaan tersebut bersumber dari penelitian Utami & Kusumawati (2017) yang sudah dimodifikasi. Indikator pertanyaan dalam variabel ini adalah kemudahan, manfaat, risiko, keamanan, dan tertarik menggunakan.

3.3.2. Variabel Independen

3.3.2.1. Persepsi Kemudahan

Persepsi kemudahan merupakan suatu kepercayaan dari seorang pengguna teknologi, mereka percaya bahwa dengan menggunakan teknologi tertentu tidak perlukan untuk melakukan suatu usaha yang berarti karena pada akhirnya sudah menjadi lebih mudah (Priambodo & Prabawani, 2016). Pengukuran variabel ini dilakukan atas 4 item pertanyaan dalam kuesioner, pertanyaan tersebut bersumber dari penelitian Utami & Kusumawati (2017) yang sudah dimodifikasi. Indikator pertanyaan dalam variabel ini adalah lebih cepat, mudah dipahami, dapat digunakan dimana saja, dan kemudahan *top-up*.

3.3.2.2. Persepsi Manfaat

Persepsi manfaat merupakan suatu penilaian bahwa dengan menggunakan suatu sistem atau teknologi tertentu, pekerjaan yang kita lakukan akan menjadi lebih mudah, cepat, dan memuaskan (Wibowo et al., 2016). Pengukuran variabel ini dilakukan atas 4 item pertanyaan dalam kuesioner, pertanyaan tersebut bersumber dari penelitian Utami & Kusumawati (2017) yang sudah dimodifikasi. Indikator pertanyaan dalam variabel ini adalah efisiensi dibandingkan dengan uang tunai, kesalahan dalam transaksi, rasa bangga, dan promo khusus.

3.3.2.3. Persepsi Risiko

Persepsi risiko merupakan suatu anggapan bahwa terdapat suatu risiko yang hasil akhirnya nanti dapat berupa hasil yang positif maupun hasil yang negatif dari suatu situasi (Fadhli & Fachruddin, 2016). Pengukuran variabel ini dilakukan atas 4 item pertanyaan dalam kuesioner, pertanyaan tersebut bersumber dari penelitian Fadhli & Fachruddin (2016) yang sudah dimodifikasi. Indikator pertanyaan dalam variabel ini adalah keamanan internal, keamanan eksternal, risiko tinggi, dan kerahasiaan identitas.

3.3.2.4. Keamanan

Keamanan merupakan salah satu faktor perlu diperhatikan karena dapat memengaruhi minat seseorang untuk memutuskan untuk menggunakan kembali suatu sistem atau teknologi (Utami & Kusumawati, 2017). Pengukuran variabel ini dilakukan atas 4 item pertanyaan dalam kuesioner, pertanyaan tersebut bersumber dari penelitian Utami & Kusumawati (2017) yang sudah dimodifikasi. Indikator pertanyaan dalam variabel ini adalah rasa aman, keamanan uang saat lama tidak digunakan, keamanan uang saat transaksi, dan keamanan jumlah saldo.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini adalah kuesioner. Teknik ini memberikan tanggungjawab kepada responden untuk membaca dan menjawab pertanyaan. Pengukuran kuesioner menggunakan skala interval dengan poin 1-4 sebagai berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

4 = Sangat Setuju (SS)

3.5. Metode Analisis Data

3.5.1. Uji Instrumen

3.5.1.1. Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui sah atau valid atau tidaknya hasil dari suatu kuesioner. Perhitungan ini akan dilakukan dengan bantuan program komputer yaitu SPSS (*Statistical Package for Social Science*) (Ghozali, 2013).

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung (*correlated item-total correlations*) dengan nilai r tabel pada tingkat keyakinan 95%. Jika nilai r hitung $>$ r tabel dan bernilai positif maka pertanyaan tersebut dikatakan valid (Fadhli & Fachruddin, 2016).

3.5.1.2. Uji Reliabilitas

Uji realibilitas digunakan untuk mengukur suatu kuesioner dan menentukan tingkat ketepatan, keakuratan, dan konsistensinya. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. SPSS memberikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik *Cronbach Alpha*. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai di atas 0,70 (Ghozali, 2013).

3.5.2. Analisis Statistik Deskriptif

Metode yang digunakan dalam menganalisis data adalah analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata dan standar deviasi dari masing-masing variabel yang ada (Ramadhan, Prasetyo, & Irviana, 2016).

3.5.3. Uji Asumsi Klasik

3.5.3.1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi, variabel terikat, variabel bebas atau keduanya mempunyai distribusi yang normal atau tidak (Ghozali, 2013). Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data yang normal atau mendekati normal. Teknik pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Sample Kolmogorov Smirnov Test*. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data yang digunakan terdistribusi normal. (Fadhli & Fachruddin, 2016).

3.5.3.2. Uji Multikolonieritas

Uji multikolonieritas digunakan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terdapat korelasi antar variabel bebas. Uji Multikolonieritas dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu dengan melihat VIF (*Variance Inflation Faktors*) dan nilai *tolerance*. Jika $VIF > 10$ dan nilai *tolerance* $< 0,10$ maka terjadi gejala Multikolonieritas (Ghozali, 2013). Dalam model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel bebas (Utami & Kusumawati, 2017).

3.5.3.3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari suatu residual pengamatan yang lain (Ghozali, 2013). Jika varians residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap maka disebut homoskedastisitas, namun jika berbeda disebut dengan heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Cara mendeteksi heteroskedastisitas adalah dengan menggunakan Uji Glejser (Utami & Kusumawati, 2017).

3.5.4. Analisis Regresi Berganda

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda (*multiple regression analysis*). Metode ini digunakan karena penelitian ini memiliki hanya memiliki satu variabel dependen dan beberapa variabel independent (Ghozali, 2013). Analisis yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan program SPSS (*Statistical Package for Social Science*). Uji analisis regresi linear berganda dilakukan dengan menggunakan significance level 0,05 ($\alpha = 5\%$) (Utami & Kusumawati, 2017). Persamaan regresi linier bergandanya adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1X_1 + \beta_2X_2 + \beta_3X_3 + \beta_4X_4 + e$$

Keterangan:

Y = Minat menggunakan *e-money*.

X1 = Persepsi kemudahan

X2 = Persepsi manfaat

X3 = Persepsi risiko

X4 = Keamanan

α = Konstanta

β = Koefisien regresi

e = Standar error

3.5.5. Analisis Koefisien Determinasi (Uji R^2)

Uji koefisien determinasi merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel dependen menjelaskan variabel independent, nilai koefisien determinasi (R^2) berkisar antara $0 < R^2 < 1$ (Ghozali, 2013). Perlu diketahui bahwa terkadang nilai R^2 memiliki kelemahan, yaitu bias terhadap jumlah variabel independen yang dimasukkan kedalam model. Oleh sebab itu dalam penelitian ini digunakan nilai adjusted R^2 untuk mengevaluasi model regresi mana yang terbaik (Ramadhan et al., 2016).

3.5.6. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t digunakan untuk menguji hipotesis secara parsial menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual terhadap variabel dependen (Ghozali, 2013). Probabilitas t hitung dibandingkan dengan menggunakan significance level 0,05 ($\alpha = 5\%$), penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Bila probabilitas p value $\geq \alpha$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
2. Bila probabilitas p value $< \alpha$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

3.6. Hipotesis Operasional

3.6.1. Persepsi Kemudahan

$H_{01}: \beta_1 \leq 0$: Persepsi kemudahan tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*.

$H_{a1}: \beta_1 > 0$: Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*.

3.6.2. Persepsi Manfaat

$H_{02}: \beta_2 \leq 0$: Persepsi manfaat tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*.

$H_{a2}: \beta_2 > 0$: Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*.

3.6.3. Persepsi Risiko

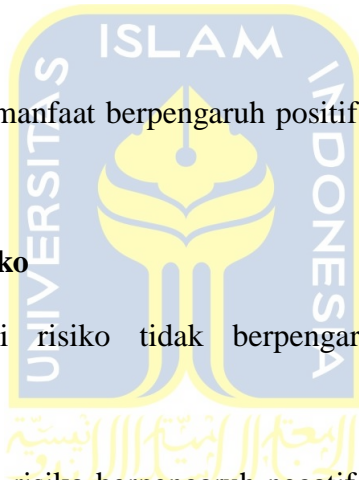
$H_{03}: \beta_3 \geq 0$: Persepsi risiko tidak berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan *e-money*.

$H_{a3}: \beta_3 < 0$: Persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan *e-money*.

