

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Responden dalam penelitian ini adalah pengguna *e-Money* di Kota Yogyakarta. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisioner baik secara *offline* maupun *online* dengan mengisi kuisioner melalui *google form*. Hasil pengumpulan data berupa kuisioner yang berhasil dikembalikan dan memenuhi syarat adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Persentase
Kuisioner dengan cara bertemu langsung yang kembali	32	16%
Kuisioner secara online yang kembali	168	84%
Total kuisioner yang kembali	200	100%
Kuisioner yang pengisiannya tidak lengkap	0	0%
Kuisioner yang dianalisis	200	100%

Sumber : Data primer, diolah 2019

Berdasarkan Tabel 4.1, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah kuisioner yang kembali sejumlah 200 kuisioner (100%). Total kuisioner dari penyebaran kuisioner dengan cara bertemu langsung yaitu sebanyak 32 dari 200 kuisioner (16%) dan total kuisioner yang kembali dari penyebaran kuisioner secara *online* yaitu sebanyak 168 dari 200 (84%). Dari jumlah kuisioner yang kembali terdapat 200 kuisioner (100%) yang memenuhi syarat untuk diolah kemudian dianalisis.

4.2 Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini menjelaskan profil responden pengguna *e-Money* di Kota Yogyakarta. Karakteristik tersebut meliputi jenis kelamin, usia, angkatan, asal perguruan tinggi, frekuensi penggunaan *e-Money* dalam satu bulan, berapa kali penggunaan dalam setiap kesempatan menggunakan *e-Money*, dan penggunaan *e-Money*.

4.2.1 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Keterangan	Jumlah	Persentase
Laki-laki	91	45,5%
Perempuan	109	54,5%
Jumlah	200	100%

Sumber: Data primer, diolah 2019

Berdasarkan Tabel 4.2, diketahui mayoritas pengguna *e-Money* dalam penelitian ini adalah perempuan yaitu sebanyak 109 responden (54,5%), sedangkan responden dengan kelamin laki-laki sebanyak 91 responden (45,5%).

4.2.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4.3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia

Keterangan	Jumlah	Persentase
17-20 tahun	16	8%
21-23 tahun	181	90,5%
24-26 tahun	2	1%
>26 tahun	1	0,5%
Jumlah	200	100%

Sumber: Data primer, diolah 2019

Berdasarkan tabel 4.3, diketahui mayoritas pengguna *e-Money* dalam penelitian ini rentang usia 21-23 tahun sebanyak 181 responden (90,5%). Sedangkan rentang usia 17-20 tahun sebanyak 16 responden (8%), rentang usia 24-26 tahun sebanyak 2 responden (1%), dan usia >26 tahun ada 1 responden (0,5%).

4.2.3 Klasifikasi Berdasarkan Angkatan

Tabel 4.4 Klasifikasi Berdasarkan Angkatan

Keterangan	Jumlah	Persentase
2015	140	70%
2016	45	22,5%
2017	5	2,5%
2018	5	2,5%
2019	5	2,5%
Jumlah	200	100%

Sumber : Data primer, diolah 2019

Berdasarkan tabel 4.4, mayoritas pengguna *e-Money* berdasarkan angkatan adalah angkatan tahun 2015 sebanyak 140 responden (70%). Kemudian diketahui angkatan tahun 2016 sebanyak 45 responden (22,5%), angkatan tahun 2017, 2018, dan 2019 dengan jumlah responden yang sama yaitu 5 responden (2,5%).

4.2.4 Klasifikasi Berdasarkan Asal Perguruan Tinggi

Tabel 4.5 Klasifikasi Berdasarkan Asal Perguruan Tinggi

Keterangan	Jumlah	Persentase
UII	129	64,5%
UGM	15	7,5%
UNY	3	1,5%
UMY	4	2%
UTY	7	3,5%
UAJY	1	0,5%

UPN	1	0,5%
Lainnya	40	20%
Jumlah	200	100%

Sumber: Data primer, diolah 2019

Berdasarkan Tabel 4.5, menunjukkan data responden berdasar asal perguruan tinggi di Kota Yogyakarta. Sebanyak 129 responden dari UII (64,5%), UGM sebanyak 15 responden (7,5%), UNY sebanyak 3 responden (1,5%), UMY sebanyak 4 responden (2%), UTY sebanyak 7 responden (3,5%), UAJY sebanyak 1 responden (0,05%), UPN sebanyak 1 responden (0,05%), dan lainnya sebanyak 40 responden (20%).

4.2.5 Klasifikasi Berdasarkan Frekuensi Penggunaan *e-Money*

Tabel 4.6 Klasifikasi Berdasarkan Frekuensi Penggunaan *e-Money*

Keterangan	Jumlah	Persentase
Setiap hari	25	12,5%
1-3 kali	75	37,5%
4-5 kali	40	20%
5 kali atau lebih	60	30%
Jumlah	200	100%

Sumber: Data primer, diolah 2019

Berdasarkan Tabel 4.6, klasifikasi berdasar frekuensi penggunaan *e-Money*. frekuensi pengguna setiap hari sebanyak 25 kali dalam sebulan (12,5%), penggunaan 1-3 kali dalam sebulan sebanyak 75 kali (37,5%), penggunaan 4-5 kali dalam sebulan sebanyak 40 kali (20%), dan penggunaan 5 kali atau lebih dalam sebulan sebanyak 60 kali (30%).

