

SKRIPSI

**PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, RISIKO, DAN
PENGETAHUAN TERHADAP KEPUTUSAN
PENGUNAAN UANG ELEKTRONIK PADA
MASYARAKAT KOTA BANDA ACEH**



Disusun Oleh :

**MAGHFIRAH WULAN KAMISNA
NIM. 180603157**

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maghfirah Wulan Kasmina
NIM : 180603157
Program Studi : Perbankan Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

- 1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.***
- 2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.***
- 3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.***
- 4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data.***
- 5. Menyerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.***

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap untuk dicabut gelar akademik saya atau diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 25 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Maghfirah Wulan Kamisna

PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Pengaruh/ Persepsi Kemudahan, Risiko, Dan Pengetahuan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

Disusun oleh:

Maghfirah Wulan Kamisna
NIM. 180603157

Disetujui untuk disidangkan dan dinyatakan bahwa isi dan formatnya telah memenuhi syarat penyelesaian studi pada Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Pembimbing I

Dr. Muhammad Zuhilmi, S.Ag., M.A.
NIP 197204282005011003

Pembimbing II

Evri Yenni, S.E., M.Si
NIDK 2013048301

Mengetahui,
Ketua Prodi,

Dr. Nevi Hasnita, S.Ag., M.Ag
NIP 197711052006042003

PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Pengaruh Persepsi Kemudahan, Risiko, Dan Pengetahuan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

Disusun oleh:

Maghfirah Wulan Kamisna

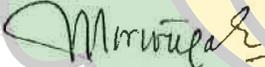
NIM: 180603157

Telah disidangkan oleh Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S-1) dalam Bidang Perbankan Syariah

Pada Hari/Tanggal: Senin, 25 Juli 2022
26 Dzulhijjah 1443 H

Banda Aceh
Dewan Penguji Sidang Skripsi

Ketua



Marwiyati, SE., MM

NIP 197404172005012002

Sekretaris



Evri Yenni, S.E., M.Si.

NIDK 2013048301

Penguji I



Ayumiati, S.E., M.Si.

NIP 197806152009122002

Penguji II



Isnailiana, S.Hi, MA

NIDK 2029099003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Ar-Raniry Banda Aceh,



Dr. Zaki Fuad, M. AgW

NIP. 196403141992031003



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA
ACEH UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651-7552921, 7551857, Fax. 0651-7552922

Web : www.library.ar-raniry.ac.id, Email : library@ar-raniry.ac.id

**FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA UNTUK KEPENTINGAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Maghfirah Wulan Kamisna
NIM : 180603157
Fakultas/Jurusan : Ekonomi dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah
E-mail : wulankamisna29@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah :

Tugas Akhir KKU Skripsi

yang berjudul:

Pengaruh Persepsi Kemudahan, Risiko, Dan Pengetahuan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

Berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh berhak menyimpan, mengalih-media formatkan, mengelola, mendiseminasikan, dan mempublikasikannya di internet atau media lain.

Secara *full text* untuk kepentingan akademik tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis, pencipta dan atau penerbit karya ilmiah tersebut.

UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh akan terbebas dari segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Banda Aceh

Pada tanggal : 25 Juli 2022

AR-RANIRY

Penulis

Maghfirah Wulan K
NIM:180603157

Mengetahui,
Pembimbing I

Dr. Muhammad Zuhilmi, S.Ag., M.A.
NIP 197204232005011003

Pembimbing II

Evri Yenni S.E., M.Si
NIDK 2013048301

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kepada Allah SWT., atas berkat dan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul *"Pengaruh Persepsi Kemudahan, Risiko, Dan Pengetahuan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Pada Masyarakat Kota Banda Aceh"*. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang dengan hadirnya penelitian ini semoga menjadi bagian menyampaikan sunnahnya dalam khazanah ilmu pengetahuan. Penelitian skripsi ini dilakukan dengan penuh perjuangan sehingga di dalamnya tidak mungkin tidak ada dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak baik dalam bentuk moral maupun material, secara langsung maupun tidak langsung, maka pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh elemen yang terlibat dan terkait baik secara akademis maupun non akademis.

Shalawat beriring salam tidak lupa kita sanjung sajian kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw. Di mana beliau telah membawa kita dari alam jahiliyah menuju alam yang penuh kemuliaan seperti yang sedang kita rasakan saat ini. Dalam penulisan proposal skripsi ini, penulis menyadari bahwa ada beberapa kesulitan, namun berkat bantuan dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Zaki Fuad, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Dr. Nevi Hasnita, M.Ag selaku ketua Program Studi Perbankan Syariah dan Ayumiati SE., M.Si selaku sekretaris Program Studi Perbankan Syariah. Serta Mukhlis, SH.I.,S.E, M.H., selaku staff akademik yang telah banyak membantu.
3. Muhammad Arifin, Ph.D selaku ketua Laboratorium, serta staf Laboratorium Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Dr. Muhammad Zulhilmi. S.Ag., M.A.selaku pembimbing I yang telah membantu memberikan pengarahannya dalam penulisan skripsi ini. Evri Yenni, S.E., M.Si selaku pembimbing II yang telah banyak membantu penulis, memberikan waktu pemikiran serta pengarahannya yang sangat baik berupa saran dan bimbingan terhadap skripsi ini.
5. Ayumiati, S.E.,M.Si selaku penguji I dan Isnaliana, S.HI.,MA selaku penguji II yang telah memberikan arahan dan masukan untuk penyempurnaan penulisan skripsi.
6. Akmal Riza, S.E., M.Si selaku Penasehat Akademik (PA) selama menempuh pendidikan di program Studi Perbankan Syariah.

7. Seluruh responden yang telah bersedia memberikan jawaban atas kuesioner yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memperoleh gelar sarjana.
8. Dosen program Studi Perbankan Syariah yang telah memberikan ilmunya selama penulis menempuh pendidikan, serta seluruh staf dan pegawai Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang telah memberikan segala fasilitas dalam menyelesaikan skripsi.
9. Teristimewa untuk Ibunda Marleni dan Ayahanda Iskandar Faisal, yang telah membesarkan dan memberikan kasih sayang, semangat dan dukungan doa yang tak henti-hentinya, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini, serta.
10. Safira Ulfa, Feny Annisa Ghaisani, Sharfina, Readi Radifan, Kurniawan Putra serta seluruh teman-teman jurusan Perbankan Syariah seangkatan yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi serta terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Semoga doa beserta segala bantuan yang diberikan menjadi amalan baik dan mendapat pahala yang setimpal.

Penulis menyadari tulisan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat bermanfaat, dan kepada Allah juga kita berserah diri. Amin.

Aamiin yaa Rabbal 'Alamin...

Banda Aceh, 25 Juli 2022

Penulis,

Maghfirah Wulan Kamisna



TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K

Nomor: 158 Tahun 1987 – Nomor: 0543 b/u/1987

1. Konsonan

No	Arab	Latin	No	Arab	Latin
1	ا	Tidak dilambangkan	16	ظ	Ṭ
2	ب	B	17	ظ	Z
3	ت	T	18	ع	'
4	ث	Ṣ	19	غ	G
5	ج	J	20	ف	F
6	ح	Ḥ	21	ق	Q
7	خ	Kh	22	ك	K
8	د	D	23	ل	L
9	ذ	Z	24	م	M
10	ر	R	25	ن	N
11	ز	Z	26	و	W
12	س	S	27	ه	H
13	ش	Sy	28	ء	'
14	ص	Ṣ	29	ي	Y
15	ض	Ḍ			

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin
◌َ	<i>Fathah</i>	A
◌ِ	<i>Kasrah</i>	I
◌ُ	<i>Dammah</i>	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf
◌َی	<i>Fathah</i> dan ya	Ai
◌َو	<i>Fathah</i> dan wau	Au

Contoh:

kaifa : كيف

haura : هول

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda
آي	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau ya	Ā
ي	<i>Kasrah</i> dan ya	Ī
ي	<i>Dammah</i> dan wau	Ū

Contoh:

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

qāla : قَالَ

ramā : رَمَى

qīla : قِيلَ

yaqūlu : يَقُولُ

4. *Ta Marbutah* (ة)

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua.

a. *Ta marbutah* (ة) hidup

Ta *marbutah* (ة) yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah* dan *dammah*, transliterasinya adalah t.

b. Ta *marbutah* (ة) mati

Ta *marbutah* (ة) yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah h.

c. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta *marbutah* (ة) diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta *marbutah* (ة) itu ditransliterasikan dengan h.

Contoh:

raudah al-atfāl/ raudatul atfāl : رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ

al-Madīnah al-Munawwarah/ : الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ

al-Madīnatul Munawwarah

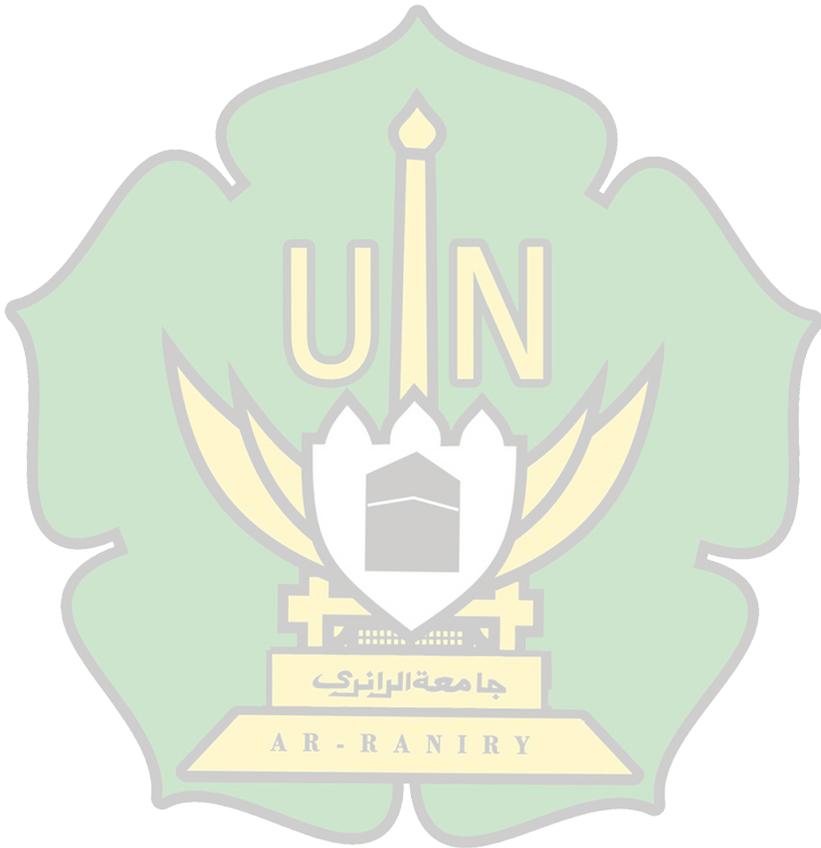
Talhah: طَلْحَةَ

Catatan:

Modifikasi

1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi, seperti M. Syuhudi Ismail, sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan. Contoh: Hamad Ibn Sulaiman.
2. Nama negara dan kota ditulis menurut ejaan bahasa Indonesia, seperti Mesir, bukan Misr; Beirut, bukan Bayrut; dan sebagainya.

3. Kata-kata yang sudah dipakai (serapan) dalam kamus bahasa Indonesia tidak ditransliterasi. Contoh: Tasauf, bukan Tasawuf.



ABSTRAK

Nama : Maghfirah Wulan Kamisna
NIM : 180603157
Fakultas/Program : Ekonomi dan Bisnis Islam/Perbankan
Studi : Syariah
Judul : Pengaruh Persepsi Kemudahan, Risiko,
dan Pengetahuan Terhadap Keputusan
: Penggunaan Uang Elektronik pada
Masyarakat Aceh
Pembimbing I : Dr. Muhammad Zuhilmi. S.Ag., M.A.
Pembimbing II : Evri Yenni, S.E., M.Si.

Hadirnya uang elektronik tentunya sangat memudahkan masyarakat dalam mengakses keuangan, namun masih banyak masyarakat yang belum menggunakan layanan jasa keuangan yang menggunakan internet. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan, risiko, dan pengetahuan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh. Menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif bersumber data primer (melalui kuesioner) dengan jumlah sampel sebanyak 100. Analisis data menggunakan regresi linear berganda. Dapat dilihat dengan nilai $t_{hitung} (2,512) > t_{tabel} (1,984)$ untuk variabel kemudahan (X1), $(3,282) > t_{tabel} (1,984)$ untuk variabel risiko (X2), $t_{hitung} (4,045) > t_{tabel} (1,984)$ untuk variabel pengetahuan (X3). Pengujian secara simultan karena $f_{hitung} > f_{tabel}$ atau $23,827 > 2,70$. Pengujian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan, risiko, dan pengetahuan berpengaruh secara positif dan kuat terhadap keputusan penggunaan uang elektronik.

Kata Kunci : Kemudahan, Risiko, Pengetahuan, Uang Elektronik, Keputusan

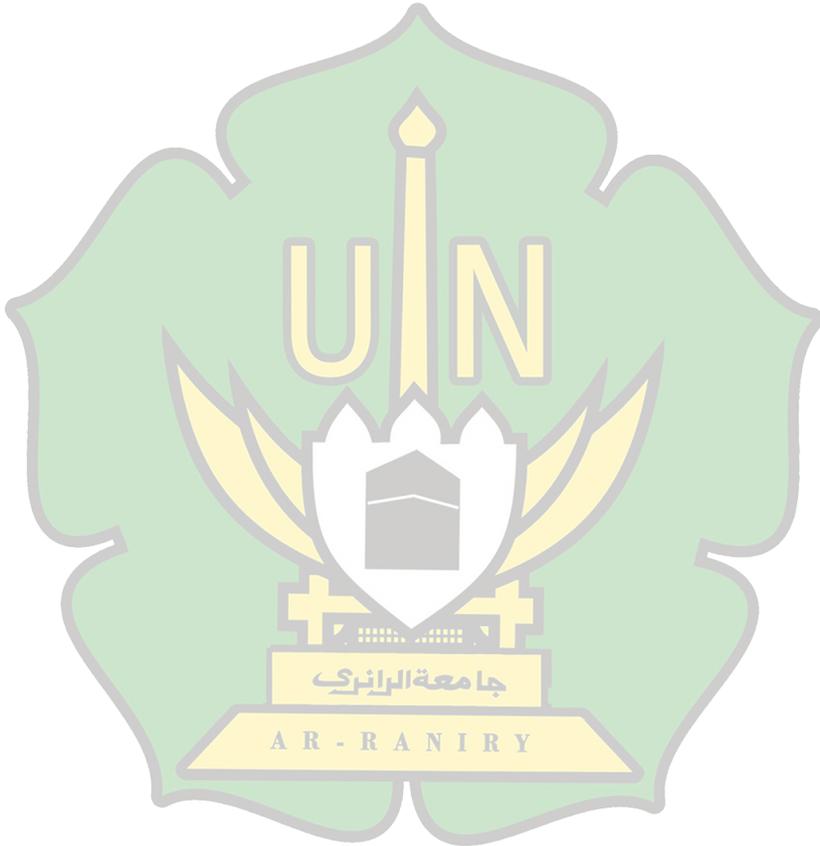
DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI	v
FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI....	vi
KATA PENGANTAR	vii
TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN ...	xi
ABSTRAK.....	xvi
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Sistematika Pembahasan	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
2.1 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	13
2.1.1 Teori <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	13
2.1.2 Aplikasi <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> ...	14
2.2 Uang Elektronik	16
2.2.1 Definisi Uang Elektronik	16
2.2.2 Jenis Uang Elektronik.....	20
2.2.3 Kelebihan Dan Kekurangan Uang Elektronik.....	23
2.2.4 Manfaat Uang Elektronik.....	24
2.2.5 Perkembangan Uang Elektronik Di Indonesia	25
2.3 Persepsi	27
2.3.1 Definisi Persepsi.....	27
2.3.2 Keputusan Penggunaan	28
2.3.3 Persepsi Kemudahan.....	29
2.3.4 Persepsi Risiko	30
2.3.5 Persepsi Pengetahuan	31

2.4	Penelitian Terkait	32
2.5	Kerangka Berpikir.....	37
2.5.1	Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik.....	38
2.5.2	Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik	39
2.5.3	Pengaruh Persepsi Pengetahuan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik.....	40
2.5.4	Skema Kerangka Berpikir.....	41
2.6	Hipotesis.....	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		43
3.1	Desain Penelitian.....	43
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	44
3.2.1	Populasi Penelitian.....	44
3.2.2	Sampel Penelitian.....	44
3.2.3	Teknik Sampling	46
3.3	Sumber Data.....	49
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.5	Definisi Dan Operasionalisasi Variabel	51
3.5.1	Definisi Konseptual	51
3.5.2	Operasionalisasi Variabel	53
3.6	Uji Instrumen	54
3.6.1	Uji Validitas	54
3.6.2	Uji Reliabilitas.....	55
3.7	Uji Asumsi Klasik.....	55
3.7.1	Uji Normalitas	55
3.7.2	Uji Multikolinieritas	56
3.7.3	Uji Heterokedastisitas.....	56
3.8	Uji Regresi Linear Berganda.....	57
3.9	Uji Hipotesis	58
3.9.1	Uji Parsial (T).....	58
3.9.2	Uji Simultan (F)	58
3.9.3	Uji Koefisien Determinasi (R ²)	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		60
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	60
4.2	Karakteristik Responden	62

4.3	Deskriptif Statistik Tanggapan Responden Terhadap Variabel Penelitian	64
4.3.1	Tanggapan Responden Terhadap Variabel Kemudahan (X_1).....	64
4.3.2	Tanggapan Responden Terhadap Variabel Risiko (X_2).....	66
4.3.3	Tanggapan Responden Terhadap Variabel Pengetahuan (X_3)	67
	Sumber : Data Primer (diolah) 2022	68
4.3.4	Tanggapan Responden Terhadap Variabel Keputusan (Y)	68
4.4	Uji Instrumen	70
4.4.1	Uji Validitas	70
4.4.2	Uji Reliabilitas	73
4.5	Uji Asumsi Klasik	74
4.5.1	Uji Normalitas	74
4.5.2	Uji Heterokedastisitas.....	76
4.5.3	Uji Multikolinearitas.....	78
4.6	Uji Regresi Linear Berganda.....	79
4.7	Uji Hipotesis	80
4.7.1	Uji T	80
4.7.2	Uji F.....	82
4.7.3	Koefisien Determinasi (R^2).....	82
4.8	Pembahasan.....	84
4.8.1	Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik.....	84
4.8.2	Pengaruh Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik	85
4.8.3	Pengaruh Pengetahuan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik	88
4.8.4	Pengaruh Kemudahan, Risiko dan Pengetahuan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik.....	90
	BAB V PENUTUP	92
5.1	Kesimpulan	92
5.2	Saran.....	93
5.2.1	Saran Akademis.....	93

5.2.2 Saran Praktis	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Fasilitas Uang Elektronik <i>Registered</i> dan <i>unregistered</i>	21
Tabel 2.2	Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3.1	Karakteristik Responden	32
Tabel 3.2	Skor Skala Likert.....	33
Tabel 3.3	Operasional Variabel.....	53
Tabel 4.1	Karakteristik Responden	62
Tabel 4.2	Tanggapan Responden Variabel Kemudahan	64
Tabel 4.3	Tanggapan Responden Variabel Risiko	66
Tabel 4.4	Tanggapan Responden Variabel Pengetahuan	67
Tabel 4.5	Tanggapan Responden Variabel Keputusan	69
Tabel 4.6	Uji Validitas Kemudahan	71
Tabel 4.7	Uji Validitas Risiko	71
Tabel 4.8	Uji Validitas Pengetahuan.....	50
Tabel 4.9	Uji Validitas Keputusan	50
Tabel 4.10	Uji Reliabilitas.....	51
Tabel 4.11	Uji Normalitas	76
Tabel 4.12	Uji Multikolinieritas	78
Tabel 4.13	Uji Regresi Linear Berganda.....	79
Tabel 4.14	Uji T	81
Tabel 4.15	Uji F.....	82
Tabel 4.16	Uji Determinasi	83

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

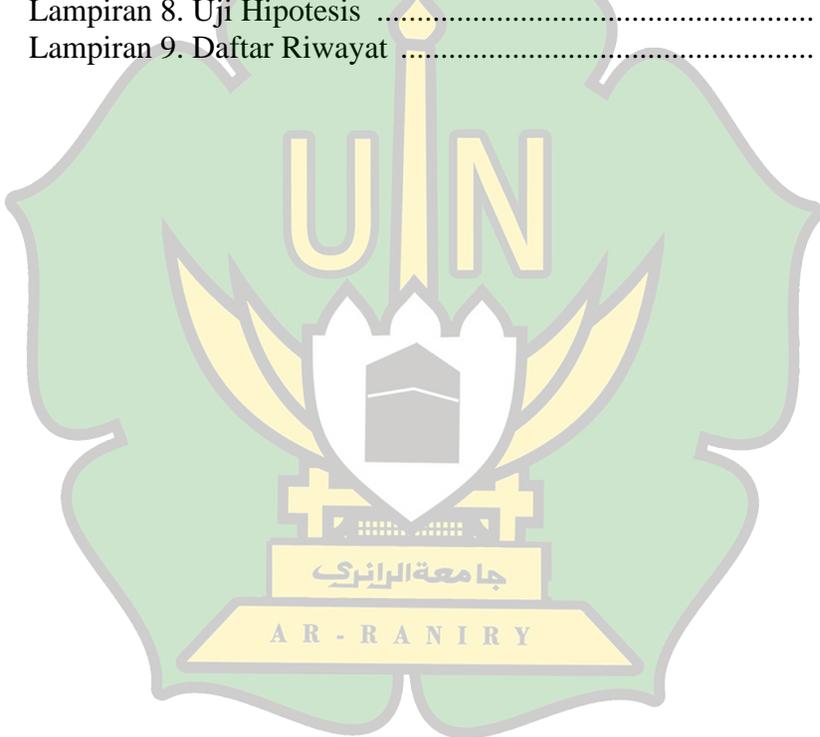
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Perkembangan Uang Elektronik Indonesia	3
Gambar 2. 1 Konsep Model Penerimaan Teknologi	14
Gambar 2. 2 Skema Kerangka Berpikir	41
Gambar 4. 1 Grafik Hasil Uji Heterokedastisitas	76



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Quesioner Penelitian	101
Lampiran 2. Populasi per Kecamatan	105
Lampiran 3. Karakteristik Responden	105
Lampiran 4. Tabulasi Data	106
Lampiran 5. Uji Validitas dan Realibilitas	119
Lampiran 6. Uji Asumsi Klasik	126
Lampiran 7. Regresi Linear Berganda	129
Lampiran 8. Uji Hipotesis	129
Lampiran 9. Daftar Riwayat	134



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

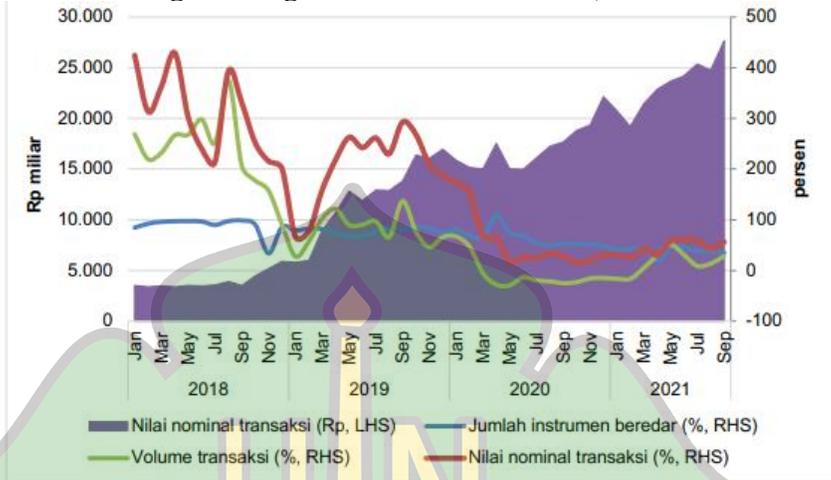
Pada generasi milenial, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin menunjukkan eksistensinya. Teknologi hadir dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Keberadaan teknologi semakin mempermudah masyarakat dalam melakukan kegiatan apapun seperti bertransaksi. Perkembangan teknologi internet di adopsi oleh industri perbankan untuk mengembangkan pelayanan.