3.6.4. Keamanan

$H_{04}: \beta_4 \leq 0$: Keamanan tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*.

$H_{a4}: \beta_4 > 0$: Keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*.



BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan analisis data dan pembahasan mengenai minat menggunakan *e-money*. Analisis data dilakukan berdasarkan hipotesis yang telah dijelaskan di BAB II.

4.1. Hasil Pengumpulan Data

Responden yang digunakan pada penelitian ini adalah yang telah memenuhi persyaratan sebagai responden adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia angkatan 2015-2018 yang masih aktif.

Dari 174 kuesioner yang disebar baik secara langsung (*offline*) maupun melalui *google form* (*online*) dengan mengisi kuesioner pada link <https://goo.gl/forms/BfKpEQKbhkduW5Nw2>, terdapat sebanyak 174 kuisisioner yang dikembalikan oleh responden. Dari jumlah tersebut, sebanyak 15 kuisisioner tidak memenuhi persyaratan sehingga tidak dapat digunakan dalam penelitian ini, dan sisanya sebanyak 159 kuisisioner telah memenuhi persyaratan untuk digunakan dalam penelitian ini. Berikut merupakan ringkasan pengiriman dan pengembalian kuisisioner:

Tabel 4.1 Penyebaran Kuesioner

Keterangan	Online	Offline	Jumlah	Persentase
Kuesioner yang disebar	114	60	174	100%
Kuesioner yang kembali	114	60	174	100%
Kuesioner yang tidak memenuhi kriteria	-	(15)	(15)	(8,6%)
Kuesioner yang memenuhi kriteria	114	45	159	91,4%

4.2. Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini dikelompokkan menurut usia, jenis kelamin, jurusan, angkatan, dan pernah atau belum pernah menggunakan *e-money*.

4.2.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Persentase
16 Tahun	1	0,6%
17 Tahun	4	2,5%
18 Tahun	24	15,1%
19 Tahun	25	15,7%
20 Tahun	31	19,5%
21 Tahun	56	35,2%
22 Tahun	16	10,1%
23 Tahun	2	1,3%
Jumlah	159	100%

Dari data tersebut, diketahui bahwa usia responden yang paling banyak adalah 21 tahun yaitu sebesar 56 orang atau 35,2% dari total responden. Urutan kedua usia responden yang paling banyak adalah 20 tahun sejumlah 31 orang atau 19,5% dari total responden. Responden dengan usia 19 tahun sejumlah 25 orang atau 15,7% dari total responden. Responden dengan usia 18 tahun sejumlah 24 orang atau 15,1% dari total responden. Responden dengan usia 22 tahun sejumlah 16 orang atau 10,1% dari total responden. Responden dengan usia 17 tahun sejumlah 4 orang atau 2,5 % dari total responden. Responden dengan usia 23 tahun sejumlah 2 orang atau 1,3% dari total responden. Dan responden dengan usia 16 tahun sejumlah 1 orang atau 0,6% dari total responden

4.2.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	54	34%
Perempuan	105	66%
Jumlah	159	100%

Dari tabel karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, diketahui bahwa responden yang paling banyak adalah perempuan dengan jumlah 105 orang atau 66% dari total responden. Sedangkan sebanyak 54 orang atau 34% dari total responden adalah laki-laki.

4.2.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan

Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan

Jurusan	Jumlah	Persentase
Akuntansi	61	38,4%
Ilmu Ekonomi	65	40,9%
Manajemen	33	20,7%
Jumlah	159	100%

Dari tabel karakteristik responden berdasarkan jurusan, diketahui bahwa responden yang paling banyak adalah jurusan ilmu ekonomi dengan jumlah 65 orang atau 40,9% dari total responden. Responden dengan jurusan akuntansi sejumlah 61 orang atau 38,4% dari total responden. Dan responden sebanyak 33 orang atau 20,7% dari total responden adalah jurusan manajemen

4.2.4. Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan

Tabel 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan

Angkatan	Jumlah	Persentase
2015	51	32,1%
2016	53	33,3%
2017	5	3,1%
2018	50	31,5%
Jumlah	159	100%

Dari tabel karakteristik responden berdasarkan angkatan, diketahui bahwa responden yang paling banyak adalah angkatan tahun 2016 dengan jumlah 53 orang atau 33,3% dari total responden. Responden dengan angkatan tahun 2015 sejumlah 51 orang atau 32,1% dari total responden. Responden dengan angkatan tahun 2018 tahun sejumlah 50 orang atau 31,5% dari total responden. Dan responden sebanyak 5 orang atau 3,1% dari total responden adalah angkatan tahun 2017.

4.2.5. Karakteristik Responden Berdasarkan Pernah atau Belum Pernah Menggunakan *E-money*

Tabel 4.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Pernah atau Belum Pernah Menggunakan *E-money*

Pernah atau Belum Pernah	Jumlah	Persentase
Belum pernah	25	15,7%
Pernah	134	84,3%
Jumlah	159	100%

Dari tabel karakteristik responden berdasarkan pernah atau belum pernah menggunakan *e-money*, diketahui bahwa responden yang paling banyak adalah yang pernah menggunakan *e-money* dengan jumlah 134 orang atau 84,3% dari total responden. Sedangkan sebanyak 25 orang atau 15,7% dari total responden adalah belum pernah menggunakan *e-money*.

4.3. Uji Instrumen

4.3.1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan menggunakan SPSS dengan pendekatan Pearson Correlation. Item pertanyaan dinyatakan valid melalui dua cara, yaitu jika R hitung lebih besar dari R tabel atau nilai Sig.(2tailed) lebih kecil dari 0,05. R tabel diperoleh dengan melihat dari tabel distribusi R dengan signifikansi 5% dan jumlah N (sampel) sebanyak 159.

Tabel 4.7 Uji Validitas

Variabel	Kode Instrumen	R hitung	R tabel	Sig	Keterangan
Persepsi Kemudahan (X1)	X1.1	0,771	0.1557	0,000	Valid
	X1.2	0,786	0.1557	0,000	Valid
	X1.3	0,771	0.1557	0,000	Valid
	X1.4	0,717	0.1557	0,000	Valid
Persepsi Manfaat(X2)	X2.1	0,781	0.1557	0,000	Valid
	X2.2	0,713	0.1557	0,000	Valid
	X2.3	0,751	0.1557	0,000	Valid
	X2.4	0,800	0.1557	0,000	Valid
Persepsi Risiko (X3)	X3.1	0,799	0.1557	0,000	Valid
	X3.2	0,745	0.1557	0,000	Valid
	X3.3	0,699	0.1557	0,000	Valid
	X3.4	0,811	0.1557	0,000	Valid
Keamanan (X4)	X4.1	0,740	0.1557	0,000	Valid
	X4.2	0,807	0.1557	0,000	Valid
	X4.3	0,840	0.1557	0,000	Valid
	X4.4	0,808	0.1557	0,000	Valid
Minat Menggunakan E-money (Y)	Y1	0,830	0.1557	0,000	Valid
	Y2	0,846	0.1557	0,000	Valid
	Y3	0,840	0.1557	0,000	Valid
	Y4	0,750	0.1557	0,000	Valid
	Y5	0,866	0.1557	0,000	Valid

Sumber: Data Primer, diolah dengan SPSS (2019)

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut seluruh item pertanyaan pada variabel Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Persepsi Risiko, Keamanan, dan Minat Menggunakan *E-money* memiliki R hitung yang lebih besar dari R tabel. Hal ini menunjukkan bahwa indikator tersebut valid.

4.3.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS dengan pendekatan Reliability Analysis yang akan menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha*. Item pertanyaan dinyatakan reliabel/dapat diandalkan jika memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari sama dengan 0,7.

Tabel 4.8 Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Nilai Kritis	Keterangan
Persepsi Kemudahan	0,758	0,70	Reliabel
Persepsi Manfaat	0,759	0,70	Reliabel
Persepsi Risiko	0,762	0,70	Reliabel
Keamanan	0,809	0,70	Reliabel
Minat Menggunakan <i>E-Money</i>	0,883	0,70	Reliabel

Sumber: Data primer, diolah dengan SPSS (2019)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel persepsi kemudahan adalah sebesar 0,758, pada variabel persepsi manfaat sebesar 0,759, pada variabel persepsi risiko sanksi sebesar 0,762, pada variabel keamanan sebesar 0,809, dan pada variabel minat menggunakan *e-money* sebesar 0,883. Seluruhnya memiliki yang lebih besar dari 0,70, sehingga item-item pertanyaan dinyatakan reliabel/dapat diandalkan.