4.2.6 Klasifikasi Berdasarkan Kesempatan Penggunaan *e-Money*

Tabel 4.7 Klasifikasi Berdasarkan Kesempatan Penggunaan *e-Money*

Keterangan	Jumlah	Persentase
0 kali	7	3,5%
1 kali	54	27%
2 kali	54	27%
3 kali	30	15%
4 kali	14	7%
5 kali	41	20,5%
Jumlah	200	100%

Sumber: Data primer, diolah 2019

Berdasarkan Tabel 4.7, klasifikasi berdasar berapa kali kesempatan penggunaan *e-Money* dalam setiap penggunaannya. Kesempatan 0 kali sebanyak 7 (3,5%), 1 kali sebanyak 54 (27%), 2 kali sebanyak 54 (27%), 3 kali sebanyak 30 (15%), 4 kali sebanyak 14 (7%), dan 5 kali sebanyak 41 (20,5%). Jadi, biasanya penggunaan menggunakan *e-Money* sebanyak 1-2 kali dalam setiap kesempatan menggunakan *e-Money*.

4.3 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi dari variabel kemudahan, manfaat, resiko, keamanan, minat penggunaan *e-Money*, dan penggunaan *e-Money* yang sesungguhnya. Kategori penilaian rendah ke dan tinggi terhadap tanggapan responden didasarkan pada:

Skor terendah: 1 (Sangat Tidak Setuju)

Skor tertinggi : 6 (Sangat Setuju)

Penentuan kriteria penilaian responden terhadap variabel penelitian dapat ditentukan dengan interval berikut:

$$\text{Interval} = \frac{6 - 1}{6} = 0,83$$

Sehingga diperoleh batasan sebagai berikut:

1,00 – 1,83 : Sangat Tidak Setuju

1,84 – 2,67 : Tidak Setuju

2,68 – 3,51 : Agak Tidak Setuju

3,52 – 4,35 : Agak Setuju

4,36 – 5,19 : Setuju

5,20 – 6,03 : Sangat Setuju

Hasil analisis deskriptif variabel penelitian ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.8 HASIL ANALISIS DESKRIPTIF VARIABEL PENELITIAN

Variabel	N	Mean	Min	Max	Std. Deviation
Kemudahan	200	5,05	1.000	6.000	0,74
Manfaat	200	4,97	1.000	6.000	0
Resiko	200	3,44	1.000	6.000	1,13
Keamanan	200	4,14	1.000	6.000	1,32
Minat Menggunakan E-Money	200	4,72	1.000	6.000	1,40
Penggunaan E-Money	200	3,02	1.000	6.000	2,98

Sumber: Data primer, diolah 2019

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah diuraikan pada Tabel 4.8 di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel kemudahan memiliki rata-rata nilai tinggi sebesar 5,05 dan standar deviasi 0,74. Hasil tersebut berarti bahwa rata-rata responden menilai sangat setuju terhadap variabel

kemudahan. Sementara, nilai standar deviasi dapat diinterpretasikan bahwa ukuran penyebaran data variabel kemudahan sebesar 0,74 dari 200 responden.

2. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel manfaat memiliki rata-rata penilaian sebesar 4,97 dan standar deviasi 0. Hasil tersebut berarti bahwa rata-rata responden menilai setuju terhadap variabel manfaat. Sementara, nilai standar deviasi dapat diinterpretasikan bahwa penyebaran data variabel manfaat sebesar 0 dari 200 responden.
3. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel resiko memiliki rata-rata penilaian sebesar 3,44 dan standar deviasi 1,13. Hasil tersebut berarti bahwa rata-rata responden menilai agak tidak setuju terhadap variabel resiko. Sementara, nilai standar deviasi dapat diinterpretasikan bahwa ukuran penyebaran data variabel resiko sebesar 1,13 dari 200 responden.
4. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel keamanan memiliki rata-rata penilaian sebesar 4,72 dan standar deviasi 1,40. Hasil tersebut berarti bahwa rata-rata responden menilai agak setuju terhadap variabel keamanan. Sementara, nilai standar deviasi dapat diinterpretasikan bahwa ukuran penyebaran data variabel keamanan sebesar 1,40 dari 200 responden.
5. Hasil analisis terhadap variabel minat menggunakan *e-Money* memiliki rata-rata nilai sebesar 4,71 dan standar deviasi 0,14. Hasil tersebut berarti bahwa rata-rata responden menilai setuju terhadap variabel minat menggunakan *e-Money*. Sementara itu, nilai standar deviasi dapat dilihat

bahwa ukuran penyebaran data variabel minat menggunakan *e-Money* sebesar 0,14 dari 200 responden.

6. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel penggunaan *e-Money* memiliki rata-rata penilaian sebesar 3,02 dan standar deviasi 2,98. Hasil tersebut berarti bahwa rata-rata responden menilai agak tidak setuju terhadap variabel penggunaan *e-Money*. Sementara, nilai standar deviasi dapat diinterpretasikan bahwa ukuran penyebaran data variabel penggunaan *e-Money* sebesar 2,98 dari 200 responden.

4.4 Hasil Uji Model Pengukuran (*Outer Model*)

Pengujian pada penelitian ini menggunakan Partial Least Square (PLS) versi 3.0. Analisis menggunakan PLS dilakukan melalui dua tahap yaitu uji model pengukuran dan uji model struktural. Model pengukuran dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian.

4.4.1 Hasil Uji Validitas

Pengukuran validitas suatu instrumen penelitian berfokus pada validitas konvergen dan validitas diskriminan (Hair et al, 2011). Maka dalam penelitian ini pengukuran validitas dilakukan dengan validitas konvergen dan validitas diskriminan.

4.4.1.1 Validitas Konvergen

Validitas konvergen dapat ditunjukkan dengan adanya korelasi tinggi antara nilai konstruk dengan nilai indikatornya. Indikator konstruk dikatakan valid jika memiliki *loadings factor* di atas 0,70 dan nilai AVE di atas 0,50 (Ghozali, 2014). Namun *loadings factor* 0,60 sampai 0,70 dianggap masih dapat diterima (Hair et al, 2011). Hasil validitas konvergen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.9 INITIAL ITEMS LOADINGS DAN AVE

Variabel	Item Pertanyaan	Outer Loadings	AVE
Penggunaan e-Money (PE)	PE1	0.307 (delete)	0,460
	PE2	-0.000 (delete)	
	PE4	0.361 (delete)	
	PE4	0.145 (delete)	
	PE5	0.177 (delete)	
	PE6	0.857	
	PE7	0.769	
	PE8	0.707	
	PE9	0.818	
Kemudahan (KM)	KM1	0.864	0,853
	KM2	0.899	
	KM3	0.782	
	KM4	0.869	
Manfaat (M)	M1	0.656	0,780
	M2	0.737	
	M3	0.875	
	M4	0.855	
Resiko (R)	R1	0.768	0,616
	R2	0.919	
	R3	0.777	
Keamanan (K)	K1	0.889	0,867
	K2	0.877	
	K3	0.818	
	K4	0.884	
Minat E-Money (ME)	ME1	0.909	0,888
	ME2	0.916	
	ME3	0.840	

Sumber : Data primer, diolah 2019.

Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat beberapa indikator dari konstruk yang nilai *loadings factor* masih di bawah 0,70 yaitu indikator variabel penggunaan *e-Money* yaitu PE1, PE2, PE3, PE4, dan PE5. Maka, indikator-indikator tersebut harus dihapuskan dari analisis. Nilai AVE selain variabel penggunaan *e-Money* sudah menunjukkan nilai di atas 0,50. Maka dapat disimpulkan bahwa indikator penelitian masih belum cukup valid.

Selain indikator PE1, PE2, PE3, PE4, dan PE5 dihapus dan dilakukan analisis kembali maka didapatkan hasil pengujian seperti yang disajikan pada tabel 4.10 berikut ini:

Tabel 4.10 INITIAL ITEMS LOADINGS DAN AVE SETELAH PERBAIKAN DATA

Variabel	Item Pertanyaan	Outer Loadings	AVE
Penggunaan E-Money (PE)	PE6	0.876	0,798
	PE7	0.762	
	PE8	0.717	
	PE9	0.838	
Kemudahan (KM)	KM1	0.864	0,853
	KM2	0.899	
	KM3	0.782	
	KM4	0.869	
Manfaat (M)	M1	0.656	0,780
	M2	0.737	
	M3	0.875	
	M4	0.855	
Resiko (R)	R1	0.768	0,814
	R2	0.918	
	R3	0.777	
Keamanan (K)	K1	0.889	0,867
	K2	0.877	
	K3	0.818	
	K4	0.884	
Minat E-Money (ME)	ME1	0.908	0,888
	ME2	0.916	
	ME3	0.841	

Sumber: Data primer, diolah 2019

Berdasarkan tabel 4.10 yang merupakan hasil uji yang telah dilakukan kembali, maka dapat diinterpretasikan bahawa nilai *loadings factor* seluruh indikator pada penelitian ini sudah di atas 0,70, sama halnya dengan nilai AVE yang juga sudah di atas 0,50. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa seluruh indikator pada penelitian ini valid dan konstruk memiliki validitas konvergen yang baik.

