

**SKRIPSI**

**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, KEMUDAHAN, DAN  
KEAMANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN  
UANG ELEKTRONIK  
(Studi pada Generasi Milenial di kota Banda Aceh)**



**Disusun Oleh:**

**Nesa Arisa  
NIM. 180603137**

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2023 M/1444 H**

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nesa Arisa  
NIM : 180603137  
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 bertanggungjawabkan.*
- 2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.*
- 3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin memiliki karya.*
- 4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data.*
- 5. Melakukan 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, 01 Maret 2023  
Yang Menyatakan,



Nesa Arisa

**PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**  
**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, KEMUDAHAN DAN KEAMANAN**  
**TERHADAP MINAT PENGGUNAAN**  
**UANG ELEKTRONIK**  
**(Studi pada Generasi Milenial di kota Banda Aceh)**

Disusun Oleh:

Nesa Arisa  
NIM . 180603137

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. Azharsyah, SE.Ak., M.S.O.M  
NIP. 197811122005011003

Pembimbing II

  
Isnaliana, S.FI.,M.A.  
NIDN. 2029099003

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Perbankan Syariah

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

## PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

### **Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik (Studi pada Generasi Milenial di kota Banda Aceh)**

Nesa Arisa  
NIM. 180603137

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 : Kamis, 13 April 2023 M  
23 Ramadhan 1444 H

Dewan Penguji Sidang Skripsi

Ketua

Sekretaris

  
Dr. Azharsyah, SE.Ak., M.S.O.M  
NIP. 197811122005011003

  
Isnaliana, S.H., M.A.  
NIDN. 2029009003

Penguji I

Penguji II

  
Muhammad Arifin, Ph. D.  
NIP. 197410152006041002

  
Muksal, M.E.I.  
199009022020121008

Mengetahui,

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



Hafis Edrqani, M.Ec  
NIP. 19800625200901100



UPT. PERPUSTAKAAN

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

Web : [www.library.ar-raniry.ac.id](http://www.library.ar-raniry.ac.id), Email : [library@ar-raniry.ac.id](mailto:library@ar-raniry.ac.id)

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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nesa Arisa  
NIM : 180603137  
Fakultas/Jurusan : Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah  
E-mail : nesaarisa09@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 MANFAAT, KEMUDAHAN, DAN KEAMANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (Studi Pada Generasi Milenial Di Kota Banda Aceh)**

Beserta 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 *fulltext* 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 : 14 April 2023  
Mengetahui,

Penulis

Nesa Arisa  
180603137

Pembimbing I

Dr. Azharsyah, S.E., Ak., M.S., O.M  
NIP : 197811122005011003

Pembimbing II

Isnaliana, S.H., M.A.  
NIDN. 2029099003

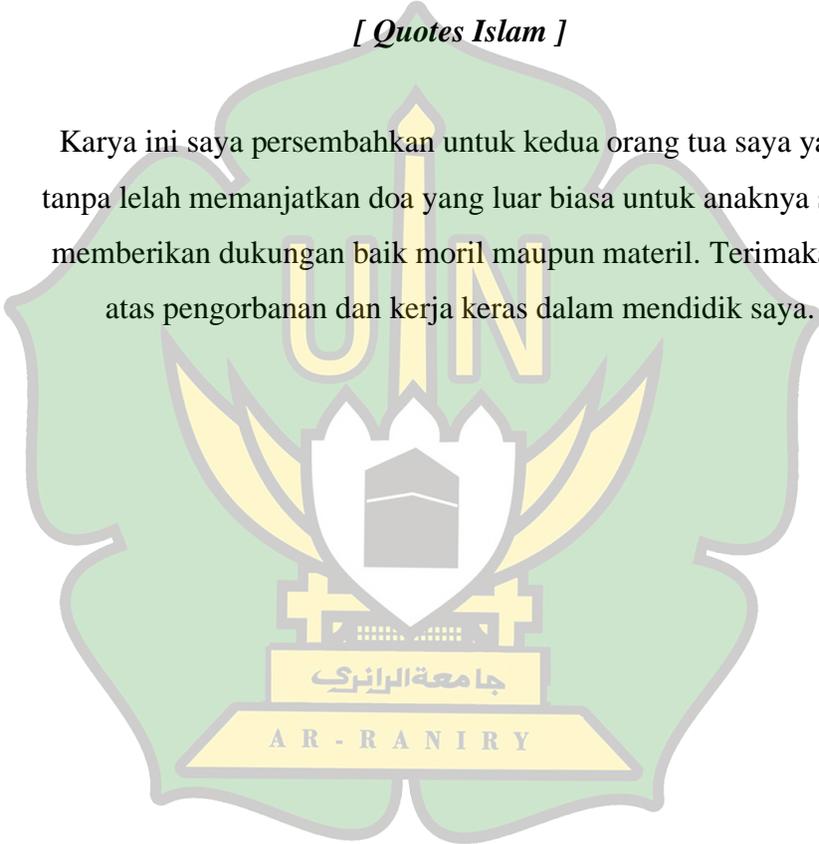
## MOTTO DAN PERSEMBAHAN



*“ Hadiah yang terbaik adalah apa yang kamu miliki. Dan takdir terbaik adalah apa yang sedang kamu jalani ”*

*[ Quotes Islam ]*

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang tanpa lelah memanjatkan doa yang luar biasa untuk anaknya serta memberikan dukungan baik moril maupun materil. Terimakasih atas pengorbanan dan kerja keras dalam mendidik saya.



## KATA PENGANTAR



Allhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat serta hidayah-Nya sehingga pada kesempatan ini penulis telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik ( Studi Pada Generasi Milenial di Kota Banda Aceh)”**.