Perkembangan layanan yang dilakukan perbankan berbasis teknologi dalam bentuk *electronic transaction* dan *mobile banking* yang berbasis *handphone*, penggunaan ATM (*authomatic teller machine*), *credit card* dan lain sebagainya. Salah satu pelayanan pembayaran non tunai yang saat ini sedang berkembang di Indonesia adalah uang elektronik (*electronic money*) atau yang biasa disebut dengan *e-money*. Pengertian uang elektronik menurut peraturan Bank Indonesia nomor 11/12/PBI/2009 adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit. Uang elektronik digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.

Berdasarkan hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dapat kita lihat jumlah penggunaan internet terus bertambah dari tahun-ketahun selama kurun waktu

lima tahun terakhir. Kenaikan ini sesuai dengan kebanyakan masyarakat yang sudah menggunakan *handhphone* yang difasilitasi internet. Namun pada hasil survey masyarakat Indonesia banyak menggunakan internet untuk mengakses sosial media yaitu komunikasi dan juga mencari informasi sebesar 89,35% sedangkan layanan yang diakses untuk perbankan hanya 7,39% jumlah ini cenderung relatif sedikit. Masyarakat kebanyakan menggunakan internet untuk media sosial padahal untuk transaksi perbankan bisa juga menggunakan layanan internet (APJII, 2017). Bank Indonesia (BI) Perwakilan Aceh mencatat transaksi uang elektronik di tanah rencong mengalami peningkatan yang cukup positif tahun ini yakni mencapai Rp.613,70 miliar naik sebesar 40,78 % hingga triwulan I tahun 2022 (Antarnews.com, diakses pada 01 Juli 2022). Bank Indonesia (BI) Perwakilan Aceh mencatat transaksi uang elektronik di tanah rencong mengalami peningkatan yang cukup positif tahun ini yakni mencapai Rp. 613,70 miliar naik sebesar 40,78 % hingga triwulan I tahun 2022 (acehantarnews.com, diakses pada 29 Juni 2022).

Gambar 1. 1
Perkembangan Uang Elektronik Indonesia, 2018- 2021



Sumber : Bank Indonesia, 2021 (diolah)

Perkembangan uang elektronik atau *e-money* dapat membantu kelancaran transaksi di jalan tol, bidang transportasi seperti kereta api maupun angkutan umum lainnya atau transaksi di minimarket, *food court*, atau parkir. Diharapkan perkembangan uang elektronik adalah dapat digunakan sebagai alternatif alat pembayaran non tunai yang dapat menjangkau masyarakat yang selama ini belum mempunyai akses kepada sistem perbankan (Kompas.com, diakses pada 19 Januari 2022).

Salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi konsumen adalah pengetahuan, karena dapat memberikan dampak dalam pengambilan keputusan masyarakat untuk memilih jasa tertentu dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan yang ada. Setiap orang di lingkungan berbeda pasti mempunyai pengetahuan yang berbeda. Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan akal

dan pikirannya untuk mengenali benda dan kejadian yang belum dilihat sebelumnya. Manusia hakikatnya merupakan makhluk pemikir, perasa, bersikap, dan bertindak. Pengetahuan merupakan dasar tindakan yang dilakukan seseorang dalam memutuskan untuk menggunakan sesuatu yang sesuai dengan apa yang diinginkan (Gampu, 2015).

Faktor kedua yang bisa mempengaruhi persepsi konsumen ialah risiko, menurut Pavlou (2001) risiko adalah suatu keadaan ketidakpastian yang dipertimbangkan seorang untuk memutuskan iya atau tidak melakukan transaksi. Menurut Sciffman (2000) risiko adalah sebuah kepastian yang dihadapi konsumen ketika mereka tidak dapat meramalkan dampak dari keputusan pembelian mereka (Suhir, 2014).

Dan faktor ketiga adalah persepsi kemudahan pengguna menurut Mathieson (1991) adalah sebagai kepercayaan seorang jika mereka menggunakan suatu sistem maka mereka akan bebas dari upaya. Kemudahan pengguna sangat diperlukan dan biasanya pemahaman tentang penggunaan diberitahukan oleh pihak perusahaan maupun dapat dipelajari sendiri. Kemudahan dalam menggunakan uang elektronik juga diperlukan oleh masyarakat sehingga mudah dipahami dan tidak terlalu ribet dalam pemakainya. Selain dari kemudahan tentu juga penting dilihat dari segi seberapa manfaatnya penggunaan uang elektronik bagi masyarakat yang menggunakannya (Wulandari, 2017).

Teknologi telah membawa suatu perubahan baik bagi pemenuhan kebutuhan barang ataupun jasa pada masyarakat atas alat pembayaran dengan mementingkan kecepatan, ketepatan, dan keamanan dalam setiap transaksi. Pada saat ini alat pembayaran tidak hanya dalam bentuk *cash* atau tunai, melainkan saat ini sudah berkembang alat pembayaran menggunakan uang elektronik (*e-money*). Sejarah juga sudah membuktikan perkembangan revolusi alat pembayaran dari masa akan terus berubah bentuknya, mulai dari logam, uang kertas, hingga kini alat pembayaran telah mengalami perubahan yaitu yang ditempatkan pada wadah atau disebut dengan alat pembayaran elektronik (Adiyati, 2015).

Secara sederhana pengertian *e-money* adalah alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu. Penggunaannya harus menyetorkan uangnya terlebih dahulu kepada penerbit dan disimpan dalam media elektronik sebelum menggunakannya untuk bertransaksi. Contoh uang elektronik adalah yang biasanya berbentuk kartu *e-money* yang beredar di Indonesia seperti (*shopeepay, ovo cash, go pay, brizzi, e-money* dan lainnya).

Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau *chip*, serta dapat dipindahkan untuk kebutuhan transaksi pembayaran atau transfer dana. Nilai uang bukanlah merupakan simpanan sebagaimana yang dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan, sehingga tidak diberikan bunga oleh Lembaga Penjamin Simpanan (LPS). Uang elektronik

merupakan pengalihan bentuk dari uang tunai (Bank Indonesia, 2006).

Menurut Tjiptono (2016) perilaku konsumen merupakan semua keputusan konsumen baik secara individu, kelompok, atau organisasi dalam hal pembelian dan proses yang mereka gunakan untuk menyeleksi, mendapatkan, memakai, serta menghentikan pemakaian produk/jasa dalam hal memuaskan kebutuhan mereka. Keputusan konsumen dalam memilih dan mengkonsumsi produk/jasa terdiri atas tahap pengenalan masalah, pencarian informasi, evaluasi alternatif, keputusan pembelian dan perilaku pasca pembelian (Kotler, 2009).

Selain itu adanya perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang, Genady (2018) didapatkan hasil bahwa persepsi kemudahan, kemanfaatan, dan promosi uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat. Selanjutnya dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Amijaya (2010) di dapat hasil bahwa persepsi teknologi, kemudahan, risiko dan fitur layanan berpengaruh terhadap minat ulang nasabah dalam menggunakan *internet banking*. Dimana dalam penelitian ini penulis memutuskan untuk memilih masyarakat kota Banda Aceh sebagai subjek penelitian.

Hadirnya *e-money* tentunya sangat memudahkan masyarakat dalam mengakses keuangan tanpa batasan ruang dan waktu, cukup dengan adanya fasilitas jaringan internet yang memadai masyarakat sudah dapat mengakses berbagai macam fitur

keuangan yang ditawarkan, namun masih banyak masyarakat yang belum menggunakan uang elektronik atau layanan jasa keuangan yang menggunakan internet, padahal akses terhadap teknologi dan jaringan internet sudah mulai banyak digunakan, sehingga masyarakat lebih mudah menggunakan jasa keuangan yang berbasis internet tersebut. Walaupun fasilitas internet sudah memadai namun penggunaan terkait uang elektronik dan lainnya, masih belum dipakai oleh semua orang, yang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, terhadap keputusan individu untuk menggunakannya, berikut faktor faktor yang bisa berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik yaitu seperti persepsi kemudahan penggunaan, risiko, dan pengetahuan maupun faktor yang lainnya. Program *cashless society* yang digalakkan pemerintah untuk menghadapi persaingan global terutama Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) yang sudah disetujui sejak Januari 2016. Oleh karena itu meminimalisir penggunaan uang tunai merupakan salah satu cara agar nilai mata uang tidak jatuh dan tetap stabil (Musthofa, 2019).

Berdasarkan fenomena tersebut penulis ingin melihat seberapa besar pengaruh yang muncul terhadap keputusan menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi, sehingga masyarakat lebih sadar dan paham terkait instrumen pembayaran non tunai. Penulis mengambil masyarakat kota Banda Aceh dengan rentang usia minimal 18 - >32 tahun sebagai subjek yang akan diteliti. Peneliti memilih masyarakat kota Banda Aceh karena

dianggap sangat sesuai dengan tujuan penelitian ini karena selain sebagai pengguna uang elektronik, kota Banda Aceh juga termasuk daerah yang tingkat teknologinya lebih cepat berevolusi. Dan juga untuk melihat sejauh mana pengetahuan masyarakat kota Banda Aceh mengenal mengenai uang elektronik (*e-money*).

Dari uraian diatas peneliti merasa tertarik untuk mengetahui dan meneliti lebih jauh mengenai penggunaan uang elektronik khususnya pada masyarakat kota Banda Aceh yang akan dituangkan dalam judul proposal **“Pengaruh Persepsi Kemudahan, Risiko dan Pengetahuan terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik pada Masyarakat kota Banda Aceh”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan layanan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.
- 2) Apakah persepsi risiko berpengaruh terhadap keputusan menggunakan layanan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.
- 3) Apakah persepsi pengetahuan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan layanan uang elektronik pada masyarakat kota

Banda Aceh.

- 4) Apakah persepsi kemudahan, risiko, dan pengetahuan berpengaruh secara bersama sama terhadap penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang diuraikan diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan terhadap sikap konsumen dalam keputusan menggunakan layanan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh persepsi risiko terhadap sikap konsumen dalam keputusan menggunakan layanan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh persepsi pengetahuan terhadap sikap konsumen dalam keputusan menggunakan layanan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.
- 4) Untuk mengetahui persepsi kemudahan, risiko, dan pengetahuan berpengaruh secara bersama sama terhadap penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari setiap penelitian tentunya akan diperoleh hasil yang diharapkan dapat memberikan manfaat dari penulis maupun pihak lain. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengaruh persepsi kemudahan, persepsi risiko, dan persepsi pengetahuan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada masyarakat Kota Banda Aceh. untuk menggunakan layanan uang elektronik di bidang perbankan syariah. Penelitian ini juga sebagai media untuk menguji kemampuan penulis dalam mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian yang selanjutnya dengan cakupan objek yang lebih luas dan menggunakan variabel lainnya.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi peneliti

Bagi peneliti, sebagai kajian keilmuan yang diperbandingkan situasi dan kondisi saat ini maupun yang akan datang, sehingga melahirkan wawasan, pengalaman dan kematangan ilmu yang diharapkan bisa menjadi bekal dalam menghadapi perkembangan dan kemajuan teknologi.

b) Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa tambahan pengetahuan dan wawasan kepada peneliti selanjutnya. Serta dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam penulisan skripsi berikutnya.

c) Bagi pihak yang menggunakan layanan uang elektronik

Penelitian ini diharapkan dapat memahami kendala masyarakat dalam penggunaan uang elektronik dan dapat dijadikan bahan untuk meningkatkan pelayanan yang diberikan.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini dituju untuk memudahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini dan supaya jelas dipahami oleh pembaca. Adapun sistematika pembahasan peneliti ini adalah:

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang gambaran umum mengenai isi penelitian yang terdiri dari latar belakang masalah yang menguraikan tentang masalah dalam penelitian ini. Rumusan masalah sebuah pertanyaan yang mencari sebuah jawaban lewat pengumpulan data, tujuan masalah untuk memperoleh pengetahuan atau penemuan baru. Dan juga manfaat penelitian untuk memberikan wawasan bagi peneliti, peneliti selanjutnya dan pihak yang menggunakan layanan uang elektronik.

BAB II Landasan Teori

Berisi kerangka teori yang menjelaskan uraian-uraian tentang teori dari masing-masing variabel dari berbagai referensi yang berbeda. Bab ini berisi berbagai teori ataupun pemikiran-pemikiran yang berkaitan dengan penelitian, kajian pustaka yang dilakukan oleh penulis yang digunakan

sebagai landasan dalam penelitian ini seperti teori mengenai tinjauan secara umum mengenai uang, persepsi kemudahan pengguna, persepsi risiko, persepsi pengetahuan uang elektronik dan juga sikap konsumen terhadap uang elektronik sehingga dapat dijadikan tolak ukur untuk indikator pengujian serta hipotesis yang diajukan.

BAB III Metode Penelitian

Merupakan bab metode penelitian yang menjelaskan mengenai metode yang dipilih untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang diajukan didalamnya. Berisi tentang jenis data, populasi, teknik pengambilan sampel, lokasi melakukan penelitian dan metode analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian, pembahasan hasil penelitian, dan analisis data yang dilakukan dalam penelitian.

BAB V Penutup

Memuat kesimpulan dari hasil skripsi yang telah dilakukan dan saran yang merupakan akhir uraian yang telah dikemukakan diatas.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

2.1.1 *Teori Technology Acceptance Model (TAM)*

TAM (*Technology Acceptance Model*) adalah salah satu teori perilaku yang menjelaskan tentang pendekatan pemanfaatan teknologi informasi. Model yang dikembangkan ini adalah pengembangan dan teori sebelumnya yaitu TRA (*Theory of Reasoned Action*) dan TPB (*Theory of Planned Behavior*). *Technology Acceptance Model* menyatakan bahwa keinginan untuk menggunakan suatu sistem dipengaruhi oleh dua faktor penentu utama, yaitu *usefulness* dan *perceived ease of use*. Penerimaan teknologi dapat diprediksi dengan sikap dan perilaku penggunaan pelanggan (Davis, 1989).

Penerimaan teknologi dapat diprediksi dengan sikap dan perilaku penggunaan pelanggan: Keyakinan individu beralih ke sikap mereka terhadap penggunaan dan mengarah pada niat untuk menggunakan teknologi baru. Kegunaan yang dirasakan di definisikan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem akan meningkatkan kinerjanya. Kemudahan pengguna dirasakan mengacu pada tingkat dimana seorang percaya bahwa penggunaan sistem akan bebas dari usaha (Rahayu, 2018).

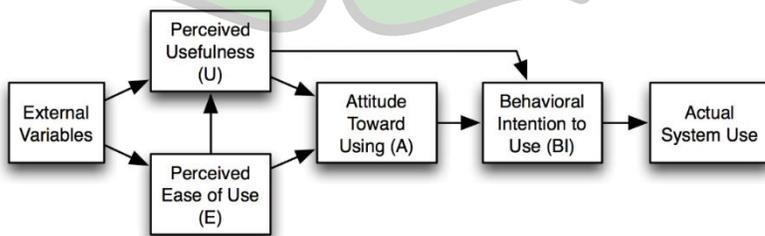
TAM memiliki tujuan untuk memberikan penjelasan atas faktor penentu adopsi dari perilaku pengguna teknologi informasi itu sendiri (Davis, 1989). Berdasarkan TAM, menggunakan sistem

teknologi dipengaruhi langsung atau tidak langsung oleh perilaku minat pengguna, sikap pengguna, manfaat penggunaan sistem, dan juga kemudahan yang dirasakan oleh sistem (Park, 2009).

2.1.2 Aplikasi *Technology Acceptance Model* (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan kerangka yang telah dikembangkan oleh Fred D. Davis pada tahun 1986. Model Davis di adaptasi dari *Theory Reasoned Action* (TRA) yang berasumsi bahwa seseorang mengadopsi suatu teknologi pada umumnya ditentukan oleh proses kognitif dan bertujuan untuk memuaskan pemakainya atau memaksimalkan kegunaan teknologi tersebut. Menurut Maharsi (2007) menyatakan bahwa TAM digunakan untuk meneliti dan mengukur faktor yang mempengaruhi keputusan seseorang apakah menerima atau menolak teknologi informasi tersebut.

Gambar 2. 2
Konsep Model Penerimaan Teknologi



Sumber : David (1989)

Perceived ease of use menurut Davis (1989) *Perceived ease of use* didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Sedangkan menurut Jogiyanto (2007) persepsi kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan teknologi akan bebas dari suatu usaha sehingga apabila seseorang percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya dan sebaliknya.

Perceived usefulness menurut Davis (1993) *perceived usefulness* didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan teknologi dipercaya akan memberikan manfaat bagi orang yang menggunakannya dan persepsi terhadap kemanfaatan sebagai kemampuan subjektif pengguna dimasa yang akan datang dimana dengan menggunakan sistem aplikasi yang spesifik akan meningkatkan kinerja dalam konteks organisasi. Persepsi kegunaan merupakan suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi tertentu akan memberikan manfaat atau memberikan dampak positif yang nantinya akan didapat apabila menggunakan teknologi tersebut.

Attitude toward using menurut Davis (1993) mendefinisikan *attitude toward using* dalam TAM dikonsepsikan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak bila seseorang menggunakan suatu teknologi dalam pekerjaannya. Menurut Widyarini (2005) disebutkan bahwa sikap yang menyatakan apa yang kita sukai dan

tidak. Sikap seseorang terdiri atas unsur kognitif atau cara pandang (*cognitive*), afektif (*affective*), dan komponen-komponen yang berkaitan dengan perilaku (*behavioral components*).

Behavioral intention menurut Wibowo (2006) *behavioal intention to use* merupakan kecenderungan perilaku seseorang dalam melakukan teknologi. Minat perilaku dapat dilihat dari tingkat penggunaan teknologi sehingga dapat diprediksi dari sikap dan perhatiannya tersebut. Motivasi untuk tetap menggunakan teknologi tersebut, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lainnya.

Actual use menurut Davis (1989) *actual system usage* merupakan perilaku nyata dalam mengadopsi suatu sistem. *Actual system usage* didefinisikan sebagai bentuk respon psikomotor eksternal yang diukur oleh seseorang dengan penggunaan nyata. Menurut Wibowo (2006) *actual system usage* dikonsepsikan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi.

2.2 Uang Elektronik

2.2.1 Definisi Uang Elektronik

Teknologi informasi yang didukung dengan internet telah merubah cara orang melakukan bisnis. Hampir semua sektor kehidupan termasuk bisnis saat ini sangat mengandalkan teknologi termasuk internet elektronik berbasis teknologi digital. Teknologi informasi termasuk internet telah memberi peluang besar

melakukan inovasi pada layanan dan penciptaan produk baru perbankan. Salah satu bentuk produk dan layanan perbankan yang baru mengandalkan teknologi informasi dan internet dan saat ini telah banyak dimanfaatkan masyarakat adalah uang elektronik (Rizqiah, 2017).

Secara umum, pembayaran non tunai memberi banyak manfaat kepada pemakai dan pemerintah. Bagi pemakai dengan digunakannya *e-money* resiko kehilangan uang tunai telah terhindarkan, sebab dana tersimpan didalam kartu elektronik dan setiap saat dapat digunakan sebagai alat pembayaran resmi. Bagi pemerintah, apabila sebagian besar masyarakat telah menggunakan uang elektronik, maka jumlah uang beredar dapat dikendalikan oleh Bank Indonesia sehingga inflasi dapat ditekan. Selain itu, Bank Indonesia akan menghemat biaya pencetakan uang serta meminimalkan jumlah uang rusak yang memerlukan dana Rp. 350.000.000.000,00 setiap tahunnya. Aryanto (2017) Bank Indonesia telah mengeluarkan 21 lisensi *e-money* pada beberapa institusi perbankan (*cashless society*).

Penyelenggara uang elektronik telah diatur dalam peraturan Bank Indonesia nomor 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 Perihal uang elektronik. Adapun instrument pembayaran yang memenuhi unsur sebagai berikut :

- 1) Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor lebih dahulu kepada penerbit.
- 2) Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media

Server atau *Chip*.

- 3) Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana di maksud dalam undang-undang yang mengatur perbankan.

Uang elektronik merupakan sebuah inovasi untuk kebutuhan transaksi pembayaran dalam jumlah sedikit (*micro*). Bentuk fisik dari uang elektronik adalah berupa kartu atau media lain yang ditanamkan dalam sebuah *chip* yang di dalamnya terdapat nominal uang yang bisa digunakan untuk bertransaksi. Penggunaan uang elektronik hanya menempelkan kartu/*barcode* pada sensor alat yang disediakan penerbit pada pedagang (*merchant*) maka transaksi pembayaran berhasil dilakukan dengan pemotongan saldo yang ada pada kartu/*barcode*. Hal ini mempermudah konsumen karena tidak perlu membawa uang tunai dalam melakukan pembayaran, sehingga dapat mengurangi tingkat kriminalitas. Selain itu uang elektronik ini juga dapat dimiliki oleh nasabah maupun non nasabah dari bank penerbit, dan media juga dapat diisi ulang (*top up*) (Usman, 2017).

Dalam sejarah Islam, uang merupakan sesuatu yang diadopsi dari peradaban Romawi dan Persia. Ini di mungkin karena penggunaan dan konsep uang tidak bertentangan dengan ajaran islam. Dinar adalah mata uang emas yang diambil dari Romawi, dan dirham adalah mata uang perak warisan peradaban Persia. Perihal dalam Al-Qur'an dan hadis dua logam mulia ini, emas dan perak telah disebutkan baik dalam fungsinya sebagai

mata uang atau sebagai harta dan lambang kekayaan yang disimpan (Nurul, 2010). Seperti firman Allah dalam surat Al-Khaf ayat 19 yang berbunyi :

وَكَذَلِكَ بَعَثْنَاهُمْ لِيَتَسَاءَلُوا بَيْنَهُمْ قَالَ قَائِلٌ مِّنْهُمْ كَمْ لَبِئْتُمْ قَالُوا لَبِئْنَا يَوْمًا
أَوْ بَعْضَ يَوْمٍ قَالُوا رَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَا لَبِئْتُمْ فَابْعَثُوا أَحَدَكُمْ بِوَرِقِكُمْ هَذِهِ إِلَى الْمَدِينَةِ
فَلْيَنْظُرْ أَيُّهَا أَزْكَى طَعَامًا فَلْيَأْتِكُمْ بِرِزْقٍ مِّنْهُ وَلْيَتَلَطَّفْ وَلَا يُشْعِرَنَّ بِكُمْ أَحَدًا

Artinya:

“Dan demikianlah kami bangunkan mereka agar mereka saling bertanya di antara mereka sendiri. Berkatalah salah seorang di antara mereka: “sudah berapa lamakah kamu berada disini?”. Mereka menjawab: “kita berada disini sehari atau setengah hari”. Berkata (yang lain lagi): “Tuhan kamu lebih mengetahui berapa lamanya kamu berada (di sini). Maka suruhlah salah seorang di antara kamu untuk pergi ke kota dengan membawa uang perakmu ini, dan hendaklah dia lihat manakah makanan yang lebih baik, maka hendaklah ia membawa makanan itu untukmu, dan hendaklah ia berlaku lemah lembut dan janganlah sekali-kali menceritakan halmu kepada seorangpun” (Q.S. Al-Khaf:19).