4.4.1.2 Validitas Diskriminan

Validitas diskriminan diuji berdasarkan dua kriteria. Pertama, *cross loadings* setiap konstruk lebih besar dari korelasi antara konstruk dengan konstruk lainnya. Kedua, akat kuadrat AVE untuk setiap konstruk harus lebih besar daripada korelasi dengan semua konstruk. Validitas diskriminan juga dapat ditentukan dengan kriteria bahwa nilai *cross loadings* untuk setiap konstruk harus di atas 0,70 (Ghozali, 2014). Namun, *cross loadings* 0,60 sampai 0,70 juga dianggap masih dapat diterima (Hair et al, 2011). Hasil *cross loadings* disajikan dalam tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11 NILAI CROSS LOADING

	K	M	R	K	ME	PE
KM1	0.864	0.674	-0.010	0.373	0.577	0.332
KM2	0.899	0.687	-0.005	0.352	0.566	0.222
KM3	0.782	0.597	-0.023	0.326	0.518	0.336
KM4	0.869	0.682	0.025	0.394	0.596	0.221
M1	0.449	0.656	-0.252	0.467	0.466	0.096
M2	0.576	0.737	-0.077	0.311	0.522	0.259
M3	0.680	0.875	-0.092	0.415	0.658	0.191
M4	0.699	0.855	0.024	0.422	0.605	0.207
R1	0.068	-0.039	0.768	-0.266	-0.059	0.143
R2	-0.036	-0.145	0.918	-0.225	-0.160	0.029
R3	0.011	-0.048	0.777	-0.308	-0.090	0.045
K1	0.462	0.500	-0.237	0.889	0.510	0.195
K2	0.492	0.512	-0.264	0.877	0.480	0.160
K3	0.191	0.322	-0.297	0.818	0.442	0.072
K4	0.308	0.420	-0.257	0.884	0.474	0.135
ME1	0.606	0.691	-0.109	0.516	0.908	0.255
ME2	0.640	0.667	-0.072	0.480	0.916	0.326
ME3	0.511	0.562	-0.209	0.471	0.841	0.269
PE6	0.262	0.200	0.073	0.107	0.291	0.876
PE7	0.275	0.187	0.053	0.140	0.270	0.762
PE8	0.215	0.189	0.034	0.109	0.195	0.717
PE9	0.277	0.199	0.043	0.172	0.252	0.838

Sumber : Data primer, diolah 2019

Pertama, validitas diskriminan dapat ditentukan dengan melihat *cross loadings* pada setiap konstruk. Berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan bahwa *cross loadings* setiap konstruk lebih besar dari korelasi antara konstruk dengan konstruk lainnya. Selanjutnya semua nilai *cross loadings* untuk setiap konstruk diatas 0,70. Maka dapat disimpulkan bahwa validitas diskriminan pada penelitian ini ini baik.

Kedua adalah dengan melihat akar kuadrat AVE. Hasil uji dikatakan memiliki validitas diskriminan yang baik apabila akar kudrat AVE untuk setiap

konstruk lebih besar daripada korelasi dengan semua konstruk. Hasil uji validitas diskriminan ditunjukkan pada tabel 4.12 dan 4.13:

Tabel 4.12 NILAI *CORRELATIONS OF LATENT VARIABEL (FORNELL-LARCKER CRITERION)*

	KM	M	R	K	ME	PE
KM	0.798					
M	0.774	0.853				
R	-0.003	-0.114	0.780			
K	0.424	0.509	-0.303	0.814		
ME	0.662	0.723	-0.142	0.550	0.867	
PE	0.323	0.242	0.065	0.164	0.319	0.888

Sumber: Data primer, diolah 2019

Tabel 4.14 NILAI AVE DAN AKAR AVE

Variabel	AVE	√AVE	Keterangan
Kemudahan	0,798	0,893	Valid
Manfaat	0,853	0,924	Valid
Resiko	0,780	0,883	Valid
Keamanan	0,814	0,902	Valid
Minat Menggunakan <i>e-Money</i>	0,867	0,931	Valid
Penggunaan <i>e-Money</i>	0,888	0,942	Valid

Sumber : Data primer, diolah 2019

Berdasarkan tabel 4.12 dan 4.13 dapat diketahui bahwa nilai akar AVE pada setiap konstruk lebih besar daripada korelasi antarsemua konstruk pada tabel 4.13. Sebagai contoh, pada konstruk kemudahan memiliki nilai AVE sebesar 0,798 dan nilai akar AVE sebesar 0,893. Nilai akar AVE pada konstruk lebih besar dibandingkan dengan koefisien korelasi antara variabel kemudahan dengan variabel lain yang masing-masing memiliki nilai antara KM dengan M sebesar 0,774, KM dengan R sebesar -0,003, KM dengan K sebesar 0,424, KM dengan ME sebesar 0,662, dan KM dengan PE sebesar 0,323. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa variabel kemudahan memiliki tingkat diskriminan yang

baik dan dapat dinyatakan valid. Begitu pula dengan variabel lain, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel di dalam penelitian ini menunjukkan validitas yang cukup baik.