4.4. Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan menggunakan SPSS dengan pendekatan *descriptive statistics*. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Statistik Deskriptif

Variabel	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Persepsi Kemudahan	2,00	4,00	3,21	0,498
Persepsi Manfaat	2,00	4,00	3,15	0,522
Persepsi Risiko	1,00	4,00	2,18	0,517
Keamanan	2,00	4,00	3,09	0,510
Minat Menggunakan <i>E-Money</i>	2,00	4,00	3,27	0,526

Sumber: Data primer, diolah dengan SPSS (2019)

Hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa deskripsi masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

1. Variabel persepsi kemudahan (X1)

Dari data tersebut, pada variabel persepsi kemudahan memiliki nilai minimum 2,00 yang merupakan penilaian terendah yang diberikan oleh seluruh responden dan nilai maksimum 4,00 yang merupakan penilaian tertinggi yang diberikan oleh seluruh responden. Nilai *mean* sebesar 3,21 memiliki arti bahwa responden menilai penggunaan *e-money* memberikan kemudahan yang tinggi.

2. Variabel persepsi manfaat (X2)

Dari data tersebut, pada variabel persepsi manfaat memiliki nilai minimum 2,00 yang merupakan penilaian terendah yang diberikan oleh seluruh responden dan nilai maksimum 4,00 yang merupakan penilaian tertinggi yang diberikan oleh seluruh responden. Nilai *mean* sebesar 3,15 memiliki arti bahwa responden menilai penggunaan *e-money* memberikan manfaat yang tinggi.

3. Variabel persepsi risiko (X3)

Dari data tersebut, pada variabel persepsi risiko memiliki nilai minimum 1,00 yang merupakan penilaian terendah yang diberikan oleh seluruh responden dan nilai maksimum 4,00 yang merupakan penilaian tertinggi yang diberikan oleh

seluruh responden. Nilai *mean* sebesar 2,18 memiliki arti bahwa responden menilai penggunaan *e-money* memiliki risiko yang rendah.

4. Variabel keamanan (X4)

Dari data tersebut, pada variabel persepsi risiko memiliki nilai minimum 2,00 yang merupakan penilaian terendah yang diberikan oleh seluruh responden dan nilai maksimum 4,00 yang merupakan penilaian tertinggi yang diberikan oleh seluruh responden. Nilai *mean* sebesar 3,09 memiliki arti bahwa responden menilai penggunaan *e-money* memiliki tingkat keamanan yang tinggi.

5. Variabel minat menggunakan *e-money* (Y)

Dari data tersebut, pada variabel persepsi risiko memiliki nilai minimum 2,00 yang merupakan penilaian terendah yang diberikan oleh seluruh responden dan nilai maksimum 4,00 yang merupakan penilaian tertinggi yang diberikan oleh seluruh responden. Nilai *mean* sebesar 3,27 memiliki arti bahwa responden menilai terdapat minat yang tinggi untuk menggunakan *e-money*.

4.5. Uji Asumsi Klasik

4.5.1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan menggunakan SPSS menggunakan pendekatan Kolmogorov-Smirnov. Data yang diperoleh dari hasil menyebar kuisioner dinyatakan terdistribusi normal jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05. Data yang baik adalah yang terdistribusi normal.

Tabel 4.10 Uji Normalitas

Asymp.Sig. (2-tailed)	Keterangan
0,200	Terdistribusi normal

Sumber: Data primer, diolah dengan SPSS (2019)

Berdasarkan hasil uji normalitas terhadap data isian kuisioner, hasil yang diperoleh Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Nilai ini lebih besar dari 0,05 sehingga data terdistribusi secara normal.

4.5.2. Uji Multikolineritas

Uji Multikolineritas dilakukan menggunakan SPSS dengan pendekatan regresi linier. Model regresi yang baik adalah ketika nilai Tolerance lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF kurang dari 10, karena tidak terjadi multikolineritas.

Tabel 4.11 Uji Multikolineritas

Variabel	Statistik Multikolineritas		Keterangan
	Tolerance	VIF	
Persepsi kemudahan	0,735	1,360	Tidak terjadi multikolineritas
Persepsi manfaat	0,817	1,225	Tidak terjadi multikolineritas
Persepsi risiko	0,601	1,664	Tidak terjadi multikolineritas
Keamanan	0,544	1,840	Tidak terjadi multikolineritas

Sumber: Data primer, diolah dengan SPSS (2019)

Berdasarkan hasil uji multikolineritas pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai *tolerance* dan VIF pada berada pada $> 0,10$ dan < 10 maka dapat disimpulkan bahwa persamaan model regresi tidak mengandung masalah multikolineritas yang artinya tidak ada korelasi diantara variable-variabel bebas sehingga layak digunakan untuk analisis lebih lanjut karena nilai *tolerance* berada di bawah 0,10 dan nilai VIF jauh dibawah angka 10.

4.5.3. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan pendekatan regresi linier. Pengambilan keputusan dilihat dari nilai Sig. Jika nilai sig. lebih besar dari 0,05 maka model regresi bebas dari Heteroskedastisitas. Sebaliknya jika nilai sig. lebih kecil dari 0,05 maka terdapat Heteroskedastisitas. Pada penelitian ini, uji heteroskedastisitas dilakukan dengan menggunakan Uji Glejser. Uji Glejser dilakukan dengan cara meregresi nilai absolut residual terhadap variabel independen. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi di atas tingkat kepercayaan 5% maka model regresi tidak mengandung heteroskedastisitas.

Tabel 4.12 Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig.
Persepsi kemudahan	0,976
Persepsi manfaat	0,661
Persepsi risiko	0,180
Keamanan	0,513

Sumber: Data primer, diolah dengan SPSS (2019)

Berdasarkan hasil SPSS tersebut, diketahui bahwa seluruh variabel memiliki nilai sig. yang lebih besar dari 0,05, yaitu variabel persepsi kemudahan sebesar 0,976, variabel persepsi manfaat sebesar 0,661, variabel persepsi risiko sebesar 0,180, variabel keamanan sebesar 0,513. Artinya keempat model regresi tersebut bebas dari heteroskedastisitas.

4.6. Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda dilakukan menggunakan SPSS dengan pendekatan regresi linier. Analisis ini adalah untuk mengetahui nilai R², Sig., α , β , yang akan digunakan pada pengujian berikutnya.

Tabel 4.13 Uji Regresi Linear Berganda

Variabel	Koefisien Regresi	t hitung	Sig.t
Persepsi kemudahan	0,259	3,751	0,000
Persepsi manfaat	0,298	4,770	0,000
Persepsi risiko	-0,266	-3,623	0,000
Keamanan	0,170	2,167	0,032
Variabel dependen = Minat menggunakan e-money			
F sig.	= 0,000		
Adjusted R square	= 0,505		
Konstanta	= 1,556		
Std. Error	= 0,416		

Sumber: Data primer, diolah dengan SPSS (2019)

Berdasarkan hasil analisis regresi berganda pada tabel 4.13 diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 1,556 + 0,259X_1 + 0,298X_2 - 0,266X_3 + 0,170X_4 + 0,416$$

Dari persamaan regresi diatas, maka dapat diberi penjelasan sebagai berikut:

1. Konstanta

Nilai konstanta diperoleh sebesar 1,556 dapat diasumsikan bahwa apabila nilai variabel independent persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko, dan keamanan adalah nol (0), maka minat menggunakan *e-money* adalah sebesar 1,556

2. Koefisien Regresi Persepsi Kemudahan

Variabel persepsi kemudahan mempunyai nilai koefisien regresi positif sebesar 0,259. Nilai tersebut menunjukkan bahwa apabila variabel persepsi kemudahan naik 1 satuan, maka minat menggunakan *e-money* naik sebesar 0,259 dengan variabel independen yang lain dianggap tetap nilainya (konstan).

3. Koefisien Regresi Persepsi Manfaat

Variabel persepsi manfaat mempunyai nilai koefisien regresi positif sebesar 0,298. Nilai tersebut menunjukkan bahwa apabila variabel persepsi manfaat naik 1 satuan, maka minat menggunakan *e-money* naik sebesar 0,298 dengan variabel independen yang lain dianggap tetap nilainya (konstan).

4. Koefisien Regresi Persepsi Risiko

Variabel persepsi risiko mempunyai nilai koefisien regresi negatif sebesar 0,266. Nilai tersebut menunjukkan bahwa apabila variabel persepsi risiko naik 1 satuan, maka minat menggunakan *e-money* turun sebesar 0,266 dengan variabel independen yang lain dianggap tetap nilainya (konstan) dan berlaku sebaliknya.