Shalawat beriringkan salam kita sanjung sajikan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari jaman jahiliyah ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, dari alam gelap gulita ke alam yang terang benderang seperti yang kita rasakan pada saat ini. Skripsi ini merupakan salah satu syarat menyelesaikan Sarjana (S1) pada Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak menerima saran petunjuk, bimbingan, dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak, khususnya kepada :

1. Dr. H. Hafas Furqani, M.Ec selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2. Dr. Nevi Hasnita, S. Ag., M. Ag dan Inayatillah, MA, Ek selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Perbankan Syariah.
3. Hafizh Maulana, SP., S. H.I.,M.E selaku ketua Laboratorium Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Dr. Azharsyah, SE. Ak., M.S.O.M selaku pembimbing 1 dan Isnaliana S. HI., MA selaku pembimbing II dan sekaligus penasehat akademik yang telah membimbing dan memberikan banyak ilmu, nasehat serta solusi setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen, pegawai dan staff akademik FEBI yang telah memberikan ilmunya dengan tulus selama penulis menjadi mahasiswa Prodi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
6. Kepada seluruh responden pengguna uang elektronik yang sudah meluangkan waktu dan membantu mengisi kuesioner peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Penghargaan paling spesial peneliti persembahkan kepada orang tua tercinta Ibunda Nurlatifah, Ayahanda Syahrul Kasem, Abang Kausar, Kakak Putri Adriani dan Wulandari, Adik Zahratul Misbah, Azka Athalla dan juga saudara-saudara yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan masukan kepada penulis untuk menyelesaikan studi ini.

8. Teruntuk teman-teman seperjuangan Novi, Maina, Sri, Ira, Yuli, Yuni, Unun, Asmanidar, Tety, Novia, Ani yang telah membantu dan memberikan motivasi semangat juga dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dengan kebaikan yang berlipat ganda, *Aamiin Ya Rabbal'alamin*.

Banda Aceh, 01 Maret 2023

Penulis,

Nesa Arisa



## 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	ط	T
2	ب	B	17	ظ	Z̤
3	ت	T	18	ع	‘
4	ث	Ṣ	19	غ	G
5	ج	J	20	ف	F
6	ح	H	21	ق	Q
7	خ	Kh	22	ك	K
8	د	D	23	ل	L
9	ذ	Z̤	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	D			

### 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 hakikat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf
يَ	<i>Fathah dan ya</i>	Ai
وَ	<i>Fathah dan wau</i>	Au

Contoh:

*Kaifa* : كَيْفَ

*Haula* : هَوْلٌ

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
أَيَ	<i>Fathah dan ya</i>	Ā
يَ	<i>Fathah dan wau</i>	Ī
يُ	<i>Dammah dan wau</i>	Ū

Contoh:

qala: قَالَ  
rama: رَمَى  
qila: قِيلَ  
yaqulu: يَقُولُ

#### 4. Ta Marbutah (ة)

Trasliterasi untuk ta marbutoh ada dua.

- Ta *Marbutah* (ة) hidup  
Ta *marbutah* (ة) yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah t.
- Ta *marbutah* (ة) mati  
Ta *marbutah* (ة) yang mati atas mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah h.
- 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-afal/raudatul afal* : رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ

*Al-madinah al-munawwarah/:* الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ

*Al-madinatul munawwarah*

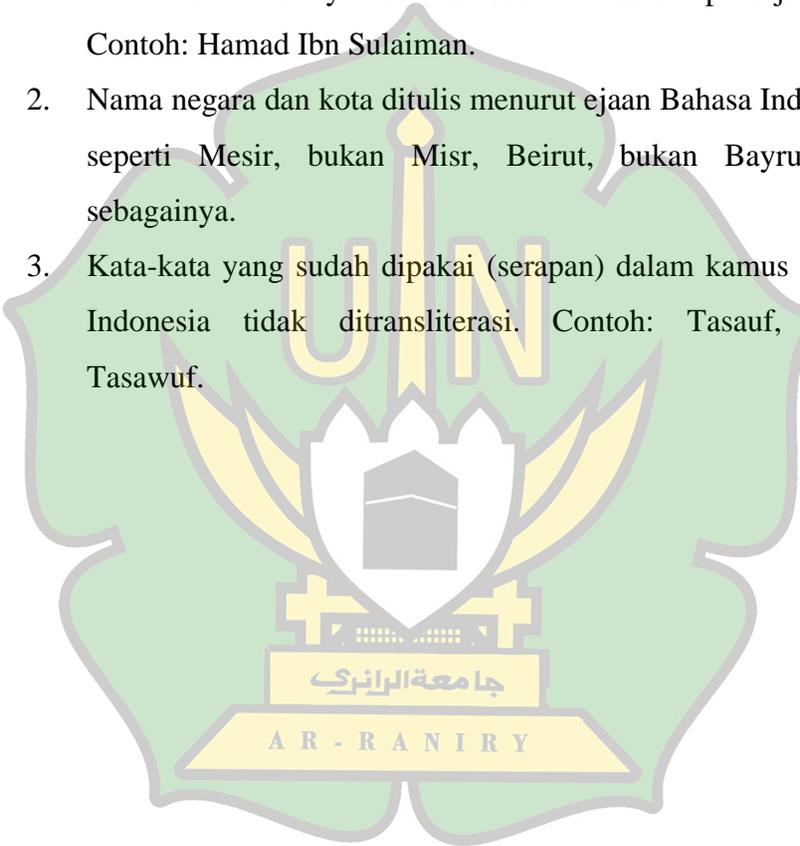
*Talhah*

: 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 Mahasiswa : Nesa Arisa  
NIM : 180603137  
Fakultas/Program Studi : Ekonomi dan Bisnis Islam/ Perbankan Syariah  
Judul : Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik (Studi Pada Generasi Milenial di kota Banda Aceh)  
Pembimbing 1 : Dr. Azharyah. SE. Ak., M.S.O.M  
Pembimbing 2 : Isnaliana, S.HI., M.A.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat, kemudahan dan keamanan terhadap minat penggunaan uang elektronik. Penelitian ini dilakukan pada generasi milenial di kota Banda Aceh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, pengumpulan data dengan cara menyebarkan kuesioner dengan jumlah responden sebanyak 270 responden, dan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *cluster sampling*. Analisis data menggunakan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat, kemudahan, dan keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik baik secara parsial maupun simultan.

