

FAKTOR YANG MEMENGARUHI PENGGUNAAN E-MONEY



SKRIPSI

Oleh :

Nama: Eha Taufan Reforma Suluh Ananda

No. Mahasiswa: 16312058

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2020

FAKTOR YANG MEMENGARUHI PENGGUNAAN E-MONEY

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai derajat
Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika

Universitas Islam Indonesia

Oleh:

Nama: Erha Taufan Reforma Suluh Ananda

No. Mahasiswa: 16312058

PROGRAM STUDI AKUNTANSI

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2021

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/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku.”

Yogyakarta, 10 Maret 2021

Penulis,



(Erha Taufan Reforma Suluh Ananda)

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN *E-MONEY*

SKRIPSI

Diajukan Oleh:


Nama: Erha Taufan Reforma Suluh Ananda

No. Mahasiswa: 16312058

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 02 Maret 2021

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yuni', is written over a faint, large watermark of the Universitas Islam Indonesia logo. The logo features a stylized tree or plant with the text 'UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA' around it.

(Yuni Nustini Dra., MAFIS.,Ak.,CA.,Ph.D)

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR /SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL
FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN E-MONEY

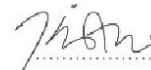
Disusun Oleh : **ERHA TAUFAN REFORMA SULUHANANDA**

Nomor Mahasiswa : **16312058**

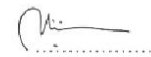
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji dan dinyatakan **LULUS**

Pada hari, tanggal: **Selasa, 06 April 2021**

Penguji/ Pembimbing Skripsi : **Yuni Nustini, Dra., MAFIS., Ak., CA., Ph.D.**



Penguji : **Isti Rahayu, Dra., M.Si., Ak.**



Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia



Prof. Jaka Snyana, SE., M.Si, Ph.D.

MOTTO

“Janganlah kamu bersikap lemah dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya jika kamu beriman.”

(QS. Ali Imrah : 139)

“Dan bersabarlah. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”

(QS. Al-Anfaal : 46)

“Hidup hanya sekali, hidupilah yang berarti.”

- Ahmad Fuadi -

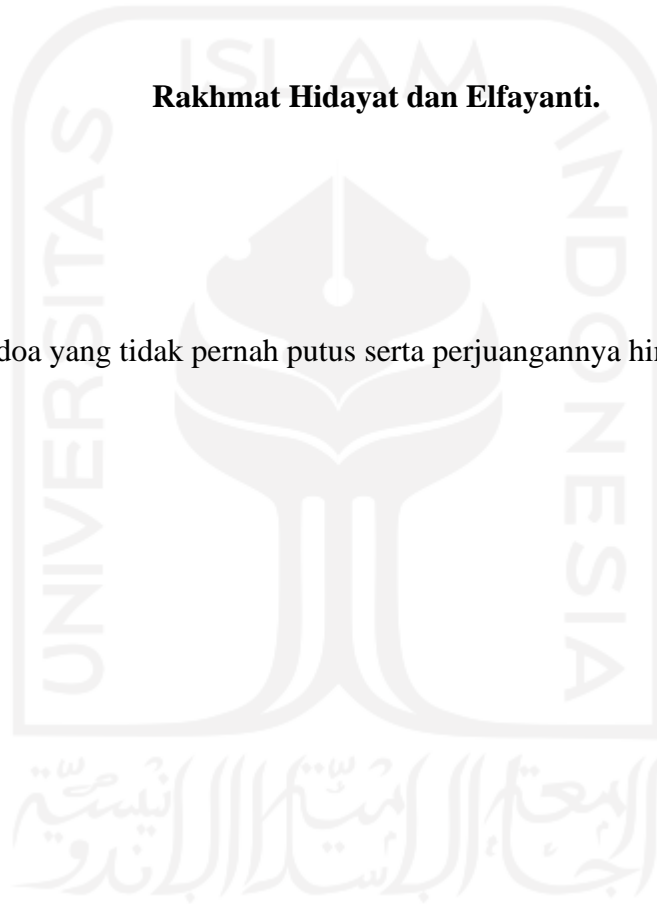
HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Ayah dan Ibu,

Rakhmat Hidayat dan Elfayanti.

Atas doa yang tidak pernah putus serta perjuangannya hingga saat ini.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah rabbil'alamiin, Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah -Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul "**Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *E-Money***" guna memenuhi syarat untuk mencapai derajat Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Sholawat dan salam tak lupa selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang membawa kita dari zaman kebodohan kepada zaman yang terang benderang ini.

Penulisan tugas akhir ini tentunya masih jauh dari kata sempurna karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT semata. Namun, penulis telah mengupayakan usaha terbaik hingga tugas akhir ini dapat selesai dan tersusun dengan baik berkat doa, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak yang tiada henti ditujukan untuk penulis. Oleh karena itu, dengan segenap ketulusan dari hati yang terdalam penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. **Allah SWT** yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, serta segala kemudahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. **Nabi Muhammad SAW** yang telah menjadi suri tauladan.
3. **Ayah Ibu dan Adik, Rakhmat Hidayat, Elfayanti, dan Erha Chrissant Dian Camilla Ananda** atas segala doa, kasih sayang, serta dukungan yang tiada henti hingga membawa penulis sampai di titik ini.

4. **Ibu Yuni Nustini Dra., MAFIS.,Ak.,CA.,Ph.D** selaku dosen pembimbing, yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran, ditengah-tengah kesibukannya dan dengan penuh kesabaran serta ketulusan membimbing dan memberikan pengarahan-pengarahan selama penulisan skripsi hingga selesai.
5. **Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D.** selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
6. **Bapak Jaka Sriyana, SE., M.Si., Ph.D** selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
7. **Bapak Johan Arifin S.E., M.Si., Ph.D.** selaku Ketua Jurusan Akuntansi Universitas Islam Indonesia.
8. **Bapak Dr. Mahmudi. SE., M.Si., CA., CMA** selaku Ketua Prodi Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia
9. **Para dosen Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia** yang telah memberikan segala ilmu dan pengetahuan kepada penulis.
10. **HMJA KOMISI FE UII** yang telah memberikan kesempatan untuk bergabung serta pembelajaran yang membuat penulis dapat berkembang seperti sekarang. Terimakasih untuk HMJA KOMISI 2018/2019 terkhusus PH KOOR HMJA KOMISI 2018/2019 Aufa, Afief, Aya, Fita, Nandhira, Rosita, Devani, Iqbal, Venti, Ajeng, Cholish, dan Jaseim. Serta anggota Departemen *Event Organizer* Fasa, Ara, Cici, dan Rahmat yang telah memberikan banyak kenangan serta pembelajaran. Semoga dimasa depan kita dapat menggapai kesuksesan.

11. **M. Afief dan Nurcholish** yang telah menemani penulis dari pertama menjadi mahasiswa.
12. **Teman teman kontrakan 129A** yang telah menemani penulis selama tinggal di Yogyakarta.
13. **Teman teman Akuntansi FBE UII 2016** yang telah berjuang bersama selama ini.
14. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, Terimakasih.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas bantuan dan doa dari semua pihak tersebut. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian berlipat-lipat ganda. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat. Mohon maaf apabila masih terdapat banyak kekurangan dalam karya ilmiah ini.

Sekian,

Wassalamualaikum Wr, Wb.

Penulis,

Erha Taufan Reforma Suluh Ananda

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN SAMBUTAN | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME..... | iv |
| MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| ABSTRACT..... | xvii |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 LATAR BELAKANG..... | 1 |
| 1.2 RUMUSAN MASALAH | 5 |
| 1.3 TUJUAN PENELITIAN | 6 |
| 1.4 MANFAAT PENELITIAN..... | 6 |
| 1.5 SISTEMATIKA PENULISAN | 7 |
| BAB II..... | 9 |
| KAJIAN PUSTAKA..... | 9 |
| 2.1 LANDASAN TEORI | 9 |
| 2.1 Financial Technology | 9 |
| 2.2 Pembayaran Elektronik (Electronic Payment)..... | 9 |
| 2.3 E-money..... | 11 |
| 2.4 UTAUT 2..... | 12 |
| 2.2 PENELITIAN TERDAHULU | 13 |
| 2.3 HIPOTESIS PENELITIAN..... | 16 |
| 2.3.1 Pengaruh Kinerja yang Diharapkan (<i>Performance Expectancy</i>) Terhadap Penggunaan <i>E-money</i> | 16 |
| 2.3.2 Pengaruh Kemudahan Penggunaan (<i>Effort Expectancy</i>) Penggunaan Terhadap Penggunaan <i>E-Money</i> | 17 |
| 2.3.3 Pengaruh Lingkungan Sosial (<i>Social Influence</i>) Terhadap Penggunaan <i>E-Money</i> | 18 |

| | | |
|------------------------------------|---|----|
| 2.3.4 | Pengaruh Fasilitas Pendukung (<i>Facilitating Condition</i>) Terhadap Penggunaan <i>E-Money</i> | 19 |
| 2.3.5 | Pengaruh Motivasi Hedonis (<i>Hedonic Motivation</i>) Terhadap Penggunaan <i>E-Money</i> | 19 |
| 2.3.6 | Pengaruh Biaya Terhadap Penggunaan <i>E-Money</i> | 20 |
| 2.3.7 | Pengaruh Penggunaan <i>E-Money</i> Terhadap Kebiasaan Penggunaan (<i>Habit</i>) | 21 |
| 2.4 | RERANGKA PENELITIAN | 22 |
| BAB III | | 23 |
| METODE PENELITIAN..... | | 23 |
| 3.1 | POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN | 23 |
| 3.1.1 | Populasi dan Sampel | 23 |
| 3.2 | SUMBER DATA DAN METODE PENGUMPULAN DATA..... | 23 |
| 3.3 | VARIABEL PENELITIAN | 24 |
| 3.3.1 | Variabel Independen | 24 |
| 3.3.2 | Variabel Intervening | 30 |
| 3.3.3 | Variabel Dependen..... | 31 |
| 3.4 | METODE ANALISIS DATA | 32 |
| 3.4.1 | Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)..... | 32 |
| 3.4.2 | Model Struktural (<i>Inner Model</i>)..... | 33 |
| BAB IV | | 34 |
| ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN | | 34 |
| 4.1 | HASIL PENGUMPULAN DATA..... | 34 |
| 4.2 | KARAKTERISTIK RESPONDEN | 35 |
| 4.2.1. | Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin | 35 |
| 4.3 | ANALISIS KUANTITATIF | 35 |
| BAB V | | 46 |
| SIMPULAN DAN SARAN | | 46 |
| 5.1 | KESIMPULAN | 46 |
| 5.2 | KETERBATASAN PENELITIAN | 47 |
| 5.3 | IMPLIKASI PENELITIAN | 47 |
| 5.4 | SARAN | 48 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 49 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Data..... | 34 |
| Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin..... | 35 |
| Tabel 4.3 <i>Outer Loadings</i> | 36 |
| Tabel 4.4 Uji Reliabilitas..... | 38 |
| Tabel 4.5 <i>R-square</i> | 39 |
| Tabel 4.6 Hasil <i>Path Coefficients</i> | 40 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Rerangka Model UTAUT2..... | 13 |
| Gambar 2.2 Rerangka Penelitian..... | 22 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1: Kuisisioner Penelitian..... | 53 |
| Lampiran 2: Data Kuisisioner Yang Diterima..... | 64 |
| Lampiran 3: Tabulasi Data..... | 65 |
| Lampiran 4: Pengujian Data..... | 81 |
| Lampiran 5: Hasil Pengujian Data..... | 82 |
| Lampiran 6: Uji Hipotesis..... | 86 |



ABSTRACT

E-Money is an electronic form of payment in which the value of the money is stored in an electronic media. The purpose of this study was to determine the effect of performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, and costs on the use of e-money and the effect of using e-money on usage habits based on the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2). Respondents in this study were 210 people who have used e-money. The data in this study were obtained by distributing online questionnaires. The results of this study indicate that the expected performance, business expectations, supporting facilities, hedonic motivation, and costs have a positive and significant effect on the use of e-money, the use of e-money has a positive and significant effect on usage habits.

Keywords: *e-money, UTAUT 2, performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, costs, use of e-money, habits.*

ABSTRAK

E-Money merupakan sebuah alat pembayaran dengan bentuk elektronik yang mana nilai dari uang tersebut disimpan dalam sebuah media yang bersifat elektronik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kinerja yang diharapkan, ekspektasi usaha, lingkungan sosial, fasilitas pendukung, motivasi hedonis, dan biaya terhadap penggunaan e-money serta pengaruh penggunaan e-money terhadap kebiasaan penggunaan yang didasari oleh teori Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2). Responden pada penelitian ini adalah 210 orang yang pernah menggunakan e-money. Data pada penelitian ini didapatkan dengan menyebarkan kuisioner online. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kinerja yang diharapkan, ekspektasi usaha, fasilitas pendukung, motivasi hedonis, dan biaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan e-money, penggunaan e-money berpengaruh positif dan signifikan terhadap kebiasaan penggunaan.

Kata Kunci: *e-money, UTAUT 2, kinerja yang diharapkan, ekspektasi usaha, lingkungan sosial, fasilitas pendukung, motivasi hedonis, biaya, penggunaan e-money, kebiasaan penggunaan.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Saat ini perkembangan teknologi informasi dirasakan semakin pesat. Perkembangan ini telah memberikan kesempatan kepada para pengusaha untuk meningkatkan kapasitas usahanya termasuk pengadopsian metode baru dalam cara-cara bertransaksi khususnya transaksi pembayaran dan penerimaan uang. Semakin lama inovasi dalam cara pembayaran semakin banyak, salah satunya adalah penggunaan *Electronic-Money (E-money)*.

E-money merupakan sebuah alat pembayaran dengan bentuk elektronik yang mana nilai dari uang tersebut disimpan dalam sebuah media yang bersifat elektronik. Penggunaan *E-money* sebagai alat pembayaran di Indonesia sudah diperkenalkan sejak tahun 2007. Dalam beberapa tahun terakhir instrument pembayaran ini telah melakukan beberapa inovasi, termasuk di Indonesia. Penggunaan *electronic money (E-money)* di Indonesia yang merupakan salah satu metode pembayaran hingga bulan September 2019 sejumlah 359.670.019 unit (Bank Indonesia, 2020). Penggunaan *E-money* itu sendiri memiliki berbagai manfaat seperti memberikan kemudahan dan kecepatan ketika melakukan transaksi, tidak ada pengembalian dana dalam bentuk barang (misalnya permen), serta dapat digunakan pada transaksi yang frekuensinya tinggi namun memiliki nilai yang kecil (Bank Indonesia, 2013). Dalam satu sisi *E-money* memang memberikan banyak manfaat, namun di sisi lain *E-money* juga memiliki beberapa risiko seperti dapat hilang dan digunakan oleh pihak lain, serta dengan kurangnya

pemahaman tentang *E-money* pengguna dapat ditipu oleh pihak lain. *E-money* dapat dipandang sebagai dinamika perkembangan yang terus menerus karena dampaknya yang tidak terlalu signifikan bagi kebiasaan individu (Miliani, Purwanegara, Tantri, & Indriani, 2013).

Saat ini penggunaan instrumen *E-money* di Indonesia sudah menyentuh angka 278.078.749 unit, sekitar 94,99% dari populasi Indonesia (273.523.615 penduduk (Worldometers, 2020)) meningkat sebesar 85,99% (Miliani et al., 2013). Data tersebut menunjukkan *E-money* sudah berkembang dengan signifikan di Indonesia.