Dari tafsir Qursaish Shihab Kami bangunkan mereka sebagaimana kami buat mereka tertidur lelap. Mereka saling bertanya tentang berapa lama mereka tertidur dalam keadaan seperti itu. Seorang dari mereka berkata, "berapa lama kalian tertidur?" yang lain menjawab, "sehari atau setengah hari saja." Karena merasa tidak yakin akan hal itu mereka mengatakan,

"serahkan saja urusan ini kepada Allah, karena dialah yang mahatahu. Hendaknya salah seorang dari kita pergi ke kota dengan mata uang perak ini untuk memilih makanan yang baik dan membawanya untuk kita. Hendaknya ia bersikap pengertian, dan jangan membuka rahasia kita ini kepada siapa pun."

Dari ayat dan tafsir diatas sudah dijelaskan bahwa pada masa Ashabul Kahfi pun uang sudah mulai melakukan transaksi menggunakan mata uang perak. Perkembangan sistem pembayaran dari masa ke masa berevolusi dan berkembang menjadi sebuah sistem pembayaran elektronik sebagai cara baru masyarakat dalam bertransaksi. perkembangan uang elektronik tidak terlepas dari kemajuan elektronik dalam media digital di era revolusi industri 4.0. *Smartphone* salah satu faktor dalam keberhasilan digitalisasi pada masyarakat Indonesia, kehadiran internet sebagai modal pendukung kemajuan perkembangan sistem digital.

2.2.2 Jenis Uang Elektronik

Menurut peraturan Bank Indonesia nomor 16/8/PBI/2014, berdasarkan tempat penyimpanan nilai dana uang elektronik, terbagi 2 jenis yaitu:

- a) Uang elektronik berbasis kartu atau *chip*

Dimana nilai dana uang elektronik dicatat pada media elektronik yang dikelola oleh penerbit juga dicatat pada media elektronik yang dikelola oleh pemegang. Sistem pencatatan seperti ini terjadi pada uang elektronik berbasis

kartu atau *chip* dan memungkinkan transaksi dilakukan secara *offline*.

b) Uang elektronik berbasis *server*

Dimana nilai dana pemegang tersimpan pada *database* penerbit dan dalam melakukan transaksi akan membutuhkan media berupa *gadget* pengguna untuk mengirim nomor sandi dan nilai transaksi yang dibutuhkan dan menerima nomor token untuk melakukan transaksi. Sistem pencatatan seperti ini terjadi pada uang elektronik berbasis *server* dan hanya dapat dilakukan secara *online*.

Tabel 2. 1
Fasilitas Uang Elektronik *Registered* dan *Unregistered*

<i>Registered</i>	<i>Unregistered</i>
Registrasi pemegang	Pengisian ulang (<i>top up</i>)
Pengisian ulang (<i>top up</i>)	Pembayaran transaksi
Pembayaran transaksi	Pembayaran tagihan
Pembayaran tagihan	Fasilitas lain berdasarkan persetujuan Bank Indonesia.
Transfer dana	
Tarik tunai	
Fasilitas lain berdasarkan persetujuan Bank Indonesia	

Sumber: Peraturan Bank Indonesia No.16/8/PBI/2014

Menurut Bank Indonesia (2006), jenis-jenis transaksi dengan menggunakan uang elektronik secara umum antara lain :

1) Penerbitan (*issuance*) dan pengisian ulang (*top up*)

Pengisian nilai uang kedalam media uang elektronik

dapat dilakukan terlebih dahulu oleh penerbit sebelum dijual kepada pemegang. Untuk selanjutnya pemegang uang elektronik bisa melakukan pengisian ulang (*top up*) yang dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain melalui penyetoran uang tunai, penerbitan uang dari rekening bank, atau melalui terminal-terminal pengisian ulang yang telah dilengkapi peralatan khusus oleh penerbit.

2) Transaksi Pembayaran

Transaksi pembayaran menggunakan uang elektronik (*e-money*) pada prinsipnya dilakukan penukaran nilai uang dalam bentuk data elektronik dengan barang antara pemegang uang elektronik dan pedagang.

a) Transfer

Transfer dalam transaksi uang elektronik adalah fasilitas pengiriman nilai uang antar pemegang uang elektronik melalui terminal-terminal yang telah dilengkapi dengan peralatan khusus.

b) Tarik tunai

Tarik tunai adalah fasilitas penarikan uang tunai atas nilai uang elektronik yang tercatat pada media *e-money* yang dimiliki pemegang, yang dapat dilakukan setiap saat oleh pemegang saham.

c) *Refund* atau *redeem*

Refund atau *redeem* adalah penukaran kembali nilai uang elektronik kepada penerbit, baik yang dilakukan oleh

pemegang pada saat nilai uang elektronik terpakai atau masih tersisa pada saat pedagang mengakhiri penggunaan uang elektronik atau masa berlaku telah berakhir.

2.2.3 Kelebihan Dan Kekurangan Uang Elektronik

Menurut Khafiyah (2019), kelebihan yang ditawarkan uang elektronik antara lain :

- 1) Lebih cepat dan nyaman jika dibanding dengan uang tunai, khususnya transaksi yang bernilai kecil sehingga tidak perlu menyediakan uang yang pas untuk transaksi yang bernilai kecil atau tidak perlu menyimpan uang kembalian (*Micro payment*) .
- 2) Waktu transaksi uang elektronik relatif lebih singkat jika dibandingkan saat menggunakan kartu kredit maupun debit krena tidak perlu melakukan proses otorasi *online*, tanda tangan dan pin sehingga biaya komunikasi dapat dikurangi.
- 3) Jumlah uang elektronik dapat diisi ulang ke dalam kartu uang elektronik melalui berbagai sarana yang telah disediakan dan telah bekerja sama dengan *issuer* (penerbit kartu).

Kekurangan pemakaian uang elektronik :

- 1) Sinyal harus stabil jika melakukan transaksi, karena uang elektronik berbasis internet. Maka dari itu sinyal ponsel yang digunakan harus stabil karena kegagalan transaksi terkadang menimbulkan masalah baru.
- 2) Belanja menggunakan uang elektronik lebih boros,

kemudahan transaksi ini memanjakan para pengguna untuk melakukan transaksi di mana pun dan kapan pun. Jadi para pengguna *e-money* bisa dengan mudah mengeluarkan uang tanpa harus bertransaksi melalui ATM.

- 3) Uang elektronik kurang aman, jika anda kehilangan *handhphone*, maka isi saldo tidak akan bisa dibekukan dan bisa dengan mudah digunakan orang lain.
- 4) Tidak semua minimarket bisa bertransaksi dengan uang elektronik, proses transaksi dengan uang elektronik lebih lama dibanding membayar tunai sebab belum semua minimarket siap dengan pembayaran elektronik (tirto.id 2019, diakses pada 22 Januari 2022).

2.2.4 Manfaat Uang Elektronik

Dalam peraturan Bank Indonesia nomor 20/6/PBI/2018 tentang uang elektronik, penggunaan uang elektronik sebagai alat pembayaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai.
- 2) Tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang (seperti permen) akibat pedagang tidak mempunyai uang kembalian (receh).
- 3) Sangat *applicable* (berlaku) untuk transaksi masal yang nilainya kecil namun frekuensinya tinggi, seperti transportasi, parkir, tol, *fastfood*, dll (Bank Indonesia, 2018).

2.2.5 Perkembangan Uang Elektronik Di Indonesia

Semakin majunya zaman maka kebutuhan manusia dapat dipenuhi dengan lebih mudah dan gampang, jika dahulu kita melakukan pembayaran dengan cara barter kemudian berkembang dengan cara menggunakan uang maka sekarang kita memasuki zaman baru dimana pembayaran dapat dilakukan dengan cara tanpa menggunakan uang *cash*, yaitu dengan cara menggunakan uang elektronik.

Uang elektronik pertama kali dirilis di Indonesia pada tanggal 13 April 2009 atau sekitar 13 tahun lalu. Ditandai dengan peraturan Bank Indonesia no.11/12/PBI/2009 terkait uang elektronik (*e-money*). Uang elektronik mulai populer di Indonesia pada tahun 2009 dengan produk yang paling awal keluar adalah *flazz* dari BCA dan disusul dengan *e-money* dari bank mandiri dan *brizzi* dari bank BNI selanjutnya semakin berkembang zaman munculah uang elektronik dari bank-bank lain. Uang elektronik adalah sebuah inovasi untuk kebutuhan transaksi untuk pembayaran yang jumlahnya sedikit (*micro*) (Usman, 2017).

Sampai saat ini sudah tersedia 37 uang elektronik yang beredar di seluruh Indonesia, termasuk aplikasi dan kartu. Jenisnya pun beragam mulai dari uang elektronik konvensional dan juga syariah. *TrueMoney* adalah uang elektronik syariah pertama yang ada di Indonesia dan telah mengantongi pengakuan dari Dewan Syariah Nasional (MUI). Naiknya jumlah transaksi uang elektronik di Indonesia terjadi karena dorongan Gerakan Nasional Non Tunai

(GNNT). Program yang dirancang oleh Bank Indonesia tahun 2014 secara tidak langsung sudah memaksa masyarakat untuk berpindah dari uang *cash* ke uang elektronik. Selain kebutuhan pembayaran tol seperti MRT, KRL, dan ojek *online*. Ditambah lagi dengan dua nama besar produk *e-money* Indonesia dengan *startup* transportasi *online* yakni *ovo* dan *gopay*. Perkembangan *e-money* di Indonesia dari tahun ke tahun semakin bertambah persentasenya. Tidak dapat dipungkiri jika kegiatan ekonomi memang sangat berkesinambungan dengan bidang elektronik. Dimana transaksi jual beli di Indonesia meningkat dengan adanya layanan *e-commerce* dan lembaga lain yang menawarkan pembayaran atau transaksi menggunakan uang elektronik (Fastpay.co.id, diakses pada 21 Januari 2022).

Seiring dengan dikenalnya uang elektronik yang berbasis *chip* secara luas di tengah-tengah masyarakat, maka banyak perusahaan *start up* membangun bisnis *fintech* sehingga tercipta yang disebut *e-wallet*. *e-wallet* adalah suatu aplikasi yang terkoneksi dengan internet yang menyimpan nominal uang elektronik. Tidak membutuhkan media kartu, hanya menggunakan *smarthphone* yang bisa dibawa kemana saja untuk berbagai macam transaksi. Salah satunya yakni transaksi yang semakin praktis dan bisa dilakukan kapan saja maupun dimana saja. Hanya bermodalkan saldo uang elektronik dan akses internet serta media seperti kartu, *smarthphone* dan lainnya yang sudah bisa dilakukan dengan mudah.

2.3 Persepsi

2.3.1 Definisi Persepsi

Persepsi adalah kata yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu *perception* yang artinya tanggapan atau menanggapi suatu kejadian yang dialami dan didengar, tanggapan tersebut diartikan dengan pandangan seorang atas masalah yang terjadi (Sarlito, 2009). Suatu hal atau kejadian dapat diartikan berbeda-beda oleh setiap orang. Proses ini karena pengamatan setiap orang melalui indra terhadap suatu objek yang dipengaruhi oleh pengetahuan, kebutuhan, pengalaman, lingkungan, sehingga individu menyadari memperoleh kesan dan pandangan tentang objek tersebut berbeda (Rakhmat, 2001).

Proses terjadinya persepsi dapat dimulai dari objek yang menimbulkan rangsangan atau stimulus yang diterima alat indera atau reseptor. Proses ini disebut proses fisik. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran inilah yang disebut pusat psikologi. Hasil dari pemrosesan tersebut keluar sebagai respon atau reaksi yang diterjemahkan lewat bahasa tubuh. Hal inilah yang disebut persepsi. Stimulus yang diterima melalui alat inderanya kemudian diorganisasikan, diinterpretasikan, sehingga individu menyadari dan mengerti. Inilah disebut persepsi (Walgitto, 1997).

Menurut Stephen P. Robbins (2001) ada beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu:

- 1) Faktor yang berada dalam diri yang mempersepsi (*perceiver*) berupa sikap, alasan atau sebab, minat, pengalaman, dan

dugaan.

- 2) Faktor yang berada dalam objek yang dipersepsikan (*target*) berupa sesuatu yang baru, suara, ukuran, latar belakang dan dekatnya.
- 3) Faktor yang berada dalam situasi (*situation*) berupa bentuk, keadaan pekerjaan dan sosial *setting*.

2.3.2 Keputusan Penggunaan

Menurut Muslich (2010) keputusan adalah pemilihan dan penentuan suatu alternatif tindakan untuk memecahkan masalah manajemen yang dihadapi. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Irham Fahmi (2016) keputusan adalah proses penelusuran masalah yang berawal dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, hingga pada terbentuknya kesimpulan. Menurut Kotler Amstrong (2009) keputusan pembelian adalah keputusan pembeli tentang merek yang dibeli. Sedangkan adopsi sendiri didefinisikan sebagai keputusan seseorang untuk menjadi pengguna tetap sebuah produk. Adapun indikator yang mempengaruhi pengambilan keputusan (Juanda, 2020)

- 1) Menghemat waktu transaksi.
- 2) Keputusan menggunakan *e-money* di masa mendatang.
- 3) *E-money* hemat dibanding uang tunai.
- 4) Menambah frekuensi *e-money*.
- 5) Merekomendasikan menggunakan *e-money*.

Pengambilan keputusan menggunakan suatu produk atau jasa tentunya dipengaruhi oleh perilaku konsumen. Menurut Tjiptono (2016) perilaku konsumen merupakan semua keputusan konsumen baik secara individu, kelompok, atau organisasi dalam hal pembelian dan proses yang mereka gunakan untuk menyeleksi, mendapatkan, memakai, serta menghentikan pemakaian produk/jasa dalam hal memuaskan kebutuhan mereka. Keputusan konsumen dalam memilih dan mengonsumsi produk / jasa terdiri atas tahap pengenalan masalah, pencarian informasi, evaluasi, keputusan pembelian dan perilaku pasca pembelian (Kotler, 2009).

2.3.3 Persepsi Kemudahan

Kemudahan pengguna merupakan kepercayaan seorang dimana dalam penggunaan suatu teknologi dapat digunakan dan dipahami. Kemudahan akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seorang tentang kemudahan menggunakan sistem, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi. Artinya jika seseorang merasa percaya bahwa suatu sistem teknologi yang baru mudah digunakan maka seseorang tersebut cenderung akan menggunakannya. Sebaliknya jika seorang merasa bahwa suatu sistem teknologi yang baru sulit dan tidak mudah untuk digunakan maka dia akan enggan menggunakan teknologi baru tersebut (Inayah, 2020).

Menurut Wibowo (2006) persepsi tentang kemudahan penggunaan suatu teknologi menyatakan seseorang yang

memperkirakan bahwa penggunaan suatu teknologi tersebut mudah untuk dipahami dan juga digunakan, yang dinyatakan dengan suatu ukuran (Yudha, 2015). *Perceived ease of use* pada sebuah teknologi merupakan suatu ukuran yang akan diberikan dimana orang tersebut percaya bahwa dapat dengan mudah memahami dan menggunakan sebuah komputer (Rithmaya, 2016). Indikator kemudahan dalam penggunaan suatu teknologi adalah (Juanda, 2020)

- 1) Mudah dipelajari.
- 2) Mudah digunakan.
- 3) Sangat simpel.
- 4) Mudah pengoperasiannya.
- 5) Efisiensi waktu.

2.3.4 Persepsi Risiko

Risiko merupakan suatu persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi yang tidak diinginkan dari menggunakan produk atau layanan. Pavlou (2003) menjelaskan bahwa terdapat dua bentuk ketidakpastian dalam bertransaksi *online*, yaitu ketidakpastian perilaku dan ketidakpastian lingkungan (Pavlou, 2003).

Menurut Jogiyanto (2019) persepsi risiko merupakan suatu persepsi yang diberikan oleh konsumen terhadap ketidakpastian yang akan diterima dan konsekuensi yang akan dialami oleh konsumen setelah melakukan kegiatan transaksional.

Ketidakpastian ini menjadi bahan pertimbangan terhadap kemungkinan yang dihadapi (Kartikasari, 2019).

Persepsi risiko adalah suatu penilaian yang diberikan individu terhadap anggapan kemungkinan terjadinya hasil yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif yang terjadi dalam suatu proses transaksi maupun pada suatu kondisi yang dialami, namun persepsi risiko identik dengan kerugian-kerugian yang akan dihadapi oleh konsumen (Suci, 2017). Bagi konsumen untuk enggan melakukan pembelian *online* karena risiko yang dirasakan lebih tinggi dibandingkan jika mereka membeli secara tradisional (al, 2008). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat individu dalam menggunakan *e-money*, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Indrani (2013), Priambodo (2016), dan Priyono (2017).

Adapun indikator yang mempengaruhi persepsi risiko antara lain (Juanda, 2020)

- 1) Kerugian financial.
- 2) Keamanan data.
- 3) Keamanan transaksi.
- 4) Kerugian pribadi.
- 5) Jaminan keamanan dari *e-money*.

2.3.5 Persepsi Pengetahuan

Pengetahuan merupakan dasar tindakan yang dilakukan seseorang dalam memutuskan untuk menggunakan sesuatu sesuai

dengan apa yang diinginkan. Penelitian (Widowati, 2018) menemukan bahwa pengetahuan berpengaruh positif terhadap keputusan masyarakat. Salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi konsumen adalah pengetahuan dapat memberikan dampak dalam pengambilan keputusan masyarakat untuk memilih jasa tertentu dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan yang ada. Setiap orang di lingkungan berbeda pasti mempunyai pengetahuan yang berbeda (Gampu, 2015). Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan akal dan pikirannya untuk mengenali benda dan kejadian yang belum dilihat sebelumnya. Manusia hakikatnya merupakan makhluk pemikir, perasa, bersikap, dan bertindak.

Adapun indikator pengetahuan (Juanda, 2020):

- 1) Pengetahuan *e-money*.
- 2) Pengetahuan pengaplikasian.
- 3) Pengetahuan layanan.
- 4) Pengetahuan promo terbaru.
- 5) Pengetahuan produk.

2.4 Penelitian Terkait

Adapun penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

Penelitian Amijaya (2010) yang berjudul “pengaruh persepsi teknologi informasi, kemudahan, risiko dan fitur layanan terhadap minat ulang nasabah bank dalam menggunakan *internet banking*

(studi pada nasabah bank BCA). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan memperoleh bukti atas pengaruh persepsi teknologi, kemudahan dalam menggunakan, risiko dan fitur. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi teknologi, kemudahan dalam menggunakan risiko dan fitur layanan berpengaruh terhadap minat ulang nasabah dalam menggunakan *internet banking*.

Penelitian Rithmaya (2016) yang berjudul “Pengaruh kemudahan penggunaan, kemanfaatan, sikap, risiko dan fitur layanan terhadap minat ulang nasabah BCA dalam menggunakan *internet banking*”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh kemudahan penggunaan, kemanfaatan, sikap, risiko dan fitur layanan terhadap minat ulang nasabah BCA dalam menggunakan *internet banking*. penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil, variabel kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat ulang. Variabel sikap penggunaan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat ulang. Selanjutnya variabel risiko juga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat ulang. Kemudian variabel fitur layanan juga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat ulang Nasabah BCA dalam menggunakan *internet banking*. Sedangkan hasil uji f atau secara stimulan didapatkan hasil bahwa variabel kemudahan penggunaan, kemanfaatan, sikap penggunaan, risiko,

dan fitur layanan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat ulang nasabah BCA dalam menggunakan *internet banking*.

Penelitian Genady (2018) yang berjudul “ Pengaruh, kemudahan, kemanfaatan, dan promosi uang terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat (studi kasus di provinsi DKI Jakarta).” Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh kemudahan, kemanfaatan dan promosi uang elektronik terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat dengan studi kasus di provinsi DKI Jakarta. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) kemudahan uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat, 2) kemanfaatan uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat, 3) promosi uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat, 4) kemudahan, kemanfaatan dan promosi uang elektronik masyarakat. Dari hasil analisis regresi linear berganda diperoleh koefisien masing-masing dari variabel kemudahan uang elektronik (0,488), kemanfaatan uang elektronik (0,447) dan promosi uang elektronik (0,298), semua berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat.

Penelitian Rahayu (2018) yang berjudul “Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi risiko, dan inovasi teknologi terhadap aplikasi *go-pay* dari PT. gojek Indonesia (Studi

pada masyarakat di kabupaten Sleman dan kota Yogyakarta)”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menguji pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi risiko dan inovasi teknologi terhadap penggunaan *go-pay* di kabupaten sleman dan kota Yogyakarta. Serta mengetahui perbedaan penggunaanya. Penelitian ini menggabungkan dua model teori, yaitu *Theory Acceptance Model* (TAM) dan *Theory of Planned Behavior* (TPB), sebagai kerangka dasar penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat, kemudahan, dan inovasi teknologi berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan *go-pay*. Sedangkan persepsi risiko berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap minat menggunakan *go-pay*. Lalu variabel minat menggunakan *go-pay* berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan *go-pay*.

Penelitian Akmal (2021) yang berjudul “Analisis pengaruh pengetahuan, kepribadian, dan reputasi terhadap keputusan masyarakat memilih bank syariah di Banda Aceh”. Adapun tujuan yang ingin diukur terdapat beberapa aspek, yaitu aspek pengetahuan, kepribadian, reputasi dan keputusan masyarakat menggunakan bank syariah. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian merupakan kuantitatif riset, metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti pengaruh antar variabel. Variabel-variabel biasanya diukur dengan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka- angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik (Noor, 2011). Penelitian ini ingin

mengalisis tentang pengetahuan, kepribadian dan reputasi bank terhadap keputusan nasabah memilih bank syariah pada implementasi qanun Aceh no. 11/2018 di tahun 2021 dapat terwujud semua lembaga keuangan di Aceh untuk konversi ke sistem operasional berbasis syariah. Hasil dari penelitian ini bahwa pengetahuan, kepribadian, dan reputasi berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan masyarakat memilih bank syariah di Banda Aceh.

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Penelitian dan Judul	Metode Penelitian	Hasil
1.	Amijaya (2010), pengaruh persepsi teknologi informasi, kemudahan, risiko dan fitur layanan terhadap minat ulang nasabah bank dalam menggunakan <i>internet banking</i> (studi pada nasabah bank BCA).	Metode kuantitatif	Persepsi teknologi, kemudahan, risiko, dan fitur layanan berpengaruh terhadap minat ulang nasabah dalam menggunakan <i>internet banking</i> .
2.	Rithmaya (2016), pengaruh kemudahan penggunaan, kemanfaatan, sikap, risiko dan fitur layanan terhadap minat ulang nasabah BCA dalam menggunakan <i>internet banking</i>	Metode kuantitatif	Variabel kemudahan penggunaan, kemanfaatan, sikap penggunaan, risiko dan fitur layanan mempunyai pengaruh yng signifikan terhadap minat ulang nasabah BCA dalam menggunakan <i>internet banking</i> .