**Kata kunci : Persepsi Manfaat, Kemudahan, Keamanan, Minat Penggunaan.**

جامعة الرانيري  
A R - R A N I R Y

## DAFTAR ISI

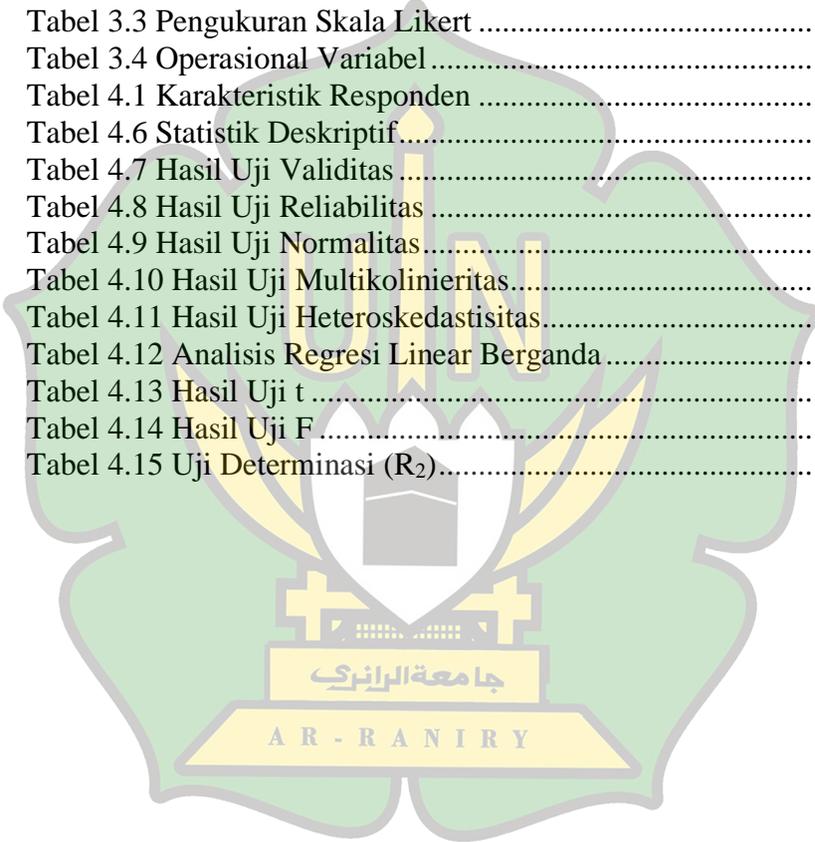
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN ...</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.5 Sistematika Pembahasan.....	13
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>15</b>
2.1 Milenial.....	15
2.1.1 Definisi Milenial.....	15
2.1.2 Karakteristik Milenial.....	16
2.2 Minat Penggunaan Uang Elektronik.....	17
2.2.1 Minat Penggunaan.....	17
2.2.2 Indikator Minat Penggunaan .....	18
2.3 Uang Elektronik.....	19
2.3.1 Definisi Uang Elektronik.....	20
2.3.2 Jenis-Jenis Uang Elektronik .....	22
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Uang Elektronik.....	22
2.3.4 Manfaat Uang Elektronik .....	23
2.3.5 Perkembangan Uang Elektronik.....	24
2.4 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .....	25
2.3.1 <i>Teori Technology Acceptance Model</i> .....	25
2.5 Persepsi.....	26

2.5.1 Definisi Persepsi.....	26
2.5.2 Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi .....	27
2.6 Persepsi Manfaat.....	27
2.6.1 Indikator Persepsi Manfaat.....	28
2.7 Persepsi Kemudahan.....	29
2.7.1 Indikator Persepsi Kemudahan .....	30
2.8 Persepsi Keamanan.....	30
2.8.1 Indikator Persepsi Keamanan .....	31
2.9 Penelitian Terkait.....	32
2.10 Pengembangan Hipotesis.....	37
2.11 Skema Kerangka Berpikir .....	41
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>43</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	43
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	43
3.2.1 Populasi .....	41
3.2.2 Sampel Penelitian .....	44
3.2.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	45
3.3 Sumber Data .....	47
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	47
3.5 Definisi dan Operasional Variabel .....	48
3.5.1 Operasional Variabel.....	48
3.6 Uji Instrumen.....	51
3.6.1 Uji Validitas.....	51
3.6.2 Uji Reliabilitas.....	52
3.7 Uji Asumsi Klasik.....	52
3.7.1 Uji Normalitas .....	52
3.7.2 Uji Multikolinieritas .....	53
3.7.3 Uji Heteroskedastisitas .....	53
3.8 Uji Regresi Linear Berganda .....	54
3.9 Uji Hipotesis .....	55
3.9.1 Uji Parsial (Uji-t).....	55
3.9.2 Uji Simultan (F).....	55
3.9.3 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....	56

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>57</b>
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	57
4.2 Karakteristik Responden.....	58
4.3 Hasil Penelitian.....	62
4.3.1 Statistik Deskriptif.....	62
4.4 Uji Instrumen.....	65
4.4.1 Hasil Uji Validitas .....	65
4.4.2 Hasil Uji Reliabilitas .....	66
4.5 Uji Asumsi Klasik .....	67
4.5.1 Uji Normalitas .....	67
4.5.2 Uji Multikolinieritas .....	68
4.5.3 Uji Heteroskedastisitas .....	69
4.6 Uji Regresi Linear Berganda .....	70
4.7 Uji Hipotesis .....	72
4.7.1 Uji Parsial (Uji-t).....	72
4.7.2 Uji Simultan (Uji F).....	74
4.7.3 Uji Determinasi ( $R^2$ ).....	75
4.8 Hasil Pembahasan.....	76
4.8.1 Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik.....	76
4.8.2 Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik .....	77
4.8.3 Pengaruh Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik .....	79
4.8.4 Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik.....	80
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>82</b>
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>95</b>
<b>BIODATA.....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fasilitas Uang Elektronik <i>Registered</i> dan <i>Unregistered</i> .....	22
Tabel 2.2 Penelitian Terkait.....	32
Tabel 3.1 Jumlah Penduduk Kota Banda Aceh .....	45
Tabel 3.2 Jumlah Penduduk Kota Banda Aceh .....	47
Tabel 3.3 Pengukuran Skala Likert .....	48
Tabel 3.4 Operasional Variabel .....	50
Tabel 4.1 Karakteristik Responden .....	58
Tabel 4.6 Statistik Deskriptif.....	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas .....	65
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas .....	67
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas.....	68
Tabel 4.10 Hasil Uji Multikolinieritas.....	69
Tabel 4.11 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	70
Tabel 4.12 Analisis Regresi Linear Berganda .....	70
Tabel 4.13 Hasil Uji t .....	72
Tabel 4.14 Hasil Uji F .....	74
Tabel 4.15 Uji Determinasi ( $R_2$ ).....	75