Meningkatnya jumlah pengguna *E-money* membuat banyak pihak menggunakan *E-money* sebagai salah satu metode pembayarannya, karena hal tersebut para pihak penyedia *E-money* banyak melakukan inovasi serta perbaikan terhadap produknya baik itu dari segi kemudahan hingga segi keamanan dari *E-money* tersebut.

Berkembangnya penggunaan *E-money* di masyarakat membuat penulis ingin melakukan penelitian untuk mengetahui faktor-faktor apa yang memiliki pengaruh terhadap intensitas penggunaan *E-money*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2).

UTAUT2 telah sering digunakan sebagai dasar dari penelitian untuk mengetahui faktor yang berpengaruh terhadap penerimaan teknologi di berbagai negara. Faktor pertama *performance expectancy*, Alalwan, Dwivedi, & Rana,

(2017) dalam penelitiannya menyebutkan *behavioral intention* (minat penggunaan) secara positif dipengaruhi oleh *performance expectancy*, namun dalam penelitian Mustaqim, Kusyanti, & Aryadita, (2018) menyatakan bahwa *performance expectancy* tidak secara signifikan memengaruhi *behavioral intention*. Faktor kedua yaitu *effort expectancy* dalam penelitian Alalwan et al., (2017) disebutkan bahwa *effort expectancy* memengaruhi *behavioral intention* secara signifikan, di samping itu Oliveira, Thomas, Baptista, & Campos, (2016) menyatakan bahwa *effort expectancy* tidak memengaruhi *behavioral intention* secara signifikan. Faktor ketiga, *social influence*, Anggraini & Rachmawati, (2019) menyatakan bahwa *social influence* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention*, penelitian dari Alalwan et al., (2017) menyatakan bahwa *social influence* tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention*. Keempat, faktor *facilitating conditions* yang terdapat di dalam penelitian Morosan & DeFranco, (2016) menyebutkan bahwa *facilitating conditions* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention*, sedangkan dalam penelitian Indrawati & Putri (2018) menyatakan *facilitating conditions* tidak berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention*. Kelima, faktor *hedonic motivation*, dalam penelitian Indrawati & Putri, (2018) menyatakan *hedonic motivation* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention*, sedangkan pada penelitian Gupta, Dogra, & George (2018) menyatakan *hedonic motivation* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *behavioral intention*. Keenam, Faktor *price value* berdasarkan penelitian Alalwan et al. (2017) berpengaruh positif terhadap *behavioral intention*, sedangkan penelitian yang telah dilakukan oleh Oliveira et al. (2016) menyatakan *price value* tidak memengaruhi *behavioral intention*. Ketujuh,

faktor *habit* berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Venkatesh, Thong, & Xu, 2012) berpengaruh positif terhadap *behavioral intention*. Berdasarkan hasil tersebut peneliti ingin kembali menguji model UTAUT2.

Penelitian ini didasari oleh penelitian yang dilakukan oleh Venkatesh et al., (2012) dengan melakukan pengujian terhadap model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2). *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) adalah pengembangan dari model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) pertama di mana UTAUT2 meneliti beberapa faktor yaitu *performance expectancy* (ekspektasi kinerja), *effort expectancy* (ekspektasi usaha), *social influence* (pengaruh social), *facilitating conditions* (fasilitas pendukung), *hedonic motivations* (motivasi hedonis), *price value* (nilai harga) dan kebiasaan (*habit*) yang memengaruhi *behavioral intention* (minat penggunaan) terhadap teknologi yang baru.

Penggunaan *E-money* belakangan ini meningkat penggunaannya, sehingga penulis ingin melakukan penelitian terhadap penggunaan *E-money* dengan menggunakan UTAUT2 dengan beberapa modifikasi agar dapat menghasilkan penelitian yang bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait. Berdasarkan penjabaran tersebut, judul dari penelitian ini adalah **“Analisis Faktor Faktor yang memengaruhi Penggunaan *E-Money*”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, berikut ini merupakan rumusan masalah yang dapat diambil dari penelitian yang akan dilakukan:

1. Apakah Kinerja yang Diharapkan (*performance expectancy*) berpengaruh terhadap penggunaan *E-money*?
2. Apakah Ekspektasi Usaha (*effort expectancy*) berpengaruh terhadap penggunaan *E-money*?
3. Apakah Lingkungan Sosial berpengaruh terhadap penggunaan *E-money*?
4. Apakah Fasilitas Pendukung (*facilitating condition*) berpengaruh terhadap penggunaan *E-money*?
5. Apakah Motivasi Hedonis (*hedonic motivation*) berpengaruh terhadap penggunaan *E-money*?
6. Apakah Biaya berpengaruh terhadap penggunaan *E-money*?
7. Apakah Penggunaan *e-money* berpengaruh terhadap kebiasaan (*habit*) menggunakan?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh Kinerja yang Diharapkan (*performance expectancy*) terhadap penggunaan *E-money*
2. Mengetahui pengaruh Ekspektasi Usaha (*effort expectancy*) terhadap penggunaan *E-money*
3. Mengetahui pengaruh Lingkungan Sosial terhadap penggunaan *E-money*
4. Mengetahui pengaruh fasilitas pendukung (*facilitating conditions*) terhadap penggunaan *E-money*
5. Mengetahui pengaruh Motivasi Hedonis (*hedonic motivation*) terhadap penggunaan *E-money*
6. Mengetahui pengaruh Biaya terhadap penggunaan *E-money*
7. Mengetahui pengaruh Penggunaan *E-money* terhadap Kebiasaan penggunaan (*habit*)

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan ulasan di atas maka manfaat penelitian ini untuk berbagai pihak adalah:

Pihak Masyarakat dan Pengguna *Fintech Lending*

Penelitian yang dilakukan akan memberikan pengetahuan kepada para pengguna *e-money* tentang kelebihan serta kekurangannya, selain itu agar penelitian ini dapat menjadi acuan penggunaan *e-money* bagi para pengguna.

Pihak Akademisi

Penelitian ini akan menguji dan membuktikan keandalan dari model UTAUT2.

Pihak Perusahaan

Hasil dari penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan perusahaan untuk mengembangkan dan menyempurnakan *e-money*.

Pihak Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti lebih dalam tentang penggunaan *e-money*. Selain itu, penelitian ini juga akan memicu penulis untuk mempelajari dan meneliti lebih dalam lagi berkaitan dengan sistem penerimaan suatu teknologi baru.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan skripsi yang akan digunakan pada penelitian ini terdiri dari lima bab yang terdiri dari pendahuluan, kajian pustaka, metodologi penelitian, analisis data dan pembahasan, serta simpulan dan saran. Sistematika penulisan disajikan dengan model sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan dijelaskan berbagai hal yang mendasari penelitian ini. Bab I berisikan latar belakang dari penelitian, rumusan masalah pada penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan penelitian.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini akan dijelaskan landasan teori dari permasalahan di teliti, penelitian-penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, serta gambaran rerangka penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bagian ini menjelaskan tentang metode penelitian yang akan dilakukan. Metodologi penelitian terdiri dari populasi penelitian, sampel penelitian, variabel penelitian, uji instrumen penelitian dan metode analisis data.

BAB IV : ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan menjabarkan serta menguraikan segala hasil dari metode penelitian yang telah dilaksanakan berdasarkan pengukuran yang telah dilaksanakan.

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini menampilkan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan, implikasi dari penelitian, keterbatasan yang dialami dalam penelitian, dan saran yang diberikan oleh peneliti untuk berbagai pihak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 LANDASAN TEORI

2.1 Financial Technology

Financial Technology (Fintech) merupakan suatu tingkatan pembeda yang terutama menggambarkan sektor teknologi keuangan dalam berbagai operasi perusahaan, yang terutama membahas peningkatan kualitas dengan menggunakan teknologi informasi. *Fintech* telah banyak dibicarakan karena telah mendorong pengembangan teknis, ekspektasi inovasi bisnis, penghematan biaya, serta permintaan pelanggan. FinTech dianggap sebagai salah satu investasi utama untuk sebagian besar perusahaan keuangan yang kompetitif. Ekspektasi untuk menggunakan FinTech telah menyebabkan tantangan besar dalam adopsi dan perencanaannya (Gai, Qiu, & Sun, 2018).

2.2 Pembayaran Elektronik (Electronic Payment)

Penggunaan teknologi sangat akrab dalam kehidupan sehari-hari. Dalam sektor pembayaran, saat ini terdapat sebuah metode pembayaran yang bersifat elektronik atau yang dikenal dengan *e-payment*. *E-payment* sendiri secara harafiah dapat diartikan sebagai transaksi atau pembayaran secara non-tunai yang umumnya dilakukan dalam kegiatan *e-commerce*. Pengertian dari pembayaran elektronik itu sendiri merupakan suatu proses pembayaran/transaksi yang dilakukan tanpa menggunakan instrumen kertas (Tella, 2012). Saat ini, penggunaan *e-payment* semakin banyak digunakan di Indonesia. Hal ini disebabkan karena sudah banyak masyarakat yang memegang prinsip tidak memegang uang tunai sama sekali atau

yang biasa dikenal dengan istilah *cashless*. Dengan adanya *e-payment* tentunya sangat memudahkan masyarakat yang menggunakannya dalam melakukan transaksi tanpa mempertimbangkan jarak yang dapat menghambat transaksi yang dilakukan. Dengan menggunakan *e-payment*, pengguna hanya melakukan *one click* untuk melakukan berbagai macam pembayaran. Sumanjeet (2009), mengemukakan bahwa pembayaran elektronik dikategorikan menjadi empat, yaitu :

1. Kartu Kredit Online (*Online Credit Card*)

Penggunaan kartu kredit sudah sering kita jumpai di masyarakat. Namun terdapat perbedaan pada kartu kredit online dengan kartu kredit biasa. Perbedaan diantara keduanya adalah kartu kredit online tidak menyediakan kartu fisik dan juga menganut sistem online serta hanya berupa digital saja. Hal tersebut dapat mempermudah pengguna saat melakukan transaksi maupun melakukan penundaan pembayaran secara *online*.

2. Sistem Cek Elektronik (*Electronic Cheque System*)

Sistem cek yang umumnya kita ketahui adalah cek yang berbentuk kertas. Namun, seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, maka terciptalah cek yang bersifat elektronik. Prinsip diantara cek kertas dan elektronik ini pada dasarnya sama. Namun, pada cek elektronik, pengisian data, nominal, serta tanda tangan dapat dilakukan secara digital.

3. Uang Tunai Elektronik (*Electronic Cash*)

Uang tunai elektronik (*electronic cash*) dapat memungkinkan penggunanya mengambil uang dari bank miliknya lalu menggunakan tanpa perlu menggunakan

identitas (Camenisch, Lysyanskaya, & Meyerovich, 2007). *E-cash* sendiri dapat digunakan sebagai alat pembayaran untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan secara elektronik.

4. Kartu Serbaguna (*Smart Cards*)

Smart Cards pada dasarnya memiliki kesamaan dengan kartu lainnya. di mana saat transaksi terjadi uang akan di debet secara otomatis melalui mesin khusus. Contoh dari *smart cards* yang banyak digunakan di Indonesia sendiri adalah ATM serta *e-money*.

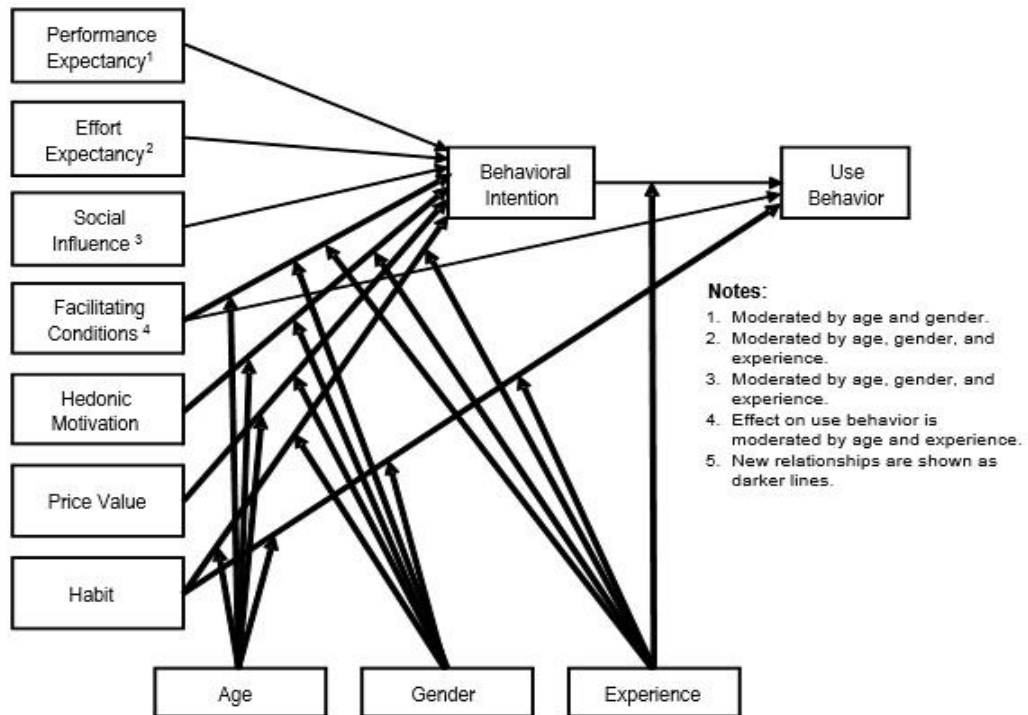
2.3 E-money

E-money merupakan sebuah alat pembayaran dengan bentuk elektronik yang mana nilai dari uang tersebut disimpan dalam sebuah media yang bersifat elektronik. Penggunaan *E-money* sebagai alat pembayaran di Indonesia sudah diperkenalkan sejak tahun 2007. Dalam beberapa tahun terakhir instrument pembayaran ini telah melakukan beberapa inovasi. Penggunaan *E-money* itu sendiri memiliki berbagai manfaat seperti memberikan kemudahan dan kecepatan ketika melakukan transaksi, tidak ada kembalian dalam bentuk barang, serta dapat digunakan pada transaksi yang frekuensinya tinggi namun memiliki nilai yang kecil. *E-money* dapat dipandang sebagai dinamika perkembangan yang terus menerus karena dampaknya yang tidak terlalu signifikan bagi kebiasaan individu (Miliani et al., 2013).

2.4 UTAUT 2

Seiring dengan berkembangnya zaman serta teknologi, UTAUT banyak digunakan sebagai dasar teori dalam penelitian mengenai penerimaan teknologi. Namun, dengan berbagai faktor yang baru seperti budaya, populasi, bahkan penambahan konstruk yang baru dalam berbagai penelitian, maka (Venkatesh et al., 2012) mengembangkan kembali model UTAUT agar dapat menambah prediksi dari penerimaan teknologi pada era yang lebih modern. Venkatesh et al. (2012) memasukkan aspek yang lebih luas tentang konsumen pada era yang berbeda, maka dilakukan modifikasi dengan menambahkan beberapa konstruk yang baru pada model penelitiannya. Sehingga, terciptalah model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) dengan 7 konstruk penelitian yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Hedonic Motivation*, *Price Value*, dan *Habit*. Apabila dibandingkan dengan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT), model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) berhasil menjelaskan varians dari minat penggunaan sebesar 74% (Venkatesh et al., 2012).