3.	Genady (2018), pengaruh kemudahan, kemanfaatan, dan promosi uang elektronik terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat provinsi DKI Jakarta	Metode kuantitatif	kemudahan, kemanfaatan, dan promosi uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat.
4.	Rahayu (2018), pengaruh persepsi manfaat, kemudahan, risiko dan inovasi teknologi terhadap aplikasi go-pay dari PT. gojek Indonesia (studi kasus masyarakat kabupaten Sleman kota Yogyakarta)	Metode kuantitatif	Persepsi manfaat, kemudahan, dan inovasi teknologi berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan go-pay. Dan variabel minat menggunakan go-pay berpengaruh positif terhadap penggunaan go-pay
5.	Akmal (2021), analisis pengaruh pengetahuan, kepribadian, dan reputasi terhadap keputusan masyarakat memilih bank syariah di Banda Aceh	Metode kuantitatif	pengetahuan, kepribadian dan reputasi berpengaruh terhadap keputusan nasabah memilih bank syariah secara signifikan

Sumber : Data diolah (2021)

2.5 Kerangka Berpikir RANIRY

Berdasarkan penjabaran yang telah dijelaskan tentang persepsi kemudahan, persepsi risiko, dan persepsi pengetahuan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh, maka terbentuklah kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini.

2.5.1 Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik

Kemudahan pengguna merupakan kepercayaan seseorang dimana dalam penggunaan suatu teknologi dapat digunakan dan dipahami. Kemudahan akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seorang tentang kemudahan menggunakan sistem, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi. Artinya jika seseorang merasa percaya bahwa suatu sistem teknologi yang baru mudah digunakan maka seseorang tersebut cenderung akan menggunakannya. Sebaliknya jika seorang merasa bahwa suatu sistem teknologi yang baru sulit dan tidak mudah untuk digunakan maka dia akan enggan menggunakan teknologi baru tersebut (Inayah, 2020).

Persepsi kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan *e-money*. Persepsi kemudahan merupakan hal yang sangat diperlukan oleh masyarakat, dimana dengan kemudahan penggunaan membuat orang memutuskan menggunakan sistem teknologi, jika sulit digunakan kemungkinan besar masyarakat enggan menggunakan sistem teknologi tersebut, karena merasa disibukkan dengan mempelajari dan sulit menggunakannya.

Hasil penelitian Priambodo (2016) dan Utami (2017) membuktikan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap penggunaan uang elektronik. Davis (1989)

menjelaskan bahwa persepsi kemudahan berhubungan dengan tingkat keyakinan seseorang untuk menggunakan suatu sistem atau teknologi (Priambodo, 2016).

2.5.2 Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Keputusan

Menggunakan Uang Elektronik

Menurut Jogiyanto persepsi risiko merupakan suatu persepsi yang diberikan oleh konsumen terhadap ketidakpastian yang akan diterima dan konskuensi yang akan dialami oleh konsumen setelah melakukan kegiatan transaksional. Ketidakpastian ini menjadi bahan pertimbangan terhadap kemungkinan yang dihadapi (Kartikasari, 2019).

Persepsi risiko sangat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik karena konsumen mempersepsikan kemungkinan kerugian yang akan diperoleh dari keputusannya dikarenakan ketidakpastian dari hal yang diputuskan tersebut (Firdayanti, 2013). Risiko yang dirasakan juga dapat menyebabkan pelanggan berhenti untuk menggunakan layanan. Pelanggan khawatir bahwa sistem layanan berbasis teknologi tidak berfungsi seperti yang diharapkan, dan kurang yakin bahwa masalah dapat diselesaikan dengan cepat (Walker, 2002).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Langelo (2013) dan Priyono (2017) persepsi risiko berpengaruh positif terhadap penggunaan sesungguhnya. Sedangkan dalam

penelitian Priambodo (2016) dan Pavlou (2003) mendapatkan hasil bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap penggunaan sesungguhnya.

2.5.3 Pengaruh Persepsi Pengetahuan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik

Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan akal dan pikirannya untuk mengenali benda dan kejadian yang belum dilihat sebelumnya. Manusia hakikatnya merupakan makhluk pemikir, perasa, bersikap, dan bertindak. Pengetahuan merupakan dasar tindakan yang dilakukan seseorang dalam memutuskan untuk menggunakan sesuatu yang sesuai dengan apa yang diinginkan.

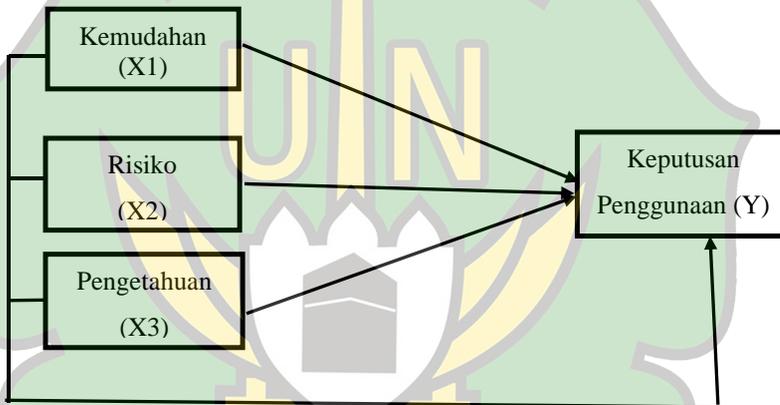
Salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi konsumen adalah pengetahuan dapat memberikan dampak dalam pengambilan keputusan masyarakat untuk memilih jasa tertentu dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan yang ada. Setiap orang di lingkungan berbeda pasti mempunyai pengetahuan yang berbeda (Gampu dkk, 2015).

Dalam penelitian yang dilakukan Astuti (2018), Akmal (2021) mengemukakan bahwa penelitian berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Penelitian (Widowati, 2018) menemukan bahwa pengetahuan berpengaruh positif terhadap keputusan masyarakat.

2.5.4 Skema Kerangka Berpikir

Dari penjelasan diatas maka terbentuklah skema kerangka berpikir Agar penelitian ini dapat ditentukan titik kebenaran dari penelitian atas permasalahan yang ditimbulkan, adapun skema kerangka berpikir sebagai berikut :

Gambar 2. 2
Skema Kerangka Berpikir



Sumber : Data diolah (2021)

Keterangan :

X₁ = Variabel independen (bebas) kemudahan

X₂ = Variabel independen (bebas) risiko

X₃ = Variabel independen (bebas) pengetahuan

Y = Variabel dependen (terikat) keputusan masyarakat

Variabel bebas dapat dianggap sebagai variabel terikat dalam diagram kerangka penelitian. Dimana variabel kemudahan

(X1), risiko (X2), dan pengetahuan (X3) keputusan penggunaan uang elektronik (Y).

2.6 Hipotesis

Hipotesis adalah tanggapan sementara terhadap masalah yang dibahas. Hipotesis adalah pernyataan berupa dugaan tentang apa yang dilihat dalam upaya memahaminya. Hipotesis adalah fakta sementara yang masih perlu dibuktikan. Berdasarkan uraian sebelumnya hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- H1 : Persepsi kemudahan berpengaruh terhadap keputusan dalam penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.
- H2 : Persepsi risiko berpengaruh terhadap keputusan dalam penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.
- H3 : Persepsi pengetahuan berpengaruh terhadap keputusan dalam penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.
- H4 : Persepsi kemudahan, risiko dan pengetahuan berpengaruh secara bersama-sama terhadap keputusan dalam menggunakan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian asosiatif dengan pendekatan kuantitatif karena peneliti bertujuan untuk mengetahui dan juga mengkaji bagaimana keterkaitan atau hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Instrumen pengumpul data yang dapat digunakan dalam metode penelitian kuantitatif seperti angket/kuesioner.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data biasanya menggunakan instrumen penelitian seperti kuesioner atau angket, wawancara dan lain sebagainya. Kemudian data yang didapat dianalisis dengan menggunakan statistik dengan tujuan menguji dugaan sementara yang telah ditetapkan terlebih dahulu (Sugiyono, 2016).

Penelitian ini berupa angka-angka atau besaran tertentu yang bersifat pasti, sehingga data tersebut memungkinkan untuk dianalisis. Penggunaan tipe penelitian ini sesuai dengan tujuan utama dari penelitian ini yaitu menguji rumusan hipotesis penelitian untuk menjelaskan ada atau tidaknya pengaruh variabel kemudahan, risiko, dan pengetahuan terhadap keputusan masyarakat kota Banda Aceh menggunakan uang elektronik.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas yang berbeda beda begitu juga dengan karakteristiknya yang telah ditetapkan oleh peneliti, untuk dipelajari yang kemudian nanti ditarik kesimpulanya (Sugiyono, 2016).

Populasi dalam penelitian ini adalah meliputi seluruh masyarakat kota Banda Aceh yang sedang atau pernah menggunakan *e-money*. Data tentang jumlah penduduk didapatkan dari data Badan Pusat Statistik kota Banda Aceh, adapun jumlah data yang digunakan jumlah penduduk kota Banda Aceh saat ini adalah 270.321 jiwa. Jumlah penduduk laki-laki dan perempuan cukup berimbang. Penduduk kota Banda Aceh didominasi oleh penduduk berusia muda. Hal ini merupakan salah satu dampak dari fungsi Banda Aceh sebagai pusat pendidikan di Aceh dan bahkan di pulau Sumatera. Banyak pemuda juga bermigrasi ke Banda Aceh untuk mencari kerja. Kota Banda Aceh terdiri dari 9 Kecamatan dan 90 Gampong (desa) (Sensus.bps.go.id, diakses pada 24 Januari 2022).

3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016). Sedangkan menurut (Bawono, 2006) Sampel adalah objek atau subjek yang dipilih guna mewakili keseluruhan dari populasi. Hal ini dilakukan

untuk menghemat waktu dan biaya. Sehingga dalam menentukan sampel harus hati-hati, karena kesimpulan yang dihasilkan nantinya merupakan kesimpulan dari populasi.

Pada penelitian ini penulis melakukan pengambilan sampel, dan diberikan beberapa persyaratan untuk dijadikan sampel sehingga dapat diharapkan menjawab permasalahan peneliti, persyaratanya yaitu :

- 1) Pengguna uang elektronik yang berusia 18 tahun keatas.
- 2) Pengguna uang elektronik yang pernah melakukan pembayaran.
- 3) Memiliki perangkat yang digunakan untuk uang elektronik.
- 4) Bisa menggunakan internet.

Pengambilan sampel dengan menggunakan rumus slovin sebagai berikut :

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

Keterangan :

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e : *Margin eror* yang ditoleransi

Sampel yang masih bisa di tolerir bisa 1%, 5%, dan 10% pada penelitian ini menggunakan tingkat tolerir sebesar 10%. Berdasarkan data tentang jumlah penduduk didapatkan dari data

Badan Pusat Statistik kota Banda Aceh (BPS), adapun jumlah data yang digunakan jumlah penduduk kota Banda Aceh saat ini adalah 270.321 jiwa pada tahun 2019. Jumlah penduduk laki-laki dan perempuan cukup berimbang. Penduduk kota Banda Aceh didominasi oleh penduduk berusia muda. Hal ini merupakan salah satu dampak dari fungsi Banda Aceh sebagai pusat pendidikan di Aceh dan bahkan di Pulau Sumatera. Banyak pemuda juga bermigrasi ke Banda Aceh untuk mencari kerja. Kota Banda Aceh terdiri dari 9 Kecamatan dan 90 Gampong (desa) (Sensus.bps.go.id, diakses pada 24 Januari 2022). maka penentuan jumlah sampel yang digunakan adalah :

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

$$n = \frac{270.321}{1+270.321(0,1)^2}$$

$$n = \frac{270.321}{2.703,22}$$

$$n = 99,999$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka didapatkan jumlah sampel sebanyak 99,999 responden yang kemudian digenapkan menjadi 100 responden.

3.2.3 Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang secara umum terbagi dua yaitu *probability sampling* dan *non*

probability sampling. *Probability sampling* adalah suatu teknik sampling yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel sedangkan *non probability sampling* adalah teknik yang tidak memberikan peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *probability sampling*, seluruh unsur dalam suatu populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih dalam sampel. Dalam metode ini, ada beberapa cara pemilihan sampel yaitu dengan cara acak random *sampling*, sistematis *sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random sampling*, dan *cluster sampling*. Namun dalam penelitian ini digunakan metode *cluster random sampling* sebagai teknik penentuan sampel, dikarenakan populasi yang cukup luas, dan juga teknik penentuan sampel dengan metode *cluster random sampling* ini kerap digunakan dalam berbagai penelitian. Adapun rumus dalam penentuan *cluster random sampling* ialah sebagai berikut :

$$f_i = \frac{N_i}{n}$$

kemudian di dapatkan besarnya sampel per *cluster*, dengan menggunakan rumusan sebagai berikut:

$$N_i = f_i \times n$$

Keterangan :

F_i = Sampel pecahan *cluster*

N_i = Banyaknya individu

yang ada dalam *cluster*

N = Banyaknya populasi

seluruhnya

n = Banyaknya anggota yang dimasukan dalam sampel.

Cluster random sampling merupakan teknik sampling daerah yang digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti sangat luas, misalnya penduduk suatu negara, provinsi atau kabupaten (Sugiyono,2012).

Untuk menentukan penduduk mana yang akan dijadikan sampel, maka pengambilan sampel ditetapkan secara bertahap dari wilayah yang luas sampai ke wilayah yang terkecil. Teknik sampling daerah ini sering digunakan melalui dua tahap yaitu, tahap pertama adalah, menentukan sampel daerah dan tahap kedua menentukan objek/individu yang ada pada daerah tersebut. Dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* di dapatkan pemerataan jumlah sampel untuk masing masing kecamatan kota Banda Aceh dan dibagi per populasi seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. 1
Karakteristik Responden

No	Kecamatan	Populasi	Sampel
1.	Baiturrahman	38.192	14
2.	Kuta Alam	53.679	20
3.	Banda Raya	24.878	9
4.	Meuraxa	20.561	8
5.	Syiah Kuala	38.682	14

6.	Jaya Baru	26.525	10
7.	Lueng Bata	26.633	10
8.	Kuta Raja	13.900	5
9.	Ulee Kareng	27.271	10
Jumlah		270.321	100

Sumber : Data bps diolah (2022)

3.3 Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Sumber data primer adalah pengambilan data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari lapangan (Bawono, 2006). Data primer yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner yang disebar pada responden *offline* yang telah ditentukan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu suatu cara atau teknik yang digunakan oleh peneliti dalam hal melakukan pengumpulan data, untuk mempermudah dalam mendapatkan data maka peneliti memerlukan instrumen pengumpulan data penelitian (Anisa, 2016). Untuk memperoleh data yang relevan maka dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

- 1) Penelitian lapangan (*field research*)

Teknik pengumpulan data dengan cara mendatangi lokasi secara langsung untuk membagikan kuesioner kepada masyarakat yang sesuai dengan karakteristik untuk dijadikan objek penelitian sehingga didapatkan informasi dan data

mengenai masalah yang di teliti.

2) Kuesioner

Suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan yang sudah tertulis atau pertanyaan kepada responden yang telah ditetapkan untuk dijawab (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini kuesioner dibagikan kepada masyarakat kota Banda Aceh sebagai responden yang akan menjawab semua item pertanyaan yang disajikan dalam kuesioner ini adalah pertanyaan tertutup. Yaitu model pertanyaan tersebut telah disediakan jawabannya, sehingga responden hanya memilih dari alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat atau pilihannya. Adapun untuk mengukur jawaban dari responden tersebut diolah dengan skor skala likert yaitu skala kepentingan digunakan untuk mengukur sikap dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Adapun pernyataan dan bobotnya pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. 2
A Skor Skala Likert

Pernyataan	Bobot
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju(STS)	1

Sumber : Sugiyono (2016)

3.5 Definisi Dan Operasionalisasi Variabel

3.5.1 Definisi Konseptual

1) Variabel Dependen (terikat)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat, karena adanya variabel bebas (Sujawerni, 2015). Variabel dependen dari penelitian ini ialah keputusan penggunaan uang elektronik (Y). Keputusan penggunaan uang adalah suatu perilaku konsumen yang melakukan pembelian atau penggunaan kembali terhadap barang atau jasa yang sebelumnya telah dibeli berdasarkan proses evaluasi konsumen dari karakteristik pribadi dalam memenuhi hidupnya.

2) Variabel independen (bebas)

Variabel independen atau biasa disebut juga dengan variabel bebas yaitu merupakan variabel yang menjadi pengaruh terhadap variabel tetap atau dengan kata lain variabel yang menjadi sebab atau timbulnya variabel dependen itu sendiri. Dalam penelitian ini ada empat variabel yaitu kemudahan (X_1), risiko (X_2), pengetahuan (X_3) merupakan variabel independen sedangkan keputusan masyarakat (Y) merupakan variabel dependen.

Berikut penjelasan variabel independen nya :

a) Persepsi kemudahan (X_1)

Kemudahan penggunaan adalah kepercayaan individu bahwa dengan suatu teknologi dapat mengurangi beban usaha

dalam melakukan suatu hal. Dapat dibilang bahwa persepsi kemudahan dapat dijadikan sebagai proses mengambil keputusan. Jadi seseorang akan percaya menggunakan sistem informasi jika dirasa mudah digunakan (Setyo, 2015).

b) Persepsi Risiko (X₂)

Menurut Jogiyanto dalam (Kartikasari, 2019) persepsi risiko merupakan suatu persepsi yang diberikan oleh konsumen terhadap ketidakpastian yang akan diterima dan konsekuensi yang akan dialami oleh konsumen setelah melakukan suatu kegiatan transaksional. Kemungkinan atas terjadinya risiko yang akan didapatkan setelah menggunakan layanan uang elektronik menjadi pertimbangan sebelum menggunakannya, bagaimanapun seseorang pasti tidak ingin menerima risiko yang merugikannya.

c) Persepsi Pengetahuan (X₃)

Pengetahuan konsumen dapat memberikan dampak dalam pengambilan keputusan masyarakat untuk memilih suatu model jasa tertentu dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan yang ada. Setiap orang dalam komunitas pastinya memiliki pengetahuan yang berbeda mengenai setiap model jasa. Beberapa konsumen telah mengetahui dengan baik kelebihan dan kekurangan dari setiap perusahaan yang menyediakan suatu model jasa dan tidak menutup kemungkinan ada banyak orang belum terlalu mengerti mengenai bagaimana model jasa tersebut dijalankan oleh

pihak perusahaan (Gampu, 2015). Pengetahuan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik, bahwa pengetahuan masyarakat dengan keputusan memiliki pengaruh. Hal ini disebabkan karena konsumen memberikan keputusan untuk melakukan sebuah transaksi pembelian atau tidak pada sebuah perusahaan.

3.5.2 Operasionalisasi Variabel

Untuk melihat indikator operasionalisasi variabel disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 3. 3
Indikator Operasionalisasi Variabel

Variabel	Definisi	Indikator	Skala
Persepsi Kemudahan (X1)	Kemudahan pengguna merupakan kepercayaan seseorang dimana dalam penggunaan suatu teknologi dapat digunakan dan dipahami (Inayah, 2020)	1) Mudah dipelajari 2) Mudah digunakan 3) Sangat simpel 4) Mudah pengoperasinya 5) Efisiensi waktu (Juanda, 2020)	Likert
Persepsi Risiko (X2)	Menurut Jogiyanto (2019) persepsi risiko adalah suatu persepsi yang diberikan oleh konsumen terhadap ketidakpastian yang kan diterima dan konsekuensi yang akan dialami oleh konsumen setelah melakukan suatu kegiatan transaksional.	1) Kerugian financial 2) Keamanan data 3) Keamanan transaksi 4) Kerugian pribadi 5) Jaminan keamanan dari e-money (Juanda, 2020)	Likert

<p>Persepsi Pengetahuan (X3)</p>	<p>Salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi konsumen adalah pengetahuan dapat memberikan dampak dalam pengambilan keputusan masyarakat untuk memilih jasa tertentu dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan yang ada. Setiap orang di lingkungan berbeda pasti mempunyai pengetahuan yang berbeda (Gampu, 2015).</p>	<p>1) Pengetahuan <i>e-money</i> 2) Pengetahuan pengaplikasian 3) Pengetahuan layanan 4) Pengetahuan promo terbaru 5) Pengetahuan produk (Juanda, 2020)</p>	<p>Likert</p>
<p>Keputusan penggunaan (Y)</p>	<p>Menurut Tjiptono (2016) perilaku konsumen merupakan semua keputusan konsumen baik secara individu, kelompok, atau organisasi dalam hal pembelian dan proses yang mereka gunakan untuk menyeleksi, mendapatkan, memakai, serta menghentikan pemakaian produk/jasa dalam hal memuaskan kebutuhan mereka.</p>	<p>1) Menghemat waktu transaksi 2) Keputusan menggunakan <i>e-money</i> dimasa mendatang 3) <i>e-money</i> hemat dibanding uang tunai 4) Menambah frekuensi <i>e-money</i> 5) Memutuskan merekomendasikan <i>e-money</i> (Juanda, 2020)</p>	<p>Likert</p>

Sumber : Peneliti (2022)

3.6 Uji Instrumen

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas menurut Ghozali (2014) yaitu pengujian yang dilakukan untuk mengukur apakah butiran pertanyaan yang ada pada kuesioner tersebut sudah valid, artinya kuesioner yang diberikan berdasarkan butiran pertanyaan tersebut mampu

mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Amanullah, 2014).

Uji validitas ini dapat digunakan dengan menggunakan *pearson korelation* yaitu dengan cara menghitung korelasi antara nilai yang diperoleh dari butir-butir pertanyaan atau pernyataan data yang diperoleh. Dapat diterapkan kriteria statistik sebagai berikut :

- a) Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ (pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$), maka dapat dikatakan item kuesioner tersebut valid.
- b) Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ (pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$), maka dapat dikatakan item kuesioner tersebut tidak valid.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas yaitu alat untuk mengukur suatu kuesioner dari suatu variabel. Jika jawaban dari responden terhadap pernyataan tetap konsisten dari waktu ke waktu maka dapat dikatakan reliabel untuk mengukur reliabilitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji statistik *cronbach alpha* (α), jika nilai *cronbach alpha* $> 0,60$ maka suatu variabel baru dapat dikatakan reliabel (Amanullah, 2014).

3.7 Uji Asumsi Klasik

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah ada variabel pengganggu yang memiliki distribusi normal atau tidak yang dilakukan dalam model regresi (Kartiksari, 2019).

Cara yang digunakan untuk mendeteksi apakah residual itu normal atau tidak maka akan digunakan analisis grafik dan uji statistik.

Pengujian normalitas data dilakukan dengan kriteria :

- a) Jika nilai signifikansi $> 0,5$ maka dapat disimpulkan bahwa distribusi residual data penelitiannya normal.
- b) Namun jika nilai signifikansinya $< 0,5$ maka dapat disimpulkan bahwa distribusi residual data penelitian tidak normal.

3.7.2 Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji ada atau tidaknya korelasi antar variabel independen, jika ada variabel independen tersebut tidak orthogonal. Namun jika variabel tidak saling berkorelasi maka inilah model regresi yang baik. Uji multikolinieritas ini dapat dilakukan dengan melihat nilai *variance inflation factor*.

- a) Jika nilai *variance inflation factor* > 10 maka gejala multikolinieritas.
- b) Namun jika *variance inflation factor* < 10 tidak ada gejala multikolinieritas (Pranidana, 2009).

3.7.3 Uji Heterokedastisitas

Regresi yang baik adalah data residual yang tidak mengalami gejala heterokedastisitas. Heterokedastisitas adalah varian residual yang tidak sama pada semua pengamatan (Purnomo, 2016). Analisis uji heterokedastisitas dalam penelitian ini dilihat dari

grafik *scatterplot* untuk menunjukkan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a) Jika titik berbentuk pola tertentu yang teratur seperti gelombang, melebar kemudian menyempit, maka grafik menunjukkan telah terjadi gejala heterokedastisitas.
- b) Jika titik tidak membentuk pola yang jelas dan menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi gejala heterokedastisitas (Purnomo, 2016).