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Nilai Transaksi Uang Elektronik .....	3
Gambar 1.2 Proporsi Jumlah Transaksi Belanja Online Berdasarkan Kelompok Umur .....	4
Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir.....	42



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian .....	95
Lampiran 2 Tabulasi Data .....	100
Lampiran 3 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	109
Lampiran 4 Uji Asumsi Klasik.....	113
Lampiran 5 Uji Regresi Linear Berganda.....	115
Lampiran 6 Uji Hipotesis .....	116



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Era digital saat ini mengharuskan masyarakat untuk cerdas, dapat memanfaatkan kemudahan dan keefektifan dalam berinteraksi. Berbagai inovasi digital di berbagai bidang membuktikan bahwa masyarakat juga turut hadir dalam perkembangan zaman yang semakin modern. Berkembangnya bisnis *financial technology* (*fintech*) juga ikut mempengaruhi munculnya perusahaan yang bergerak di sektor keuangan digital. Salah satu produk *finansial* digital tersebut adalah uang elektronik (Musthofa, 2019).

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 diciptakan untuk membantu konsumen agar dapat bertransaksi dengan lebih mudah, transaksi pembayaran menjadi lebih cepat dan efisien, pencatatan data keuangan personal secara otomatis, lebih aman dan memudahkan akses *e-commerce*. Dengan adanya uang elektronik, Bank Indonesia dapat mengontrol perputaran uang di masyarakat sehingga inflasi dapat dikontrol dengan baik. Selain itu, Bank Indonesia dapat menghemat biaya

operasional untuk memproduksi uang, baik kertas maupun uang logam yang mudah rusak.

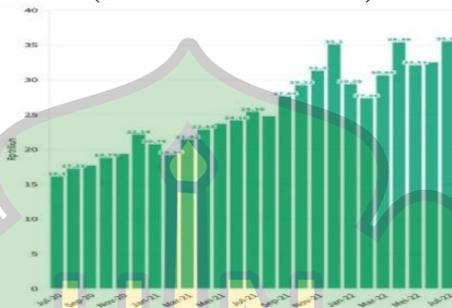
Saat ini penggunaan uang elektronik adalah hal yang wajar dan dapat dilihat dari beberapa lapisan masyarakat. Hal ini juga bagian dari program Bank Indonesia yaitu Gerakan Nasional Non Tunai (GNTT) yang bertujuan untuk mendorong masyarakat untuk menggunakan alat pembayaran non tunai untuk bertransaksi (*cashless society*). Hal ini didukung dengan munculnya banyak *e-commerce* yaitu kegiatan jual beli secara *online* melalui media internet (Edo & Fitrie, 2020).

Mewujudkan *cashless society* sendiri tidak serta merta dapat diterima masyarakat. Survei yang dilakukan oleh Visa terhadap 500 responden mengenai metode pembayaran menunjukkan 95% responden masih menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran meskipun 85% responden juga menggunakan kartu kredit dan debit serta 70% memakai *e-wallet* dan *e-money* juga. Hal ini menunjukkan masih adanya ketergantungan yang tinggi terhadap uang tunai. Preferensi masyarakat menggunakan uang tunai sebesar 40%, menggunakan kartu debit dan kredit sebesar 39%, menggunakan uang elektronik sebesar 18% dan *nirkontrak* sebesar 3% (Kompas.com).

Perkembangan uang elektronik di Indonesia sendiri mengalami peningkatan, Bank Indonesia (BI) melaporkan nilai transaksi belanja uang elektronik pada Juli 2022 sebesar RP35,51 triliun. Jumlah tersebut meningkat 9,22% dibandingkan pada bulan

sebelumnya yang sebanyak Rp32,51 triliun. Peningkatan nilai transaksi dapat dilihat pada tabel 1.1.

**Gambar 1.1**  
**Nilai Transaksi Uang Elektronik**  
**(Juli 2020- Juli 2022)**



Sumber: *Dataindonesia.id*.(2022).

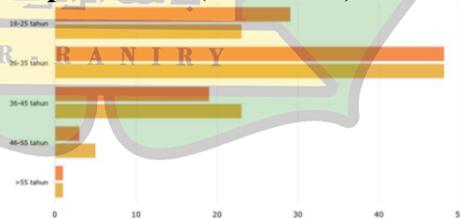
Keuntungan dari menggunakan uang elektronik sendiri ada banyak, seperti praktis melakukan pembayaran tagihan (listrik, uang sekolah, pulsa, air) jadi lebih mudah, tidak pusing dengan kembalian, banyak promosi produk. Kelemahan dari uang elektronik yaitu mengisi ulang saldo cenderung terbatas, jika kartu *e-money* hilang berarti uang juga hilang dan rentan diretas oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Oleh karena itu pengguna *e-money* sendiri harus lebih berhati-hati dan bijaksana dalam mengelola uang elektroniknya ([sikapiuangmu.ojk.go.id](http://sikapiuangmu.ojk.go.id)).