Rerangka Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2*
(UTAUT2)



Sumber : (Venkatesh et al., 2012)

Gambar 2.1 Rerangka Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2)

2.2 PENELITIAN TERDAHULU

Morosan & DeFranco (2016) melakukan suatu pengujian terhadap minat pembayaran dengan penggunaan aplikasi pada pengguna, penelitian ini dilakukan di Amerika dengan memakai model UTAUT2. Penelitian ini melibatkan responden sejumlah 794 yang mana mereka merupakan pelanggan hotel yang terdapat di Amerika. Penelitian ini menggunakan konstruk dari ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi pendukung, motivasi hedonis, penggunaan *e-money*

serta kebiasaan. Dalam penelitian tersebut diketahui bahwa konstruk ekspektasi kinerja, motivasi hedonis, serta kebiasaan berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi pembayaran perhotelan di Amerika. Namun, untuk konstruk lainnya terbukti tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi pembayaran di Amerika.

Dalam penelitian Oliveira et al. (2016) menggunakan model UTAUT2 tentang minat penggunaan serta minat merekomendasikan sebuah aplikasi. Penelitian ini dilakukan di Portugal serta melibatkan 301 orang sebagai responden. Konstruk yang digunakan dalam penelitian ini adalah ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, motivasi hedonis, nilai harga, pengaruh sosial, fasilitas pendukung, serta menambahkan kecocokan, inovasi dan yang terakhir yaitu persepsi keamanan teknologi. Dari 9 konstruk yang diujikan terhadap minat penggunaan, ekspektasi kinerja, pengaruh social, kecocokan, inovasi, dan persepsi keamanan teknologi dinilai dapat memengaruhi minat penggunaan aplikasi tersebut. Di samping itu konstruk lainnya tidak terbukti berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi tersebut.

Penelitian yang lain dilakukan oleh Khalilzadeh et al. (2017). Penelitian ini dilakukan di Amerika dan menggunakan UTAUT2. Penelitian ini membahas tentang minat penggunaan *mobile payment* pada individu yang telah memiliki *smartphone* dan secara rutin mengunjungi restoran untuk makan. Konstruk yang digunakan pada penelitian tersebut adalah fasilitas pendukung, ekspektasi usaha, ekspektasi kinerja, pengaruh social, motivasi hedonis dan menambahkan efikasi diri, sikap, dan keamanan. Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa pengaruh

sosial, motivasi hedonis, ekspektasi kinerja, dan keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi tersebut. Sedangkan kepercayaan dan fasilitas pendukung dinilai tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Alalwan et al. (2017) yang meneliti tentang penerimaan teknologi pada *m-banking*. Responden dalam penelitian ini berasal dari pelanggan berbagai bank yang terdapat di Jordan. Penelitian ini menggunakan 7 konstruk yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, fasilitas pendukung, motivasi hedonis, dan nilai harga, serta menambah konstruk kepercayaan pelanggan. Dari penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, fasilitas pendukung, motivasi hedonis, nilai harga, dan kepercayaan pelanggan memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan pada aplikasi tersebut. Sedangkan pengaruh social tidak memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi tersebut.

Indrawati & Putri, (2018) melakukan penelitian tentang minat menggunakan kembali fitur *Go-Pay* pada aplikasi Gojek di Indonesia. Pada penelitian ini, penulis menggunakan konstruk ekspektasi kinerja, pengaruh social, fasilitas pendukung, motivasi hedonis, orientasi penghematan harga dan kebiasaan, serta menambahkan konstruk kepercayaan. Penelitian ini membuktikan bahwa pengaruh social, motivasi hedonis, orientasi penghematan harga dan kebiasaan berpengaruh terhadap minat menggunakan kembali aplikasi *Go-Pay*. Namun, *performance expectancy* dan *facilitating conditions* tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan kembali aplikasi *Go-Pay*.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Anggraini & Rachmawati (2019) membahas tentang penerimaan terhadap *mobile payment* OVO. Pada penelitian ini terdapat 400 responden. Konstruk yang digunakan dalam penelitian ini adalah ekspektasi usaha, ekspektasi kinerja, fasilitas pendukung, pengaruh sosial, motivasi hedonis, nilai harga, minat penggunaan, dan menambahkan konstruk kepercayaan. Hasil dari penelitian ini adalah konstruk yang memiliki pengaruh positif terhadap penerimaan aplikasi tersebut adalah fasilitas pendukung, pengaruh sosial, motivasi hedonis, nilai harga, minat penggunaan dan kepercayaan. Sedangkan, ekspektasi usaha dan *performance expectancy* dinilai tidak berpengaruh positif terhadap penerimaan aplikasi tersebut.

2.3 HIPOTESIS PENELITIAN

2.3.1 Pengaruh Kinerja yang Diharapkan (*Performance Expectancy*)

Terhadap Penggunaan *E-money*

Secara umum ketika melakukan sebuah pekerjaan, manusia pasti ingin menyelesaikan pekerjaannya dengan mudah dan memiliki hasil yang sebaik mungkin. Untuk memenuhi hal tersebut maka memerlukan sebuah alat bantu yang dapat mempermudah dalam melakukan pekerjaan. *Performance Expectancy* merupakan sebuah tingkat keyakinan seseorang terhadap sebuah sistem, di mana sistem tersebut dapat memberikan manfaat dalam pekerjaannya (Venkatesh, Morris, Davis, & Davis, 2003). Kemudahan dari penggunaan *e-Money* dapat menjadi sebuah alasan mengapa banyak orang yang menggunakannya. Ketika seseorang merasa mendapatkan kemudahan dengan suatu sistem yang ada, maka itu dapat menjadi alasan serta pemicu yang kuat agar minat penggunaan muncul.

Oliveira et al. (2016) dalam penelitiannya yang dilakukan di Portugal menjelaskan bahwa *performance expectancy* dinilai memengaruhi minat penggunaan secara signifikan. *Performance expectancy* juga terbukti merupakan predictor yang berpengaruh paling kuat terhadap penerimaan teknologi (Venkatesh et al., 2003). Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H1 : Kinerja yang Diharapkan (*Performance Expectancy*) Berpengaruh Positif Terhadap Penggunaan *E-Money*

2.3.2 Pengaruh Kemudahan Penggunaan (*Effort Expectancy*) Penggunaan Terhadap Penggunaan *E-Money*

Saat memilih sebuah teknologi baru yang akan digunakan, pengguna pasti akan mempertimbangkan dampak dari penggunaan teknologi tersebut, Tingkat kemudahan menjadi salah satu faktor yang diinginkan oleh pengguna. Ketika pengguna sudah merasakan kemudahan dalam penggunaan sebuah teknologi, maka akan muncul rasa nyaman akan penggunaan teknologi tersebut yang mana akan memunculkan keinginan untuk menggunakan dari dalam diri pengguna. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Alalwan et al. (2017) di Jordan, diketahui bahwa *effort expectancy* memiliki pengaruh yang secara signifikan dapat memengaruhi dalam menggunakan sebuah teknologi. Berarti, semakin besar kemudahan yang dirasakan oleh pengguna, maka akan semakin besar pula penggunaan yang dirasakan pengguna. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Venkatesh et al., 2012a) menyatakan bahwa ekspektasi usaha memiliki pengaruh positif terhadap penggunaan suatu teknologi. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H2 : Kemudahan Penggunaan (*Effort Expectancy*) Berpengaruh Positif Terhadap Penggunaan *E-Money*

2.3.3 Pengaruh Lingkungan Sosial (*Social Influence*) Terhadap Penggunaan *E-Money*

Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan manusia lain dalam kehidupannya, termasuk dalam pengambilan keputusan. Manusia terkadang cenderung mendengarkan saran dari orang lain dalam mengambil keputusan. Dalam menerima sebuah teknologi baru, tentunya membuat pelanggan harus memiliki keyakinan yang tinggi atas teknologi tersebut. Informasi serta dorongan yang diberikan oleh orang-orang di sekitar memiliki peran penting untuk memengaruhi minat penggunaan terhadap teknologi yang akan digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini & Rachmawati (2019) membuktikan bahwa *social influencing* terbukti memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap penerimaan dari sebuah teknologi. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Venkatesh et al., 2012a) menyatakan bahwa lingkungan sosial memiliki pengaruh positif terhadap penggunaan suatu teknologi. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H3 : Lingkungan Sosial (*Social Influence*) Berpengaruh Positif Terhadap Penggunaan *E-Money*

2.3.4 Pengaruh Fasilitas Pendukung (*Facilitating Condition*) Terhadap

Penggunaan *E-Money*

Ketika memilih untuk menggunakan suatu teknologi, maka akan ada banyak faktor yang perlu dipertimbangkan sebelumnya. Salah satunya adalah penyediaan fasilitas yang dapat mendukung teknologi tersebut. Sehingga ketika muncul sebuah masalah saat teknologi tersebut digunakan, penyedia layanan dari teknologi tersebut dapat menyelesaikan masalah dengan baik. Faktor *facilitating condition* menjadi suatu hal yang dinilai cukup penting dalam memengaruhi penggunaan sebuah teknologi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Alalwan et al. (2017) membuktikan bahwa *facilitating condition* berpengaruh terhadap penggunaan suatu teknologi. Penelitian yang dilakukan oleh (Venkatesh et al., 2012a) juga menyatakan bahwa fasilitas pendukung berpengaruh positif terhadap penggunaan suatu teknologi. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H4 : Fasilitas Pendukung (*Facilitating Condition*) Berpengaruh Positif Terhadap Penggunaan *E-Money*

2.3.5 Pengaruh Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*) Terhadap

Penggunaan *E-Money*

Perasaan gembira yang muncul saat menggunakan suatu teknologi akan menjadi suatu hal penting bagi penggunanya. Ketika pengguna menemukan suatu keunggulan dari teknologi yang digunakan, maka akan muncul rasa kepuasan di dalam diri pengguna. Kepuasan serta kebahagiaan yang muncul ketika menggunakan sebuah teknologi akan meningkatkan intensitas pelanggan untuk

menggunakan teknologi tersebut dibandingkan dengan yang lainnya. Sehingga kebahagiaan dapat meningkatkan penggunaan dari sebuah teknologi. Hal ini juga terdapat di dalam penelitian yang dilakukan oleh Khalilzadeh et al. (2017) bahwa dalam penelitian yang telah dilakukannya kepada pelanggan restoran di Amerika, membuktikan *hedonic motivations* berpengaruh terhadap penggunaan suatu teknologi. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Venkatesh et al., 2012a) menyatakan bahwa motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap penggunaan suatu teknologi. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H5 : Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*) Berpengaruh Positif Terhadap Penggunaan *E-Money*

2.3.6 Pengaruh Biaya Terhadap Penggunaan *E-Money*

Ketika seseorang ingin memperoleh sesuatu, maka akan ada pengorbanan yang harus dikeluarkan. Selain nilai yang didapat dari sebuah teknologi, nilai dari pengorbanan yang dikeluarkan juga menjadi pertimbangan. Dalam hal ini, pengguna harus menilai apakah keuntungan yang ia dapatkan sebanding dengan biaya yang dikeluarkan untuk menggunakan sebuah teknologi. Ketika pengguna telah memiliki harga tersendiri untuk suatu teknologi, maka ia tidak akan ragu untuk menggunakannya. Selain itu, biaya terbukti memiliki pengaruh positif terhadap penggunaan suatu teknologi (Indrawati & Putri, 2018). Berdasarkan penelitian Alalwan et al. (2017) biaya memiliki pengaruh positif terhadap penggunaan suatu teknologi, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Oliveira et al. (2016) menyatakan biaya tidak memengaruhi penggunaan suatu teknologi. Penelitian yang

dilakukan oleh (Venkatesh et al., 2012a) menyatakan bahwa biaya berpengaruh positif terhadap penggunaan suatu teknologi. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H6 : Biaya Berpengaruh Positif Terhadap Penggunaan *E-Money*

2.3.7 Pengaruh Penggunaan *E-Money* Terhadap Kebiasaan Penggunaan (*Habit*)

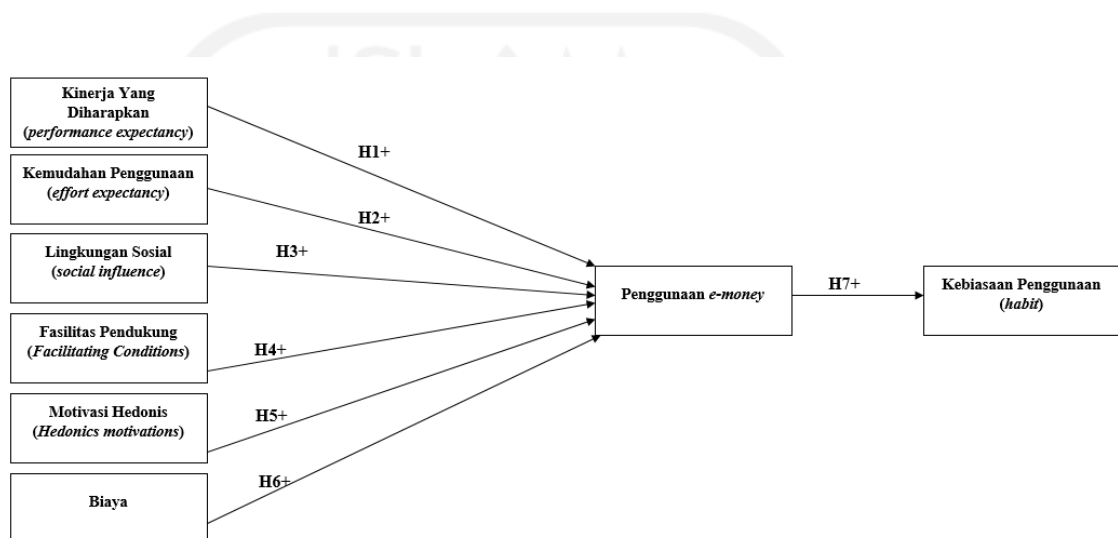
Ketika menggunakan suatu teknologi yang baru, maka akan timbul rasa untuk menggunakannya kembali apabila hasil yang diberikan oleh teknologi memuaskan penggunanya. Hal tersebut akan membuat pengguna menjadi terbiasa menggunakan teknologi tersebut dan akan membuat pengguna memiliki kebiasaan untuk menggunakan teknologi tersebut. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H7 : Penggunaan *E-money* Berpengaruh Positif Terhadap Kebiasaan Penggunaan

2.4 RERANGKA PENELITIAN

Rerangka yang digunakan pada penelitian ini merupakan replikasi dari penelitian yang telah dilakukan oleh Venkatesh et al. (2012) dengan beberapa modifikasi. Sehingga peneliti membuat model rerangka penelitian sebagai berikut:

Model Rerangka Penelitian



Gambar 2.2 Rerangka Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

3.1.1 Populasi dan Sampel

Penelitian ini menggunakan populasi masyarakat Indonesia yang pernah menggunakan *E-money*. Proses perolehan sampel yang dapat mewakili populasi dilakukan dengan metode *purposive sampling* yang sesuai dengan kriteria tertentu agar sampel sesuai dengan kebutuhan dari penelitian. Untuk menentukan batas minimum dari sampel yang akan diteliti, bergantung dengan banyaknya indikator penelitian dikalikan 10 (Hair, Ringle, & Sarstedt, 2011). Sehingga, perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} N &= 7 \text{ variabel} \times 10 \\ &= 70 \text{ sampel} \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka minimum sampel yang dibutuhkan adalah 70 sampel. Namun guna menstabilkan pengolahan data, maka peneliti akan menggunakan 200 sampel.