3.8 Uji Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel bebas yaitu kemudahan, risiko, dan pengetahuan berpengaruh terhadap variabel terikat yaitu keputusan masyarakat. Persamaan uji regresi linear berganda dapat dilihat sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat

X₁ = kemudahan

X₂ = Risiko

X₃ = pengetahuan

α = konstanta

β = koefisien regresi

e = *error disturbances*

3.9 Uji Hipotesis

3.9.1 Uji Parsial (T)

Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelasan atau independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen (Genady, 2018).

- 1) Berdasarkan nilai t hitung dan t tabel
 - a) Jika nilai t hitung $>$ nilai t tabel, maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.
 - b) Jika nilai t hitung $<$ nilai t tabel, maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.
- 2) Berdasarkan nilai signifikansi hasil *output* pada *software* statistik
 - a) Jika nilai sig $>$ 0,05 maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat
 - b) Jika nilai sig $<$ 0,05 maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

3.9.2 Uji Simultan (F)

Menurut (Genady, 2018) uji f pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Dilakukan untuk mengetahui pengaruh tersebut secara signifikan. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan :

- 1) Berdasarkan nilai f hitung dan f tabel
 - a) Jika nilai f hitung $>$ nilai f tabel, maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.

- b) Jika nilai f hitung $<$ nilai f tabel, maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.
- 2) Berdasarkan nilai signifikansi hasil *output* pada *software* statistik.
 - a) Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat
 - b) Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

3.9.3 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinan dibutuhkan untuk melihat suatu model yang dibentuk supaya dapat menerangkan kondisi yang sebenarnya terjadi, lalu menginformasikan baik atau buruk model regresi yang telah terestimasi tersebut. Nilai koefisien determinan yaitu antara 0 dan 1. Jika hasil nilai koefisien determinan hampir mendekati angka satu maka variabel independen dapat memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel independen dan begitu juga sebaliknya (Amijaya, 2010).

Menurut Chin (1998), nilai *R-Square* dibagi kedalam 3 kategori yaitu :

- a) $> 0,67$ dikategorikan kuat.
- b) $0,67 - 0,33$ dikategorikan moderat.
- c) $0,33 - 0,19$ dikategorikan lemah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Secara geografis wilayah kota Banda Aceh mempunyai luas 1,36 km². Banda Aceh dikenal sebagai tua yang erat kaitannya dengan sejarah gemilang kerajaan Aceh Darussalam. Di masa kesultanan, Banda Aceh dikenal sebagai Bandar Aceh Darussalam. Kota ini dibangun oleh Sultan Johan Syah pada hari jumat, tanggal 1 ramadhan 601 H (22 April 1205 M). Saat ini, Banda Aceh telah berusia 813 tahun. Banda Aceh merupakan salah satu kota islam tertua di Asia Tenggara. Kota Banda aceh juga memerankan peranan penting dalam penyebaran islam ke seluruh Nusantara/ Indonesia. Oleh karena itu, kota ini juga dikenal sebagai Serambi Mekkah.

Di masa jayanya, Bandar Aceh Darussalam dikenal sebagai kota regional utama yang juga dikenal sebagai pusat pendidikan islam. Oleh karena itu, kota ini dikunjungi oleh banyak pelajar dari Timur Tengah, India dan negara lainnya. Bandar Aceh Darussalam juga merupakan pusat perdagangan yang dikunjungi oleh para pedagang dari seluruh dunia termasuk dari Arab, Turki, China, Eropa, dan India. Kerajaan Aceh mencapai puncak kejayaan saat dipimpin oleh Sultan Iskandar Muda (1607-1636), yang merupakan tokoh legendaris dalam sejarah Aceh.

Banyak dari pelajar dan pedagang pendatang ini akhirnya menetap di Aceh dan menikah dengan wanita lokal. Hal ini menyebabkan adanya pembauran budaya. Hingga saat ini, budaya-budaya masih menyisakan pemandangan di sudut-sudut kota Banda Aceh. Misalnya di budaya pecinan di gampong Peunayong dan peninggalan kuburan Turki di gampong Bitai (bandaacehkota.go.id, diakses pada 05 mei 2022).

Kota Banda Aceh terdiri dari 9 kecamatan dan 90 gampong (desa), dengan kecamatan sebagai berikut :

- 1) Baiturrahman, luas wilayah 455 km²
- 2) Kuta Alam, luas wilayah 1.005 km²
- 3) Meuraxa, luas wilayah 726 km²
- 4) Syiah Kuala, luas wilayah 1.424 km²
- 5) Lueng Bata, luas wilayah 534 km²
- 6) Kuta Raja, luas wilayah 521 km²
- 7) Banda Raya, luas wilayah 479 km²
- 8) Jaya Baru, luas wilayah 378 km²
- 9) Ulee Kareng, luas wilayah 615 km²

Masyarakat kota Banda Aceh mayoritas pemeluk agama islam, namun di kota ini juga berkembang agama yang lainnya, seperti Kristen, hindu, budha dan lainnya yang hidup berdampingan dengan muslim.

4.2 Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat kota Banda Aceh yang menggunakan uang elektronik berjumlah 100 responden. Adapun karakteristik responden dalam penelitian ini digolongkan kedalam lima macam dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4. 1
Karakteristik Responden

No	Data	Jumlah (responden)	Persentase
Jenis Kelamin			
1	Laki-laki	56	56.0
	Perempuan	44	44.0
	Jumlah	100	100.0
Pekerjaan			
2	Pegawai Negeri	15	15.0
	Wiraswasta	23	23.0
	Mahasiswa / Pelajar	51	51.0
	TNI/ Polri	11	11.0
	Jumlah	100	100.0
Umur			
3	18-22 Tahun	18	18.0
	22-27 Tahun	47	47.0
	27-32 Tahun	20	20.0
	>32 Tahun	15	15.0
	Jumlah	100	100.0
Kecamatan			
4	Baiturrahman	14	14.0
	Kuta Alam	20	20.0
	Banda Raya	9	9.0
	Meuraxa	8	8.0
	Syiah Kuala	14	14.0
	Jaya Baru	10	10.0
	Lueng Bata	10	10.0
	Kuta Raja	5	5.0

	Ulee Kareng	10	10.0
	Jumlah	100	100.0
Perangkat Internet			
5	<i>Handhphone</i>	67	67.0
	Tab	24	24.0
	Laptop	8	8.0
	Lainya	1	1.0
	Jumlah	100	

Sumber : Data diolah (2022)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat karakteristik responden berdasarkan lima kategori yakni responden berdasarkan jenis kelamin, pekerjaan, umur, kecamatan dan perangkat elektronik yang digunakan. Untuk kataegori pertama yaitu jenis kelamin dengan rincian laki-laki sebanyak 56 orang dan perempuan 44 orang. Kategori yang kedua yaitu responden berdasarkan pekerjaan terdapat 15 orang pegawai negeri, 23 orang wiraswasta, 51 orang mahasiswa/pelajar dan 11 orang TNI/polri. Kategori yang ketiga yaitu berdasarkan umur, terdapat 18 orang dengan rentang usia 18-22 tahun, 47 orang dengan rentang usia 22-27 tahun, 20 orang dengan rentang usia 27-32 tahun dan 15 orang dengan rentang usia >32 tahun. Kategori yang keempat adalah responden berdasarkan kecamatan, 14 orang dengan kecamatan Baiturrahman, 20 orang dengan kecamatan Kuta Alam, 9 orang dengan kecamatan Banda Raya, 8 orang dengan kecamatan Meuraxa, 14 orang dengan kecamatan Syiah Kuala, 10 orang dengan kecamatan Jaya Baru, 10 orang dengan kecamatan Lueng Bata, 5 orang dengan kecamatan Kuta Raja, dan 10 orang dengan kecamatan Ulee Kareng. Kategori

kelima jumlah responden berdasarkan perangkat internet yang digunakan, 67 orang menggunakan *handhphone*, 24 orang menggunakan *tab* , 8 orang menggunakan laptop, dan 1 orang menggunakan lainnya.

4.3 Deskriptif Statistik Tanggapan Responden Terhadap Variabel Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada seluruh masyarakat kota Banda Aceh dengan jumlah responden 100. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Dari tiap-tiap variabel terdiri dari 5 item pernyataan. Adapun hasil tanggapan responden terhadap masing-masing pernyataan dapat dilihat pada pembahasan dibawah ini.

4.3.1 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Kemudahan (X₁)

Untuk melihat tanggapan yang diberikan oleh responden terhadap variabel kemudahan disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4. 2

Tanggapan Responden Terhadap Variabel Kemudahan

No	Item Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Rata Rata
1	Saya merasa tidak membutuhkan usaha besar mempelajari <i>e-money</i> .	21	58	8	12	1	3,86
2	Saya merasa mudah untuk menggunakan sistem <i>e-money</i> sesuai dengan apa yang saya mau.	19	59	12	10	-	3,87
3	Saya merasa menggunakan <i>e-money</i>	24	58	8	10	-	3,86

	sangat simpel dibandingkan uang tunai.						
4	Saya merasa sangat mudah dalam melakukan pengoperasian <i>top up e-money</i> karena telah diberikan banyak metode pilihan.	15	63	11	11	-	3,78
5	<i>e-money</i> menghemat waktu saya karena tidak perlu membawa uang tunai yang banyak.	21	68	6	5	-	3,97
Rata-rata gabungan							3,86

Sumber : Data Primer (diolah) 2022

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa mayoritas jawaban responden setuju. Item saya merasa tidak membutuhkan usaha besar mempelajari *e-money*. Rata rata jawaban (p1 = 3,86); item saya merasa mudah untuk menggunakan sistem *e-money* sesuai dengan apa yang saya mau rata rata jawaban (p2= 3, 87); item Saya merasa menggunakan *e-money* sangat simpel dibandingkan uang tunai. rata rata jawaban (p3= 3,86); item Saya merasa sangat mudah dalam melakukan pengoperasian *top up e-money* karena telah diberikan banyak metode pilihan. Rata rata jawaban (p4=3,78); item *e-money* menghemat waktu saya karena tidak perlu membawa uang tunai yang banyak. rata rata jawaban (p5= 3,97). Keseluruhan rata-rata dari setiap item pertanyaan adalah 3,86 jadi dapat disimpulkan bahwa masyarakat kota Banda Aceh merasa mudah menggunakan uang elektronik.

4.3.2 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Risiko (X2)

Untuk melihat tanggapan yang diberikan oleh responden terhadap variabel risiko disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4. 3
Tanggapan Responden Terhadap Variabel Risiko

No	Item Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Rata Rata
1	Saya mengetahui salah satu risiko penggunaan <i>e-money</i> akan mendatangkan kerugian financial.	27	40	12	21	-	3,73
2	Saya merasa data pengguna <i>e-money</i> kurang aman.	14	33	22	30	1	3,29
3	Saya merasa <i>e-money</i> beresiko dalam keamanan bertransaksi.	22	31	17	30	-	3,45
4	Saya pernah mengalami kerugian saat menggunakan <i>e-money</i> .	22	29	9	34	6	3,27
5	secara keseluruhan dari berbagai pertimbangan pengguna layanan <i>e-money</i> besar riskonya sehingga jaminan keamanannya kurang.	23	32	16	28	1	3,48
Rata-rata gabungan							3,44

Sumber : Data Primer (diolah) 2022

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa mayoritas jawaban responden setuju. Item Saya mengetahui salah satu risiko penggunaan *e-money* akan mendatangkan kerugian financial. Rata

rata jawaban ($p_1 = 3,73$); item Saya merasa data pengguna *e-money* kurang aman. Rata rata jawaban ($p_2 = 3,29$); Saya merasa *e-money* beresiko dalam keamanan bertransaksi. Rata rata jawaban ($p_3 = 3,45$); item Saya merasa sangat mudah dalam melakukan pengoperasian *top up e-money* karena telah diberikan banyak metode pilihan. Rata rata jawaban ($p_4 = 3,27$); item secara keseluruhan dari berbagai pertimbangan pengguna layanan *e-money* besar riskonya sehingga jaminan keamanannya kurang. Rata rata jawaban ($p_5 = 3,48$). Keseluruhan rata-rata dari setiap item pertanyaan adalah 3,44 jadi dapat disimpulkan bahwa masyarakat kota Banda Aceh merasa tidak memiliki risiko yang sangat besar dalam menggunakan uang elektronik.

4.3.3 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Pengetahuan (X₃)

Untuk melihat tanggapan yang diberikan oleh responden terhadap variabel pengetahuan disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4. 4
Tanggapan Responden Terhadap Variabel Pengetahuan

No	Item Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Rata Rata
1	Saya merasa pengetahuan tentang <i>e-money</i> sangat mudah dimengerti.	15	65	9	11	-	3,84
2	Saya mengetahui bahwa <i>e-money</i> dapat digunakan melalui telepon genggam pribadi.	25	66	2	6	1	4,08
3	Saya mengetahui bahwa <i>e-money</i> dapat digunakan untuk transaksi layanan pembayaran apapun.	26	59	5	8	2	3,99

4	Saya selalu mencari tau promo terbaru <i>e-money</i> .	24	51	11	12	2	3,83
5	Saya mengetahui produk yang ditawarkan <i>e-money</i>	26	52	10	12	-	3,92
Rata-rata gabungan							3,93

Sumber : Data Primer (diolah) 2022

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa mayoritas jawaban responden setuju. Item Saya merasa pengetahuan tentang *e-money* sangat mudah dimengerti. Rata rata jawaban (p1 = 3,84); item Saya mengetahui bahwa *e-money* dapat digunakan melalui telepon genggam pribadi. Rata rata jawaban (p2= 4,08); Saya mengetahui bahwa *e-money* dapat digunakan untuk transaksi layanan pembayaran apapun. Rata rata jawaban (p3= 3,99); item Saya selalu mencari tau promo terbaru *e-money*. Rata rata jawaban (p4=3,83); item Saya mengetahui produk yang ditawarkan *e-money* rata jawaban (p5= 3,92). Keseluruhan rata-rata dari setiap item pertanyaan adalah 3,93 jadi dapat disimpulkan bahwa masyarakat kota Banda Aceh merasa pengetahuan sangat penting dalam menggunakan uang elektronik.

4.3.4 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Keputusan (Y)

Untuk melihat tanggapan yang diberikan oleh responden terhadap variabel keputusan disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4. 5
Tanggapan Responden Terhadap Variabel Keputusan

No	Item Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Rata Rata
1	Saya ingin menggunakan <i>e-money</i> karena dapat hemat waktu dan mempermudah dalam bertransaksi.	37	54	6	3	-	4,25
2	Saya memutuskan menggunakan <i>e-money</i> dimasa yang akan datang	27	60	7	6	-	4,08
3	Saya menjadikan <i>e-money</i> pilihan utama dari produk lain karena lebih hemat daripada uang tunai	38	43	11	8	-	4,11
4	Saya memutuskan menambah frekuensi / intensitas dalam menggunakan <i>e-money</i> .	36	41	11	12	-	4,01
5	Saya ingin merekomendasikan <i>e-money</i> untuk orang lain karena sangat efektif.	36	39	15	10	-	4,01
Rata-rata gabungan							4,09

Sumber : Data Primer (diolah) 2022

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa mayoritas jawaban responden setuju. Item Saya ingin menggunakan *e-money* karena dapat hemat waktu dan mempermudah dalam bertransaksi. Rata rata jawaban ($p_1 = 4,25$); item Saya memutuskan menggunakan *e-money* dimasa yang akan datang. Rata rata jawaban ($p_2 = 4,08$); item Saya menjadikan *e-money* pilihan utama dari produk lain karena lebih hemat daripada uang tunai. Rata rata jawaban ($p_3 = 4,11$); item Saya memutuskan menambah frekuensi/intensitas dalam menggunakan *e-money*. Rata rata

jawaban ($p_4=4,01$); item Saya ingin merekomendasikan *e-money* untuk orang lain karena sangat efektif rata rata jawaban ($p_5= 4,01$). Keseluruhan dari rata-rata 4,09 jadi dapat diketahui bahwa masyarakat kota Banda Aceh tertarik dan memutuskan/ melanjutkan penggunaan uang elektronik.

4.4 Uji Instrumen

4.4.1 Uji Validitas

Tujuan dilakukanya uji validitas yaitu sebagai jaminan bahwa instrumen penelitian yang digunakan telah sesuai dengan konsep penelitian untuk mengukur tiap variabel. Sebaiknya setiap item pertanyaan dilakukan uji validitas. Validitas tiap kuesioner dapat diketahui dengan membandingkan koefisien korelasi (r hitung) terhadap r tabel. Item dikatakan valid apabila r hitung lebih besar dari r tabel. Dimana $df = n-2$, jika r tabel $<$ r hitung maka valid.

Untuk dapat mengetahui soal atau pernyataan valid dan tidak valid dapat diketahui dengan nilai r hitung dibandingkan dengan tabel r product moment dapat dilihat pada lampiran 5 untuk df (derajat kebebasan)= $n-2 = 100-2 =98$ untuk α sebesar 5 % atau signifikansi 0,05 adalah 0,197 Jadi jika r hitung $>$ r tabel maka soal tersebut dinyatakan valid dan begitu juga sebaliknya. Hasil uji validitas dapat dilihat dalam tabel berikut.

1) Uji Validitas Kemudahan (X_1)

Dapat dilihat berdasarkan tabel 4.6 keseluruhan variabel X_1 telah memenuhi ketentuan nilai validitas r hitung lebih besar dari r tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 6
Uji Validitas Kemudahan

Variabel X_1	R hitung	R tabel	Keterangan
Pertanyaan 1	0,808	0,197	Valid
Pertanyaan 2	0,860		Valid
Pertanyaan 3	0,860		Valid
Pertanyaan 4	0,863		Valid
Pertanyaan 5	0,805		Valid

Sumber: olahan dengan SPSS (2022)

Berdasarkan tabel diatas diketahui r hitung terendah 0,805 diketahui nilai r tabel sebesar 0,197 hal ini menunjukkan r hitung terendah $>$ r tabel, sehingga semua item dapat dinyatakan valid. Hasil pengujian diperoleh kesimpulan bahwa semua kuesioner yaitu variabel kemudahan dinyatakan valid.

2) Uji Validitas Risiko (X_2)

Dapat dilihat berdasarkan tabel 4.7 keseluruhan variabel X_2 telah memenuhi ketentuan nilai validitas r hitung lebih besar dari r tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 7
Uji Validitas Risiko

Variabel X_1	R hitung	R tabel	Keterangan
Pertanyaan 1	0,495	0,197	Valid
Pertanyaan 2	0,839		Valid
Pertanyaan 3	0,900		Valid

Pertanyaan 4	0,864		Valid
Pertanyaan 5	0,836		Valid

Sumber: olahan dengan SPSS (2022)

Berdasarkan tabel diatas diketahui r hitung terendah 0,495 diketahui nilai r tabel sebesar 0,197 hal ini menunjukkan r hitung terendah > r tabel, sehingga semua item dapat dinyatakan valid. Hasil pengujian diperoleh kesimpulan bahwa semua kuesioner yaitu variabel risiko dinyatakan valid.

3) Uji Validitas Pengetahuan (X₃)

Dapat dilihat berdasarkan tabel 4.8 keseluruhan variabel X₃ telah memenuhi ketentuan nilai validitas r hitung lebih besar dari r tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 8
Uji Validitas Pengetahuan

Variabel X1	R hitung	R tabel	Keterangan
Pertanyaan 1	0,791	0,197	Valid
Pertanyaan 2	0,739		Valid
Pertanyaan 3	0,831		Valid
Pertanyaan 4	0,820		Valid
Pertanyaan 5	0,827		Valid

Sumber: olahan dengan SPSS (2022)

Berdasarkan tabel diatas diketahui r hitung terendah 0,739 diketahui nilai r tabel sebesar 0,197 hal ini menunjukkan r hitung terendah > r tabel, sehingga semua item dapat dinyatakan valid. Hasil pengujian diperoleh kesimpulan

bahwa semua kuesioner yaitu variabel pengetahuan dinyatakan valid.

4) Uji Validitas Keputusan (Y)

Dapat dilihat berdasarkan tabel 4.9 keseluruhan variabel Y telah memenuhi ketentuan nilai validitas r hitung lebih besar dari r tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 9
Uji Validitas Keputusan

Variabel X1	R hitung	R tabel	Keterangan
Pertanyaan 1	0,716	0,197	Valid
Pertanyaan 2	0,721		Valid
Pertanyaan 3	0,888		Valid
Pertanyaan 4	0,895		Valid
Pertanyaan 5	0,924		Valid

Sumber: olahan dengan SPSS (2022)

Berdasarkan tabel diatas diketahui r hitung terendah 0,716 diketahui nilai r tabel sebesar 0,197 hal ini menunjukkan r hitung terendah > r tabel, sehingga semua item dapat dinyatakan valid. Hasil pengujian diperoleh kesimpulan bahwa semua kuesioner yaitu variabel kemudahan dinyatakan valid.

4.4.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk dapat mengetahui apakah variabel tersebut dipercaya untuk melakukan pengujian selanjutnya. Variabel dikatakan reliabel jika nilai *cronbach alpha* > 0,60 . dibawah ini merupakan hasil uji reliabilitas dapat dilihat dalam tabel yang dilakukan terhadap variabel kemudahan (X1), variabel risiko (X2), variabel

pengetahuan (X3). Dan keputusan menggunakan uang elektronik (Y).

Tabel 4. 10
Uji Reliabilitas

Variabel	Minimal <i>Cronbach Alpha</i>	<i>Cronbach Alpha</i>
X1	0,60	0,814
X2		0,804
X3		0,806
Y		0,814

Sumber: olahan dengan SPSS (2022)

Berdasarkan tabel diatas hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua variabel mempunyai *cronbach Alpha* diatas 0,60 dengan jumlah responden (n) = 100, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua konsep pengukuran masing-masing yang terdapat pada kuesioner adalah reliabel, sehingga untuk selanjutnya item yang ada pada masing-masing konsep variabel layak digunakan sebagai alat ukur.

4.5 Uji Asumsi Klasik

4.5.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan alat uji *kolmogrov-smirnov* dengan nilai residual atas persamaan model regresi yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil uji normalitas dapat dilihat dalam tabel berikut:



Tabel 4. 11
Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.73382676
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.088
	Positive	.046
	Negative	-.088
Test Statistic		.088
Asymp. Sig. (2-tailed)		.054 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

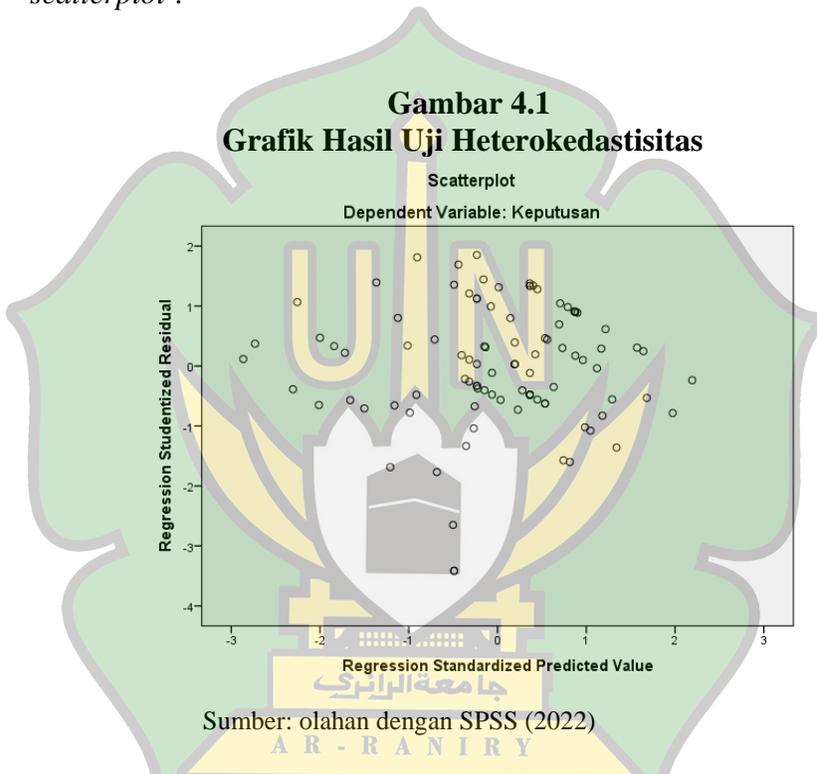
Sumber: olahan dengan SPSS (2022)

Berdasarkan tabel diatas setelah dilakukan uji normalitas dengan menggunakan statistik *kolmogorov-smirnov*, dengan nilai sebesar 0,54 dan nilai signifikansi sebesar 0,05 sehingga H_0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa ketentuan data yang digunakan berdistribusi normal dikarenakan memenuhi kualifikasi nilai signifikan.