Kota Banda Aceh merupakan ibu kota dari Provinsi Aceh. Kota Banda Aceh sendiri memiliki populasi yang besar, padat dan banyak fasilitas pembayaran yang menawarkan transaksi melalui uang elektronik. Banda Aceh merupakan pusat pendidikan di Aceh bahkan di Pulau Sumatera, penduduk kota Banda Aceh didominasi

oleh penduduk berusia muda, banyak yang bermigrasi ke Banda Aceh untuk mencari kerja, untuk kuliah dan sebagainya. Dengan banyaknya orang di Banda Aceh, maka permintaan untuk menggunakan *e-money* juga semakin meningkat seperti untuk membeli makanan melalui ojek *online*, belanja online, membeli pulsa, membayar tagihan air dan sebagainya.

Bank Indonesia (BI) perwakilan Aceh mencatat transaksi uang elektronik mengalami peningkatan yang cukup positif tahun ini yakni mencapai Rp613,70 miliar hingga triwulan 1 tahun 2022. Selama triwulan 1 tahun 2022 uang elektronik di Aceh sejauh ini didominasi untuk keperluan belanja dengan jumlah nominal mencapai Rp415,2 miliar (acehsatu.com, diakses pada 14 Oktober 2022). Susenas (2019), mengungkapkan jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 216 juta. Dari angka itu, tercatat pengguna belanja online di domisili oleh milenial (lahir pada 1981-1996).

**Gambar 1.2**  
**Proporsi Jumlah Transaksi Belanja Online Berdasarkan Kelompok Umur (2020-2021)**



Sumber: databoks (2022)

Berdasarkan gambar 1.2 menunjukkan, generasi milenial atau yang berumur 26-35 tahun menjadi penyumbang terhadap proporsi jumlah transaksi belanja *online*. Tercatat ada 48% konsumen *e-commerce* berumur 26-53 tahun yang melakukan transaksi pada 2021. Adapun peningkatan jumlah transaksi pada kelompok umur yang lebih tua sejalan dengan Badan Pusat Statistik (BPS) yang mencatat pengguna internet didominasi oleh mereka yang berumur lebih dari 25 tahun dengan persentase 57% (databoks. katadata.co.id).

Dengan berkembangnya teknologi, segala jenis transaksi dapat dengan mudah diproses, apalagi dengan adanya uang elektronik yang memudahkan mobilitas keuangan di kalangan anak muda sekarang yang disebut dengan generasi milenial. Generasi milenial adalah generasi kontemporer yang hidup di transformasi *millennium* disebut juga generasi Y ini merupakan generasi yang muncul dengan kurun waktu antara tahun 1981 hingga awal tahun 2000 (Naumovka, 2017). Kalangan milenial adalah kalangan yang memiliki potensi yang cukup tinggi dalam menggunakan uang elektronik karena milenial sangat terbuka dengan kemajuan teknologi.

Adapun model yang banyak dipakai oleh generasi milenial saat ini dalam penggunaan teknologi digital seperti uang elektronik yaitu *Technology Acceptance Model* (TAM). TAM sendiri adalah metode untuk mengukur apakah suatu teknologi baru bermanfaat dan mudah untuk digunakan. Model TAM menjelaskan bahwa

pengguna sistem cenderung menggunakan sistem apabila sistem tersebut bermanfaat dan mudah digunakan baginya. TAM pertama kali diperkenalkan oleh Davis et al (1989). Menurut Davis et al (1989) model TAM menggunakan dua konsep utama, yaitu persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi manfaat (*ease to use*). Selain persepsi manfaat dan kemudahan, masih ada beberapa variabel lain di dalam TAM. Beberapa variabel TAM yang digunakan dalam penelitian ini adalah persepsi manfaat, persepsi kemudahan dalam mempengaruhi minat milenial dalam menggunakan uang elektronik.

Minat merupakan suatu ketertarikan seseorang yang muncul ketika melihat ada suatu produk baru sehingga timbul rasa ingin menggunakan produk tersebut (Kotler, 2007). Minat masyarakat untuk melakukan transaksi menggunakan *e-money* semakin meningkat dari tahun ke tahun pada gambar 1.1. Minat penggunaan *e-money* pada umumnya banyak dipengaruhi beberapa faktor salah satunya adalah persepsi manfaat. Menurut Jogiyanto (2007), persepsi manfaat adalah kepercayaan individu tentang penggunaan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Seseorang akan menggunakan suatu sistem atau produk tertentu jika sistem teknologi atau produk tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya sedangkan apabila teknologinya tidak berguna atau kurang berguna maka teknologi tersebut tidak digunakan. Manfaat yang diperoleh pengguna sistem teknologi atau produk adalah kinerjanya semakin meningkat artinya semakin produktif dan

efektif serta efisien dalam bekerja. Ketika produk memiliki manfaat yang dirasa sangat membantu untuk kepentingan transaksi, bukan tidak mungkin seseorang akan berminat untuk menggunakan produk *e-money* tersebut.

Selain persepsi manfaat, minat penggunaan *e-money* juga dipengaruhi oleh persepsi kemudahan. Menurut Ahmad & Pambudi (2014) persepsi kemudahan merupakan keyakinan individu bahwa menggunakan sistem teknologi informasi tidak akan merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar pada saat digunakan. Kemudahan merupakan sesuatu yang menjadi keinginan dari setiap orang, maka dari itu penyedia layanan pastinya akan berusaha untuk memberikan kemudahan untuk pelanggan, salah satu contohnya adalah kemudahan dalam mempelajari penggunaan teknologi. Teknologi yang susah dipelajari tentu tidak memiliki peminat hal itu berdampak pada penunjukan sikap negatif dari para calon konsumennya. Oleh karena itu layanan biasanya menghadirkan teknologi yang baru dan unik tetapi dalam penggunaannya tidak terlalu merepotkan pengguna (Budiman, 2010).

Ketika seseorang telah mengetahui manfaat dan kemudahan dalam penggunaan *e-money*, keamanan juga akan mempengaruhi besar kecilnya minat untuk penggunaan *e-money*. Menurut Zahid et al (2010) dalam sudut pandang konsumen, keamanan adalah kemampuan untuk melindungi informasi atau data konsumen dari tindak penipuan dan pencurian dalam bisnis perbankan *online*.