3.2 SUMBER DATA DAN METODE PENGUMPULAN DATA

Sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer tersebut didapatkan langsung dari sampel penelitian dengan menggunakan teknik survey menggunakan kuesioner *online*. Penyebaran kuesioner secara *online* dilakukan dengan mempertimbangkan efisiensi waktu dan pandemic Covid-19 yang sedang terjadi guna mendapatkan hasil responden yang optimal.

Dalam kuesioner daring tersebut akan menggunakan skema penilaian skala likert yang merupakan skala penilaian untuk mengukur pendapat, persepsi, atau sikap seseorang atau sekelompok orang dengan memberikan rentang nilai. Skala pengukuran yang digunakan untuk setiap nilai pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner adalah skala likert dengan poin skala 1-6, yang mana 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (agak tidak setuju), 4 (agak setuju), 5 (setuju), 6 (sangat setuju) sebagaimana digunakan Anggraini dan Rachmawati (2019).

3.3 VARIABEL PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan 3 jenis variabel, yaitu variabel dependen, variabel independen dan variabel intervening. Dalam penelitian ini variabel dependen adalah kebiasaan penggunaan (*habit*). Variabel independen dalam penelitian ini adalah Kinerja yang diharapkan, kemudahan penggunaan, lingkungan sosial, fasilitas pendukung, motivasi hedonis, dan biaya. Sedangkan variabel intervening yang terdapat pada penelitian ini adalah penggunaan *e-money*. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.3.1 Variabel Independen

Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat (Ridha, 2017). Dalam penelitian ini terdapat 6 variabel independen yaitu Kinerja yang diharapkan, kemudahan penggunaan, lingkungan sosial, fasilitas pendukung, motivasi hedonis, dan biaya.

1. Kinerja Yang Diharapkan (*performance expectancy*)

Menurut Venkatesh et al. (2012), *performance expectancy* adalah tingkat keyakinan seseorang bahwa dengan menggunakan suatu teknologi akan mempermudah pengguna untuk dapat melakukan pekerjaannya. Pada variabel ini indikatornya adalah kegunaan *e-money* dalam kehidupan sehari-hari, peningkatan kinerja dengan *e-money*, menyelesaikan transaksi dengan cepat, dan peningkatan produktivitas dengan menggunakan *e-money*. Pertanyaan mengalami beberapa modifikasi untuk menyesuaikan penelitian.

| KODE | ITEM PERTANYAAN |
|------|---|
| PE1 | Saya merasa <i>e-money</i> berguna dalam kehidupan sehari-hari (Venkatesh et al. (2012)) |
| PE2 | Menggunakan <i>e-money</i> meningkatkan kinerja saya (Venkatesh et al. (2012)) |
| PE3 | <i>e-money</i> membantu saya menyelesaikan transaksi dengan lebih cepat (Venkatesh et al. (2012)) |
| PE4 | Penggunaan <i>e-money</i> meningkatkan produktivitas saya (Venkatesh et al. (2012)) |

2. Kemudahan Penggunaan (*effort expectancy*)

Berdasarkan penelitian Venkatesh et al. (2012), *effort expectancy* adalah tingkat kemudahan yang dirasakan konsumen ketika menggunakan sebuah teknologi. Pada variabel ini indikatornya adalah kemudahan dalam mempelajari

penggunaan *e-money*, kejelasan dan kemudahan *e-money* untuk dipahami, kemudahan penggunaan *e-money*, dan menggunakan *e-money* akan mempermudah kegiatan yang diinginkan. Pertanyaan mengalami beberapa modifikasi untuk menyesuaikan penelitian.

| KODE | ITEM PERTANYAAN |
|------|---|
| KP1 | Mempelajari cara menggunakan <i>e-money</i> akan terasa mudah bagi saya (Venkatesh et al. (2012)) |
| KP2 | <i>e-money</i> jelas dan mudah di pahami (Venkatesh et al. (2012)) |
| KP3 | Saya merasa <i>e-money</i> mudah untuk digunakan (Venkatesh et al. (2012)) |
| KP4 | Saya merasa <i>e-money</i> akan mempermudah saya untuk melakukan hal yang saya inginkan (Venkatesh et al. (2012)) |

3. Lingkungan Sosial (*social influence*)

Menurut Venkatesh et al. (2012), pengertian dari *social influence* adalah tingkatan di mana lingkungan dan orang-orang di sekitar individu mampu mendorong individu agar menggunakan suatu teknologi untuk menunjang kegiatannya. Pada variabel ini indikatornya adalah orang yang penting mendukung untuk menggunakan *e-money*, orang yang memengaruhi perilaku menganjurkan untuk menggunakan *e-money*, dan orang yang pendapatnya didengarkan menganjurkan untuk menggunakan *e-money*. Pertanyaan mengalami beberapa modifikasi untuk menyesuaikan penelitian.

| KODE | ITEM PERTANYAAN |
|------|---|
| LS1 | Orang orang yang penting bagi saya mendukung saya menggunakan <i>e-money</i> (Venkatesh et al. (2012)) |
| LS2 | Orang orang yang memengaruhi perilaku saya berpikir bahwa saya harus menggunakan <i>e-money</i> (Venkatesh et al. (2012)) |
| LS3 | Orang orang yang pendapatnya saya pertimbangkan menganjurkan saya menggunakan <i>e-money</i> (Venkatesh et al. (2012)) |

4. Fasilitas Pendukung (*Facilitating Conditions*)

Facilitating conditions dapat diartikan sebagai gambaran pengguna tentang fasilitas dan dukungan yang disediakan oleh penyedia dalam ketika melaksanakan sebuah aktivitas (Venkatesh et al. 2012). Pada variabel ini indikatornya adalah memiliki sumberdaya untuk menggunakan *e-money*, memiliki pengetahuan untuk

menggunakan *e-money*, *e-money* cocok dengan teknologi yang sedang digunakan, dan dapat mendapatkan bantuan bila memiliki kesulitan dengan *e-money*. Pertanyaan mengalami beberapa modifikasi untuk menyesuaikan penelitian.

| KODE | ITEM PERTANYAAN |
|------|---|
| FC1 | Saya memiliki sumberdaya (aplikasi) untuk menggunakan <i>e-money</i> (Venkatesh et al. (2012)) |
| FC2 | Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan <i>e-money</i> (Venkatesh et al. (2012)) |
| FC3 | <i>e-money</i> kompatibel dengan teknologi lain yang saya gunakan (Venkatesh et al. (2012)) |
| FC4 | Saya dapat dengan mudah mendapatkan bantuan apabila mendapat kesulitan dalam menggunakan <i>e-money</i> (Venkatesh et al. (2012)) |

5. Motivasi Hedonis (*Hedonics motivations*)

Hedonics motivations dapat diartikan sebagai tingkat kebahagiaan yang dirasakan oleh individu saat individu tersebut menggunakan sebuah *system* baru (Venkatesh et al. 2012). Pada variabel ini indikatornya adalah rasa senang saat menggunakan *e-money*, menikmati penggunaan *e-money*, dan merasa terhibur dengan menggunakan *e-money*. Pertanyaan mengalami beberapa modifikasi untuk menyesuaikan penelitian.

| KODE | ITEM PERTANYAAN |
|------|---|
| HM1 | Saya merasa senang saat menggunakan <i>e-money</i> (Venkatesh et al. (2012)) |
| HM2 | Saya menikmati penggunaan <i>e-money</i> (Venkatesh et al. (2012)) |
| HM3 | Saya merasa menggunakan <i>e-money</i> sangat menghibur (Venkatesh et al. (2012)) |

6. Biaya

Menurut Venkatesh et al. (2012), dengan nilai yang diberikan lebih tinggi dari harga perolehan, maka antusias dari pengguna akan lebih tinggi dalam memilih teknologi tersebut untuk mereka gunakan. Pada variabel ini indikatornya adalah *e-money* membuat transaksi memiliki harga yang terjangkau, *e-money* membuat uang memiliki nilai yang baik, dan *e-money* memiliki nilai yang bagus dengan harga pasar. Pertanyaan mengalami beberapa modifikasi untuk menyesuaikan penelitian.

| KODE | ITEM PERTANYAAN |
|------|---|
| BY1 | Menurut saya <i>e-money</i> akan membuat transaksi memiliki harga yang terjangkau (Venkatesh et al. (2012)) |
| BY2 | Menurut saya <i>e-money</i> akan membuat uang memiliki nilai yang baik (Venkatesh et al. (2012)) |
| BY3 | Pada harga saat ini, <i>e-money</i> memiliki nilai yang bagus (Venkatesh et al. (2012)) |

3.3.2 Variabel Intervening

Variabel intervening merupakan suatu variabel yang mana secara teoritis dapat memengaruhi hubungan antara variabel independen dengan dependen, namun tidak dapat diamati dan diukur. Variabel ini adalah variabel penyela yang terletak di antara variabel independen dan dependen, sehingga variabel independen tidak langsung memengaruhi berubahnya atau timbulnya variabel dependen (Ridha, 2017). Dengan bertambahnya pengalaman dalam menggunakan *e-money*, maka penggunaanya dapat makin bergantung kepada penggunaan *e-money* serta akan menjadi sebuah hal yang secara otomatis akan dilakukan pada masa yang akan datang (Venkatesh et al., 2012) . Pada variabel ini indikatornya adalah niat untuk menggunakan *e-money* pada masa yang akan datang, menggunakan *e-money* dalam kegiatan sehari-hari, dan akan menggunakan *e-money* pada masa yang akan datang. Variabel intervening yang digunakan pada penelitian ini adalah Penggunaan *e-money*.

Pertanyaan mengalami beberapa modifikasi untuk menyesuaikan penelitian.

| KODE | ITEM PERTANYAAN |
|------|---|
| PN1 | Saya berpikir untuk tetap menggunakan <i>e-money</i> pada masa yang akan datang (Venkatesh et al. (2012)) |
| PN2 | Saya akan selalu menggunakan <i>e-money</i> dalam kehidupan sehari-hari saya (Venkatesh et al. (2012)) |

| | |
|-----|---|
| PN3 | Saya berencana akan tetap menggunakan <i>e-money</i> pada masa yang akan datang (Venkatesh et al. (2012)) |
|-----|---|

3.3.3 Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Ridha, 2017). Variabel terikat yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini adalah Kebiasaan (*habit*).

Kebiasaan dalam penelitian ini diartikan sebagai keinginan untuk menggunakan suatu teknologi secara terus menerus. Menurut Venkatesh et al. (2012), kebiasaan (*habit*) dapat dijabarkan sebagai sejauh mana seseorang cenderung melakukan sebuah kegiatan berulang ulang. Pada variabel ini indikatornya adalah penggunaan *e-money* sudah menjadi kebiasaan, ketagihan dalam menggunakan *e-money*, keharusan dalam menggunakan *e-money*, dan menggunakan *e-money* merupakan hal yang wajar.

| KODE | ITEM PERTANYAAN |
|------|---|
| HB1 | Menggunakan <i>e-money</i> telah menjadi sebuah kebiasaan bagi saya (Venkatesh et al. (2012)) |
| HB2 | Saya ketagihan menggunakan <i>e-money</i> (Venkatesh et al. (2012)) |
| HB3 | Saya merasa harus menggunakan <i>e-money</i> (Venkatesh et al. (2012)) |
| HB4 | Menggunakan <i>e-money</i> sudah menjadi hal yang wajar bagi saya (Venkatesh et al. (2012)) |

3.4 METODE ANALISIS DATA

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Untuk melakukan analisis data pada penelitian ini menggunakan pendekatan *Partial Least Square* versi 3 yang merupakan salah satu teknik *Structural Equation Model* (SEM). Berdasarkan Latan & Ramli (2014) PLS-SEM mempunyai keunggulan untuk memungkinkan pengujian rangkaian hubungan yang relative lebih kompleks secara simultan, serta dapat menilai hubungan antar konstruk. Selain itu, PLS-SEM hanya membutuhkan lebih sedikit asumsi jika dibandingkan dengan model *Covariance-Based Structural Equation Modelling* (CB-SEM). Berdasarkan (Ghozali, 2009) model analisis PLS terdapat 2 tahapan analisis, yaitu model pengukuran (*outer model*) seta model structural (*inner model*).

3.4.1 Model Pengukuran (*Outer Model*)

3.4.1.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menemukan ketetapan dari tiap indikator dalam mengukur variabel penelitian serta untuk mengetahui hubungan/korelasi tiap indikator dengan konstruknya. Pengujian ini dapat dilaksanakan dengan 2 cara, yaitu uji validitas konvergen dan diskriminan. Uji validitas konvergen bisa dinilai dengan melihat *loading factor* dari tiap konstruk. Nilai yang dianggap lulus uji validitas konvergen dengan memiliki *loading factor* di atas 0.5 (Ghozali & Latan, 2015)

3.4.1.2 Uji Reliabilitas

Pengujian ini memiliki tujuan agar dapat mengetahui akurasi serta konsistensi pengukuran pada variabel yang ada pada penelitian ini. Parameter yang digunakan untuk mengukur reliabilitas adalah *cronbachs alpha* dan *composite reliability*. Nilai uji reliabilitas yang disyaratkan adalah 0.70 untuk *Cronbach alpha* serta *composite reliability*, jika memiliki nilai di atas 0.70 maka konstruk dapat dikatakan reliabel dan memenuhi uji reliabilitas (Ghozali & Latan, 2015).

3.4.2 Model Struktural (*Inner Model*)

Data yang telah lulus uji validitas dan uji reliabilitas, akan digunakan untuk pengujian *inner model*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kekuatan hubungan antar variabel dependen dengan independen. Pengujian *inner model* dapat dilakukan dengan mengukur *coefficient determination (R-squares)* dan *path coefficient*. *Coefficient determination* dapat digunakan untuk mengetahui kekuatan pada model penelitian dengan R-Squares. R Square didapatkan dengan menggunakan *goodness-fit model*. Nilai R-Squares 0,75, 0,50, dan 0,25 menjelaskan bahwa model penelitian tersebut kuat, sedang, atau lemah, sedangkan pengukuran *path coefficient* untuk mengetahui signifikansi sebagai cara untuk menilai pengaruh antar konstruk (Hair et al., 2011).

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENGUMPULAN DATA

Responden penelitian ini adalah seluruh masyarakat Indonesia yang pernah menggunakan *e-money*. Dalam melaksanakan pengumpulan data penulis menyebarkan kuesioner secara daring. Berikut merupakan ringkasan pengumpulan data penelitian:

Tabel 4.1
Hasil Pengumpulan Data

| Keterangan | Jumlah | Persentase |
|--------------------------------------|---------------|-------------------|
| Kuesioner yang diterima | 210 | 100 |
| Kuesioner yang tidak memenuhi syarat | 7 | 3.3 |
| Kuesioner yang memenuhi syarat | 203 | 96.7 |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2021

Pada penelitian ini, total kuisoner yang diterima sebanyak 210 buah (100%). Namun, terdapat 7 buah (3,3%) kuesioner yang tidak memenuhi syarat dikarenakan responden belum pernah menggunakan *e-money*. Maka, data penelitian yang diolah sebanyak 203 (96.7%).

4.2 KARAKTERISTIK RESPONDEN

4.2.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.2

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

| Jenis Kelamin | Frekuensi | Persentase |
|---------------|-----------|------------|
| Perempuan | 117 | 57,6 |
| Laki laki | 86 | 42,4 |
| Jumlah | 203 | 100 |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2021

Berdasarkan tabel 4.2 dari 203 responden sebanyak 117 (57,6%) responden berjenis kelamin perempuan dan sebanyak 86 (42,4%) responden dengan jenis kelamin laki laki. Pada penelitian ini dapat diketahui bahwa jumlah dari responden perempuan lebih banyak sebesar 15,5% dari jumlah responden laki laki. Maka, dalam penelitian ini perempuan lebih banyak menggunakan *e-money* dibandingkan dengan laki laki.