4.5.2 Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari satu pengamatan ke pengamatan lain. Apabila varian dan residualnya sama maka dinyatakan tidak terjadi masalah heterokedastisitas.

Regresi yang baik adalah yang tidak terjadi masalah heterokedastisitas dengan ketentuan bahwa titik-titik data menyebar pada titik origin dan tidak membentuk pola yang teratur. Dalam penelitian ini uji heterokedastisitas dilakukan dengan melihat grafik *scatterplot* :



Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil pengujian heterokedastisitas dengan menggunakan grafik *scatterplot*. Terdapat pola yang teratur pada titik-titik pengolahan data dan menyebar tidak tertumpuk pada titik origin (angka 0) maka tidak terjadi masalah heterokedastisitas.

4.5.3 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk menguji ada atau tidaknya variabel yang baik yaitu variabel yang tidak saling berkorelasi. Hasil uji multikolinearitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4. 12
Uji Multikolinearitas

Model	Colinearity Statistic	
	Tollerance	VIF
Kemudahan (X_1)	0,631	1.584
Risiko (X_2)	0,989	1.011
Pengetahuan (X_3)	0,628	1,593

Sumber: olahan dengan SPSS (2022)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat model regresi bebas dari multikolinearitas , hal ini dapat dilihat dari nilai *tollerance* baik dari variabel kemudahan (X_1) dengan nilai *tollerance* 0,631. pada variabel risiko (X_2) yaitu 0,989 dan untk variabel pengetahuan (X_3) dengan nilai sebesar 0,628. Hal ini memperlihatkan bahwa setiap variabel mempunyai nilai *tolerance* lebih besar dari 0,10. Sedangkan nilai VIF pada variabel kemudahan (X_1) adalah sebesar 1,584, sedangkan pada variabel risiko (X_2) adalah 1,011 dan pada variabel pengetahuan (X_3) adalah sebesar 1,593 sehingga hal ini memperlihatkan bahwa nilai VIF dari setiap variabel lebih kecil dari 10. Maka dari data atau nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terbebas atau tidak terjadinya multikiolinieritas.

4.6 Uji Regresi Linear Berganda

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel kemudahan (X_1), risiko (X_2) dan pengetahuan (X_3) terhadap keputusan nasabah dengan menggunakan SPSS, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4. 13
Uji Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefecient		Standardized Coefecient	Sig
	B	Std Error	Beta	
Constant	4.065	1,982		0,043
Kemudahan (X1)	0,259	0,103	0,244	0,014
Risiko (X2)	0,201	0,061	0,255	0,001
Pengetahuan (X3)	0,402	0,099	0,394	0,000

Sumber: olahan dengan SPSS (2022)

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

$$Y = 4,065 + 0,259 X_1 + 0,201 X_2 + 0,402 X_3 + e$$

- a) Berdasarkan persamaan regresi menunjukkan bahwa nilai dari konstanta mempunyai arah koefesien regresi yaitu sebesar 4,065 yang bermakna bahwa apabila kemudahan, risiko dan pengetahuan konstan atau tetap, maka keputusan sebesar 4,065.
- b) Berdasarkan hasil perhitungan uji regresi linear berganda koefesien kemudahan (X_1) bernilai 0,259 yang artinya menunjukkan setiap kenaikan kemudahan

bernilai sebesar 1 satuan maka akan meningkatkan keputusan sebesar 0,259 dengan asumsi variabel bebas lain sama dengan nol atau tetap atau konstan.

- c) Berdasarkan hasil perhitungan uji regresi linear berganda koefisien risiko (X_2) bernilai 0,201 yang artinya menunjukkan setiap kenaikan risiko bernilai sebesar 1 satuan maka akan meningkatkan keputusan sebesar 0,201 dengan asumsi variabel bebas lain sama dengan nol atau tetap atau konstan.
- d) Berdasarkan hasil perhitungan uji regresi linear berganda koefisien Pengetahuan (X_3) bernilai 0,402 yang artinya menunjukkan setiap kenaikan pengetahuan bernilai sebesar 1 satuan maka akan meningkatkan keputusan sebesar 0,402 dengan asumsi variabel bebas lain sama dengan nol atau tetap atau konstan.

4.7 Uji Hipotesis

4.7.1 Uji T

Uji hipotesis atau uji t dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen (kemudahan, risiko dan pengetahuan) berpengaruh secara parsial terhadap variabel dependen (keputusan menggunakan uang elektronik). Dari t tabel di dapatkan $df = n-k-1 = 100- 4-1 = 95 = 1,984$. Yang dapat dilihat pada lampiran 7 Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, didapatkan hasil uji t sebagai berikut :

Tabel 4. 14**Uji t**

Model	T hitung	T tabel	Sig
Constant	2,051		0,043
Kemudahan (X1)	2,512	1,984	0,014
Risiko (X2)	3,282		0,001
Pengetahuan (X3)	4,045		0,000

Sumber: olahan dengan SPSS (2022)

- 1) Hasil dari uji t untuk variabel kemudahan (X_1) diperoleh t_{hitung} sebesar 2,512 dengan nilai signifikan sebesar 0,014. Nilai signifikan $0,014 < 0,050$ dengan menggunakan signifikan (α) 0,050. Dengan demikian, $t_{hitung} (2,512) > t_{tabel} (1,984)$. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara kemudahan (X_1) terhadap keputusan.
- 2) Hasil dari uji t untuk variabel risiko (X_2) diperoleh t_{hitung} sebesar 3,282 dengan nilai signifikan sebesar 0,001. Nilai signifikan $0,001 < 0,050$ dengan menggunakan signifikan (α) 0,050. Dengan demikian, $t_{hitung} (3,282) > t_{tabel} (1,984)$. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara risiko (X_2) terhadap keputusan .
- 3) Hasil dari uji t untuk variabel pengetahuan (X_3) diperoleh t_{hitung} sebesar 4,045 dengan nilai signifikan sebesar 0,000. Nilai signifikan $0,000 < 0,050$ dengan menggunakan signifikan (α) 0,050. Dengan demikian, $t_{hitung} (4,045) > t_{tabel} (1,984)$. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara pengetahuan (X_3) terhadap keputusan .

4.7.2 Uji F

Uji f dilakukan untuk mengetahui apakah variabel kemudahan, risiko, dan pengetahuan secara bersama-sama berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik. F tabel $df_1 = k - 1 = 4 - 1 = 3$, F tabel $df_2 = n - k - 1 = 100 - 4 - 1 = 2,70$. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, didapatkan hasil uji f seperti tabel berikut :

Tabel 4. 15
Uji F

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	550,933	3	183,644	23,827	0,000
Residual	739,907	96	7,707		
Total	1290,840	99			

Sumber: olahan dengan SPSS (2022)

Berdasarkan tabel 4.15 hipotesis diatas di uji untuk melihat nilai signifikasi hasil pengujian analisis linear berganda. Apabila nilai signifikasi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, sedangkan jika nilai signifikasi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari tabel tersebut dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa berpengaruh secara simultan karena f hitung $> f$ tabel atau $23,827 > 2,70$ terhadap penggunaan uang elektronik. Yang artinya kemudahan, risiko dan pengetahuan berpengaruh secara bersama-sama terhadap keputusan.

4.7.3 Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh kontribusi variabel independent dengan variabel

dependen. Nilai koefisien determinasi ditentukan dengan nilai *Adjusted R Square*. Berikut berdasarkan tabel 4.16

Tabel 4. 16
Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0,653	0,427	0,409	2,776

Sumber: olahan dengan SPSS (2022)

Dapat dilihat berdasarkan pada tabel 4.16 menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji korelasi yaitu 0,653. Nilai koefisien determinasi dilihat dari nilai *R square* sebesar 0,427 menunjukkan bahwa variabel (independen) secara simultan memiliki pengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik (variabel dependen). nilai *adjusted R square* yaitu sebesar 0,409. Hal tersebut memiliki arti bahwa kemampuan variabel independen dalam penelitian ini mempengaruhi variabel dependen, dan dijelaskan oleh variabel yang ada 0,591 dan dipengaruhi oleh variabel lainnya dalam penelitian ini. Dari hasil analisis uji Chin (1998) hasil perhitungan nilai koefisien determinasi menunjukkan angka 0,409 yaitu dikategorikan kedalam moderat (golongan tengah). Uji koefisien determinasi pada intinya alat untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel. Hubungan antara kemudahan,risiko, dan pengetahuan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik sangat berpengaruh besar dikarenakan menjadi pendukung dan pembantu antara satu variabel dengan variabel lainnya.

4.8 Pembahasan

4.8.1 Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik

Hasil dari penelitian yang diperoleh bahwa variabel kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai regresi linear berganda yang diperoleh Koefisien regresi variabel kemudahan (X_1) sebesar 0,259. Hal yang sama juga dapat dibuktikan dengan hasil pengujian parsial dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} (2,512) > t_{tabel} (1,984)$. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh antara variabel kemudahan (X_1) terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.

Kemudahan pengguna merupakan kepercayaan seorang dimana dalam penggunaan suatu teknologi dapat digunakan dan dipahami. Kemudahan akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seorang tentang kemudahan menggunakan sistem, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi. Artinya jika seseorang merasa percaya bahwa suatu sistem teknologi yang baru mudah digunakan maka seseorang tersebut cenderung akan menggunakannya.

Hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa variabel kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh. Faktor kemudahan sangat mendukung untuk meningkatkan keputusan masyarakat menggunakan uang elektronik. Berdasarkan

analisis dari hasil kuesioner yang peneliti dapatkan karena masyarakat merasa tidak sulit untuk dipelajari, mudah digunakan, sangat simpel, mudah dalam mengoperasikan, dan lebih hemat waktu.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan adalah kemudahan dalam pemakaian, apabila *e-money* tersebut mudah dalam diakses atau dioperasikan maka kemudahan akan cenderung meningkat. Apabila sebaliknya penggunaan *e-money* susah untuk dioperasikan maka keputusan dalam penggunaan *e-money* akan menurun.

Hasil penelitian ini sama halnya dengan penelitian yang dilakukan Priambodo (2016) dan Utami (2017) membuktikan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-money*. Davis (1989) menjelaskan bahwa persepsi kemudahan berhubungan dengan tingkat keyakinan seseorang untuk menggunakan suatu sistem atau teknologi (Priambodo, 2016). Berbeda dalam penelitian Kartikasari (2019) dengan judul faktor-faktor yang mempengaruhi minat individu terhadap penggunaan *internet banking*. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan internet banking.

4.8.2 Pengaruh Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik

Hasil dari penelitian yang diperoleh bahwa variabel risiko berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik.

Pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai regresi linear berganda yang diperoleh Koefisien regresi variabel risiko (X2) sebesar 0,201. Hal yang sama juga dapat dibuktikan dengan hasil pengujian parsial dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} (3,282) > t_{tabel} (1,984)$. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh antara variabel risiko (X2) terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.

Persepsi risiko sangat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *e-money* karena konsumen mempersepsikan kemungkinan kerugian yang akan diperoleh dari keputusannya dikarenakan ketidakpastian dari hal yang diputuskan tersebut (Firdayanti, 2013). Risiko yang dirasakan juga dapat menyebabkan pelanggan berhenti untuk menggunakan layanan. Pelanggan khawatir bahwa sistem layanan berbasis teknologi tidak berfungsi seperti yang diharapkan, dan kurang yakin bahwa masalah dapat diselesaikan dengan cepat (Walker, 2002).

Risiko terhadap penggunaan sesuatu akan besar dampaknya terhadap keputusan dalam pemakaian, apabila risiko dari barang tersebut besar maka keputusan penggunaan pasti akan menurun, hal ini disebabkan orang-orang menghindari risiko yang ada dalam penggunaan. Apabila sebaliknya tingkat risiko yang diberikan sedikit maka keputusan dalam penggunaan akan meningkat. Sehingga hal ini dapat menjadi gambaran bagaimana risiko penggunaan mampu mempengaruhi keputusan seseorang dalam penggunaan barang, termasuk halnya pada *e-money* apabila risiko

yang ditimbulkan besar seperti mudahnya pencurian data atau *cyber crime* lainnya maka keputusan penggunaan akan menurun.

Hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa variabel risiko berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh. Faktor risiko sangat mendukung untuk meningkatkan keputusan masyarakat menggunakan uang elektronik. Berdasarkan analisis dari hasil kuesioner yang peneliti dapatkan pengaruh persepsi risiko seperti kerugian financial, keamanan data, keamanan transaksi, kerugian pribadi dan jaminan keamanan dari *e-money*.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat individu dalam menggunakan *e-money*, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Indrani (2013), Priambodo (2016). Anisa (2016) dalam penelitiannya tentang pengaruh persepsi terhadap minat penggunaan *internet banking* Bank Muamalat Indonesia Tulung Agung. Menyatakan bahwa variabel persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan *internet banking*.

Berbeda dengan hasil penelitian Kartikasari (2019) dengan judul faktor-faktor yang mempengaruhi minat individu terhadap penggunaan *internet banking*. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *internet banking*.

4.8.3 Pengaruh Pengetahuan Terhadap Keputusan

Menggunakan Uang Elektronik

Hasil dari penelitian yang diperoleh bahwa variabel pengetahuan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai regresi linear berganda yang diperoleh Koefisien regresi variabel pengetahuan (X_3) sebesar 0,402. Hal yang sama juga dapat dibuktikan dengan hasil pengujian parsial dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu t_{hitung} (4,045) > t_{tabel} (1,984). Hal ini menunjukkan adanya pengaruh antara variabel pengetahuan (X_3) terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.

Pengetahuan konsumen dapat memberikan dampak dalam pengambilan keputusan masyarakat untuk memilih suatu model jasa tertentu dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan yang ada. Setiap orang dalam komunitas pastinya memiliki pengetahuan yang berbeda mengenai setiap model jasa. Beberapa konsumen telah mengetahui dengan baik kelebihan dan kekurangan dari setiap perusahaan yang menyediakan suatu model jasa dan tidak menutup kemungkinan ada banyak orang belum terlalu mengerti mengenai bagaimana model jasa tersebut dijalankan oleh pihak perusahaan (Gampu dkk, 2015). Pengetahuan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *e-money*, bahwa pengetahuan masyarakat dengan keputusan memiliki pengaruh. Hal ini disebabkan karena konsumen memberikan keputusan untuk melakukan sebuah transaksi pembelian atau tidak pada sebuah perusahaan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa variabel pengetahuan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh. Faktor pengetahuan sangat mendukung untuk meningkatkan keputusan masyarakat menggunakan uang elektronik. Berdasarkan analisis dari hasil kuesioner yang peneliti dapatkan pengaruh persepsi pengetahuan masyarakat seperti pengetahuan tentang uang elektronik, aplikasi, layanan, promo dan produk.

Dapat dilihat berdasarkan hasil sebelumnya jumlah pengguna uang elektronik tersebut setiap tahun ada peningkatan. Dalam penelitian Akmal (2021) Hasil dari penelitian ini bahwa pengetahuan, kepribadian, dan reputasi berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan masyarakat memilih bank syariah di Banda Aceh. Penelitian yang sama juga dilakukan (M. Arifyanto, 2020) dengan judul analisis pengaruh pengetahuan produk, persepsi manfaat dan promosi terhadap minat penggunaan uang elektronik berbasis server, Pengaruh Pengetahuan produk terhadap minat penggunaan uang elektronik berbasis server H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan terhadap produk berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik berbasis server. Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu (Suarjana, 2018) dan (Kusuma, 2014).

4.8.4 Pengaruh Kemudahan, Risiko dan Pengetahuan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik

Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa kemudahan, risiko dan pengetahuan berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik. Hal ini dapat ditunjukkan melalui hasil penelitian yaitu untuk variabel X_1 sebesar $t_{hitung} (2,512) > t_{tabel} (1,984)$, kemudian variabel X_2 sebesar $t_{hitung} (3,282) > t_{tabel} (1,984)$ dan untuk variabel X_3 sebesar $t_{hitung} (4,045) > t_{tabel} (1,984)$. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemudahan (X_1), risiko (X_2) dan pengetahuan (X_3) sama-sama penting dan dapat mempengaruhi penggunaan uang elektronik. Hal yang sama juga dapat dibuktikan dengan hasil pengujian simultan karena $f_{hitung} > f_{tabel}$ atau $23,827 > 2,70$ terhadap penggunaan uang elektronik. Yang artinya kemudahan, risiko dan pengetahuan berpengaruh secara bersama-sama terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.

Penggunaan dan pemakaian yang dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa. Dalam penelitian ini penggunaan adalah pemakaian pada fitur-fitur yang ada pada *e-money*. Menurut penelitian Mukhtisar (2021) menunjukkan bahwa pada H_1 kemudahan dan H_2 efisiensi waktu berpengaruh secara signifikan terhadap minat nasabah menggunakan *mobile banking*. Kemudian juga penelitian yang dilakukan oleh Afifah (2017) menunjukkan bahwa pada H_3 kepercayaan berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan *mobile banking*. Pengujian

terdahulu diatas menunjukkan bahwa pengaruh kemudahan, efisiensi waktu dan kepercayaan berpengaruh terhadap penggunaan *mobile banking*.

Hasil penelitian ini sama halnya dengan penelitian yang dilakukan Rithmaya (2016). Dengan judul pengaruh kemudahan pengaruh kemudahan penggunaan, kemanfaatan, sikap, risiko dan fitur layanan terhadap minat ulang nasabah BCA dalam menggunakan *internet banking*. Menyatakan bahwa variabel kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat ulang menggunakan internet banking. Berbeda dengan penelitian Kartikasari (2019) dengan judul faktor-faktor yang mempengaruhi minat individu terhadap penggunaan *internet banking*. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *internet banking*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan hasil uji t diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh. Dikarenakan nilai t hitung lebih besar dibandingkan dengan nilai t tabel. Artinya hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, dengan hasil bahwa terdapat pengaruh antara variabel kemudahan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.
- 2) Berdasarkan hasil uji t diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh persepsi risiko terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh. Dikarenakan nilai t hitung lebih besar dibandingkan dengan nilai t tabel. Artinya hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, dengan hasil bahwa terdapat pengaruh antara variabel risiko terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh
- 3) Berdasarkan hasil uji t diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh persepsi pengetahuan terhadap keputusan

penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh. Dikarenakan nilai t hitung lebih besar dibandingkan dengan nilai t tabel. Artinya hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, dengan hasil bahwa terdapat pengaruh antara variabel pengetahuan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh

- 4) Berdasarkan hasil uji f diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh persepsi kemudahan, risiko dan pengetahuan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh. Dikarenakan nilai f hitung lebih besar dibandingkan dengan nilai f tabel. Artinya hipotesis (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, dengan hasil bahwa terdapat pengaruh antara variabel ketiganya terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Banda Aceh.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

- 1) Bagi akademik diharapkan penelitian ini menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya. Sebagai penambah, pelengkap, dan pembanding hasil dari penelitian yang sudah ada.
- 2) Dalam penelitian ini peneliti hanya meneliti dalam ruang lingkup kota Banda Aceh, peneliti menyarankan penelitian

selanjutnya untuk dilakukan dalam ruang lingkup yang lebih luas seperti masyarakat provinsi Aceh ataupun di wilayah lainya

- 3) Peneliti memberikan saran terhadap penelitian yang dilakukan selanjutnya untuk menambahkan variabel yang tidak penulis gunakan dalam penelitian ini seperti keamanan, manfaat, dan sikap penggunaan

5.2.2 Saran Praktis

- 1) Untuk masyarakat kota Banda Aceh, untuk lebih menambah literasi keuangan dan pemanfaatan teknologi di sektor keuangan sehingga lebih memudahkan dalam mengakses sektor keuangan, dimana semakin kedepan pemanfaatan teknologi terhadap keuangan semakin banyak digunakan.
- 2) Bagi pemerintah agar lebih menerapkan perlahan-lahan sistem pembayaran non tunai ke elektronik, dan juga mensosialisasikan tentang uang elektronik pada masyarakat.
- 3) Untuk lembaga keuangan agar lebih gencar lagi menerapkan uang elektronik agar mempermudah masyarakat untuk bertransaksi, selain itu juga menghemat kertas saat penggunaan transaksi *offline*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanti, A. I. (2015). Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan E- money (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Ilmiah*, 2 (1): 4-6.
- al, K. E. (2008). *A trust-based consumer decision-making model in electronic commerce: the role of trust, perceived risk, and, their antecedents.*
- Anisa. (2016). Pengaruh Persepsi Terhadap Minat Penggunaan Internet Banking Bank Muamalat Indonesia Tulung Agung.
- Antarnews.com. (2022, 05 31). *Antarnews.com*. Retrieved from Transaksi uang elektronik di Aceh capai Rp613,70 miliar selama 2022: <https://aceh.antarnews.com/berita/288873/transaksi-uang-elektronik-di-aceh-capai-rp61370-miliar-selama-2022>
- APJII. (2017). *penetrasi dan perilaku pengguna internet indonesia . jakarta :: Asosiasi penyelenggara jasa internet indonesia.*
- Aryanto, N. (2017, maret 27). *viva.co.id*. Retrieved from Masyarakat harus setop ketergantungan pada uang tunai : <https://www.viva.co.id/arsip/898253-masyarakat-harus-setop-ketergantungan-pada-uang-tunai>
- bandaacehkota.go.id. (2022). *Sekilas sejarah Bandar Aceh Darussalam*. Retrieved from pemerintah kota Banda Aceh: <https://bandaacehkota.go.id/p/sejarah.html>
- Bank Indonesia*. (2018). Retrieved from Diakses Pada 01 Desember 2021: <http://www.bi.go.id>

Bps.go.id. (2019, 09). *jumlah penduduk menurut kecamatan di kota Banda Aceh*. Retrieved from bps.go.id: <https://bandaacehkota.bps.go.id/statictable/2021/08/26/147/jumlah-penduduk-menurut-kecamatan-di-kota-banda-aceh-2005-2010-dan-2020-.html>

Davis, F. D. (1989). "*Perceived Usefulness , Perceived Ease Of Use , And User Acceptance.*". Retrieved from <https://doi.org/10.2307/249008>.

edukasi. (2020, april 26). Retrieved from https://jurnaldiknas.blogspot.com/2020/04/rumusan-indikator-sikap-spiritual-sikap_26.html

Fastpay.co.id. (2020, 07 14). *Daftar 37 Uang Elektronik yang Ada di Indonesia*. Retrieved from Fastpay.co.id: <https://www.fastpay.co.id/blog/daftar-37-uang-elektronik-yang-ada-di-indonesia.html>

Featherman, M. P. (2002). *Predicting E-Service Adoption : A Perceived Risk Facets Perspective. Eighth Americas Conference on Information Systems Hlm 1034-1046*.