Keamanan dalam uang elektronik masih sangat rentan terhadap penipuan kejahatan lainnya. Oleh sebab itu ini merupakan sebuah tantangan bagi para penerbit uang elektronik untuk menciptakan sebuah sistem uang elektronik yang aman dari kejahatan. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa semakin amannya sebuah sistem uang elektronik akan membuat masyarakat lebih percaya untuk menggunakannya dan meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap uang elektronik tersebut dapat meningkatkan minat penggunaan masyarakat dalam menggunakan uang elektronik.

Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Syahidah (2017). Variabel persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-money*. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Mechelina & Pratiwi (2016) menyatakan persepsi manfaat tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Variabel persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money* oleh Kartika (2018). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Novitasari & Fitriasaki (2016) menyatakan persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-money*. Variabel persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-money* Saraswati & Mardhiyah (2023). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Arles Paulus (2022) menyatakan persepsi keamanan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan e-wallet.

Dari *research gap* diatas dapat dilihat terdapat hasil yang berbeda antara penelitian satu dengan yang lain, sehingga penelitian baru menjadi penting untuk membuktikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, sehingga dengan adanya penelitian baru dapat memberikan jawaban yang baru atas penelitian ini. Dengan adanya *research gap* dan *research problem* maka diperlukan untuk adanya sebuah penelitian yang memberikan gambaran mengenai variabel apa saja yang mempengaruhi minat generasi milenial dalam menggunakan uang elektronik sehingga akan memberikan referensi dalam penggunaan uang elektronik kedepannya.

Dari uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui dan meneliti lebih dalam mengenai minat penggunaan uang elektronik khususnya milenial di kota Banda Aceh yang akan dituangkan dalam judul **“Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik (Studi Pada Generasi Milenial di kota Banda Aceh).”**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh?
2. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh?
3. Apakah persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh?
4. Apakah persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh.

3. Untuk mengetahui persepsi keamanan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh.
4. Untuk mengetahui persepsi manfaat, kemudahan dan keamanan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

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

1. Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh untuk menggunakan layanan uang elektronik di bidang perbankan syariah.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, sebagai kajian ilmunan yang diperbandingkan situasi dan kondisi saat ini maupun yang akan datang, sehingga melahirkan wawasan, pengalaman, ilmu yang diharapkan bisa menjadi

bekal dalam menghadapi perkembangan dan kemajuan teknologi.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberi 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 penulisan pada penelitian ini terdiri dari lima bab dengan kerangka sebagai berikut:

### **BAB 1 : 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-beda. Bab ini 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 manfaat, persepsi kemudahan, persepsi keamanan terhadap uang elektronik sehingga dapat dijadikan tolak ukur untuk indikator pengujian serta hipotesis yang diajukan.

## **BAB III : Metode Penelitian**

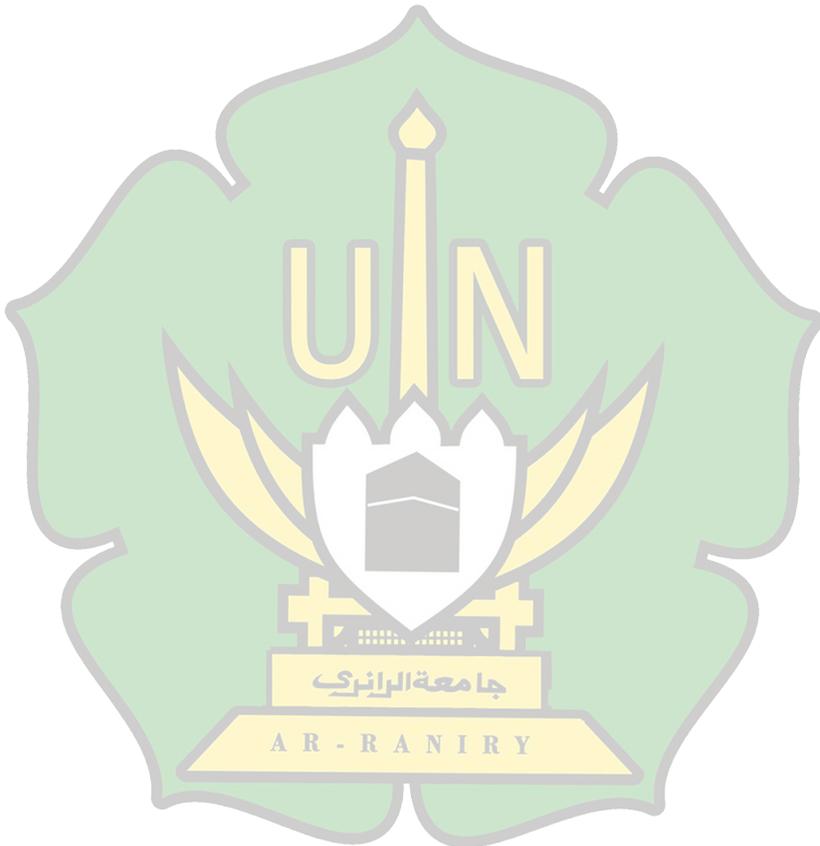
Metode penelitian ini menjelaskan mengenai metode yang dipilih untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang diajukan di dalamnya. Berisi tentang jenis data, populasi, teknik pengambilan sampel, lokasi melakukan penelitian dan metode analisis data.

## **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 yang ditarik dari pembahasan dan hipotesis yang telah diuji. Bab ini juga memberikan saran-saran mengenai solusi dari permasalahan yang ada.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **1.1 Milenial**

##### **1.1.1 Definisi Milenial**

Generasi langgas (*Millennials*) atau biasanya disebut juga generasi Y, *Netters*, dan *Nexters* merupakan generasi yang berkembang dimana banyak inovasi-inovasi ilmu teknologi informasi. Menurut Harovis (2012), generasi Y atau yang disebut generasi milenial adalah sekelompok anak-anak muda yang lahir pada awal tahun 1980 hingga awal tahun 2000 an. Generasi ini juga nyaman dengan keberagaman, teknologi, dan komunikasi online untuk tetap terkoneksi dengan teman -temannya. Menurut Choi et al (dalam Onibala, 2017) generasi ini lebih fleksibel terhadap hal-hal baru dan segala kemungkinan yang mungkin terjadi, sehingga sering digambarkan sebagai generasi yang sangat nyaman dengan perubahan.