4.3 ANALISIS KUANTITATIF

Untuk melakukan uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Partial Least Square* (PLS). PLS merupakan sebuah metode alternatif analisis dengan *Structural Equation Modelling* (SEM) yang berbasis *variance*. Tahap pengujian menggunakan PLS adalah sebagai berikut:

4.3.1. Hasil Uji Model Pengukuran (*Outer Models*)

Tujuan dari uji ini adalah untuk mengukur sejauh mana tingkat validitas serta reliabilitas dari suatu konstruk penelitian.

4.3.1.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan guna memastikan tiap item pertanyaan dapat dipahami dan dimengerti dengan baik oleh para responden. Hubungan tiap indikator dengan konstruknya (*loading factor*) dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.3

Outer Loadings

| Variabel | Kode Item | Loading Factor |
|---------------------------------|------------------|-----------------------|
| Kinerja Yang Diharapkan (PE) | PE1 | 0,874 |
| | PE2 | 0,882 |
| | PE3 | 0,832 |
| | PE4 | 0,849 |
| Kemudahan Penggunaan (KP) | KP1 | 0,881 |
| | KP2 | 0,929 |
| | KP3 | 0,934 |
| | KP4 | 0,842 |
| Lingkungan Sosial (LS) | LS1 | 0,861 |
| | LS2 | 0,936 |
| | LS3 | 0,926 |
| Fasilitas Pendukung (FC) | FC1 | 0,873 |

| | | |
|--------------------------------|-----|-------|
| | FC2 | 0,898 |
| | FC3 | 0,896 |
| | FC4 | 0,810 |
| Motivasi Hedonis (HM) | HM1 | 0,906 |
| | HM2 | 0,921 |
| | HM3 | 0,884 |
| Biaya (BY) | BY1 | 0,919 |
| | BY2 | 0,941 |
| | BY3 | 0,917 |
| Penggunaan <i>e-money</i> (PN) | PN1 | 0,932 |
| | PN2 | 0,896 |
| | PN3 | 0,946 |
| Kebiasaan (HB) | HB1 | 0,911 |
| | HB2 | 0,903 |
| | HB3 | 0,901 |
| | HB4 | 0,866 |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2021

Pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa nilai dari *loading factor* pada semua variabel dan item pertanyaan memberikan nilai di atas 0,5. Hal tersebut menunjukkan setiap item pertanyaan dari semua variabel penelitian yang dilakukan adalah valid atau telah memenuhi *convergent validity* yang merupakan salah satu metode pengujian validitas.

4.3.1.2 Uji Reliabilitas

Pengujian ini dilaksanakan dengan cara melihat nilai dari *composite reliability* dari variabel untuk mengukur akurasi serta konsistensi dari konstruk. Menurut (Ghozali & Latan, 2015) *composite reliability* akan memuaskan jika memiliki nilai di atas 0,7. *Composite reliability* dari konstruk penelitian ini dapat dilihat pada tabel ini:

Tabel 4.4

Uji Reliabilitas

| Konstruk | Composite Reliability | Cronbach's Alpha | Kriteria | Ket. |
|---|------------------------------|-------------------------|-----------------|-----------------|
| Biaya | 0.947 | 0.917 | 0.7 | Reliabel |
| Fasilitas Pendukung (Facilitating Conditions) | 0.925 | 0.892 | 0.7 | Reliabel |
| Kebiasaan (Habit) | 0.942 | 0.917 | 0.7 | Reliabel |
| Kemudahan Penggunaan (Effort Expectancy) | 0.943 | 0.919 | 0.7 | Reliabel |
| Kinerja Yang Diharapkan (Performance Expectancy) | 0.919 | 0.882 | 0.7 | Reliabel |
| Lingkungan Sosial (Social Influence) | 0.934 | 0.894 | 0.7 | Reliabel |
| Motivasi Hedonis (Hedonics Motivations) | 0.930 | 0.888 | 0.7 | Reliabel |
| Penggunaan <i>E-money</i> | 0.947 | 0.916 | 0.7 | Reliabel |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2021

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai dari *composite reliability* dari semua konstruk berada di atas 0,7. Hal tersebut menunjukkan bahwa semua konstruk reliabel.

4.3.2. Hasil Uji Model Struktural (*Inner Model*)

Hasil dari uji model struktural dapat diketahui hasilnya dengan menggunakan nilai R-Square (*goodness-fit model*). Dengan adanya nilai tersebut, dapat diketahui tingkat signifikansi pengaruh antara konstruk penelitian dengan melihat nilai pada *path coefficient*.

4.3.2.1 *Goodness-fit Model*

Tabel 4.5

R-Square

| Konstruk | R Square |
|---------------------------|----------|
| Kebiasaan (Habit) | 0.635 |
| Penggunaan <i>E-money</i> | 0.712 |

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2021

Nilai r square variabel Kebiasaan (Habit) sebesar 0,635. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel Penggunaan *E-Money* terhadap Kebiasaan (Habit) sebesar 63,5%. Sedangkan nilai r square variabel Penggunaan *E-money* sebesar 0,712. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel Kinerja Yang Diharapkan (Performance Expectancy), Kemudahan Penggunaan (Effort Expectancy), Lingkungan Sosial (Social Influence), Fasilitas Pendukung (Facilitating Conditions), Motivasi Hedonis (Hedonics Motivations), dan Biaya terhadap *E-money* sebesar 71,2%.

4.3.2.2 Pengujian Hipotesis dan Pembahasan

Uji hipotesis berguna untuk menguji pengaruh hubungan tiap variabel. Hasil pengolahan data dapat diketahui dengan melihat tingkat signifikansi pengaruh tiap variabel pada tabel berikut:

Tabel 4.6

Hasil Path Coefficients

| Hipotesis | Original Sample (O) | T Statistics (O/STDEV) | Keterangan |
|--|---------------------|--------------------------|----------------|
| Kinerja Yang Diharapkan (<i>Performance Expectancy</i>) -> Penggunaan <i>E-money</i> | 0.207 | 2.844 | Diterima |
| Kemudahan Penggunaan (<i>Effort Expectancy</i>) -> Penggunaan <i>E-money</i> | 0.208 | 2.466 | Diterima |
| Lingkungan Sosial (<i>Social Influence</i>) -> Penggunaan <i>E-money</i> | 0.019 | 0.322 | Tidak Diterima |
| Fasilitas Pendukung (<i>Facilitating Conditions</i>) -> Penggunaan <i>E-money</i> | 0.180 | 2.286 | Diterima |
| Motivasi Hedonis (<i>Hedonics Motivations</i>) -> Penggunaan <i>E-money</i> | 0.206 | 2.592 | Diterima |
| Biaya -> Penggunaan <i>E-money</i> | 0.173 | 2.364 | Diterima |
| Penggunaan <i>E-money</i> -> Kebiasaan (Habit) | 0.797 | 38.807 | Diterima |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2021

1. H1 : Kinerja yang Diharapkan (*Performance Expectancy*) Berpengaruh Positif Terhadap Penggunaan *E-Money*

Berdasarkan hasil uji yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa Kinerja Yang Diharapkan (*Performance Expectancy*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan *E-money* karena nilai t statistics sebesar 2,844 di mana lebih besar dari t tabel = 1,96, sehingga hipotesis 1 yang menyatakan Kinerja yang Diharapkan

(*performance expectancy*) berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-money* **diterima (Hipotesis 1 didukung).**

Dari hasil yang didapatkan bisa disimpulkan bahwa kinerja dari sebuah teknologi memengaruhi penggunaan *e-money*. Ketika pengguna merasa mendapatkan manfaat dengan adanya sebuah sistem, maka akan menjadi sebuah alasan untuk menggunakan hal tersebut. Dari hasil penelitian yang dilakukan, sejalan dengan yang dinyatakan oleh (Oliveira et al., 2016) bahwa *performance expectancy* memengaruhi minat penggunaan secara signifikan.

2. H2 : Kemudahan Penggunaan (*Effort Expectancy*) Berpengaruh Positif Terhadap Penggunaan *E-Money*

Berdasarkan hasil uji yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa Kemudahan Penggunaan (*Effort Expectancy*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan *E-money* karena nilai *t* statistics sebesar 2,286 di mana lebih besar dari *t* tabel = 1,96, sehingga hipotesis 2 yang menyatakan Kemudahan Penggunaan (*effort expectancy*) Berpengaruh Positif terhadap penggunaan *e-money* **diterima (Hipotesis 2 didukung).**

Dari hasil yang didapatkan bisa disimpulkan bahwa kemudahan dalam penggunaan sebuah teknologi memiliki pengaruh dalam penggunaan *e-money*. Ketika pengguna merasakan kemudahan dalam menggunakan sebuah teknologi maka akan muncul rasa nyaman yang mana akan memunculkan keinginan untuk menggunakan dari dalam diri pengguna. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Alalwan et al., 2017) bahwa *effort expectancy* memiliki pengaruh yang signifikan dalam menggunakan sebuah teknologi.

3. H3 : Lingkungan Sosial (*Social Influence*) Berpengaruh Positif Terhadap Penggunaan *E-Money*

Berdasarkan hasil uji yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa Lingkungan Sosial (*Social Influence*) berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap Penggunaan *E-money* karena nilai *t statistics* sebesar 0,322 di mana lebih besar dari $t_{tabel} = 1,96$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel tidak searah. Maksudnya adalah dampak dari Lingkungan Sosial tidak terlalu berpengaruh untuk membuat orang untuk menggunakan *e-money*. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis Lingkungan Sosial (*social influence*) berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-money* **ditolak**.

Lingkungan Sosial yang baik akan dapat memengaruhi seseorang dalam mengambil sebuah keputusan, namun hal tersebut tidak menjamin untuk penggunaan *e-money*. Dari hasil penelitian yang dilakukan, hal ini tidak sejalan dengan pernyataan (Venkatesh et al., 2012a) yang menyatakan bahwa lingkungan sosial berpengaruh positif terhadap penggunaan teknologi.

4. H4 : Fasilitas Pendukung (*Facilitating Condition*) Berpengaruh Positif Terhadap Penggunaan *E-Money*

Berdasarkan hasil uji yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa Fasilitas Pendukung (*Facilitating Conditions*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan *E-money* karena nilai *t statistics* sebesar 2,286 di mana lebih besar dari $t_{tabel} = 1,96$, sehingga hipotesis 4 yang menyatakan Fasilitas Pendukung (*facilitating condition*) berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-money* **diterima (Hipotesis 4 didukung)**.

Dengan adanya fasilitas pendukung yang disediakan oleh pihak yang mengembangkan sebuah teknologi akan meningkatkan keyakinan pengguna untuk menggunakan teknologi tersebut karena ketika mereka mengalami kesulitan atau muncul sebuah masalah ketika mereka menggunakan teknologi tersebut, maka pihak pengembang akan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Alalwan et al., 2017) yang menyatakan bahwa *facilitating condition* berpengaruh terhadap penggunaan sebuah teknologi.

5. H5 : Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*) Berpengaruh Positif Terhadap Penggunaan *E-Money*

Berdasarkan hasil uji yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivations*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan *E-money* karena nilai *t statistics* sebesar 2,592 di mana lebih besar dari *t tabel* = 1,96, sehingga hipotesis 5 yang menyatakan Motivasi Hedonis (*hedonic motivation*) berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-money* **diterima (Hipotesis 5 didukung).**

Ketika pengguna menemukan suatu keunggulan dari teknologi yang digunakan, maka akan muncul rasa kepuasan di dalam diri pengguna. Kepuasan serta kebahagiaan yang muncul ketika menggunakan sebuah teknologi akan meningkatkan intensitas pelanggan untuk menggunakan teknologi tersebut. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan pernyataan dari (Khalilzadeh et al., 2017) bahwa *hedonic motivations* berpengaruh terhadap penggunaan suatu teknologi.

6. H6 : Biaya Berpengaruh Positif Terhadap Penggunaan *E-Money*

Berdasarkan hasil uji yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa Biaya berpengaruh positif dan signifikan terhadap Penggunaan *E-money* karena nilai t statistics sebesar 2,364 di mana lebih besar dari t tabel = 1,96, sehingga hipotesis 6 Biaya Berpengaruh Positif Terhadap Penggunaan *e-money* **diterima (Hipotesis 6 didukung).**

Ketika seseorang ingin memperoleh sesuatu, maka akan ada pengorbanan yang harus dikeluarkan. Selain nilai yang didapat dari sebuah teknologi, nilai dari pengorbanan yang dikeluarkan juga menjadi pertimbangan. Dalam hal ini, pengguna harus menilai apakah keuntungan yang ia dapatkan sebanding dengan biaya yang dikeluarkan untuk menggunakan sebuah teknologi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Indrawati & Putri, 2018) yang menyatakan biaya terbukti memiliki pengaruh positif terhadap penggunaan suatu teknologi.

7. H7 : Penggunaan *E-money* Berpengaruh Positif Terhadap Kebiasaan Penggunaan

Berdasarkan hasil uji yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa Penggunaan *E-money* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kebiasaan (Habit) karena nilai t statistics sebesar 38,807 di mana lebih besar dari t tabel = 1,96, sehingga hipotesis 7 Penggunaan *e-money* berpengaruh positif terhadap kebiasaan penggunaan **diterima (Hipotesis 7 didukung).**

Ketika menggunakan suatu teknologi yang baru, maka akan timbul rasa untuk menggunakannya kembali apabila hasil yang diberikan oleh teknologi memuaskan penggunanya. Hal tersebut akan membuat pengguna menjadi terbiasa

menggunakan teknologi tersebut dan akan membuat pengguna memiliki kebiasaan untuk menggunakan teknologi tersebut.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian dan analisis data yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Variabel Kinerja yang Diharapkan (*performance expectancy*) dan penggunaan *e-money* memiliki hubungan positif dan signifikan
2. Variabel Kemudahan Penggunaan (*effort epectancy*) dan penggunaan *e-money* memiliki hubungan positif dan signifikan
3. Variabel Lingkungan Sosial (*social influence*) dan penggunaan *e-money* memiliki hubungan positif namun tidak signifikan
4. Variabel Fasilitas Pendukung (*facilitating condition*) dan penggunaan *e-money* memiliki hubungan positif dan signifikan
5. Variabel Motivasi Hedonis (*hedonic motivation*) dan penggunaan *e-money* memiliki hubungan positif dan signifikan
6. Variabel Biaya dan penggunaan *e-money* memiliki hubungan positif dan signifikan
7. Variabel Penggunaan *e-money* dan Kebiasaan Penggunaan memiliki hubungan positif dan signifikan

5.2 KETERBATASAN PENELITIAN

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti merasakan adanya keterbatasan dan kesulitan pada penelitian ini yang mungkin dapat memengaruhi hasil dari penelitian ini. Berikut adalah keterbatasan yang dirasakan saat penelitian dilakukan:

1. Proses pengumpulan data yang menggunakan kuesioner secara *online* yang dilakukan langsung oleh responden. Sikap responden yang tidak serius atau jujur ketika mengisi kuesioner dapat menimbulkan bias sehingga tidak menggambarkan hal yang sebenarnya terjadi.
2. Dalam kuisisioner penelitian tidak dicantumkan domisili responden.
3. Responden hanya dari beberapa wilayah di Indonesia.