Gampu, A. N. (2015). Analisis Motivasi, Persepsi, Dan Pengetahuan Terhadap Keputusan Nasabah Memilih PT. Bank Sulutgo Cabang Utama Manado. *Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akutansi* , 3 (3).

Gampu, A. N. (2015). Gampu, A. N Analisis Motivasi, Persepsi, Dan Pengetahuan Terhadap Keputusan Nasabah Memilih PT. Bank Sulutgo Cabang Utama Manado. . *Gampu, A. N., Kawet, L., & Uhing, Y. (2015). Analisis Motivasi, Persepsi,*

Dan Pengetahuan Terhadap Keputusan Nasabah Memi
Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis
dan Akuntansi, Gampu, A. N., Kawet, L., & Uhing, Y.
(2015). Analisis Motivasi, Persepsi, Dan Pengetahuan
Terhadap Keputusan Nasabah Memilih PT.3(3).

Gampu, A. N. (2015). Gampu, A. N., Kawet Analisis Motivasi,
Persepsi, Dan Pengetahuan Terhadap Keputusan Nasabah
Memilih PT. Bank Sulutgo Cabang Utama Manado. .
Gampu, A. N., Kawet, L., & Uhing, Y. (2015). Analisis
Motivasi, Persepsi, Dan Pengetahuan Terhadap Keputusan
Nasabah Memilih Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi,
Manajemen, Bisnis dan Akuntansi, 3(3).

Genady, D. I. (2018). pengaruh kemudahan, kemanfaatan, dan
promosi uang elektronik terhadap keputusan penggunaan
uang elektronik di masyarakat (studi kasus di provinsi DKI
Jakarta). (*Skripsi. Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif
Hidayatullah*).

Hanifa, .. (2017). Analisis Techology Acceptance Model (TAM)
terhadap penggunaan layanan internet banking studi di bank
rakyar Indonesia syariah cabang Surakarta.

Hendra, J. &. (2016). Aplikasi model TAM terhadap pengguna
layanan internet banking dikantor bank Jatim cabang
Situbondo. *ECOBUSS*, 4.

Hidayah, A. A. (2020, Agustus 25). *Diakses pada, 19 Januari*
2022. Retrieved from
[https://lokadata.id/artikel/penggunaan-uang-elektronik-
melesat-pembayaran-tunai-makin-ditinggalkan](https://lokadata.id/artikel/penggunaan-uang-elektronik-melesat-pembayaran-tunai-makin-ditinggalkan)

Huda, N. (2010). *Lembaga Keuangan Islam*. Jakarta: Kencana.

Inayah, R. (2020). *pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, dan promosi terhadap minat penggunaan uang elektronik pada masyarakat*. (Skripsi : IAIN Purwokerto Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam) .

Irmadhani, &. N. (2012). pengaruh persepsi kebermanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan dan computer self efficacy, terhadap penggunaan online banking pada mahasiswa S1 fakultas ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. *Journal UNY*, 1.

Kartikasari, I. (2019). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat individu terhadap penggunaan internet banking* .

Khafiyah, N. N. (2019). pengaruh persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi OVO. *Skripsi, Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.

kompas.com. (2021, 12 4). Retrieved from <https://money.kompas.com/read/2021/12/04/121142026/pengertian-dan-jenis-uang-elektronik>

Kompas.com. (2021, Desember 4). *Diakses Pada, 19 Januari 2022*. Retrieved from <https://amp.kompas.com/money/read/2021/12/04/121142026/pengertian-dan-jenis-uang-elektronik>

Kotler, P. &. (2009). *Manajemen Pemasaran, Edisi 13*. Jakarta: Erlangga,14.

Kusuma, I. D. (2014). Pengaruh Pengetahuan Produk Terhadap Niat Beli Dengan Sikap. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 2, 1573–1583.

M. Arifyanto, N. K. (2020). Analisis Pengaruh pengetahuan produk, persepsi manfaat dan promosi terhadap

penggunaan uang elektronik berbasis server. *ilmiah manajemen dan inovsi universitas sam ratulangi*, 697-706.

Maulana, A. (2014). *Dalam*. Retrieved from Diakses pada 01 Desember 2021: <http://teknoliputan6.com/read/2043320/orang-indonesia-masih-takut-pakai-e-money>.

Musthofa, A. (2019). Consumptive Behavior And Saving Ring Workers: Case Study In Cihideunghilir Kuningan Village. *Journal of sharia economic*, Volume 2 nomor 1.

Park, C.-H. d.-G. (2006). The effect of infotmation satisfaction and relational benefit on consumers online dite commitments. *Journal of electronic commerce in organizations*, 4 (1). Hal 70-90.

Pavlou, P. (2003). Consumer Acceptance of Electronic Commerce : Integrating Trust and Risk wiht the Technology Acceptance Model" .

Pengaruh Persepsi Risiko, Kemudahan Dan Manfaat Terhadap Keputusan Pembelian 101 Secara Online. (2014). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, Vol. 8 (No.1).

Purnomo, R. A. (2016). Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS.

R, U. (2017). In *karakteristik uang elektronik dalam sistem pembayaran* (pp. 134-166). yuridika.

Rahayu, R. W. (2018). penharuh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi risiko, dan inovasi teknologi terhadap aplikasi go-pay dari Pt.Gojek Indonesia (studi pada

- masyarakat di kabupaten sleman dan kota yogyakarta). *skripsi yogyakarta : Universitas Islam Indonesia*.
- Rithmaya, C. (2016). pengaruh kemudahan penggunaan, kemanfaatan sikap, risiko dan fitur layanan terhadap minat ulang nasabah BCA dalam menggunakan internet banking. *Journal of research economics and management* , vol. 16 (no.1).
- Rizqiah, N. &. (2017). penerapan internet financial reporting (IFR) pada bank umum syariah di indonesia 5 (1). *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan Islam*, 63-81.
- Sjahdeni, S. R. (2005). perbankan islam dan kedudukannya dalam tata hukum perbankan Indonesia. (Jakarta, Pustaka utama Grafiti).
- Sondang, S. (1995). Teori Motivasi dan aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suarjana, I. K. (2018). pengaruh persepsi harga, pengetahuan produk, dan citra perusahaan terhadap minat layanan multiservis layanan indihome. *e-jurnal manajemen universitas udayana*.
- Suci, d. R. (2017). effect of public perception of interest using internet banking service . *jurnal ilmiah mahasiswa akuntansi Universitas Pandanaran*, vol. 3 (no.3).
- Suhardiman. (2021, Juni Rabu). *Diakses Pada 02 Desember 2021*. Retrieved from Suara Sumut.id: <https://sumut.suara.com/read/2021/06/23/172016/transaksi-uang-elektronik-di-aceh-capai-rp-154-miliar>

tirto.id. (2019, 02 19). *Kekurangan Penggunaan E-Money di Indonesia*. Retrieved from tirto.id: <https://tirto.id/kekurangan-penggunaan-e-money-di-indonesia-dhls>

Usman, R. (2017). karakteristik uang elektronik dalam sistem pembayaran. Yuridika.

Wibowo, A. (2006). *kajian tentang perilaku pengguna sistem informasi dengan pendekatan technology acceptance model (TAM)*. program studi sistem informasi, teknologi informasi universitas budi luhur, Jakarta Selatan.

Widowati, A. S. (2018). Widowati Pengaruh Pengetahuan Produk Tabungan, Reputasi Bank, dan Persepsi Nasabah Mengenai Suku Bunga Simpanan terhadap Keputusan Menabung Nasabah. *Nominal: Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen*. Widowati, A. S., & Mustikawati, R. I. (2018). Pengaruh Pengetahuan Produk Tabungan, Reputasi Bank, dan Persepsi Nasabah Mengenai Suku Bunga Simpanan terh7(2), 141-156.

Wirawan, S. (2009). *pengantar psikologi umum*. Jakarata : Rajawali.

Wulandri, C. (2017). *Pengaruh Kebermanfaatan, Kemudahan Penggunaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Internet Banking*.

Yudha, H. (2015). *Analisis pengaruh persepsi nasabah perbankan terhadap internet banking adoption*.

LAMPIRAN 1 (Quesioner Penelitian)

I. DATA RESPONDEN

Sebelum menjawab pertanyaan dalam kuesioner ini, mohon Saudara mengisi data berikut terlebih dahulu. (Jawaban yang saudara berikan akan diperlakukan secara rahasia).

Lingkari untuk jawaban pilihan saudara.

Nama :

1. Jenis Kelamin :
 - a. Laki-laki
 - b. Perempuan
2. pekerjaan saat ini ?
 - a. Pegawai negeri
 - b. Mahasiswa / pelajar
 - c. Wiraswasta
 - d. TNI/Polri
3. usia saat ini ?
 - a. 18 - 22 tahun
 - b. 22 – 27tahun
 - c. 27 – 32 tahun
 - d. > 32 tahun
4. Kecamatan Kota ?
 - a. Baiturrahman
 - b. Meuraxa
 - c. Lueng Bata
 - d. Kuta Alam
 - e. Syiah Kuala
 - f. Kutaraja
 - g. Banda Raya
 - h. Jaya Baru
5. Perangkat yang biasa digunakan untuk mengakses *internet* ?
 - a. Handhpone
 - b. Laptop
 - c. Tab
 - d. Lainnya

II. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

Responden dapat memberikan jawaban dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia. Hanya satu jawaban saja yang dimungkinkan untuk setiap pertanyaan.

Pada masing-masing pertanyaan terdapat lima alternative jawaban yang mengacu pada teknik skala Likert, yaitu:

Sangat Setuju	(SS)	= 5
Setuju	(S)	= 4
Netral	(N)	= 3
Tidak Setuju	(TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju	(STS)	= 1

Data responden dan semua informasi yang diberikan akan dijamin kerahasiaannya, oleh sebab itu dimohon untuk mengisi kuesioner dengan sebenarnya dan seobjektif mungkin.

III. DAFTAR PERNYATAAN

1. Variabel Kemudahan (X1)

NO	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya merasa tidak membutuhkan usaha besar mempelajari <i>e-money</i> .					
2.	Saya merasa mudah untuk menggunakan sistem <i>e-money</i> sesuai dengan apa yang saya mau.					
3.	Saya merasa menggunakan <i>e-money</i> sangat simpel dibandingkan uang tunai.					

4.	Saya merasa sangat mudah melakukan pengoperasian <i>top up e-money</i> karena telah diberikan banyak metode pilihan.					
5.	<i>e-money</i> menghemat waktu saya karena tidak perlu membawa uang tunai yang banyak.					

2. Variabel Risiko (X2)

NO	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya mengetahui salah satu risiko penggunaan <i>e-money</i> akan mendatangkan kerugian financial.					
2.	Saya merasa data pengguna <i>e-money</i> kurang aman.					
3.	Saya merasa <i>e-money</i> beresiko dalam keamanan bertransaksi.					
4.	Saya pernah mengalami kerugian saat menggunakan <i>e-money</i> .					
5.	secara keseluruhan dari berbagai pertimbangan pengguna layanan <i>e-money</i> besar riskonya sehingga jaminan keamanannya kurang.					

3. Variabel Pengetahuan (X3)

NO	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya merasa pengetahuan tentang <i>e-money</i> sangat mudah dimengerti.					
2.	Saya mengetahui bahwa <i>e-money</i> dapat digunakan melalui telepon genggam pribadi.					

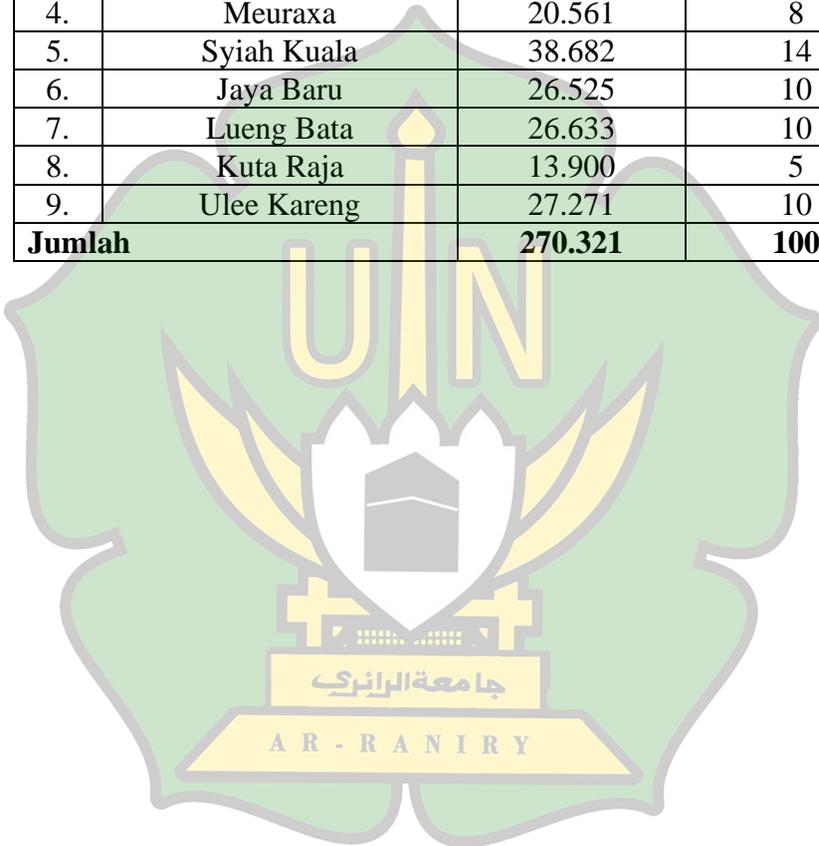
3.	Saya mengetahui bahwa <i>e-money</i> dapat digunakan untuk transaksi layanan pembayaran apapun.					
4.	Saya selalu mencari tau promo terbaru <i>e-money</i> .					
5.	Saya mengetahui produk yang ditawarkan <i>e-money</i>					

4. Variabel Keputusan (Y)

NO	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya ingin menggunakan <i>e-money</i> karena dapat hemat waktu dan mempermudah dalam bertransaksi.					
2.	. Saya memutuskan menggunakan <i>e-money</i> dimasa yang akan datang					
3.	Saya menjadikan <i>e-money</i> pilihan utama dari produk lain karena lebih hemat daripada uang tunai					
4.	Saya memutuskan menambah frekuensi / intensitas dalam menggunakan <i>e-money</i> .					
5.	Saya ingin merekomendasikan <i>e-money</i> untuk orang lain karena sangat efektif.					

LAMPIRAN 2 (Sampel per Kecamatan)

No	Kecamatan	Populasi	Sampel
1.	Baiturrahman	38.192	14
2.	Kuta Alam	53.679	20
3.	Banda Raya	24.878	9
4.	Meuraxa	20.561	8
5.	Syiah Kuala	38.682	14
6.	Jaya Baru	26.525	10
7.	Lueng Bata	26.633	10
8.	Kuta Raja	13.900	5
9.	Ulee Kareng	27.271	10
Jumlah		270.321	100



LAMPIRAN 3 (Karakteristik Responden)

No	Data	Jumlah (responden)	Persentase
Jenis Kelamin			
1	Laki-laki	56	56.0
	Perempuan	44	44.0
	Jumlah	100	100.0
Pekerjaan			
2	Pegawai Negeri	15	15.0
	Wiraswasta	23	23.0
	Mahasiswa / Pelajar	51	51.0
	TNI/ Polri	11	11.0
	Jumlah	100	100.0
Umur			
3	18-22 Tahun	18	18.0
	22-27 Tahun	47	47.0
	27-32 Tahun	20	20.0
	>32 Tahun	15	15.0
	Jumlah	100	100.0
Kecamatan			
4	Baiturrahman	14	14.0
	Kuta Alam	20	20.0
	Banda Raya	9	9.0
	Meuraxa	8	8.0
	Syiah Kuala	14	14.0
	Jaya Baru	10	10.0
	Lueng Bata	10	10.0
	Kuta Raja	5	5.0
	Ulee Kareng	10	10.0
	Jumlah	100	100.0
Perangkat Internet			
5	Handhphone	67	67.0
	Tab	24	24.0
	Laptop	8	8.0
	Lainya	1	1.0
	Jumlah	100	

LAMPIRAN 4 (Tabulasi Data)

TABULASI HASIL DATA VARIABEL KEMUDAHAN (X₁)

RESPONDEN	KEMUDAHAN				
	1	2	3	4	5
1	4	4	4	4	4
2	4	4	4	3	3
3	4	4	4	4	4
4	4	4	4	3	4
5	4	4	4	4	4
6	2	2	2	2	4
7	4	4	5	5	5
8	5	5	5	4	4
9	4	4	4	4	4
10	4	4	4	4	4
11	4	4	3	4	4
12	4	4	4	4	4
13	2	3	4	4	4
14	5	5	5	3	5
15	4	4	4	4	4
16	4	4	4	4	4
17	4	4	4	4	4
18	4	4	4	4	4
19	2	2	2	2	2
20	4	4	4	4	4
21	4	4	4	4	4
22	2	2	2	2	2
23	4	4	4	4	4
24	4	4	4	4	4
25	4	4	4	4	4
26	2	2	4	4	4
27	2	2	2	2	4
28	4	4	4	4	4
29	4	5	5	5	5

30	4	4	4	4	4
31	4	4	4	4	4
32	5	5	4	4	4
33	4	4	4	4	4
34	4	4	4	4	4
35	4	4	4	4	4
36	4	4	5	5	5
37	4	4	4	4	4
38	4	4	4	4	4
39	5	5	5	5	5
40	5	5	5	5	5
41	4	4	4	4	4
42	5	5	4	5	5
43	2	2	2	2	2
44	4	4	4	4	4
45	4	4	4	4	4
46	4	3	4	2	4
47	4	4	4	4	4
48	2	2	2	2	2
49	5	4	5	5	4
50	5	5	4	3	5
51	4	4	4	4	4
52	4	5	4	4	4
53	3	3	3	3	3
54	4	3	4	5	4
55	2	4	2	2	4
56	4	4	4	3	4
57	5	3	3	3	4
58	3	5	4	4	4
59	4	4	2	4	4
60	4	3	2	3	4
61	5	4	4	4	4
62	5	5	5	5	5

63	2	2	2	2	2
64	5	5	5	5	5
65	3	4	3	3	4
66	3	3	3	4	4
67	4	5	5	4	4
68	2	4	4	4	4
69	3	3	3	2	3
70	3	2	3	3	3
71	2	3	5	5	5
72	4	2	4	2	4
73	1	4	4	2	4
74	4	4	4	4	4
75	4	4	4	4	4
76	4	4	4	4	4
77	4	4	4	4	4
78	4	4	4	4	4
79	4	4	4	4	4
80	4	4	4	4	4
81	5	5	4	5	4
82	4	4	5	4	4
83	5	5	4	5	4
84	5	4	4	4	4
85	5	5	5	5	5
86	5	3	4	3	4
87	5	5	4	4	4
88	4	4	2	3	4
89	4	4	5	4	4
90	5	5	5	5	5
91	4	4	4	4	4
92	4	4	4	4	4
93	4	4	4	4	4
94	4	4	4	4	4
95	4	4	4	4	4

96	4	4	4	4	4
97	5	5	4	4	3
98	5	3	4	4	4
99	3	3	3	3	3
100	4	4	4	4	4

TABULASI HASIL DATA VARIABEL RISIKO (X₂)

RESPONDEN	RISIKO				
	1	2	3	4	5
1	5	5	4	2	2
2	4	3	3	4	4
3	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	3
5	2	2	2	2	2
6	2	2	2	2	2
7	4	3	3	5	5
8	3	4	4	3	4
9	2	2	2	2	2
10	4	4	4	4	4
11	4	3	3	4	3
12	4	4	4	4	4
13	4	3	4	4	3
14	4	4	3	1	2
15	4	4	4	4	4
16	2	2	2	2	2
17	2	2	2	2	2
18	5	2	2	2	2
19	4	4	4	4	4
20	4	4	4	4	4
21	5	2	2	2	2
22	5	4	4	4	4
23	5	2	2	2	2
24	5	2	2	2	2

25	5	2	2	2	4
26	4	3	2	2	2
27	5	4	4	2	4
28	4	4	4	4	4
29	4	3	3	2	4
30	5	2	2	2	2
31	4	4	4	4	4
32	2	2	2	2	2
33	4	4	4	4	4
34	4	4	4	4	4
35	2	2	2	2	5
36	2	3	5	5	5
37	2	1	5	5	5
38	2	2	2	4	4
39	5	5	5	5	5
40	2	2	2	2	2
41	4	2	2	1	2
42	3	5	5	5	5
43	4	4	5	4	4
44	5	5	5	5	5
45	5	2	5	5	2
46	2	2	2	2	2
47	3	3	5	5	5
48	5	4	4	4	4
49	5	5	5	5	5
50	3	4	3	3	3
51	5	2	2	2	2
52	3	3	3	3	3
53	4	2	3	2	3
54	3	3	2	4	3
55	4	4	2	1	2
56	5	2	2	1	3
57	4	4	4	3	4

58	5	3	3	2	3
59	4	4	4	4	4
60	4	4	4	3	4
61	3	4	4	2	3
62	2	3	3	2	3
63	3	3	3	5	<u>4</u>
64	5	5	5	5	5
65	4	3	4	4	3
66	4	3	3	3	3
67	3	2	2	2	2
68	4	2	2	2	2
69	3	2	3	2	2
70	4	3	3	3	5
71	5	5	5	5	5
72	4	4	4	4	4
73	4	4	4	2	2
74	2	2	2	2	2
75	2	3	5	5	5
76	2	3	5	5	5
77	4	3	4	3	4
78	4	4	4	4	4
79	2	3	5	5	5
80	5	5	2	2	2
81	5	5	5	5	5
82	5	5	5	5	5
83	5	5	5	5	5
84	5	5	5	5	5
85	5	5	5	5	5
86	4	4	4	4	4
87	5	5	5	5	5
88	3	4	3	2	4
89	2	2	5	2	5
90	3	3	2	1	1

91	4	4	4	4	4
92	2	2	2	2	2
93	5	5	5	5	5
94	4	4	4	4	4
95	4	2	2	2	2
96	4	4	4	4	4
97	4	4	4	4	3
98	2	2	2	1	3
99	3	3	3	3	3
100	4	4	4	4	4

TABULASI HASIL DATA VARIABEL PENGETAHUAN (X₃)

RESPONDEN	PENGETAHUAN				
	1	2	3	4	5
1	4	4	4	4	4
2	4	4	4	3	3
3	4	4	4	4	4
4	4	3	4	4	3
5	4	4	4	4	4
6	2	2	4	2	2
7	2	4	2	4	4
8	4	4	4	5	5
9	4	4	4	4	5
10	4	4	4	4	4
11	4	4	4	2	2
12	4	4	4	4	4
13	4	4	4	4	4
14	4	5	4	2	3
15	4	4	5	5	5
16	4	4	4	4	4
17	4	4	4	4	4
18	4	4	4	4	4
19	5	4	5	4	5