Generasi millenial ini sangat menaruh harapan yang tinggi serta mencari makna kerja terhadap pekerjaan yang mereka lakukan Choi et al (dalam Onibala, 2017). Generasi ini rata-rata akan berganti pekerjaan sampai dua puluh kali semasa hidup mereka, dibandingkan dengan para tradisionalis yang bekerja pada pemberi kerja yang sama sampai mereka pensiun. Millenial tidak setia kepada perusahaan, sebaliknya mereka setia kepada teman-teman mereka. Generasi millenial akan tetap tinggal diperusahaan saat

mereka merasakan bos atau rekan kerjanya seperti teman mereka sendiri.

Menurut Kapoor & Solomon ( dalam Amin Rahmawati, 2018) generasi millennial selalu ingin menghubungi atasan mereka termasuk lewat email dan pesan. Generasi ini juga cenderung bersikap spontan, interaktif dan juga ingin didengar, oleh karena itu gaya kepemimpinan yang efektif adalah kolaboratif, tidak hirarkis, dan transparan. Transparansi sangat penting untuk membangun dan membina hubungan antara pihak manajemen dengan karyawan saat ini.

Definisi di atas menunjukkan bahwa generasi millennial adalah sekelompok individu yang lahir pada kisaran tahun 1980 hingga awal tahun 2000 an, dimana generasi millennial tumbuh pada era teknologi dan komunikasi online. Generasi ini lebih fleksibel terhadap hal-hal yang baru dan segala kemungkinan yang akan terjadi, dalam hal pekerjaan generasi millennial menaruh harapan yang tinggi dan mencari arti pekerjaan mereka.

### **1.1.2 Karakteristik Generasi Millennial**

Menurut Kapoor & Solomon (dalam Amin & Rahmawati,2018) beberapa karakteristik generasi Y diantaranya:

- a. Mempunyai keinginan untuk memimpin, dan sangat memperhatikan profesionalisme.
- b. Dapat melakukan beberapa hal, selalu mencari tantangan kreatif dan memandang kolega sebagai sumber yang dapat

meningkatkan pengetahuan mereka. Mereka membutuhkan tantangan untuk mencegah kebosanan.

- c. Mereka membutuhkan keseimbangan dan fleksibilitas dalam berkerja, serta *work-life balance*.
- d. Millenial tidak segan untuk meninggalkan pekerjaan mereka bila hal itu tidak membuatnya bahagia

## **2.2 Minat Penggunaan Uang Elektronik**

### **2.2.1 Minat Penggunaan**

Menurut Ajzen (1975) dalam Sulфина et al., (2021) minat didefinisikan sebagai suatu keadaan dimana dari individu berada pada aspek kemungkinan personal yang mencakup hubungan antara individu tersebut dengan berbagai tindakan. Minat tumbuh dengan adanya dorongan dari seseorang karena adanya hasrat setelah melihat, mempelajari, dan membandingkan serta memperhitungkan dengan kebutuhan yang diinginkan oleh individu (Pratama & Saputra 2012).

Menurut Davis (1989) minat adalah keinginan untuk berperilaku. Sementara itu, minat pengguna didefinisikan sebagai perilaku untuk terus menggunakan teknologi. Ketika seseorang melihat sesuatu yang bermanfaat, mereka memiliki minat yang merangsang mereka untuk mencapai manfaat itu. Menurut Jati dan Laksito (2012) minat penggunaan (*behavioural intention*) tingkat keinginan atau niat seseorang untuk terus menggunakan teknologi dengan beranggapan individu tersebut mempunyai akses akan

teknologi. Davis (1989) juga menyatakan bahwa tingkat pemakaian suatu teknologi pada individu dapat diperkirakan melalui sikap dan perhatiannya akan teknologi tersebut. Contohnya adalah saat individu memiliki keinginan untuk menambah komponen pendukung, dorongan untuk terus memakai, juga hasrat untuk memberi motivasi pada pemakai lain (Lonardo & Arisman, 2018).

### **2.2.2 Indikator Minat Penggunaan**

Ferdinand (2002) dalam Bahar & Sjahrudin (2015) menyebutkan minat beli diidentifikasi melalui indikator-indikator sebagai berikut:

1. Minat transaksional yaitu kecenderungan seseorang untuk selalu membeli ulang produk yang telah dikonsumsinya.
2. Minat referensial yaitu kecenderungan seseorang untuk mereferensikan produk yang sudah dibelinya, agar beli juga oleh orang lain, dengan referensi pengalamannya.
3. Minat preferensial yaitu menggambarkan perilaku seseorang yang memiliki preferensi utama pada produk tersebut.
4. Minat eksploratif yaitu menggambarkan perilaku seseorang yang selalu mencari informasi mengenai produk yang diminatinya dan mencari informasi mengenai produk yang diminatinya.

## **2.3 Uang Elektronik**

### **2.3.1 Definisi Uang Elektronik**

Dalam laporan uang elektronik Bank Sentral Eropa menyebutkan bahwa uang elektronik secara luas didefinisikan sebagai sebagai sebuah toko moneter elektronik yang memiliki nilai pada perangkat teknik yang dapat digunakan secara luas untuk melakukan pembayaran usaha dari keperluan lainnya tanpa harus melibatkan rekening bank dalam setiap transaksinya, tetapi bertindak sebagai instrumen prabayar (Hendarsyah, 2016).