5. Koefisien Regresi Keamanan

Variabel keamanan mempunyai nilai koefisien regresi positif sebesar 0,170. Nilai tersebut menunjukkan bahwa apabila variabel keamanan naik 1 satuan, maka minat menggunakan *e-money* naik sebesar 0,170 dengan variabel independen yang lain dianggap tetap nilainya (konstan).

4.7. Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan tabel 4.13 menunjukkan besarnya koefisien determinasi ($Adjusted R^2$) = 0,505. Hal tersebut memiliki arti bahwa variabel independen

secara bersama–sama mempengaruhi variabel dependen sebesar 50,5% sisanya sebesar 49,5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

4.8. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh masing-masing variabel independen, yaitu persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko, dan kemanan terhadap variabel dependen, yaitu minat menggunakan *e-money*.

Probabilitas t hitung dibandingkan dengan menggunakan tingkat signifikansi 0,05 ($\alpha = 5\%$) dengan kriteria apabila probabilitas p value $\geq \alpha$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan berlaku sebaliknya. Untuk hasil perhitungan pada tabel 4.13 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan *e-money*

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.13, koefisien regresi persepsi kemudahan yaitu positif 0,259 dengan nilai p value sebesar 0,000. Karena p value $< 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*, dan sejalan dengan teori TAM yang digunakan dalam penelitian ini. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat kemudahan yang dirasakan saat menggunakan *e-money* seperti mudah dipelajari, mudah digunakan, dan fleksibel digunakan, maka akan meningkatkan minat menggunakan *e-money* dan begitu pula sebaliknya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Fadhli & Fachruddin (2016), Priambodo & Prabawani (2016), Utami & Kusumawati

(2017), dan Wibowo et al., (2016) yang membuktikan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*.

2. Pengaruh persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *e-money*

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.13, koefisien regresi persepsi manfaat yaitu positif 0,298 dengan nilai p value sebesar 0,000. Karena p value < 0,05, maka H_0 ditolak H_a diterima.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*, dan sejalan dengan teori TAM yang digunakan dalam penelitian ini. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat manfaat yang dirasakan saat menggunakan *e-money* seperti menghemat waktu, lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan produktifitas, maka akan meningkatkan minat menggunakan *e-money* dan begitu pula sebaliknya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Fadhli & Fachruddin (2016), Priambodo & Prabawani (2016), dan Wibowo et al., (2016) yang membuktikan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*.

3. Pengaruh persepsi risiko terhadap minat menggunakan *e-money*

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.13, koefisien regresi persepsi risiko yaitu negatif 0,266 dengan nilai p value sebesar 0,000. Karena p value < 0,05, maka H_0 ditolak H_a diterima.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan *e-money*. Hal ini berarti bahwa semakin

rendah tingkat risiko yang dirasakan saat menggunakan *e-money* seperti identitas diri terjaga, dan keamanan eksternal (risiko kecopetan) semakin kecil, maka akan meningkatkan minat menggunakan *e-money* dan begitu pula sebaliknya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Fadhli & Fachruddin (2016), dan Priambodo & Prabawani (2016) yang membuktikan bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan *e-money*.

4. Pengaruh keamanan terhadap minat menggunakan *e-money*

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 4.13, koefisien regresi keamanan yaitu positif 0,170 dengan nilai p value sebesar 0,032. Karena p value < 0,05, maka H_0 ditolak H_a diterima.

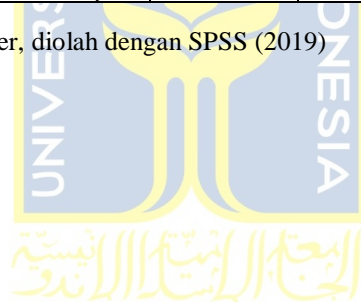
Hasil penelitian ini membuktikan bahwa keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat keamanan yang dirasakan saat menggunakan *e-money* seperti jumlah saldo tidak akan berkurang meskipun lama tidak digunakan, dan keamanan uang terjamin, maka akan meningkatkan minat menggunakan *e-money* dan begitu pula sebaliknya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Utami & Kusumawati (2017) yang membuktikan bahwa persepsi risiko berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*.

Tabel 4.14 Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

Deskripsi	β	Sig.	Kesimpulan
Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan <i>e-money</i>	0,259	0,000	Hipotesis didukung data
Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan <i>e-money</i>	0,298	0,000	Hipotesis didukung data
Persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan <i>e-money</i>	-0,266	0,000	Hipotesis didukung data
Keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan <i>e-money</i>	0,170	0,032	Hipotesis didukung data

Sumber: Data primer, diolah dengan SPSS (2019)



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah diuraikan pada bab IV, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien regresi persepsi kemudahan yaitu positif 0,259 dengan nilai $p \text{ value} = 0,000 < 0,05$.
2. Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien regresi persepsi kemudahan yaitu positif 0,298 dengan nilai $p \text{ value} = 0,000 < 0,05$.
3. Persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan *e-money*. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien regresi persepsi kemudahan yaitu negatif 0,266 dengan nilai $p \text{ value} = 0,000 < 0,05$.
4. Keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien regresi keamanan yaitu positif 0,170 dengan nilai $p \text{ value} = 0,032 < 0,05$.

5.2. Keterbatasan

Keterbatasan-keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data penelitian ini menggunakan data primer dengan metode survey berupa kuesioner. Terdapat kemungkinan bahwa dalam proses pengisian kuesioner responden tidak bersungguh-sungguh sehingga dapat

menimbulkan hasil yang tidak begitu meyakinkan ataupun menyesatkan.

2. Penelitian ini hanya membahas 4 faktor yakni persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko, dan kemanani yang mempengaruhi minat menggunakan *e-money*. Terdapat kemungkinan adanya banyak faktor-faktor lain yang terabaikan dan sebenarnya memiliki pengaruh besar dalam minat menggunakan *e-money*.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka disarankan:

1. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan metode wawancara sehingga para responden dapat memberikan informasi yang sebenarnya dan dengan sungguh-sungguh.
2. Penelitian selanjutnya disarankan menambah jumlah variabel independen yang tidak tercakup dalam penelitian ini, seperti kepercayaan, kualitas layanan, persepsi kredibilitas, dan sebagainya.

5.4.Implikasi

1. Bagi perusahaan penerbit *e-money* baik perbankan maupun non-perbankan
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak penerbit *e-money* baik perbankan maupun non-perbankan. Menurut hasil penelitian ini persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan keamanan berpengaruh positif, sehingga apabila pengguna merasa *e-money* yang diterbitkan memberikan dampak positif, maka minat untuk menggunakannya menjadi lebih besar. Sedangkan untuk persepsi risiko berpengaruh negatif, yang berarti apabila risiko yang didapatkan dari

menggunakan *e-money* semakin kecil maka minat untuk menggunakannya semakin banyak. Perusahaan penerbit *e-money* baik perbankan maupun non-perbankan dapat mengembangkan dan meningkatkan layanan mereka dengan selalu melakukan inovasi sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu diperlukannya juga sosialisasi mengenai *e-money*, karena menurut hasil survey dari responden penelitian ini terdapat 15,7% (dari sampel) mahasiswa FE Universitas Islam Indonesia yang belum pernah menggunakan *e-money*.

2. Bagi pengguna *e-money*

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengguna dan calon pengguna yang berminat untuk menggunakan *e-money*. Menurut hasil penelitian ini persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan keamanan berpengaruh positif, sehingga apabila pengguna merasa *e-money* yang diterbitkan memberikan dampak positif, maka minat untuk menggunakannya menjadi lebih besar. Sedangkan untuk persepsi risiko berpengaruh negatif, yang berarti apabila risiko yang didapatkan dari menggunakan *e-money* semakin kecil maka minat untuk menggunakannya semakin banyak. Hal tersebut menjelaskan bahwa penggunaan *e-money* memberikan banyak kelebihan dibandingkan menggunakan uang tunai, karena dianggap lebih mudah, bermanfaat, tidak berisiko, dan aman. Sehingga diharapkan bagi pengguna maupun calon pengguna *e-money* yang sudah berminat dapat benar-benar mulai menggunakan *e-money*.