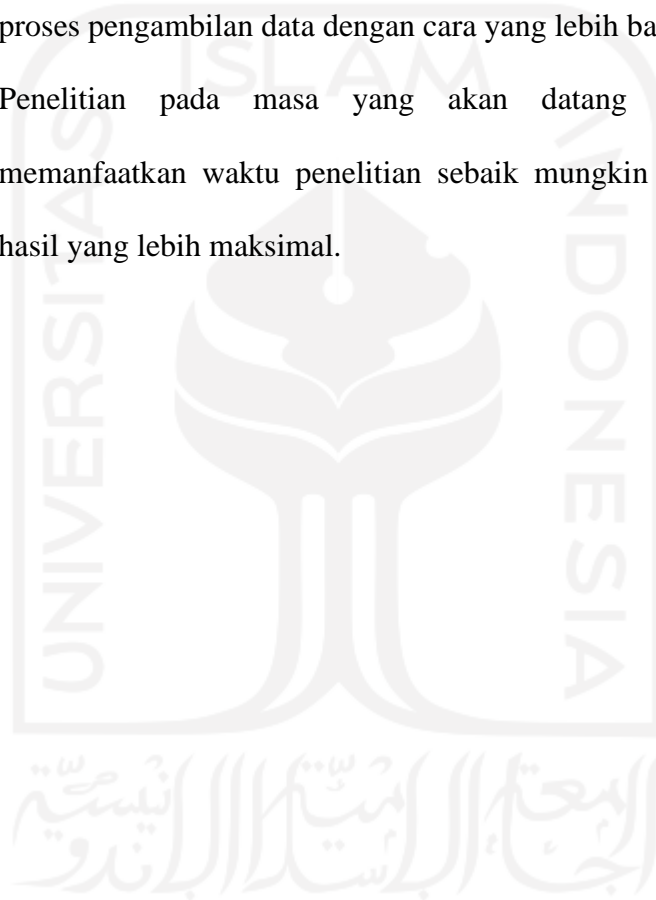
5.3 IMPLIKASI PENELITIAN

Dengan melakukan penelitian yang menganalisis faktor yang memengaruhi penggunaan *e-money*, faktor faktor seperti Kinerja yang Diharapkan (*performance expectancy*), Kemudahan Penggunaan (*effort expectancy*), Fasilitas Pendukung (*facilitating condition*), Motivasi Hedonis (*hedonic motivation*), dan Biaya yang berpengaruh positif terhadap Penggunaan *e-money*, serta Penggunaan *e-money* yang berpengaruh positif terhadap Kebiasaan Penggunaan (*habit*) harus terus ditingkatkan karena faktor ini dapat menjadi kekuatan untuk menarik pengguna. Selain itu, untuk faktor pengaruh sosial (*social influence*) yang tidak berpengaruh signifikan, hal ini bisa saja disebabkan oleh pengguna yang telah menggunakan *e-money* tanpa mempertimbangkan saran orang di sekitarnya.

5.4 SARAN

Berdasarkan hasil, kesimpulan, serta keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini, saran yang dapat peneliti berikan untuk penelitian pada masa yang akan datang adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pada masa yang akan datang diharapkan dapat melakukan proses pengambilan data dengan cara yang lebih baik serta akurat.
2. Penelitian pada masa yang akan datang diharapkan dapat memanfaatkan waktu penelitian sebaik mungkin agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Alalwan, A. A., Dwivedi, Y. K., & Rana, N. P. (2017). Factors influencing adoption of mobile banking by Jordanian bank customers: Extending UTAUT2 with trust. *International Journal of Information Management*, 37(3), 99–110. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2017.01.002>
- Anggraini, E. L., & Rachmawati, I. (2019). Analysis Factors Influencing the Adoption of Mobile Payment Using the UTAUT2 Model (A Case Study of OVO in Indonesia). *International Journal of Scientific Research and Engineering Development*, 2(3), 168–175. Retrieved from www.ij sred.com
- Bank Indonesia. (2013). No Title. Retrieved from Edukasi website: <https://www.bi.go.id/id/edukasi-perlindungan-konsumen/edukasi/produk-dan-jasa-sp/uang-elektronik/Pages/default.aspx>
- Bank Indonesia. (2020). Jumlah Uang Elektronik Beredar. *Bank Indonesia*, (April 2009), 2019. Retrieved from [https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/Contents/Jumlah Uang Elektronik.aspx](https://www.bi.go.id/id/statistik/sistem-pembayaran/uang-elektronik/Contents/Jumlah%20Uang%20Elektronik.aspx)
- Camenisch, J., Lysyanskaya, A., & Meyerovich, M. (2007). Endorsed e-cash. *Proceedings - IEEE Symposium on Security and Privacy*, 101–115. <https://doi.org/10.1109/SP.2007.15>
- Gai, K., Qiu, M., & Sun, X. (2018). A survey on FinTech. *Journal of Network and Computer Applications*, 103, 262–273. <https://doi.org/10.1016/j.jnca.2017.10.011>
- Ghozali, I. (2009). *Analisis multivariate lanjutan dengan program SPSS*. Badan

Penerbit Universitas Diponegoro.

Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial least squares : konsep, teknik dan aplikasi SmartPLS 2.0 M3 untuk penelitian empiris / Hengky Latan, Imam Ghozali*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Gupta, A., Dogra, N., & George, B. (2018). What determines tourist adoption of smartphone apps? *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 9(1), 50–64. <https://doi.org/10.1108/jhtt-02-2017-0013>

Hair, J. F., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2011). PLS-SEM: Indeed a silver bullet. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 19(2), 139–152. <https://doi.org/10.2753/MTP1069-6679190202>

Indrawati, & Putri, D. A. (2018). Analyzing factors influencing continuance intention of E-payment adoption using modified UTAUT 2 Model: (A case study of Go-Pay from Indonesia). *2018 6th International Conference on Information and Communication Technology, ICoICT 2018*, (May), 167–173. <https://doi.org/10.1109/ICoICT.2018.8528748>

Khalilzadeh, J., Ozturk, A. B., & Bilgihan, A. (2017). Security-related factors in extended UTAUT model for NFC based mobile payment in the restaurant industry. *Computers in Human Behavior*, 70, 460–474. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.001>

Latan, H., & Ramli, N. A. (2014). The Results of Partial Least Squares-Structural Equation Modelling Analyses (PLS-SEM). *SSRN Electronic Journal*, 1–35. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2364191>

- Miliani, L., Purwanegara, S., Tantri, M., & Indriani, D. (2013). Adoption Behavior of E-Money Usage. *Information Management and Business Review*, 5(7), 369–378.
- Morosan, C., & DeFranco, A. (2016). It's about time: Revisiting UTAUT2 to examine consumers' intentions to use NFC mobile payments in hotels. *International Journal of Hospitality Management*, 53, 17–29. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2015.11.003>
- Mustaqim, R., Kusyanti, A., & Aryadita, H. (2018). Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Niat Penggunaan E-Commerce XYZ Menggunakan Model UTAUT (Unified Theory Acceptance and Use Of Technology). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2584–2593. Retrieved from <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1653/608>
- Oliveira, T., Thomas, M., Baptista, G., & Campos, F. (2016). Mobile payment: Understanding the determinants of customer adoption and intention to recommend the technology. *Computers in Human Behavior*, 61(2016), 404–414. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.030>
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel, dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 62–70. Retrieved from <http://jurnalhikmah.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/download/10/13>
- Sumanjeet. (2009). Emergence of payment systems in the age of electronic commerce: The state of art. *1st South Central Asian Himalayas Regional*

IEEE/IFIP International Conference on Internet, AH-ICI 2009, 1–18.
<https://doi.org/10.1109/AHICI.2009.5340318>

Tella, A. (2012). Determinants of E-Payment Systems Success: A User's Satisfaction Perspective. *International Journal of E-Adoption*, 4(3), 15–38.
<https://doi.org/10.4018/jea.2012070102>

Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), 425–478.
<https://doi.org/10.2307/30036540>

Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012a). Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 36(1), 157–178. <https://doi.org/10.2307/41410412>

Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012b). Venkatesh_Thong_Xu_MISQ_forthcoming (GENDER AGE EXPERIENCE). *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178. Retrieved from https://pdfs.semanticscholar.org/6256/0e2001480fd1f22558ce4d34ac93776af3e6.pdf%0Ahttps://pdfs.semanticscholar.org/6256/0e2001480fd1f22558ce4d34ac93776af3e6.pdf?_ga=2.124539978.1994179764.1540339706-2125081534.1540339706

Worldometers. (2020). Indonesia Population. Retrieved from <https://www.worldometers.info/world-population/indonesia-population/>

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

KUESIONER PENELITIAN

KUESIONER PENELITIAN TUGAS AKHIR

FAKTOR YANG MEMENGARUHI PENGGUNAAN E-MONEY

Assalamualaikum, wr.wb.

Perkenalkan, Saya Erha Taufan Reforma Suluh Ananda Mahasiswa Jurusan Akuntansi Universitas Islam Indonesia, pada saat ini sedang mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir yang berjudul, "Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan E-Money".

Kriteria responden dalam penelitian ini yaitu responden yang pernah menggunakan E-money.

Sehubungan dengan maksud di atas, saya mengharapkan bantuan saudara untuk bersedia mengisi kuesioner penelitian ini sesuai dengan pendapat dan pengalaman yang telah dimiliki. Kuesioner ini dirancang sedemikian rupa agar tidak ada seorangpun yang dapat menelusuri sumber informasinya. Oleh karena itu saudara di harapkan dapat memberikan jawaban dengan sejujurnya sesuai dengan kondisi yang berdasarkan kenyataan pada diri saudara.

Atas perhatian dan kesediaannya dalam mengisi kuesioner ini, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Hormat saya,

Erha Taufan Reforma Suluh Ananda

IDENTITAS RESPONDEN

Dimohon dengan hormat Saudara untuk mengisi identitas secara lengkap (kecuali untuk nama boleh tidak diisi). Setiap pertanyaan diharapkan hanya ada satu jawaban untuk menjamin validitas data.

Nama :

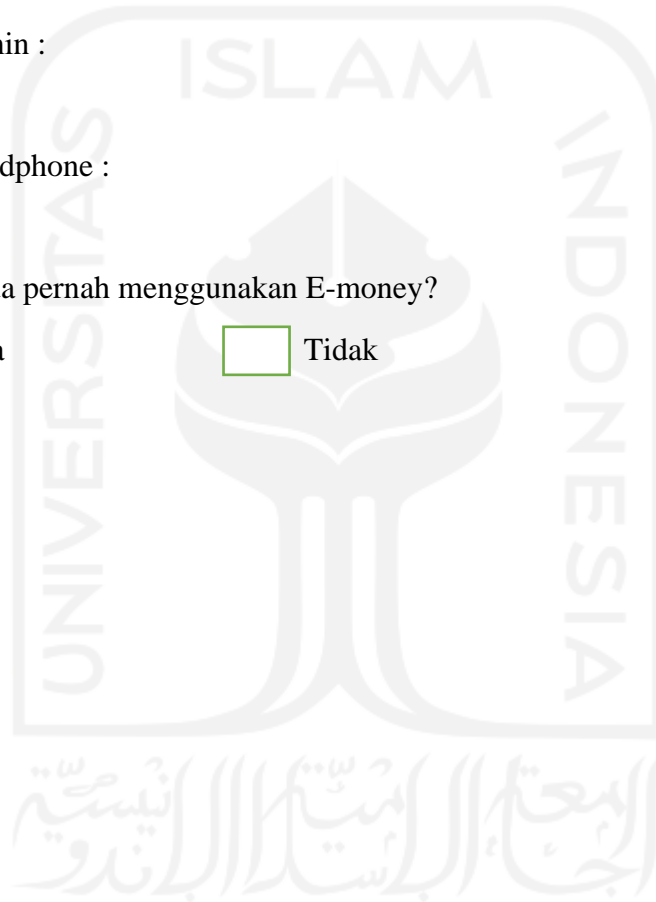
Jenis Kelamin :

Nomor Handphone :

Apakah anda pernah menggunakan E-money?

Ya

Tidak



1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama.
2. Isilah dengan jujur sesuai dengan kenyataan yang ada pada diri anda.
3. Berilah tanda check list pada jawaban yang anda anggap benar di kolom yang telah disediakan.
4. Kuesioner ini dapat digunakan secara optimal bila seluruh pertanyaan terjawab, mohon diteliti kembali

Keterangan skala pendapat :

STS : Sangat Tidak Setuju (1)

TS : Tidak Setuju (2)

ATS : Agak Tidak Setuju (3)

AS : Agak Setuju (4)

S : Setuju (5)

SS : Sangat Setuju (6)



Kinerja Yang Diharapkan (performance expectancy)