4.4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas suatu pengukuran menunjukkan stabilitas dan konsistensi instrumen yang digunakan untuk mengukur konstruk dan membantu nilai ukuran baik tidaknya suatu konstruk. Selain itu, peran uji reliabilitas adalah untuk mengurangi kesalahan dan bias dalam suatu penelitian. Reliabilitas diukur berdasarkan *cronbach's alpha* dan *composite reliability*. Suatu konstruk dinyatakan reliabel apabila memenuhi kriteria yaitu *cronbach's alpha* dan *composite reliability* di atas 0,70 (Ghozali, 2014). Berikut pengujian hasil uji reliabilitas yang disajikan pada Tabel 4.14

Tabel 4.14 NILAI CRONBACH ALPHA DAN COMPOSITE RELIABILITY

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	Keterangan
Kemudahan	0.876	0.915	Reliabel
Manfaat	0.789	0.864	Reliabel
Resiko	0.783	0.863	Reliabel
Keamanan	0.890	0.924	Reliabel
Minat Penggunaan e-Money	0.867	0.919	Reliabel
Penggunaan e-Money	0.813	0.877	Reliabel

Sumber: Data primer, diolah 2019

Hasil uji reliabilitas yang telah disajikan pada Tabel 4.14 menunjukkan bahwa semua variabel memiliki *composite reliability* di atas 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini reliabel. Sedangkan

cronbach's alpha semua variabel dalam penelitian ini juga di atas 0,70. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini reliabel.

4.5 Hasil Uji Model Struktural (*Inner Model*)

SEM dengan konstruk laten memiliki dua komponen. PLS-SEM. Komponen kedua dari model persamaan struktural terdiri dari model pengukuran, juga disebut outer model dalam konteks PLS-SEM. Inner model menunjukkan hubungan (jalur) antar konstruk laten. Evaluasi inner model bertujuan untuk menentukan model goodness-fit dengan metode R-square. Selanjutnya, melihat signifikansi pengaruh antar konstruk dengan melihat hasil pada *path coefficients* (Mean, STDEV, T-Values, P-Value) (Ghozali, 2014).

4.5.1 Uji Goodness Fit Model

Pengujian *Goodness-fit* menggunakan R-square ditampilkan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.15 NILAI R-SQUARE

Variabel	R-Square
Minat Menggunakan <i>e-Money</i>	0,582
Penggunaan <i>e-Money</i>	0,097

Sumber: Data primer, diolah 2019

Berdasarkan Tabel 4.15 yang telah ditampilkam di atas menunjukkan bahwa nilai R-Square pada variabel minat menggunakan *e-Money* (ME) sebesar 0,580. Hal tersebut mengindikasikan bahwa variabel minat menggunakan *e-Money* dijelaskan oleh konstruk kemudahan, manfaat, resiko, dan keamanan sebesar 58%, sedangkan sisanya dijelaskan sebesar 42% oleh konstruk lain di luar

penelitian ini. Nilai R-Square pada variabel penggunaan *e-Money* sebesar 0,097. Hal tersebut mengindikasikan bahwa variabel penggunaan *e-Money* dijelaskan oleh konstruk minat menggunakan *e-Money* sebesar 9,7%, sedangkan sisanya sebesar 90,3% dijelaskan oleh konstruk lain di luar penelitian ini.

4.5.2 Pengujian Hipotesis

Pengujian selanjutnya pada model struktural adalah dengan melihat signifikansi pengaruh antara variabel pada *path coefficients*. Hasil pengujian yang dilakukan disajikan pada Tabel 4.16:

Tabel 4.16 Hasil Uji Hipotesis

	Hipotesa	β Path Coefficients	T Statistics	P Values	Keterangan
H1	Kemudahan \rightarrow Manfaat	0.775	23.575	0.000	Didukung
H2	Kemudahan \rightarrow Minat menggunakan <i>e-Money</i>	0.240	2.699	0.007	Didukung
H3	Kemudahan \rightarrow Keamanan	0.438	6.815	0.000	Didukung
H4	Manfaat \rightarrow Resiko	-0.116	1.415	0.158	Tidak Didukung
H5	Manfaat \rightarrow Minat menggunakan <i>e-Money</i>	0.419	4.544	0.000	Didukung
H6	Resiko \rightarrow Minat menggunakan <i>e-Money</i>	-0.030	0.536	0.592	Tidak Didukung
H7	Keamanan \rightarrow Minat menggunakan <i>e-Money</i>	0.221	3.163	0.002	Didukung
H8	Minat menggunakan <i>e-Money</i> \rightarrow Penggunaan <i>e-Money</i>	0.319	4.670	0.000	Didukung

Sumber: Data primer, diolah 2019

Data yang disajikan dalam tabel di atas dapat diinterpretasikan dengan melihat nilai *path coefficients* yang mengindikasikan koefisien pengaruh antar variabel. Selanjutnya untuk mengetahui tingkat signifikansi hubungan antar

variabel yaitu dengan melihat nilai statistik. Apabila nilai t-statistik $>$ t –tabel maka hasilnya signifikan (Ghozali, 2014). Nilai t-tabel dapat diketahui dengan melakukan perhitungan rumus derajat kesesuaian. Berdasarkan perhitungan rumus derajat kesesuaian yang telah dilakukan dengan menggunakan signifikan level 5% (*one-tailed*) atau tingkat kepercayaan 95% dapat diketahui bahwa t-tabel sebesar 1,652 dapat dilihat pada lampiran 9.