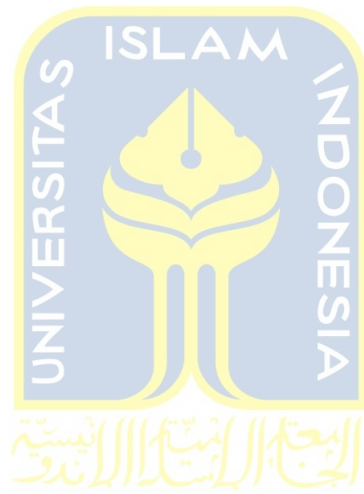
DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanti, A. I. (2015). Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 2(1), 4–6.
- Afghani, M. F., & Yulianti, E. (2017). Pengaruh Persepsi Risiko , serta Kesadaran Nasabah Terhadap Adopsi e-banking di Bank BRI Surabaya. *Journal of Business & Banking*, 6(1), 113–128. <https://doi.org/10.14414/jbb.v6i1>.
- Antaranews. (2015). BI:Penggunaan uang elektronik di DIY rendah. Retrieved November 12, 2018, from <https://jogja.antaranews.com/berita/328597/bi-penggunaan-uang-elektronik-di-diy-rendah>
- Bank Indonesia. (2019a). Jumlah Uang Elektronik - Bank Sentral Republik Indonesia. Retrieved January 10, 2019, from https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/contents/jumlah_uang_elektronik.aspx
- Bank Indonesia. (2019b). Penyelenggara Uang Elektronik - Bank Sentral Republik Indonesia. Retrieved January 10, 2019, from https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/Contents/Penyelenggara_Uang_Elektronik.aspx
- Bank Indonesia. (2019c). Transaksi - Bank Sentral Republik Indonesia. Retrieved January 10, 2019, from <https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/contents/transaksi.aspx>
- Bank Indonesia. (2019d). Uang Elektronik - Bank Sentral Republik Indonesia. Retrieved January 10, 2019, from <https://www.bi.go.id/id/edukasi-perlindungan-konsumen/edukasi/produk-dan-jasa-sp/uang-elektronik/Pages/default.aspx>
- Cermati.com. (2017). Fakta Menarik Seputar E-money di Masyarakat. Retrieved November 10, 2018, from <https://www.cermati.com/artikel/fakta-menarik-seputar-e-money-di-masyarakat>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *Management Information Systems Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982–1003. <https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- Fadhli, M., & Fachruddin, R. (2016). Pengaruh Persepsi Nasabah Atas Risiko, Kepercayaan, Manfaat, dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan Internet Banking (Studi Empiris Pada Nasabah Bank Umum di Kota Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Akuntansi*, 1(2), 264–276.
- Fadlillah, F. F. (2018). Sudah Saatnya Beralih ke E-money, Alat Pembayaran Zaman Now. Retrieved November 12, 2018, from <https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel-dan-opini/sudah-saatnya-beralih->

ke-e-money-alat-pembayaran-zaman-now/

- Ghozali, I. (2013). Analisis Multivariate dengan program IBSM SPSS21. *Semarang: Universitas Diponegoro*.
- Hair Jr., J., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2014). *Multivariate Data Analysis* (Seventh). Pearson Education Limited.
- HarianJogja. (2017). E-Money Semakin Diminati Warga di Jogja. Retrieved November 12, 2018, from <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2017/03/28/510/805090/uang-elektronik-e-money-semakin-diminati-warga-di-jogja>
- Juhri Kurniatul, & Dewi Citra Kusuma. (2017). Kepercayaan Dan Penerimaan Layanan Mobile Money T-Cash Di Bandung Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam). *Jurnal Pro Bisnis*, 10(1), 36–51.
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2016). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 5(2), 1–9.
- Ramadhan, A. F., Prasetyo, A. B., & Irviana, L. (2016). Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan E-money. *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis*, 13, 1–15. Retrieved from <https://ejournal.unisnu.ac.id/JDEB/article/view/470/833>
- Utami, S. S., & Kusumawati, B. (2017). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Penggunaan E-Money (Studi Pada Mahasiswa Stie Ahmad Dahlan Jakarta). *Jurnal Akuntansi, Auditing Dan Keuangan : BALANCE*, XIV(2).
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model : Four Longitudinal Field Studies. *Management Science*, 46(2), 186–204. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.proci.2004.08.141>
- Wibowo, S. F., Rosmauli, D., & Suhud, U. (2016). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Money Card (Studi Pada Pengguna Jasa Commuterline Di Jakarta). *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JRMSI.006.1.06>
- Yulianto, Y., Ferdinand, A. T., & Soesanto, H. (2016). Studi Mengenai Pengaruh Tekanan Waktu Untuk Membeli, Derajat Diferensiasi Produk dan Customer Value Terhadap Minat Bertransaksi Ulang Menggunakan Uang Elektronik (Studi pada Pengguna Uang Elektronik e-Money di Kota Semarang). *Jurnal Sains Pemasaran Indonesia*, 15(3), 152–167.

LAMPIRAN



LAMPIRAN 1 KUESIONER PENELITIAN
DETERMINAN MINAT MAHASISWA MENGGUNAKAN *E-MONEY*
(Studi Kasus Mahasiswa FE UII)

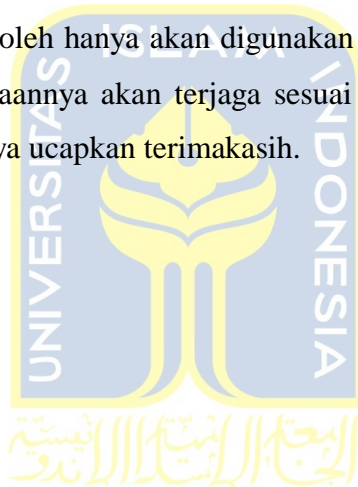
Responden yang terhormat,

Dalam rangka penelitian untuk penyusunan tugas akhir (skripsi) yang saya lakukan untuk mencapai derajat Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Ekonomi UII dimohon kesediaan Saudara/I untuk menjadi responden dengan cara mengisi kuesioner ini.

Data yang diperoleh hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian ini saja, sehingga kerahasiaannya akan terjaga sesuai dengan etika penelitian. Atas kesediaan Saudara/I Saya ucapkan terimakasih.

Peneliti,

(Putri Aisyah Maharani)



PETUNJUK PENGISIAN

1. Mengisi identitas terlebih dahulu
2. Pilih jawaban pertanyaan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom jawaban sesuai dengan kondisi Saudara/i anggap paling cocok.

Keterangan:

- 1: STS (Sangat Tidak Setuju)
- 2: TS (Tidak Setuju)
- 3: S (Setuju)
- 4: SS (Sangat Setuju)

DAFTAR PERTANYAAN

Identitas responden

Nama :(boleh inisial)
 Usia :
 Jenis kelamin : Perempuan / Laki-laki*
 Jurusan : Akuntansi / Manajemen / Ilmu Ekonomi*
 Angkatan : 2015/2016/2017/2018*
 Pernah menggunakan *e-money* : Pernah / Belum pernah*
 Nomor telepon :(untuk keperluan undian)

*keterangan: coret yang tidak perlu

Persepsi Kemudahan

No.	Pernyataan	1 STS	2 TS	3 S	4 SS
1.	Transaksi dengan <i>e-money</i> lebih cepat.				
2.	<i>E-money</i> mudah dipahami penggunaannya				
3.	<i>E-money</i> dapat digunakan di <i>merchant</i> mana saja.				
4.	Pengisian ulang (<i>top up</i>) <i>e-money</i> dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.				

Persepsi Manfaat

No.	Pernyataan	1 STS	2 TS	3 S	4 SS
1.	Menggunaan <i>e-money</i> lebih efisien dari pada transaksi tunai.				
2.	Kesalahan dalam transaksi dapat diminimalisir.				
3.	Adanya kebanggaan bertransaksi menggunakan <i>e-money</i> .				
4.	Terdapat banyak promo menarik yang hanya tersedia khusus untuk <i>e-money</i> .				

Persepsi Risiko

No.	Pernyataan	1 STS	2 TS	3 S	4 SS
1.	Dengan menggunakan <i>e-money</i> keamanan internal tidak terjamin.				
2.	Dengan menggunakan <i>e-money</i> keamanan eksternal tidak terjamin.				
3.	Penggunaan <i>e-money</i> memiliki resiko yang tinggi.				
4.	Dengan menggunakan <i>e-money</i> kerahasiaan identitas tidak terjamin.				