20	4	4	4	4	4
21	4	5	5	5	5
22	2	4	2	2	2
23	4	4	4	4	4
24	4	5	5	5	5
25	3	4	4	2	2
26	2	4	4	4	4
27	2	2	2	2	2
28	4	4	4	4	5
29	3	5	5	4	4
30	4	4	4	4	4
31	4	4	4	4	3
32	4	4	4	3	4
33	4	4	5	5	5
34	4	4	4	4	4
35	4	4	4	4	4
36	4	4	4	4	4
37	5	5	5	5	5
38	4	4	4	4	4
39	4	4	4	4	4
40	5	4	5	4	4
41	4	4	4	4	4
42	5	5	5	4	4
43	2	1	1	1	2
44	4	4	4	4	5
45	4	4	4	4	4
46	3	2	4	2	5
47	4	4	4	4	4
48	2	4	2	5	4
49	4	5	5	2	4
50	4	5	2	3	3
51	4	4	4	4	4
52	4	4	4	4	4

53	4	5	3	3	2
54	5	4	3	4	4
55	2	4	1	2	3
56	4	4	2	2	2
57	4	4	4	5	4
58	4	5	4	4	4
59	4	4	4	4	4
60	4	4	4	3	3
61	5	5	5	5	4
62	5	5	5	5	5
63	2	4	5	4	5
64	5	5	5	5	5
65	3	4	4	2	2
66	4	5	5	4	4
67	3	4	4	4	4
68	3	5	4	3	4
69	3	4	4	3	2
70	2	2	3	1	3
71	5	5	5	5	5
72	4	4	4	4	4
73	2	2	2	5	2
74	4	4	4	5	5
75	4	4	4	5	5
76	4	5	4	4	4
77	4	4	4	4	4
78	4	4	4	4	4
79	4	5	4	4	4
80	4	4	4	4	4
81	5	5	5	5	5
82	4	4	4	4	4
83	4	4	5	4	4
84	4	4	3	3	5
85	4	4	5	5	4

86	5	5	4	4	3
87	4	4	5	3	5
88	3	2	2	2	2
89	5	5	5	5	5
90	4	5	5	5	5
91	4	4	4	4	4
92	5	5	5	5	5
93	4	4	4	4	4
94	5	5	5	5	5
95	4	4	4	4	4
96	4	4	5	5	5
97	5	5	4	3	4
98	4	4	4	5	4
99	3	3	3	3	3
100	4	4	5	5	5

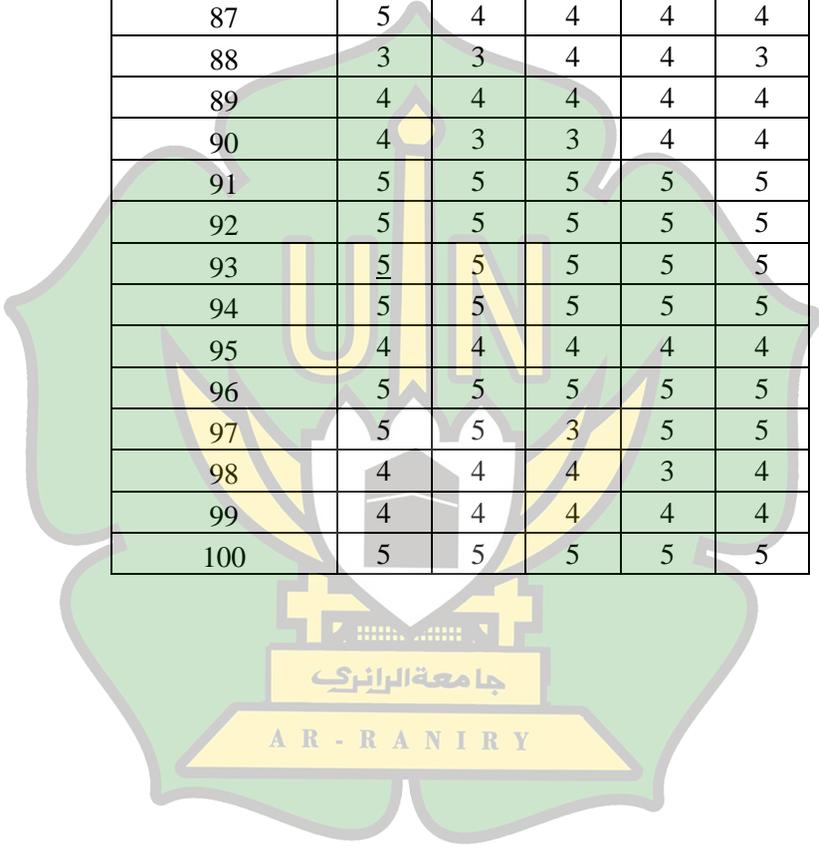
TABULASI HASIL DATA VARIABEL KEPUTUSAN (Y)

RESPONDEN	KEPUTUSAN				
	1	2	3	4	5
1	4	4	5	4	4
2	4	4	4	4	3
3	4	4	4	5	4
4	4	4	3	3	4
5	4	2	2	2	2
6	4	4	2	2	3
7	5	4	5	5	5
8	5	5	5	5	5
9	4	4	5	5	5
10	4	4	4	4	4
11	4	4	2	2	2
12	4	4	4	4	4
13	5	4	4	4	4
14	5	5	5	5	4

15	5	5	5	5	5
16	4	4	5	5	5
17	2	2	2	2	2
18	4	4	5	5	5
19	4	4	3	4	4
20	5	5	5	5	5
21	5	5	5	5	5
22	4	4	2	2	2
23	4	4	5	5	5
24	4	4	4	4	4
25	4	4	4	2	3
26	4	3	4	4	4
27	4	4	2	2	2
28	4	4	4	4	4
29	5	2	5	4	5
30	4	4	4	4	3
31	4	4	4	5	5
32	4	5	5	5	5
33	4	4	5	5	5
34	4	4	4	4	4
35	5	5	5	5	5
36	4	5	5	5	5
37	4	4	4	4	4
38	3	4	4	4	4
39	4	4	4	4	4
40	5	5	5	5	5
41	4	4	4	4	4
42	5	5	5	5	5
43	4	4	2	2	2
44	5	4	4	5	5
45	4	4	4	4	4
46	5	2	4	2	2
47	4	4	4	4	4

48	2	5	3	4	2
49	5	5	5	4	4
50	3	4	3	4	3
51	4	4	4	4	4
52	4	4	4	4	4
53	3	3	3	2	2
54	5	3	4	3	4
55	4	4	4	3	3
56	4	4	4	4	5
57	4	4	4	3	4
58	5	4	5	3	4
59	4	4	5	5	5
60	3	3	2	2	2
61	5	4	3	3	3
62	5	5	5	5	4
63	5	4	5	4	5
64	5	5	5	5	5
65	4	2	3	4	3
66	5	4	4	3	3
67	4	2	4	3	3
68	4	4	4	4	4
69	3	3	3	3	3
70	4	4	3	3	3
71	5	5	5	5	5
72	4	4	5	5	5
73	4	4	4	2	3
74	4	5	4	4	4
75	5	5	5	5	5
76	4	4	4	4	4
77	5	4	4	4	4
78	4	4	4	4	4
79	4	4	5	5	5
80	4	4	4	4	3

81	5	4	5	4	5
82	5	5	5	5	5
83	4	5	4	5	4
84	5	5	4	4	5
85	5	4	5	5	4
86	5	4	5	4	4
87	5	4	4	4	4
88	3	3	4	4	3
89	4	4	4	4	4
90	4	3	3	4	4
91	5	5	5	5	5
92	5	5	5	5	5
93	5	5	5	5	5
94	5	5	5	5	5
95	4	4	4	4	4
96	5	5	5	5	5
97	5	5	3	5	5
98	4	4	4	3	4
99	4	4	4	4	4
100	5	5	5	5	5



LAMPIRAN 5 UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Tabel r Product Moment Pada Sig.0,05 (Two Tail)

N	R	N	r	N	r	N	R	N	r	N	R
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134

14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129

29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

1. Uji Validitas

a) Variabel Kemudahan (X₁)

		Correlations					Kemudahan
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	
X1.1	Pearson Correlation	1	.657**	.564**	.581**	.517**	.808**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X1.2	Pearson Correlation	.657**	1	.653**	.657**	.628**	.860**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X1.3	Pearson Correlation	.564**	.653**	1	.728**	.682**	.860**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X1.4	Pearson Correlation	.581**	.657**	.728**	1	.653**	.863**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X1.5	Pearson Correlation	.517**	.628**	.682**	.653**	1	.805**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100

Kemudahan	Pearson Correlation	.808**	.860**	.860**	.863**	.805**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100

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

b) Variabel Risiko (X₂)

		Correlations					Risiko
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	
X2.1	Pearson Correlation	1	.476*	.247*	.196	.137	.495*
	Sig. (2-tailed)		.000	.013	.051	.175	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X2.2	Pearson Correlation	.476*	1	.716*	.586*	.584*	.839*
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X2.3	Pearson Correlation	.247*	.716*	1	.802*	.783*	.900*
	Sig. (2-tailed)	.013	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X2.4	Pearson Correlation	.196	.586*	.802*	1	.777*	.864*
	Sig. (2-tailed)	.051	.000	.000		.000	.000

	N	100	100	100	100	100	100
X2.5	Pearson Correlation	.137	.584*	.783*	.777*	1	.836*
	Sig. (2-tailed)	.175	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100
Risiko	Pearson Correlation	.495*	.839*	.900*	.864*	.836*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100

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

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

c) Variabel Pengetahuan (X₃)

		Correlations					Pengetahuan
		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	n
X3.1	Pearson Correlation	1	.614*	.616*	.503*	.497*	.791**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X3.2	Pearson Correlation	.614*	1	.535*	.463*	.436*	.739**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X3.3	Pearson Correlation	.616*	.535*	1	.548*	.632*	.831**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100

	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X3.4	Pearson Correlation	.503*	.463*	.548*	1	.704*	.820**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X3.5	Pearson Correlation	.497*	.436*	.632*	.704*	1	.827**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100
Pengetahuan	Pearson Correlation	.791*	.739*	.831*	.820*	.827*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100

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

d) Variabel Keputusan (Y)

		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Keputusan
Y.1	Pearson Correlation	1	.473*	.597*	.437*	.582*	.716**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100

Y.2	Pearson Correlation	.473*	1	.475*	.581*	.539*	.721**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
Y.3	Pearson Correlation	.597*	.475*	1	.768*	.809*	.888**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
Y.4	Pearson Correlation	.437*	.581*	.768*	1	.850*	.895**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
Y.5	Pearson Correlation	.582*	.539*	.809*	.850*	1	.924**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100
Keputusan	Pearson Correlation	.716*	.721*	.888*	.895*	.924*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100

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

2. Uji Reliabilitas

a) Variabel Kemudahan (X1)

Case Processing Summary

		N	%	Cronbach's Alpha	N of Items
Cases	Valid	100	100.0		
	Excluded ^a	0	.0		
	Total	100	100.0		

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.804	6

b) Variabel Risiko (X2)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	100	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

c) Variabel Pengetahuan (X3)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	100	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Alpha	N of Items
.806	6

d) Variabel Keputusan (Y)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	100	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

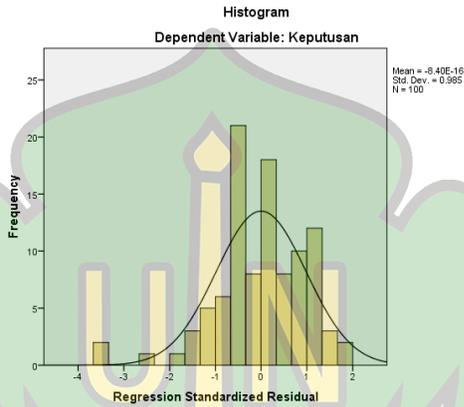
Cronbach's Alpha	N of Items
.814	6



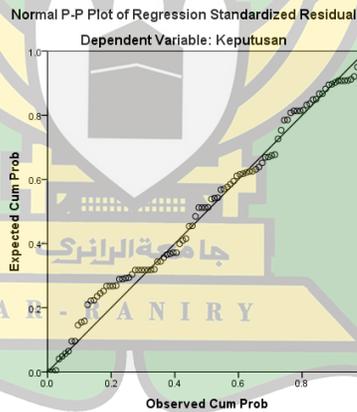
LAMPIRAN 6 UJI ASUMSI KLSIK

1) Uji Normalitas

a) Histogram



b) P-Plot



c) **Kolmogorov Smirnov**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.73382676
Most Extreme Differences	Absolute	.088
	Positive	.046
	Negative	-.088
Test Statistic		.088
Asymp. Sig. (2-tailed)		.054 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

2) **Uji Heterokedastisitas**

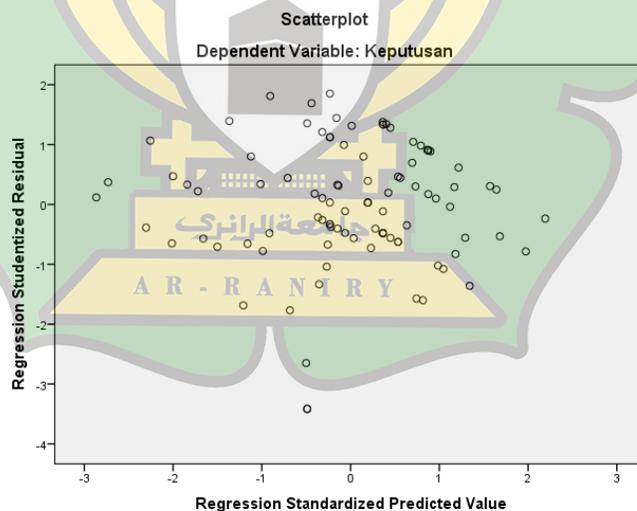
1) **Uji Spearman**

			Correlations			
			Kemudahan	Risiko	Pengetahuan	Keputusan
Spearman's rho	Kemudahan	Correlation	1.000	.124	.516**	.512**
		Coefficient				
		Sig. (2-tailed)	.	.219	.000	.000
	N		100	100	100	100
	Risiko	Correlation	.124	1.000	.149	.320**
		Coefficient				
		Sig. (2-tailed)	.219	.	.140	.001
	N		100	100	100	100

Pengetahuan	Correlation Coefficient	.516**	.149	1.000	.552**
	Sig. (2-tailed)	.000	.140	.	.000
	N	100	100	100	100
Keputusan	Correlation Coefficient	.512**	.320**	.552**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.
	N	100	100	100	100

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

2) Scatter Plot



3) Uji Multikolinearitas

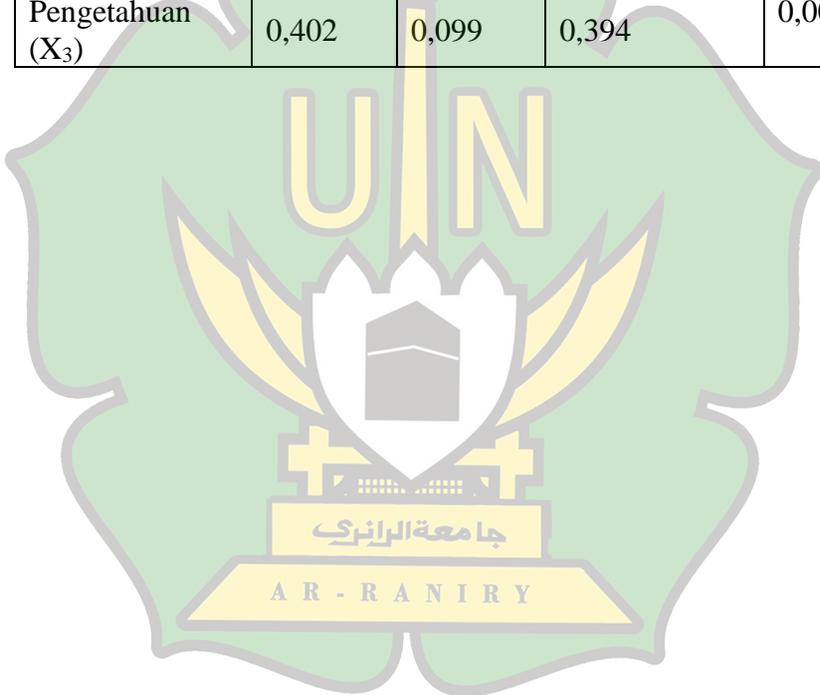
Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Kemudahan	.631	1.584
	Risiko	.989	1.011
	Pengetahuan	.628	1.593

a. Dependent Variable: Keputusan



Lampiran 7 Uji Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefecient		Standardized Coefecient	Sig
	B	Std Error	Beta	
Constant	4.065	1,982		0,043
Kemudahan (X ₁)	0,259	0,103	0,244	0,014
Risiko (X ₂)	0,201	0,061	0,255	0,001
Pengetahuan (X ₃)	0,402	0,099	0,394	0,000



Lampiran 8 Uji Hipotesis

1) Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	4.065	1.982		2.051	.043
Kemudahan	.259	.103	.244	2.512	.014
Risiko	.201	.061	.255	3.282	.001
Pengetahuan	.402	.099	.394	4.045	.000

a. Dependent Variable: Keputusan

2) Uji F

Model	ANOVA ^a				
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	550.933	3	183.644	23.827	.000 ^b
Residual	739.907	96	7.707		
Total	1290.840	99			

a. Dependent Variable: Keputusan

b. Predictors: (Constant), Pengetahuan, Risiko, Kemudahan

3) Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
0,653	0,427	0,409	2,776

4) T tabel titik presentasi distribusi t (df= 81-120)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
Df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
81	0.67753	1.29209	1.66388	1.98969	2.37327	2.63790	3.19392
82	0.67749	1.29196	1.66365	1.98932	2.37269	2.63712	3.19262
83	0.67746	1.29183	1.66342	1.98896	2.37212	2.63637	3.19135
84	0.67742	1.29171	1.66320	1.98861	2.37156	2.63563	3.19011
85	0.67739	1.29159	1.66298	1.98827	2.37102	2.63491	3.18890
86	0.67735	1.29147	1.66277	1.98793	2.37049	2.63421	3.18772
87	0.67732	1.29136	1.66256	1.98761	2.36998	2.63353	3.18657
88	0.67729	1.29125	1.66235	1.98729	2.36947	2.63286	3.18544
89	0.67726	1.29114	1.66216	1.98698	2.36898	2.63220	3.18434
90	0.67723	1.29103	1.66196	1.98667	2.36850	2.63157	3.18327
91	0.67720	1.29092	1.66177	1.98638	2.36803	2.63094	3.18222
92	0.67717	1.29082	1.66159	1.98609	2.36757	2.63033	3.18119
93	0.67714	1.29072	1.66140	1.98580	2.36712	2.62973	3.18019
94	0.67711	1.29062	1.66123	1.98552	2.36667	2.62915	3.17921
95	0.67708	1.29053	1.66105	1.98525	2.36624	2.62858	3.17825
96	0.67705	1.29043	1.66088	1.98498	2.36582	2.62802	3.17731
97	0.67703	1.29034	1.66071	1.98472	2.36541	2.62747	3.17639
98	0.67700	1.29025	1.66055	1.98447	2.36500	2.62693	3.17549

99	0.67698	1.29016	1.66039	1.98422	2.36461	2.62641	3.17460
100	0.67695	1.29007	1.66023	1.98397	2.36422	2.62589	3.17374
101	0.67693	1.28999	1.66008	1.98373	2.36384	2.62539	3.17289
102	0.67690	1.28991	1.65993	1.98350	2.36346	2.62489	3.17206
103	0.67688	1.28982	1.65978	1.98326	2.36310	2.62441	3.17125
104	0.67686	1.28974	1.65964	1.98304	2.36274	2.62393	3.17045
105	0.67683	1.28967	1.65950	1.98282	2.36239	2.62347	3.16967
106	0.67681	1.28959	1.65936	1.98260	2.36204	2.62301	3.16890
107	0.67679	1.28951	1.65922	1.98238	2.36170	2.62256	3.16815
108	0.67677	1.28944	1.65909	1.98217	2.36137	2.62212	3.16741
109	0.67675	1.28937	1.65895	1.98197	2.36105	2.62169	3.16669
110	0.67673	1.28930	1.65882	1.98177	2.36073	2.62126	3.16598
111	0.67671	1.28922	1.65870	1.98157	2.36041	2.62085	3.16528
112	0.67669	1.28916	1.65857	1.98137	2.36010	2.62044	3.16460
113	0.67667	1.28909	1.65845	1.98118	2.35980	2.62004	3.16392
114	0.67665	1.28902	1.65833	1.98099	2.35950	2.61964	3.16326
115	0.67663	1.28896	1.65821	1.98081	2.35921	2.61926	3.16262
116	0.67661	1.28889	1.65810	1.98063	2.35892	2.61888	3.16198
117	0.67659	1.28883	1.65798	1.98045	2.35864	2.61850	3.16135
118	0.67657	1.28877	1.65787	1.98027	2.35837	2.61814	3.16074
119	0.67656	1.28871	1.65776	1.98010	2.35809	2.61778	3.16013
120	0.67654	1.28865	1.65765	1.97993	2.35782	2.61742	3.15954

5) F tabel

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05															
df untuk penyebut(N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
91	3.95	3.10	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.94	1.90	1.86	1.83	1.80	1.78
92	3.94	3.10	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89	1.86	1.83	1.80	1.78
93	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.86	1.83	1.80	1.78
94	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.86	1.83	1.80	1.77
95	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.86	1.82	1.80	1.77
96	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.85	1.82	1.80	1.77
97	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.85	1.82	1.80	1.77
98	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.98	1.93	1.89	1.85	1.82	1.79	1.77
99	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.98	1.93	1.89	1.85	1.82	1.79	1.77
100	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.97	1.93	1.89	1.85	1.82	1.79	1.77
101	3.94	3.09	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.93	1.88	1.85	1.82	1.79	1.77
102	3.93	3.09	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.82	1.79	1.77
103	3.93	3.08	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.82	1.79	1.76
104	3.93	3.08	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.82	1.79	1.76
105	3.93	3.08	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.81	1.79	1.76
106	3.93	3.08	2.69	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.79	1.76

107	3.93	3.08	2.69	2.46	2.30	2.18	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.79	1.76
108	3.93	3.08	2.69	2.46	2.30	2.18	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.78	1.76
109	3.93	3.08	2.69	2.45	2.30	2.18	2.09	2.02	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.78	1.76
110	3.93	3.08	2.69	2.45	2.30	2.18	2.09	2.02	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.78	1.76
111	3.93	3.08	2.69	2.45	2.30	2.18	2.09	2.02	1.97	1.92	1.88	1.84	1.81	1.78	1.76
112	3.93	3.08	2.69	2.45	2.30	2.18	2.09	2.02	1.96	1.92	1.88	1.84	1.81	1.78	1.76
113	3.93	3.08	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.92	1.87	1.84	1.81	1.78	1.76
114	3.92	3.08	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.81	1.78	1.75
115	3.92	3.08	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.81	1.78	1.75
116	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.81	1.78	1.75
117	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.80	1.78	1.75
118	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.84	1.80	1.78	1.75
119	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.78	1.75
120	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.18	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.78	1.75
121	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.17	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
122	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.17	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
123	3.92	3.07	2.68	2.45	2.29	2.17	2.08	2.01	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
124	3.92	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
125	3.92	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.96	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
126	3.92	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.95	1.91	1.87	1.83	1.80	1.77	1.75
127	3.92	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.95	1.91	1.86	1.83	1.80	1.77	1.75
128	3.92	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.95	1.91	1.86	1.83	1.80	1.77	1.75
129	3.91	3.07	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.80	1.77	1.74
130	3.91	3.07	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.80	1.77	1.74
131	3.91	3.07	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.80	1.77	1.74

132	3.91	3.06	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.79	1.77	1.74
133	3.91	3.06	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.79	1.77	1.74
134	3.91	3.06	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.79	1.77	1.74
135	3.91	3.06	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.82	1.79	1.77	1.74