Hasil uji *path coefficients* pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat lima hipotesa yang memenuhi kriteria nilai t-statistik $>$ t-tabel. Sedangkan dua hipotesa yang tidak memenuhi kriteria adalah manfaat \rightarrow resiko dengan nilai sebesar $1,415 < 1,652$, dan resiko \rightarrow minat menggunakan *e-Money* dengan nilai sebesar $0,536 < 1,652$. Maka berdasarkan data yang telah disajikan dalam tabel 4.16 penjelasan mengenai hasil pengujian hipotesis dijabarkan berikut ini:

4.5.2.1 Kemudahan memiliki pengaruh positif terhadap manfaat dalam penggunaan *e-Money*

Variabel kemudahan terbukti memiliki pengaruh positif terhadap manfaat penggunaan *e-Money*. Hasil *path coefficients* variabel kemudahan menunjukkan nilai koefisien parameter sebesar 0,775. Semakin tinggi kemudahan, maka semakin tinggi manfaat yang diperoleh dalam penggunaan *e-Money*. Nilai t-statistik menunjukkan hasil yaitu $23,575 > 1,652$. Berdasarkan hasil statistik tersebut mengindikasikan bahwa variabel kemudahan berpengaruh positif terhadap variabel manfaat dalam penggunaan *e-Money*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis pertama pada penelitian ini **didukung**.

Penelitian dari Anjelina (2018) dan Abbad (2013) juga mendukung hasil penelitian ini yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap manfaat penggunaan *e-Money*.

Implikasinya terhadap mahasiswa disebabkan adanya manfaat besar yang dirasakan oleh pengguna *e-Money* yaitu dengan kemudahan dalam bertransaksi, memudahkan pekerjaan, meningkatkan produktivitas dan efektivitas pengguna maka mereka terus menggunakannya dalam aktivitas sehari-hari. Hal ini disebabkan juga karena penyedia jasa *e-Money* sudah merancang sistem penggunaan *e-Money* dengan mudah sehingga secara otomatis manfaat yang disusun juga akan mengikuti kemudahan tersebut. Sejalan dengan TAM, dimana adanya kemudahan suatu sistem yang dirancang untuk mempermudah produktivitas seseorang pasti akan memberikan manfaat yang berarti bagi penggunaannya sehingga pengguna akan selalu menggunakan *e-Money* sebagai alat transaksi. Semakin tinggi tingkat kemudahan maka semakin tinggi nilai manfaat dari penggunaan *e-Money*.

4.5.2.2 Kemudahan memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-Money*

Variabel kemudahan memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-Money*. Diperoleh dari hasil koefisien parameter pada *path coefficients* variabel kemudahan terhadap minat menggunakan *e-Money* sebesar 0,240. Semakin tinggi kemudahan maka minat menggunakan *e-Money* semakin tinggi. Hasil nilai t-statistik menunjukkan hasil $2,699 > 1,652$. Berdasarkan hasil t-statistik tersebut mengindikasikan bahwa variabel kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan *e-Money*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua pada penelitian ini **didukung**.

Penelitian Priambodo dan Prabawani (2016), Utami dan Kusumawati (2017), Marchelina dan Pratiwi (2018) membuktikan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-Money*. Dalam kosntruk TAM 3 kemudahan dipengaruhi oleh beberapa poin salah satunya adalah pengalaman dan kualitas hasil yang didapatkan. Ketika pengalaman dan kualitas hasil yang didapat memuaskan dan memberi kemudahan maka pengguna akan menggunakannya secara berkelanjutan.

Implikasi membuktikan bahwa sistem maupun teknologi yang dianggap mudah oleh seorang individu maka akan semakin meningkatkan minat menggunakan *e-Money* karena tidak perlu repot untuk membawa uang tunai dan mengurangi usaha seseorang di dalam mempelajari dan menggunakannya dalam keseharian. Hal ini juga diharapkan bagi penerbit *e-Money* sebagai penyedia layanan dapat mengembangkan fitur layanan agar masyarakat merasa bahwa

penggunaan *e-Money* semakin lebih mudah untuk dipahami dan digunakan sehingga berminat untuk selalu menggunakan layanan tersebut dalam bertansaksi.

4.5.2.3 Kemudahan memiliki pengaruh positif terhadap keamanan dalam penggunaan *e-Money*

Variabel kemudahan memiliki pengaruh positif terhadap variabel keamanan dalam penggunaan *e-Money*. Diperoleh dari hasil parameter koefisien pada *path coefficients* variabel kemudahan terhadap keamanan sebesar 0,438. Hasil t-statistik menunjukkan nilai sebesar $6,815 > 1,652$. Berdasarkan hasil t-statistik tersebut mengindikasikan bahwa variabel kemudahan berpengaruh positif terhadap keamanan dalam penggunaan *e-Money*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengujian pada hipotesis ketiga ini **didukung**.

Penelitian Putri (2018) membuktikan bahwa kemudahan berpengaruh positif terhadap keamanan dalam penggunaan *e-Money*.