Keamanan

No.	Pernyataan	1 STS	2 TS	3 S	4 SS
1.	Transaksi menggunakan <i>e-money</i> memberikan rasa aman.				
2.	Keamanan uang pada alat <i>e-money</i> terjamin walaupun lama tidak digunakan.				
3.	Keamanan uang pada alat <i>e-money</i> terjamin saat bertransaksi.				
4.	Jumlah uang (saldo) dalam <i>e-money</i> terjamin keberadaannya.				

Minat Menggunakan *E-money*

No.	Pernyataan	1 STS	2 TS	3 S	4 SS
1.	Dengan berbagai manfaat <i>e-money</i> saya berminat menggunakannya.				
2.	Dengan berbagai kemudahan <i>e-money</i> saya berminat menggunakan <i>e-money</i> .				
3.	Dengan tingkat keamanan yang ada dalam <i>e-money</i> saya berminat menggunakannya.				
4.	Dengan rendahnya tingkat risiko yang ada dalam <i>e-money</i> Saya berminat menggunakannya.				
5.	Saya tertarik bertransaksi dengan <i>e-money</i> dan berminat menggunakannya.				

TERIMA KASIH

LAMPIRAN 2 TABULASI DATA KUESIONER

NO	PERSEPSI KEMUDAHAN (X1)					PERSEPSI MANFAAT (X2)					PERSEPSI RISIKO (X3)					KEAMANAN (X4)					MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY (Y)					
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y
1	4	3	2	3	3	4	3	4	4	3.75	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3.2
2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3.5	4	4	3	3	3.5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
3	4	3	3	3	3.25	4	3	3	4	3.5	3	3	3	4	3.25	3	3	3	4	3.25	4	3	3	3	3	3.2
4	4	3	3	3	3.25	4	4	4	3	3.75	4	3	4	4	3.75	4	3	3	3	3.25	4	3	4	4	4	3.8
5	3	2	3	3	2.75	3	2	2	3	2.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3.5	4	3	3	3	3.25	3	4	4	4	3.75	4	4	4	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3.75	4	3	4	3	3.5	3	4	4	4	3	3.6
8	4	3	3	4	3.5	3	4	3	4	3.5	3	3	2	3	2.75	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	4	4	3	3	3.5	4	4	3	4	3.75	4	4	3	3	3.5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
10	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3.5	4	3	3	3	3.25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	3	3	3	4	3.25	3	2	2	3	2.5	3	2	2	2	2.25	3	3	3	2	2.75	3	3	3	3	3	3
12	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3.5	4	4	3	3	3.5	4	3	3	4	3.5	4	4	3	3	3	3.4
13	4	4	3	4	3.75	4	3	3	4	3.5	4	3	3	3	3.25	3	4	3	3	3.25	4	4	4	3	4	3.8
14	4	3	3	4	3.5	3	3	4	4	3.5	3	2	3	3	2.75	2	3	3	3	2.75	3	4	3	3	4	3.4
15	4	3	3	4	3.5	3	4	3	4	3.5	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2.75	4	4	3	3	4	3.6
16	4	4	2	3	3.25	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3.25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	4	4	3	4	3.75	4	3	3	3	3.25	4	3	2	3	3	3	3	4	4	3.5	4	4	4	4	3	3.8
18	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3.4
19	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3.5	3	3	2	2	2.5	3	2	3	3	2.75	3	3	3	3	3	3
20	2	1	1	3	1.75	3	3	4	4	3.5	2	2	1	1	1.5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

NO	PERSEPSI KEMUDAHAN (X1)					PERSEPSI MANFAAT (X2)					PERSEPSI RISIKO (X3)					KEAMANAN (X4)					MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY (Y)					
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y
21	4	3	4	4	3.75	4	3	3	4	3.5	3	4	3	4	3.5	3	4	3	4	3.5	4	4	4	3	4	3.8
22	4	4	3	3	3.5	4	4	3	3	3.5	4	3	3	3	3.25	3	4	3	3	3.25	4	4	3	4	4	3.8
23	3	3	2	3	2.75	2	2	3	3	2.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
24	4	4	3	3	3.5	3	2	2	3	2.5	4	3	3	3	3.25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
25	3	3	3	4	3.25	2	3	2	3	2.5	2	2	3	2	2.25	2	2	3	3	2.5	3	3	3	3	3	3
26	3	3	2	3	2.75	3	3	3	3	3	2	2	1	2	1.75	2	3	3	3	2.75	3	3	3	2	3	2.8
27	4	3	4	4	3.75	3	3	4	3	3.25	4	4	3	4	3.75	3	4	4	4	3.75	3	4	4	4	3	3.6
28	4	4	3	4	3.75	3	4	3	4	3.5	2	3	3	2	2.5	3	3	4	3	3.25	4	4	3	3	3	3.4
29	2	3	3	3	2.75	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3.25	3	3	4	4	3.5	4	3	3	4	4	3.6
30	4	3	2	4	3.25	4	3	3	4	3.5	2	2	1	4	2.25	3	4	4	3	3.5	3	4	3	4	4	3.6
31	4	3	4	3	3.5	2	3	2	3	2.5	3	3	2	2	2.5	2	3	3	3	2.75	3	3	3	2	3	2.8
32	4	3	3	3	3.25	2	3	3	2	2.5	3	3	2	3	2.75	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3
33	4	3	4	3	3.5	2	3	2	2	2.25	3	3	2	2	2.5	2	3	3	3	2.75	3	3	3	2	3	2.8
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2.25	2	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3.4
35	2	3	2	2	2.25	2	2	2	3	2.25	2	2	3	2	2.25	2	3	3	2	2.5	3	2	2	3	3	2.6
36	3	3	3	2	2.75	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2
38	4	3	2	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3	2	2.75	3	4	3	3	3.25	3	3	3	3	3	3
39	4	4	2	4	3.5	4	3	3	4	3.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
40	3	3	3	4	3.25	4	3	4	4	3.75	3	3	2	2	2.5	3	2	3	3	2.75	4	4	4	4	4	4

NO	PERSEPSI KEMUDAHAN (X1)					PERSEPSI MANFAAT (X2)					PERSEPSI RISIKO (X3)					KEAMANAN (X4)					MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY (Y)					
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y
41	3	4	3	4	3.5	4	3	4	4	3.75	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3.25	4	4	3	3	4	3.6
42	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3.25	3	2	3	3	2.75	3	3	4	3	3.25	4	3	3	4	3	3.4
43	1	2	2	3	2	4	3	4	4	3.75	4	4	2	3	3.25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
44	4	4	3	2	3.25	3	4	4	4	3.75	4	4	3	3	3.5	4	4	4	3	3.75	4	4	4	4	4	4
45	4	4	3	3	3.5	1	2	1	2	1.5	2	2	3	2	2.25	3	2	2	3	2.5	3	3	3	3	3	3
46	3	3	2	4	3	4	3	3	4	3.5	4	3	3	4	3.5	4	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3.4
47	4	2	3	2	2.75	4	4	2	2	3	4	4	3	3	3.5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
48	4	3	3	4	3.5	3	2	3	2	2.5	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3.25	4	4	4	4	4	4
49	4	4	2	4	3.5	4	4	3	4	3.75	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
50	4	4	2	2	3	3	3	2	2	2.5	3	3	2	2	2.5	3	2	2	2	2.25	4	4	3	3	4	3.6
51	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3.5	3	3	2	2	2.5	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3.6
52	4	3	3	3	3.25	4	4	3	4	3.75	3	3	2	2	2.5	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3.6
53	4	4	3	3	3.5	2	3	3	2	2.5	3	3	2	3	2.75	3	2	3	3	2.75	4	4	4	4	4	4
54	3	3	2	3	2.75	3	2	2	3	2.5	3	3	3	2	2.75	3	2	2	2	2.25	3	3	3	3	3	3
55	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	4	3.75	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
56	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3.25	2	2	2	3	2.25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
57	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3.5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	4	3.2
58	4	3	3	3	3.25	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2.5	3	2	3	2	2.5	3	4	2	3	4	3.2
59	4	3	3	4	3.5	4	4	4	3	3.75	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
60	3	2	2	3	2.5	4	3	4	3	3.5	4	3	3	3	3.25	3	2	3	3	2.75	3	4	3	3	4	3.4