Saya merasa e-money berguna dalam kehidupan sehari hari

1 2 3 4 5 6

Menggunakan e-money meningkatkan kinerja saya

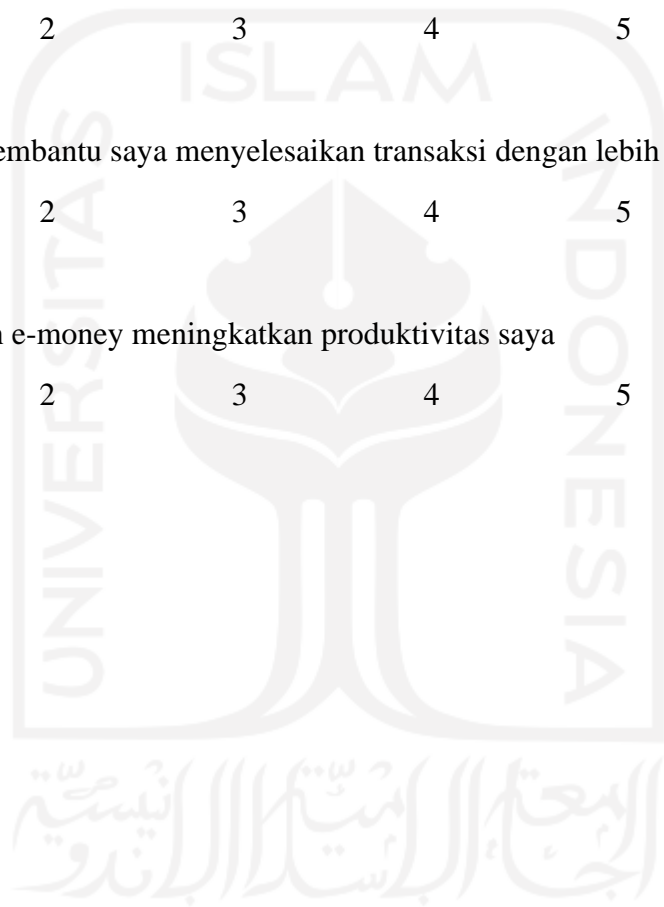
1 2 3 4 5 6

e-money membantu saya menyelesaikan transaksi dengan lebih cepat

1 2 3 4 5 6

Penggunaan e-money meningkatkan produktivitas saya

1 2 3 4 5 6



Kemudahan Penggunaan

Mempelajari cara menggunakan e-money akan terasa mudah bagi saya

1 2 3 4 5 6

e-money jelas dan mudah di pahami

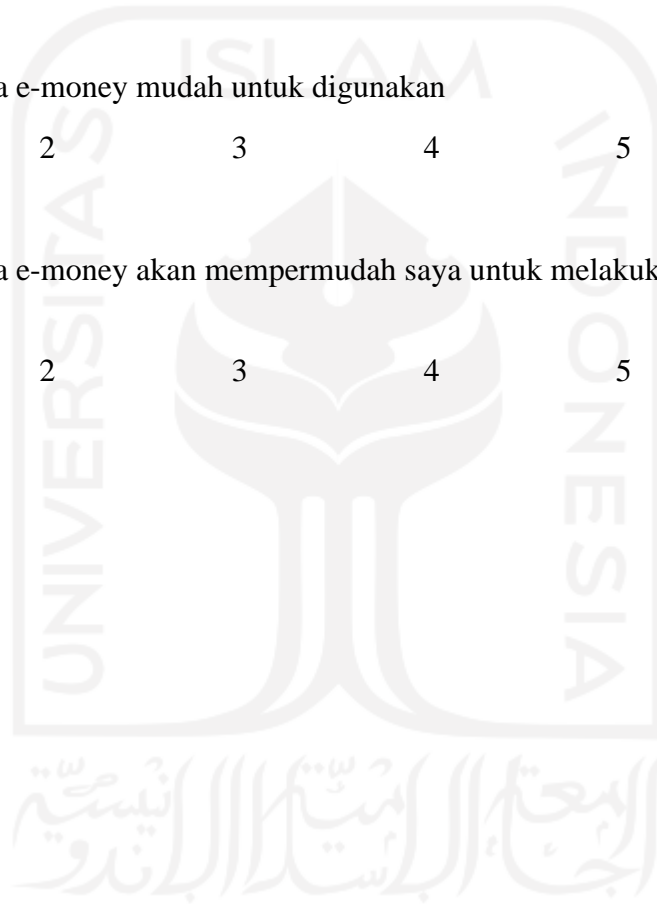
1 2 3 4 5 6

Saya merasa e-money mudah untuk digunakan

1 2 3 4 5 6

Saya merasa e-money akan mempermudah saya untuk melakukan hal yang saya inginkan

1 2 3 4 5 6



Lingkungan Sosial

Orang-orang yang penting bagi saya mendukung saya menggunakan e-money

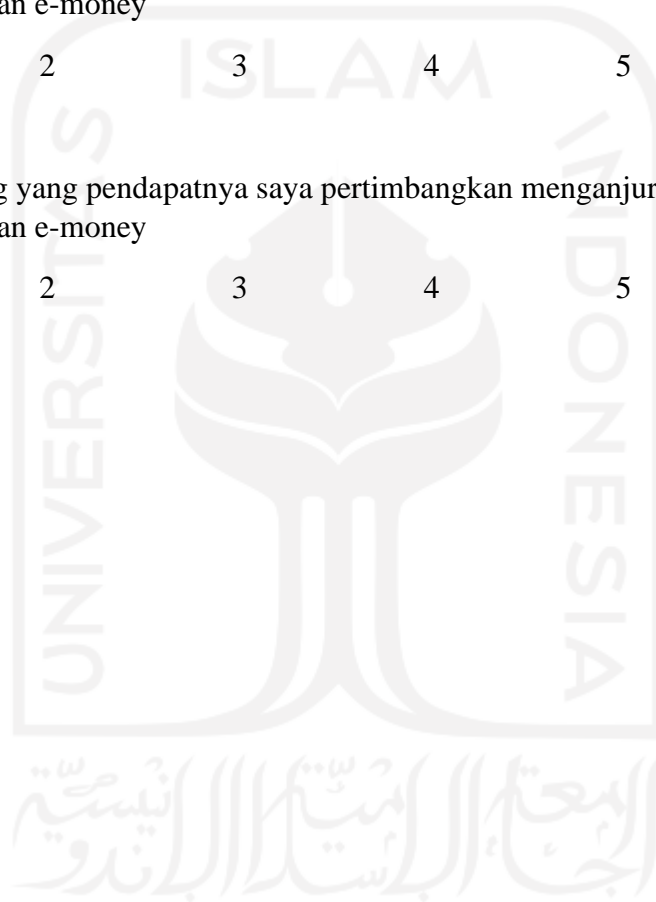
1 2 3 4 5 6

Orang-orang yang mempengaruhi perilaku saya berpikir bahwa saya harus menggunakan e-money

1 2 3 4 5 6

Orang-orang yang pendapatnya saya pertimbangkan menganjurkan saya menggunakan e-money

1 2 3 4 5 6



Fasilitas Pendukung (Facilitating Conditions)

Saya memiliki sumberdaya (aplikasi) untuk menggunakan e-money

1 2 3 4 5 6

Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan e-money

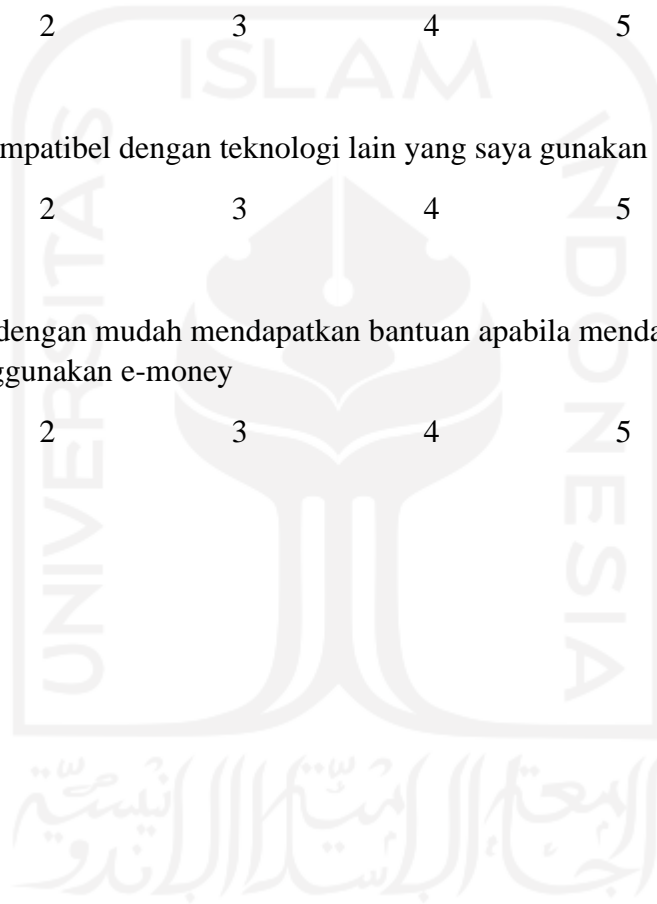
1 2 3 4 5 6

e-money kompatibel dengan teknologi lain yang saya gunakan

1 2 3 4 5 6

Saya dapat dengan mudah mendapatkan bantuan apabila mendapat kesulitan dalam menggunakan e-money

1 2 3 4 5 6



Motivasi Hedonis (Hedonics motivations)

Saya merasa senang saat menggunakan e-money

1 2 3 4 5 6

Saya menikmati penggunaan e-money

1 2 3 4 5 6

Saya merasa menggunakan e-money sangat menghibur

1 2 3 4 5 6



Biaya

Menurut saya e-money akan membuat transaksi memiliki harga yang terjangkau

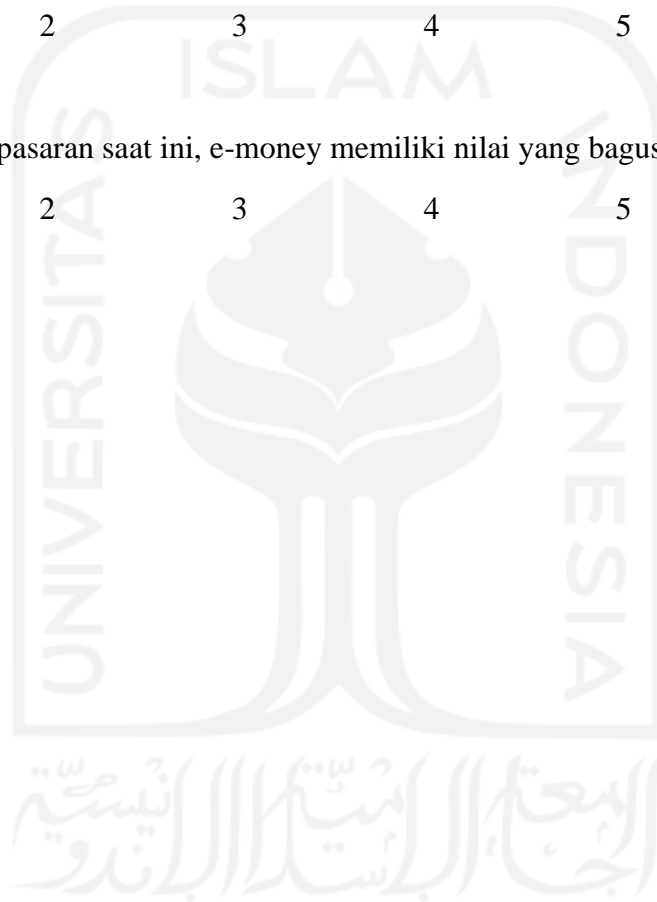
1 2 3 4 5 6

Menurut saya e-money akan membuat uang memiliki nilai yang baik

1 2 3 4 5 6

Pada harga pasaran saat ini, e-money memiliki nilai yang bagus

1 2 3 4 5 6



Penggunaan e-money

Saya berniat untuk tetap menggunakan e-money pada masa yang akan datang

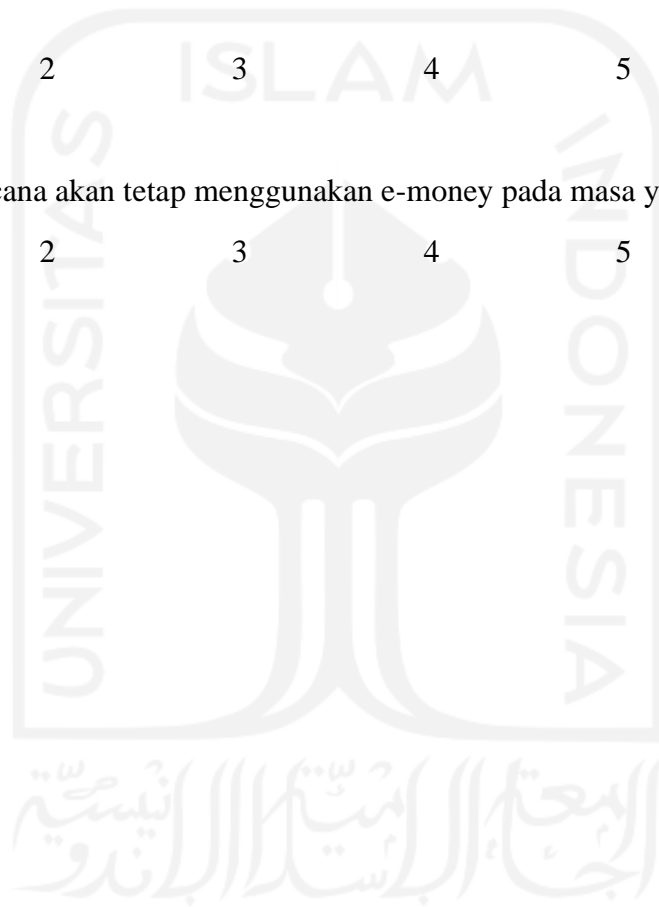
1 2 3 4 5 6

Saya akan selalu mencoba menggunakan e-money dalam kehidupan sehari hari saya

1 2 3 4 5 6

Saya berencana akan tetap menggunakan e-money pada masa yang akan datang

1 2 3 4 5 6



Kebiasaan (habit)

Menggunakan e-money telah menjadi sebuah kebiasaan bagi saya

1 2 3 4 5 6

Saya ketagihan menggunakan e-money

1 2 3 4 5 6

Saya merasa harus menggunakan e-money

1 2 3 4 5 6

Menggunakan e-money sudah menjadi hal yang wajar bagi saya

1 2 3 4 5 6

Terimakasih atas partisipasinya.



LAMPIRAN 2

DATA KUESIONER YANG DITERIMA

| NO | KETERANGAN | JUMLAH |
|--------------------------------------|--------------------------------------|---------------|
| 1 | Kuesioner yang memenuhi syarat | 203 |
| 2 | Kuesioner yang tidak memenuhi syarat | 7 |
| TOTAL KUESIONER YANG DITERIMA | | 210 |



LAMPIRAN 3

TABULASI DATA

| PE | | | | KP | | | | LS | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| PE1 | PE2 | PE3 | PE4 | KP1 | KP2 | KP3 | KP4 | LS1 | LS2 | LS3 |
| 6 | 2 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 3 | 5 | 4 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 4 | 5 |
| 5 | 4 | 6 | 5 | 4 | 4 | 5 | 6 | 4 | 4 | 5 |
| 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 |
| 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 |
| 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 3 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 6 | 3 | 5 | 6 | 6 | 6 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 4 | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 3 | 4 |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 6 | 5 | 5 | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 6 | 6 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | 3 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 |
| 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 4 | 5 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 5 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 5 | 4 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 5 | 6 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 2 | 3 | 4 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 6 | 1 | 5 | 5 | 6 | 4 | 5 | 4 | 5 |
| 4 | 4 | 6 | 5 | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 |
| 3 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 6 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | 2 | 2 |
| 6 | 6 | 6 | 3 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 3 | 3 | 6 |
| 4 | 4 | 6 | 5 | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 |
| 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 |
| 5 | 4 | 6 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 2 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 4 | 5 | 4 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 4 | 5 | 6 | 6 | 4 | 2 | 3 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 4 | 6 | 3 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 3 | 4 |
| 5 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 6 | 4 | 1 | 4 |
| 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 |
| 4 | 4 | 6 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | 4 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 5 | 6 | 4 | 4 | 5 |
| 4 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 |
| 5 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 5 | 3 | 6 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 |
| 6 | 5 | 4 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 |
| 5 | 4 | 6 | 5 | 4 | 4 | 5 | 6 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 5 | 6 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 4 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 3 | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 4 | 6 | 4 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 5 |
| 6 | 4 | 6 | 5 | 4 | 6 | 6 | 6 | 4 | 5 | 5 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 |
| 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 3 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 4 | 6 | 4 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 5 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 6 | 4 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 4 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 5 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 4 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 |
| 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 |
| 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 5 | 5 |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 6 | 4 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |

| FC | | | | HM | | | BY | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| FC1 | FC2 | FC3 | FC4 | HM1 | HM2 | HM3 | BY1 | BY2 | BY3 |
| 5 | 6 | 6 | 6 | 1 | 6 | 2 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 6 | 4 | 4 | 3 | 3 | 6 | 5 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 6 | 6 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 |
| 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | 6 | 6 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 5 | 6 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 3 | 5 | 4 | 3 | 6 | 6 | 5 | 3 | 3 | 3 |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 5 | 3 | 6 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 5 | 6 | 6 | 4 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 6 | 4 | 5 | 5 | 4 | 6 | 5 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 6 | 6 | 4 | 4 | 6 | 6 | 2 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 5 | 6 |
| 5 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| 6 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 4 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 6 | 5 | 4 | 4 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 4 |
| 3 | 3 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 4 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 3 | 5 | 3 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 5 | 5 | 6 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 5 | 6 |
| 3 | 3 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 2 | 4 |
| 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 |
| 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 6 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 |
| 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | 5 | 5 | 2 | 5 | 6 | 4 | 1 | 1 | 5 |
| 5 | 6 | 5 | 4 | 5 | 5 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 3 | 4 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 5 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 |
| 6 | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 |
| 2 | 1 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 6 | 5 | 4 | 2 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 4 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 5 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 5 |
| 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 |
| 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 |
| 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 4 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 5 |
| 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 |
| 6 | 5 | 5 | 3 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 |
| 5 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 6 | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 2 | 2 | 5 | 3 | 4 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 2 | 1 | 4 | 2 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 5 | 4 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 4 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 5 |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 4 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 |

| PN | | | HB | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| PN1 | PN2 | PN3 | HB1 | HB2 | HB3 | HB4 |
| 6 | 4 | 5 | 3 | 2 | 1 | 5 |
| 3 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 6 | 6 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 |
| 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 4 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 |
| 4 | 3 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 4 | 3 | 4 | 3 | 1 | 1 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| 6 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| 5 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 6 | 6 | 6 | 4 | 5 | 6 |
| 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 4 | 3 | 5 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 4 | 5 | 6 | 4 | 2 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 | 6 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 |
| 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 4 | 6 |
| 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 1 | 5 |
| 6 | 4 | 6 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 6 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | 6 | 5 | 6 | 3 | 5 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 3 | 1 | 1 | 6 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 4 | 5 | 4 | 6 | 6 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 4 | 5 |
| 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 5 |
| 4 | 5 | 4 | 5 | 6 | 6 | 4 |
| 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |

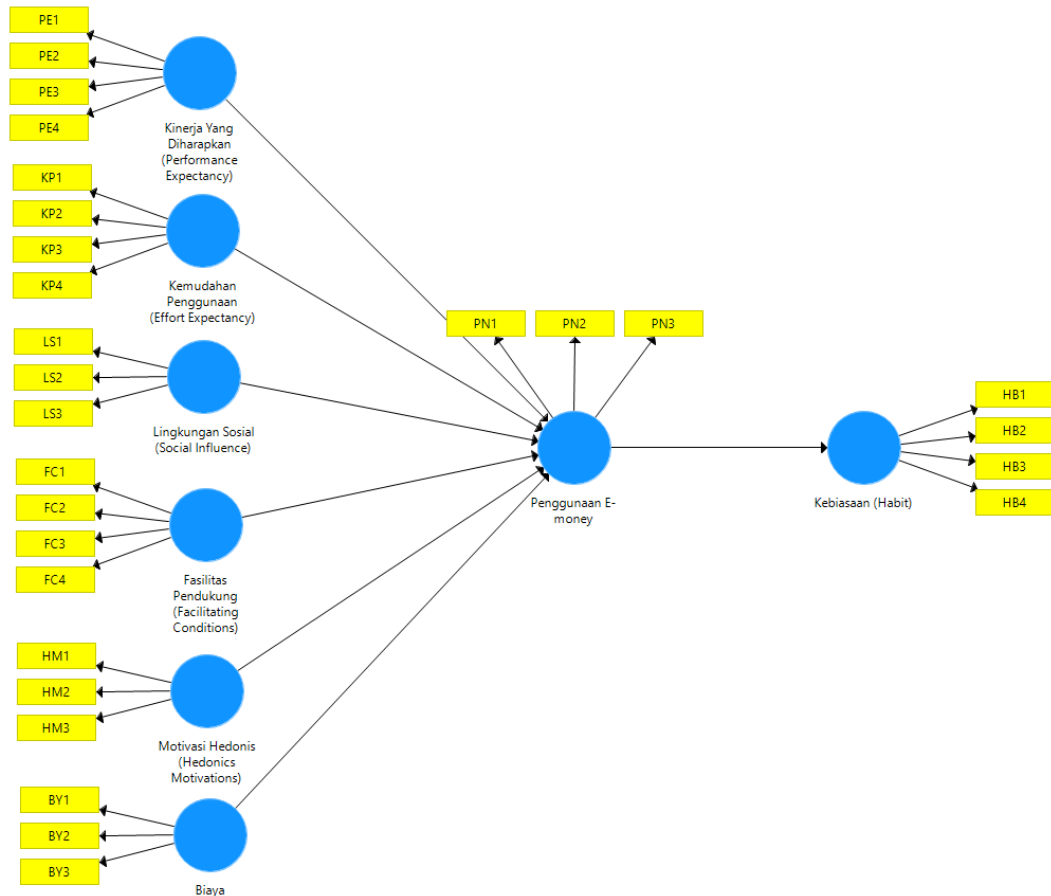
| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 6 | 4 | 5 |
| 5 | 4 | 6 | 5 | 5 | 4 | 6 |
| 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 1 | 4 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 |
| 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 |
| 5 | 4 | 6 | 5 | 5 | 4 | 6 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 5 | 4 | 2 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 1 | 2 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 |
| 6 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 |
| 5 | 2 | 5 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 |
| 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 6 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 6 | 4 | 6 | 4 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 4 | 5 | 6 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 5 | 2 | 5 | 2 | 2 | 3 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 6 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 4 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 6 |
| 5 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 | 5 |
| 5 | 4 | 6 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 3 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 5 | 6 | 6 | 5 | 5 | 5 |

LAMPIRAN 4

PENGUJIAN DATA

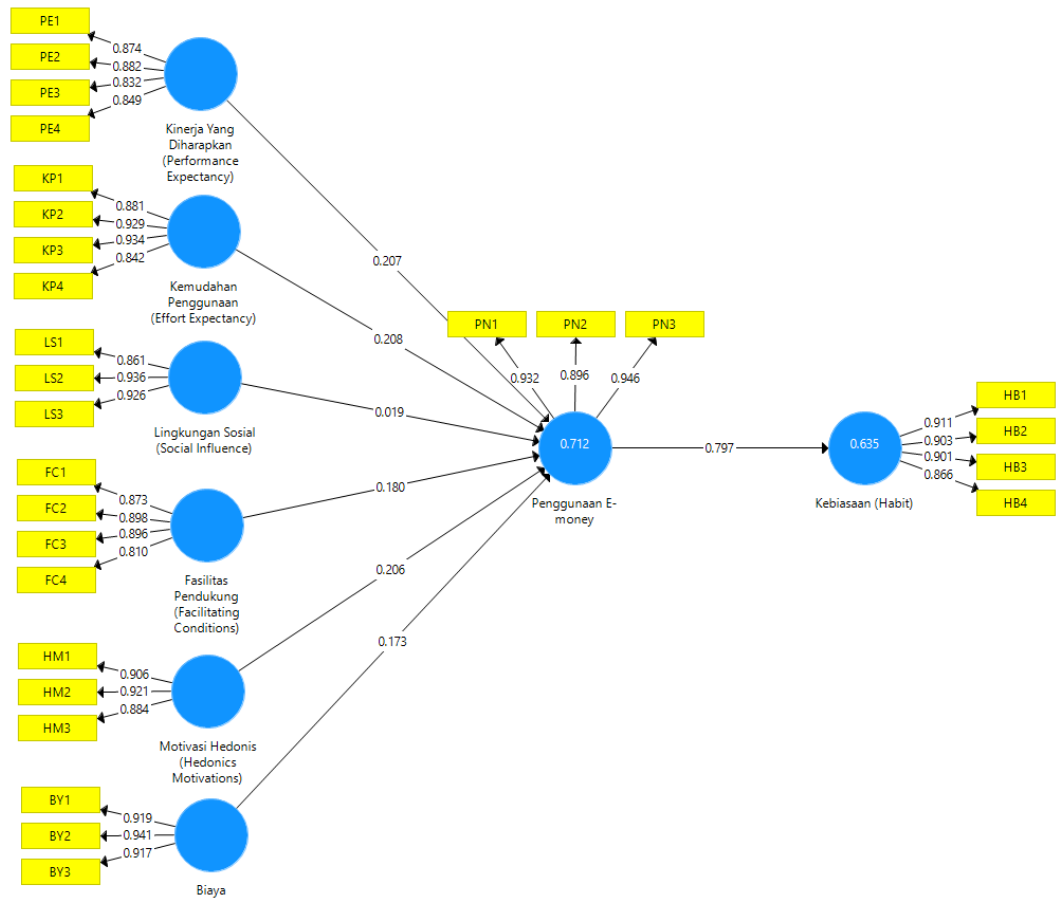


البعثة الإسلامية الأندلسية

LAMPIRAN 5

HASIL PENGUJIAN DATA

UJI VALIDITAS



OUTER LOADINGS

| | Biaya | Fasilitas Pendukung (Facilitating Conditions) | Kebiasaan (Habit) | Kemudahan Penggunaan (Effort Expectancy) | Kinerja Yang Diharapkan (Performance Expectancy) | Lingkungan Sosial (Social Influence) | Motivasi Hedonis (Hedonic Motivations) | Penggunaan E-money |
|-------------|--------------|--|--------------------------|---|---|---|---|---------------------------|
| BY 1 | 0.919 | | | | | | | |
| BY 2 | 0.941 | | | | | | | |
| BY 3 | 0.917 | | | | | | | |
| FC 1 | | 0.873 | | | | | | |
| FC 2 | | 0.898 | | | | | | |
| FC 3 | | 0.896 | | | | | | |
| FC 4 | | 0.810 | | | | | | |
| HB 1 | | | 0.911 | | | | | |
| HB 2 | | | 0.903 | | | | | |
| HB 3 | | | 0.901 | | | | | |
| HB 4 | | | 0.866 | | | | | |
| H M1 | | | | | | | 0.906 | |
| H M2 | | | | | | | 0.921 | |
| H M3 | | | | | | | 0.884 | |
| KP 1 | | | | 0.881 | | | | |
| KP 2 | | | | 0.929 | | | | |
| KP 3 | | | | 0.934 | | | | |
| KP 4 | | | | 0.842 | | | | |

| | | | | | | | | |
|-----------------|--|--|--|--|--------------|--------------|--|-------------------|
| LS 1 | | | | | | 0.861 | | |
| LS 2 | | | | | | 0.936 | | |
| LS 3 | | | | | | 0.926 | | |
| PE 1 | | | | | 0.874 | | | |
| PE 2 | | | | | 0.882 | | | |
| PE 3 | | | | | 0.832 | | | |
| PE 4 | | | | | 0.849 | | | |
| PN 1 | | | | | | | | 0.93 2 |
| PN 2 | | | | | | | | 0.89 6 |
| PN 3 | | | | | | | | 0.94 6 |



UJI RELIABILITAS

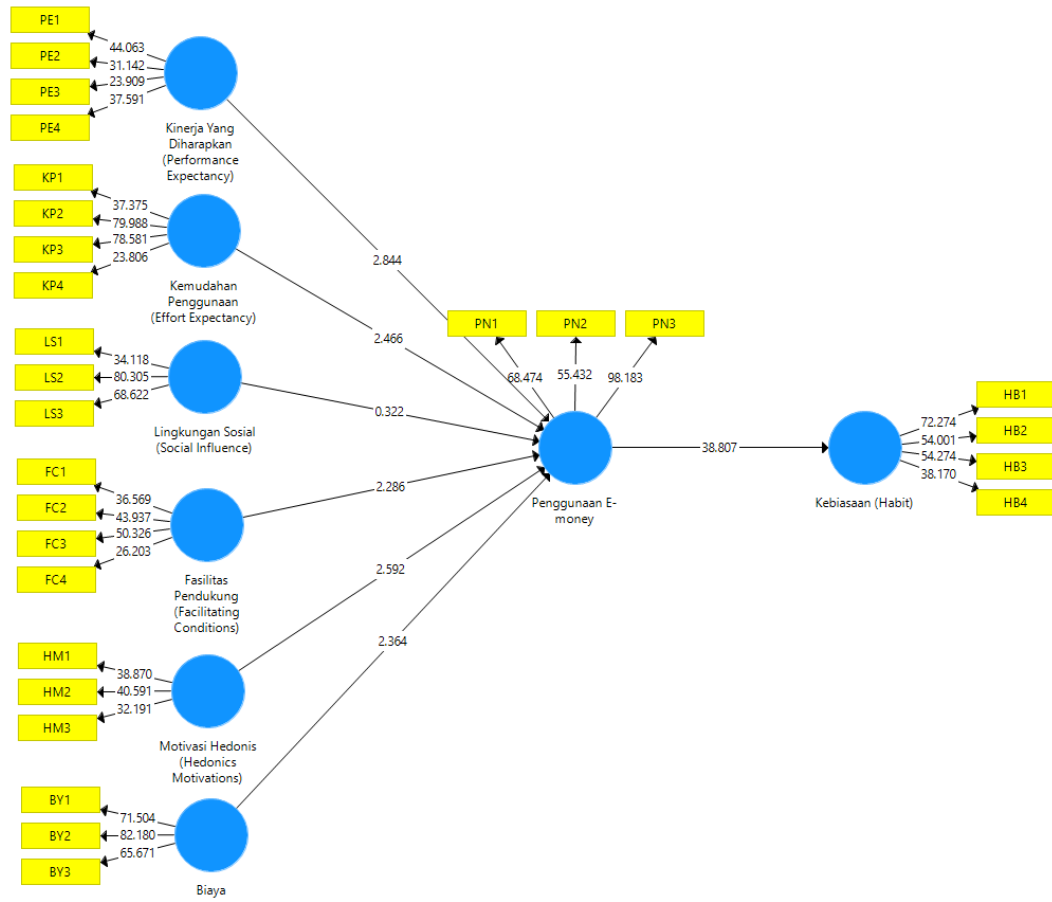
QUALITY CRITERIA

CONSTRUCT RELIABILITY AND VALIDITY

| | Cronbach's Alpha | rho_A | Composite Reliability | Average Variance Extracted (AVE) |
|---|-------------------------|--------------|------------------------------|---|
| Biaya | 0.917 | 0.919 | 0.947 | 0.857 |
| Fasilitas Pendukung (Facilitating Conditions) | 0.892 | 0.894 | 0.925 | 0.757 |
| Kebiasaan (Habit) | 0.917 | 0.922 | 0.942 | 0.801 |
| Kemudahan Penggunaan (Effort Expectancy) | 0.919 | 0.921 | 0.943 | 0.805 |
| Kinerja Yang Diharapkan (Performance Expectancy) | 0.882 | 0.884 | 0.919 | 0.739 |
| Lingkungan Sosial (Social Influence) | 0.894 | 0.901 | 0.934 | 0.825 |
| Motivasi Hedonis (Hedonics Motivations) | 0.888 | 0.895 | 0.930 | 0.817 |
| Penggunaan E-money | 0.916 | 0.916 | 0.947 | 0.856 |

LAMPIRAN 6

UJI HIPOTESIS



BOOSTRAPPING**PATH COEFFICIENT**

| | Original Sample (O) | Sample Mean (M) | Standard Deviation (STDEV) | T Statistics (O/STDEV) | P Values |
|--|----------------------------|------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|-----------------|
| Biaya -> Penggunaan E-money | 0.173 | 0.170 | 0.073 | 2.364 | 0.018 |
| Fasilitas Pendukung (Facilitating Conditions) -> Penggunaan E-money | 0.180 | 0.178 | 0.079 | 2.286 | 0.023 |
| Kemudahan Penggunaan (Effort Expectancy) -> Penggunaan E-money | 0.208 | 0.207 | 0.084 | 2.466 | 0.014 |
| Kinerja Yang Diharapkan (Performance Expectancy) -> Penggunaan E-money | 0.207 | 0.206 | 0.073 | 2.844 | 0.005 |
| Lingkungan Sosial (Social Influence) -> Penggunaan E-money | 0.019 | 0.017 | 0.059 | 0.322 | 0.747 |
| Motivasi Hedonis (Hedonics Motivations) -> Penggunaan E-money | 0.206 | 0.214 | 0.080 | 2.592 | 0.010 |
| Penggunaan E-money -> Kebiasaan (Habit) | 0.797 | 0.799 | 0.021 | 38.807 | 0.000 |