Pada teori TAM terdapat dua hal yang mempengaruhi yaitu kemudahan dan manfaat. Keamanan merupakan salah satu hal penting dalam penggunaan teknologi karena menyangkut informasi data pribadi penggunanya. Ketika keamanan menjadi suatu hal yang mudah untuk menggunakan *e-Money* dengan merasa aman dan percaya maka akan memudahkan pengguna dalam menggunakan *e-Money* dalam bertansaksi. Dengan begitu para pengguna tidak khawatir untuk membagi data informasi, merasa aman menyimpan uang dalam *e-Money* tersebut. Bagi penyedia layanan *e-Money* juga diharapkan dapat

meningkatkan kualitas keamanan sistem teknologi yang dirancang tersebut. Semakin tinggi rasa aman tersebut maka akan semakin meningkatkan minat menggunakan *e-Money*.

4.5.2.4 Manfaat memiliki pengaruh negatif terhadap resiko dalam penggunaan *e-Money*

Variabel manfaat memiliki pengaruh negatif terhadap resiko dalam penggunaan *e-Money*. Diperoleh dari hasil parameter koefisien pada *path coefficients* sebesar -0,116. Hasil t-statistik menunjukkan nilai sebesar $1,415 < 1,652$. Berdasarkan hasil t-statistik tersebut mengindikasikan bahwa variabel manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel resiko dalam minat penggunaan *e-Money*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis ke empat ini **tidak diudukung**.

Penelitian Miliani (2013) dan Rahul dan Aurora (2018) membuktikan bahwa manfaat berpengaruh negatif terhadap resiko.

Implikasinya terlihat pada masyarakat di Indonesia yang menggunakan *e-Money*, dimana mereka tidak terlalu memperdulikan betapa besar resikonya selama mereka mendapatkan manfaat dan kemudahan yang dirasakan dalam penggunaan *e-Money* dalam sehari-hari. Setiap sistem dan teknologi yang diciptakan pasti memiliki manfaat dan resiko. Dengan adanya manfaat yang dirasakan pasti juga adanya resiko yang didapat meskipun tidak besar. Namun, dengan meningkatnya pengguna maka pihak provider pasti juga akan meningkatkan kualitas produknya dari berbagai aspek.

4.5.2.5 Manfaat memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-Money*

Variabel manfaat memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-Money*. Diperoleh dari hasil parameter koefisien pada *path coefficients* menunjukkan hasil 0,419. Semakin tinggi manfaat yang diberikan maka semakin banyak pengguna *e-Money*. Hasil t-statistik menunjukkan nilai sebesar 4,544 > 1,652. Berdasarkan hasil uji statistik mengindikasikan bahwa variabel manfaat berpengaruh signifikan terhadap variabel minat menggunakan *e-Money*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis ke lima penelitian ini didukung.

Penelitian Priambodo dan Prabawani (2016) dan Wibowo et al (2016) membuktikan bahwa manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-Money*. Lain halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan et al (2016) yang menyatakan bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-Money*. Kemungkinan dengan responden yang rata-rata adalah mahasiswa dimana mereka beranggapan bahwa manfaat tidak berpengaruh besar untuk membantu produktivitas mereka dalam sehari-hari.

Persepsi manfaat ini dapat disimpulkan bahwa seseorang akan menggunakan sebuah teknologi itu dapat memberikan pengaruh positif dan dapat meningkatkan kinerjanya. Hal ini berimplikasi terhadap para penerbit *e-Money* terus mengembangkan fasilitas pelayanannya agar dapat memberikan keyakinan kepada masyarakat dengan menggunakan *e-Money* dapat memberikan manfaat dengan meningkatkan kinerja pengguna semakin efisien, efektif, dan produktif. Sesuai dengan konstruk TAM, sebarang manfaat yang dirasakan oleh pengguna

ketika menggunakan *e-Money* pasti akan menggunakannya kembali. Semakin tinggi manfaat yang dirasakan maka akan semakin meningkatkan minat menggunakan *e-Money*.

4.5.2.6 Resiko memiliki pengaruh negatif terhadap minat penggunaan *e-Money*

Variabel resiko memiliki pengaruh negatif terhadap variabel minat menggunakan *e-Money*. Diperoleh dari hasil parameter koefisien pada *path coefficients* menunjukkan hasil -0,030. Semakin tinggi tingkat resiko maka minat menggunakan *e-Money* semakin rendah. Hasil uji t-statistik menunjukkan nilai sebesar $0,536 < 1,652$. Berdasarkan hasil uji statistik mengindikasikan bahwa variabel resiko tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel minat menggunakan *e-Money*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis ke enam penelitian ini **tidak didukung**.