NO	PERSEPSI KEMUDAHAN (X1)					PERSEPSI MANFAAT (X2)					PERSEPSI RISIKO (X3)					KEAMANAN (X4)					MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY (Y)					
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y
61	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3.5	2	3	3	2	2.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
62	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3.25	2	3	3	2	2.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
63	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
64	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3.75	4	3	4	4	3.75	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
65	4	3	3	4	3.5	4	3	3	4	3.5	2	4	2	2	2.5	2	2	2	2	2	4	4	3	3	4	3.6
66	2	3	2	2	2.25	3	3	4	4	3.5	3	3	2	2	2.5	3	2	3	2	2.5	3	3	3	3	3	3
67	1	2	1	2	1.5	2	2	1	1	1.5	2	2	3	3	2.5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
68	3	4	4	4	3.75	3	3	2	2	2.5	2	2	3	2	2.25	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3.4
69	4	4	4	2	3.5	3	3	4	4	3.5	4	4	2	2	3	2	4	4	4	3.5	4	4	4	2	4	3.6
70	4	4	3	4	3.75	4	4	3	3	3.5	4	4	2	4	3.5	4	1	4	3	3	4	4	4	3	4	3.8
71	4	4	3	4	3.75	4	3	3	4	3.5	3	2	1	2	2	3	3	3	4	3.25	4	4	3	3	4	3.6
72	4	3	3	3	3.25	3	3	4	4	3.5	3	3	2	3	2.75	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
73	4	4	2	3	3.25	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3.25	4	4	4	4	4	4
74	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3.5	4	3	3	3	3.25	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3.6
75	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2.75	3	3	3	4	3.25	4	4	4	3	4	3.8
76	4	3	3	4	3.5	4	3	3	4	3.5	3	3	2	3	2.75	3	3	3	4	3.25	4	4	4	4	4	4
77	3	2	2	3	2.5	3	4	4	4	3.75	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3.75	3	3	4	4	4	3.6
78	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
79	3	4	3	4	3.5	2	3	2	3	2.5	3	3	2	3	2.75	3	3	4	4	3.5	3	4	3	3	4	3.4
80	3	2	2	3	2.5	4	3	3	4	3.5	3	3	3	4	3.25	2	2	2	3	2.25	3	4	3	3	4	3.4

NO	PERSEPSI KEMUDAHAN (X1)					PERSEPSI MANFAAT (X2)					PERSEPSI RISIKO (X3)					KEAMANAN (X4)					MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY (Y)					
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y
81	4	4	3	4	3.75	4	3	3	4	3.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
82	4	3	3	4	3.5	3	3	4	3	3.25	3	2	2	2	2.25	3	2	3	3	2.75	4	4	3	3	4	3.6
83	3	3	4	4	3.5	2	2	3	3	2.5	2	2	3	1	2	2	4	3	4	3.25	4	3	3	3	3	3.2
84	4	3	3	3	3.25	4	3	3	4	3.5	2	3	3	2	2.5	3	3	2	3	2.75	4	4	3	3	4	3.6
85	3	2	3	2	2.5	4	3	3	4	3.5	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2.5	4	4	2	2	4	3.2
86	3	3	2	2	2.5	3	2	3	3	2.75	2	2	1	2	1.75	1	2	3	3	2.25	2	3	2	2	3	2.4
87	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2.5	3	2	3	3	2.75	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2.8
88	4	3	3	3	3.25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3.5	3	4	3	3	3	3.2
89	3	3	2	3	2.75	3	2	3	2	2.5	3	3	2	2	2.5	2	2	3	3	2.5	3	3	3	3	3	3
90	2	2	3	3	2.5	4	3	3	4	3.5	2	2	3	2	2.25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
91	3	3	2	3	2.75	2	2	2	1	1.75	2	2	3	2	2.25	3	3	3	2	2.75	3	3	3	3	3	3
92	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2.5	2	3	2	3	2.5	3	3	4	3	3.25	4	4	2	2	4	3.2
93	4	4	3	4	3.75	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3.75	3	4	4	4	3.75	4	4	4	4	4	4
94	3	2	2	3	2.5	3	2	2	2	2.25	1	2	2	3	2	3	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2.4
95	4	4	3	3	3.5	3	2	3	2	2.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
96	3	3	2	3	2.75	4	3	4	3	3.5	3	3	2	2	2.5	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
97	3	2	2	2	2.25	2	2	3	2	2.25	3	3	2	3	2.75	2	4	4	3	3.25	3	3	1	2	1	2
98	3	3	3	4	3.25	4	3	4	3	3.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
99	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3.25	2	3	2	2	2.25	3	4	3	3	3.25	3	3	3	3	3	3
100	4	4	3	4	3.75	3	3	2	2	2.5	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3.25	4	4	3	3	4	3.6

NO	PERSEPSI KEMUDAHAN (X1)					PERSEPSI MANFAAT (X2)					PERSEPSI RISIKO (X3)					KEAMANAN (X4)					MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY (Y)					
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y
101	3	2	3	3	2.75	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2.75	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
102	3	2	2	3	2.5	4	4	3	4	3.75	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3.4
103	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3.25	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
104	4	3	3	4	3.5	4	3	3	4	3.5	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3.75	3	4	3	3	4	3.4
105	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
106	4	4	3	3	3.5	4	3	3	4	3.5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	2.6
107	3	3	2	2	2.5	3	3	2	3	2.75	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2.25	3	3	2	2	3	2.6
108	4	4	3	3	3.5	4	3	4	3	3.5	3	3	2	2	2.5	2	3	2	3	2.5	4	4	3	3	3	3.4
109	3	2	3	3	2.75	3	2	3	3	2.75	3	3	2	2	2.5	2	2	3	3	2.5	3	3	3	3	3	3
110	3	2	2	3	2.5	3	2	2	3	2.5	2	2	1	1	1.5	2	3	3	2	2.5	2	2	2	2	2	2
111	3	3	2	3	2.75	2	3	2	2	2.25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
112	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3.25	3	3	3	2	2.75	3	4	3	3	3.25	4	4	3	3	4	3.6
113	4	3	3	4	3.5	2	2	3	3	2.5	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3.75	3	3	2	3	3	2.8
114	3	3	2	3	2.75	3	4	4	3	3.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
115	4	4	2	3	3.25	3	3	4	4	3.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3.6
116	3	3	2	3	2.75	2	2	2	3	2.25	2	2	3	3	2.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
117	4	3	3	3	3.25	2	2	2	3	2.25	2	1	1	1	1.25	1	2	3	3	2.25	2	2	2	2	2	2
118	4	4	3	4	3.75	4	3	3	4	3.5	3	3	4	4	3.5	4	4	4	1	3.25	3	3	3	2	3	2.8
119	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2.5	3	3	2	2	3	2.6
120	4	3	3	4	3.5	3	4	2	4	3.25	2	2	2	2	2	3	3	4	4	3.5	4	4	3	3	3	3.4

NO	PERSEPSI KEMUDAHAN (X1)					PERSEPSI MANFAAT (X2)					PERSEPSI RISIKO (X3)					KEAMANAN (X4)					MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY (Y)					
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y
123	4	3	3	3	3.25	3	3	3	4	3.25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
124	4	3	3	4	3.5	3	3	2	3	2.75	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
125	4	3	3	3	3.25	3	2	3	3	2.75	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	4	4	2	2	3	3
126	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2.5	2	2	2	3	2.25	2	3	3	3	2.75	3	3	3	2	3	2.8
127	4	3	3	3	3.25	4	3	3	4	3.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
128	4	3	3	3	3.25	3	4	3	4	3.5	2	3	3	2	2.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
129	3	3	2	2	2.5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2.75	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
130	3	2	2	3	2.5	4	3	4	3	3.5	2	3	2	3	2.5	2	3	4	2	2.75	1	2	3	4	1	2.2
131	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2.5	3	2	3	3	2.75	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
132	3	3	2	2	2.5	3	4	3	4	3.5	2	3	3	2	2.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
133	4	3	3	3	3.25	3	4	3	4	3.5	2	2	3	2	2.25	3	4	4	4	3.75	3	3	3	3	3	3
134	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2.5	1	2	3	1	1.75	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2.4
135	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3.25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
136	4	3	4	3	3.5	3	3	4	4	3.5	4	4	3	3	3.5	3	3	3	4	3.25	3	3	3	3	3	3
137	4	4	4	4	4	2	3	2	3	2.5	3	3	3	2	2.75	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3.6
138	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3.5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3.6
139	4	4	4	4	4	3	2	3	3	2.75	3	2	2	2	2.25	3	2	3	3	2.75	3	3	2	2	3	2.6
140	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

NO	PERSEPSI KEMUDAHAN (X1)					PERSEPSI MANFAAT (X2)					PERSEPSI RISIKO (X3)					KEAMANAN (X4)					MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY (Y)					
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y
143	4	4	4	3	3.75	4	4	3	4	3.75	4	3	3	3	3.25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
144	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3.25	3	3	2	3	2.75	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
145	3	3	2	2	2.5	3	3	4	3	3.25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
146	4	3	3	3	3.25	3	2	2	3	2.5	3	3	2	2	2.5	2	3	3	3	2.75	3	4	3	3	3	3.2
147	3	3	4	4	3.5	3	3	3	2	2.75	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2.5	2	2	2	2	3	2.2
148	4	4	4	3	3.75	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2.75	3	3	3	3	2	2.8
149	3	2	2	3	2.5	3	2	3	3	2.75	2	3	1	2	2	3	2	3	3	2.75	2	2	2	2	2	2
150	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
151	3	4	3	4	3.5	3	3	3	4	3.25	3	3	3	4	3.25	3	4	3	4	3.5	4	4	4	4	4	4
152	4	4	4	3	3.75	4	3	3	4	3.5	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
153	3	4	3	4	3.5	3	3	4	4	3.5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
154	4	4	2	4	3.5	4	4	3	3	3.5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
155	4	3	3	4	3.5	4	3	3	4	3.5	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3.5	4	4	4	4	4	4
156	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3.5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
157	4	4	3	4	3.75	4	4	3	4	3.75	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3.5	4	4	3	3	4	3.6
158	3	3	3	4	3.25	4	3	3	4	3.5	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3.75	4	3	4	3	4	3.6
159	4	4	3	4	3.75	4	3	3	4	3.5	4	3	4	4	3.75	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

الجامعة الإسلامية

LAMPIRAN 3 KARAKTERISTIK RESPONDEN

1. Usia

		Usia			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16	1	.6	.6	.6
	17	4	2.5	2.5	3.1
	18	24	15.1	15.1	18.2
	19	25	15.7	15.7	34.0
	20	31	19.5	19.5	53.5
	21	56	35.2	35.2	88.7
	22	16	10.1	10.1	98.7
	23	2	1.3	1.3	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

2. Jenis kelamin

		Jenis Kelamin			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	54	34.0	34.0	34.0
	Perempuan	105	66.0	66.0	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

3. Jurusan

		Jurusan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Akuntansi	61	38.4	38.4	38.4
	Ilmu Ekonomi	65	40.9	40.9	79.2
	Manajemen	33	20.8	20.8	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

4. Angkatan

		Angkatan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2015	51	32.1	32.1	32.1
	2016	53	33.3	33.3	65.4
	2017	5	3.1	3.1	68.6
	2018	50	31.4	31.4	100.0
	Total	159	100.0	100.0	

5. Pernah atau belum pernah menggunakan *e-money*

		Pernah atau belum pernah menggunakan e-money			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Belum pernah	25	15.7	15.7	15.7
	Pernah	134	84.3	84.3	100.0
	Total	159	100.0	100.0	



LAMPIRAN 4 HASIL UJI VALIDITAS DAN UJI RELIABILITAS

1. Persepsi kemudahan (X1)

Correlations

		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1
X1.1	Pearson Correlation	1	.552**	.449**	.363**	.771**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	159	159	159	159	159
X1.2	Pearson Correlation	.552**	1	.455**	.394**	.786**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	159	159	159	159	159
X1.3	Pearson Correlation	.449**	.455**	1	.424**	.771**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	159	159	159	159	159
X1.4	Pearson Correlation	.363**	.394**	.424**	1	.717**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	159	159	159	159	159
X1	Pearson Correlation	.771**	.786**	.771**	.717**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	159	159	159	159	159

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.758	4

2. Persepsi Manfaat (X2)

Correlations

		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2
X2.1	Pearson Correlation	1	.440**	.431**	.505**	.781**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	159	159	159	159	159
X2.2	Pearson Correlation	.440**	1	.366**	.412**	.713**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	159	159	159	159	159
X2.3	Pearson Correlation	.431**	.366**	1	.486**	.751**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	159	159	159	159	159
X2.4	Pearson Correlation	.505**	.412**	.486**	1	.800**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	159	159	159	159	159
X2	Pearson Correlation	.781**	.713**	.751**	.800**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	159	159	159	159	159

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



Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.759	4

3. Persepsi Risiko (X3)

Correlations

		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3
X3.1	Pearson Correlation	1	.671**	.394**	.580**	.832**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	159	159	159	159	159
X3.2	Pearson Correlation	.671**	1	.400**	.495**	.792**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	159	159	159	159	159
X3.3	Pearson Correlation	.394**	.400**	1	.499**	.726**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	159	159	159	159	159
X3.4	Pearson Correlation	.580**	.495**	.499**	1	.823**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	159	159	159	159	159
X3	Pearson Correlation	.832**	.792**	.726**	.823**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	159	159	159	159	159

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



Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.802	4

4. Keamanan (X4)

Correlations

		X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4
X4.1	Pearson Correlation	1	.425**	.530**	.413**	.740**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	159	159	159	159	159
X4.2	Pearson Correlation	.425**	1	.576**	.561**	.807**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	159	159	159	159	159
X4.3	Pearson Correlation	.530**	.576**	1	.599**	.840**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	159	159	159	159	159
X4.4	Pearson Correlation	.413**	.561**	.599**	1	.808**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	159	159	159	159	159
X4	Pearson Correlation	.740**	.807**	.840**	.808**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	159	159	159	159	159

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



Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.809	4

5. Minat menggunakan *e-money* (Y)

Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y
Y1	Pearson Correlation	1	.762**	.548**	.407**	.729**	.830**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	159	159	159	159	159	159
Y2	Pearson Correlation	.762**	1	.559**	.448**	.747**	.846**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	159	159	159	159	159	159
Y3	Pearson Correlation	.548**	.559**	1	.733**	.616**	.840**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	159	159	159	159	159	159
Y4	Pearson Correlation	.407**	.448**	.733**	1	.491**	.750**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	159	159	159	159	159	159
Y5	Pearson Correlation	.729**	.747**	.616**	.491**	1	.866**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	159	159	159	159	159	159
Y	Pearson Correlation	.830**	.846**	.840**	.750**	.866**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	159	159	159	159	159	159

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.883	5

LAMPIRAN 5 HASIL UJI STATISTIK DESKRIPTIF

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X1	159	2	4	3.21	.498
X2	159	2	4	3.15	.522
X3	159	1	4	2.18	.517
X4	159	2	4	3.09	.510
Y	159	2	4	3.27	.526
Valid N (listwise)	159				



LAMPIRAN 6 HASIL UJI ASUMSI KLASIK

1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		159
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.36534796
Most Extreme Differences	Absolute	.059
	Positive	.044
	Negative	-.059
Test Statistic		.059
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

2. Hasil Uji Multikolonieritas

		Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
Model	B	Std. Error	Beta					
1	(Constant)	1.556	.416		3.742	.000		
	X1	.259	.069	.245	3.751	.000	.735	1.360
	X2	.298	.062	.295	4.770	.000	.817	1.225
	X3	-.266	.074	-.262	-3.623	.000	.601	1.664
	X4	.170	.078	.164	2.167	.032	.544	1.840

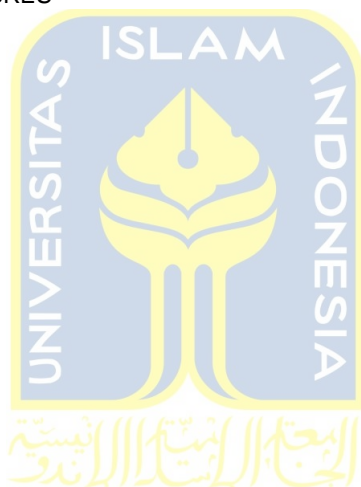
a. Dependent Variable: Y

3. Hasil Uji Heterokedastisitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	.087	.268		.325	.745
	X1	.001	.044	.003	.031	.976
	X2	-.018	.040	-.039	-.440	.661
	X3	.064	.047	.139	1.348	.180
	X4	.033	.050	.071	.655	.513

a. Dependent Variable: ABSRES



LAMPIRAN 6 HASIL UJI REGRESI

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.720 ^a	.518	.505	.370

a. Predictors: (Constant), X4, X2, X1, X3

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	22.644	4	5.661	41.337	.000 ^b
	Residual	21.090	154	.137		
	Total	43.733	158			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X4, X2, X1, X3



Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.556	.416		3.742	.000
	X1	.259	.069	.245	3.751	.000
	X2	.298	.062	.295	4.770	.000
	X3	-.266	.074	-.262	-3.623	.000
	X4	.170	.078	.164	2.167	.032

a. Dependent Variable: Y