Penelitian Priambodo dan Prabawani (2016), Ramadhan et al (2016), membuktikan bahwa variabel resiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan *e-Money*. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Suwwoniponth (2016) yang menyatakan bahwa persepsi resiko berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-Money*. Dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa resiko hanya ada akan merugikan pengguna ketika penggunanya sendiri merasa sistem atau teknologi yang digunakannya merugikan. Jadi tergantung dari bagaimana penilaian atau sudut pandang penggunanya.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa variabel resiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan *e-Money*. Hal ini berimplikasi minat menggunakan *e-Money* dalam menggunakan layanan fitur yang dapat mengindikasikan bahwa semakin tinggi atau semakin rendah resiko maka akan mempengaruhi penggunaan *e-Money* pada pengguna. Resiko timbul dari kekhawatiran pelanggan akan dampak negatif yang mungkin terjadi selama menggunakan *e-Money*. Sehingga semakin tinggi tingkat resiko yang diperoleh saat menggunakan *e-Money* seperti identitas diri tidak terjaga, saldo yang tiba-tiba berkurang, dan keamanan eksternal maka akan mengurangi minat menggunakan *e-Money* dan begitu sebaliknya. Bagi pihak penyedia layanan *e-Money* tentunya akan menurunkan rating penggunaan, maka dari itu dari pihak penyedia layanan *e-Money* juga perlu membenahi dan memperbaharui sistem *e-Money* tersebut secara berkala. Dengan begitu maka tingkat resiko yang akan ditimbulkan semakin rendah dan pengguna semakin berminat untuk menggunakan *e-Money* sebagai alat transaksi.

4.5.2.7 Keamanan memiliki pengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-Money*

Variabel keamanan memiliki pengaruh positif terhadap variabel minat menggunakan *e-Money*. Diperoleh dari hasil parameter koefisien pada *path coefficients* sebesar 0,221. Semakin tinggi tingkat keamanan suatu sistem maka akan semakin meningkatkan minat menggunakan *e-Money*. Hasil t-statistik menunjukkan nilai sebesar $3,163 > 1,652$. Berdasarkan hasil uji statistik mengindikasikan bahwa variabel keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-Money*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis ke tujuh penelitian ini **didukung**.

Penelitian Utami dan Kusumawati (2017), Patel dan Patel (2016), serta Wong dan Mo (2019) membuktikan bahwa keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-Money*.

Implikasi terhadap pengguna keamanan berpengaruh signifikan dalam menggunakan layanan *e-Money* yang dapat mengindikasikan bahwa sistem layanan *e-Money* kompeten dalam memberikan keamanan sebagai aplikasi teknologi keuangan bagi para penggunanya untuk memenuhi kebutuhan mereka. Hal ini dapat menyebabkan pengguna *e-Money* merasa aman dengan sistem layanan *e-Money* yang diberikan. Semakin tinggi tingkat keamanan suatu sistem atau teknologi yang diciptakan maka pengguna akan merasa aman ketika menggunakannya. Informasi data dijaga, saldo tidak akan berkurang meskipun lama tidak digunakan maka minat menggunakan *e-Money* akan meningkat dan begitu sebaliknya. Bagi penyedia layanan *e-Money* juga harus meningkatkan

kualitas keamanan sistem *e-Money* tersebut sehingga pengguna selalu merasa aman ketika menggunakan *e-Money*.

4.5.2.8 Minat penggunaan *e-Money* memiliki pengaruh positif terhadap Penggunaan *e-Money* sesungguhnya.

Variabel minat penggunaan *e-Money* memiliki pengaruh positif terhadap variabel penggunaan *e-Money*. Diperoleh dari hasil parameter koefisien pada *path coefficients* menunjukkan hasil 0,319. Hasil tersebut diinterpretasikan bahwa semakin tinggi nilai minat menggunakan *e-Money* maka akan semakin meningkatkan penggunaan *e-Money* dalam aktivitas sehari-hari. Hasil uji statistik menunjukkan hasil sebesar $4,670 > 1,652$ sehingga terdapat pengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-Money*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengujian hipotesis ke delapan penelitian ini **didukung**.

Penelitian ini didukung Morosan dan Defranco (2016) dan Islam, et al (2017) yang menyatakan bahwa minat menggunakan teknologi berpengaruh positif terhadap penggunaan teknologi.

Hasil tersebut sesuai dengan pernyataan Davis (1998) bahwa minat menggunakan teknologi merupakan konstruk penting di dalam TAM yang menjadi faktor penggunaan teknologi. Maka minat menggunakan *e-Money* memegang peran penting dalam mendorong penggunaan *e-Money* sesungguhnya dalam keseharian untuk terus menggunakannya.

Implikasinya adalah minat masyarakat Indonesia dalam melakukan transaksi pembayaran di berbagai macam tempat untuk memenuhi kebutuhan

menyebabkan masyarakat harus mewujudkan minat tersebut melalui tindakan nyata dengan menggunakan *e-Money* sebagai alat transaksi tanpa repot. Seperti membayar makanan atau minuman, membeli pulsa, membayar tagihan rutin, dan lain sebagainya. Hal itu berarti memudahkan sekaligus memberi manfaat bagi penggunanya dan pengguna merasa aman untuk menggunakannya. Bagi pihak perusahaan penyedia layanan *e-Money* juga sebaiknya selalu memperhatikan inovasi yang sedang trend di kalangan millennial, memperbaharui iklan, fasilitas, sistem, dan layanan untuk menarik perhatian pengguna dengan begitu akan meningkatkan minat penggunaan *e-Money* sekaligus kualitas *e-Money* tersebut.