Uang elektronik adalah alat pembayaran elektronik yang diperoleh dengan menyetorkan terlebih dahulu sejumlah uang kepada penerbit, baik secara langsung, maupun melalui agen-agen penerbit, atau dengan pendebitan rekening di bank dan nilai uang tersebut dimasukkan menjadi nilai uang dalam media uang elektronik, yang dinyatakan dalam satuan Rupiah, yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dengan cara mengurangi secara langsung nilai uang pada media uang elektronik tersebut (Rivai et al., 2013).

Dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 pada pasal 1 ayat 3 dan 4 menyebutkan bahwa uang elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- a. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit;

- b. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau *chip*;
- c. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut;
- d. Nilai uang elektronik dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Nilai uang elektronik adalah nilai yang disimpan secara elektronik pada suatu media server atau *chip* yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan transfer dana (Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014).

### **2.3.2 Jenis-Jenis Uang Elektronik**

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

1. 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*
2. 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 penerima nomor token untuk melakukan transaksi. Sistem pencatatan seperti ini terjadi pada uang elektronik berbasis server dan hanya dapat dilakukan secara *online*.

Jenis-jenis uang elektronik menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 pada pasal 1A ayat 1 sampai 3 menyebutkan bahwa berdasarkan pencatatan data identitas pemegang, uang elektronik dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

- a. Uang elektronik yang data identitas pemegangnya terdaftar dan tercatat pada penerbit (*registered*).
- b. Uang elektronik yang data identitas pemegang tidak terdaftar dan tidak tercatat pada penerbit (*unregistered*).

Fasilitas yang dapat diberikan oleh penerbit jenis uang elektronik *registered* dan *unregistered* adalah:

**Tabel 2.1**  
**Fasilitas Uang Elektronik *Registered* dan *Unregistered***

<i>Registered</i>	<i>Unregistered</i>
Registrasi Pemegang	Pengisian Ulang
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

### 2.3.3 Kelebihan Dan Kekurangan Uang Elektronik

Menurut Bank Indonesia (2006) uang elektronik memiliki beberapa kelebihan yang diantaranya adalah :

1. Uang elektronik memudahkan konsumen dalam menggunakannya dikarenakan konsumen tidak perlu membawa uang dalam bentuk *cash* pada saat berbelanja.
2. Beberapa fasilitas umum telah menyediakan layanan dan menerima pembayaran dalam bentuk uang elektronik.
3. Pembayaran yang dilakukan lebih cepat dan tepat.
4. Adanya database yang mencatat transaksi yang telah dilakukan.
5. Proses pembayaran yang akan menjadi lebih singkat.

Menurut Bank Indonesia (2006) selain keunggulan uang elektronik juga memiliki beberapa kekurangan diantaranya yaitu :

1. Uang elektronik rentan akan terjadinya peretasan atau pembobolan, hal ini dikarenakan sistem yang diakses melalui jaringan internet.
2. Resiko kehilangan data apabila *software* mengalami gangguan.
3. Tidak semua *merchant* ataupun *took* menyediakan transaksi dengan menggunakan uang elektronik.
4. Apabila adanya resiko kartu uang elektronik hilang maka uang yang disimpan didalamnya juga akan beresiko hilang.

#### **2.3.4 Manfaat Uang Elektronik**

Penggunaan uang elektronik sebagai alat pembayaran dapat memberikan manfaat, dalam Peraturan Bank Indonesia nomor 20/6/PBI/2018 tentang uang elektronik manfaat nya yaitu sebagai berikut :

- a. Memberikan kemudahan dan kecepatan melalui transaksi-transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai.
- b. Tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang (seperti permen) akibat pedagang tidak mempunyai uang kembalian bernilai kecil (recek).

- c. Sangat *applicable* untuk transaksi massal yang nilainya kecil namun frekuensinya tinggi, seperti transportasi, parkir, tol, *fast food*, dll (Bank Indonesia, 2018).

### 2.3.5 Perkembangan Uang Elektronik

Seiring berjalanya waktu, kebutuhan manusia dapat dipenuhi dengan lebih mudah, jika dahulu melakukan pembayaran dengan cara *barter* sekarang kita memasuki zaman baru dimana pembayaran bisa dilakukan dengan cara menggunakan uang elektronik tanpa menggunakan uang *cash*.

Di Indonesia uang elektronik pertama kali dirilis pada 2009 oleh Bank Indonesia. Ditandai dengan terbitnya Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 terkait uang elektronik oleh Bank Indonesia. Bank BCA menjadi lembaga keuangan yang pertama kali menyediakan *e-money* lewat Flazz BCA. Uang elektronik berbentuk kartu ini diluncurkan pertama kali pada 2007 dan kini sudah beredar hingga 10 juta unit. Hingga saat ini sudah ada 37 uang elektronik yang beredar di Indonesia termasuk yang berupa kartu dan aplikasi. Jenisnya terbagi menjadi uang elektronik konvensional dan uang elektronik syariah. Pertumbuhan dan perkembangan transaksi elektronik di Indonesia salah satunya didongkrak oleh Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Program yang dirancang Bank Indonesia pada 2014 secara tidak langsung memaksakan masyarakat untuk berpindah dari uang *cash* ke uang elektronik. Nilai transaksi uang elektronik

di Indonesia semakin naik salah satunya karena tingginya penggunaan dalam bidang transportasi, selain kebutuhan pembayaran tol seperti KRL, MRT, dan ojek *online* (Ajaib.co.id, diakses pada 15 Oktober 22).

## **2.4 Technology Acceptance Model (TAM)**

### **2.4.1 Teori Technology Acceptance Model**

Untuk mengetahui tingkat penerimaan sistem informasi yang digunakan di perpustakaan dapat dianalisis dengan menggunakan *technology acceptance model* (TAM). *Technology acceptance model* merupakan pisau analisis yang digunakan untuk mengetahui sikap penerimaan penggunaan terhadap hadirnya teknologi. *Technology acceptance model* (TAM) yang diperkenalkan oleh Davis et al (dalam Pratama & Saputra, 2019). Model ini menggambarkan *perceived usefulness* (persepsi manfaat) dan *perceived ease of use* (persepsi mudah digunakan) menjadi pokok utama yang mempengaruhi perilaku penggunaan dan tingkat penerimaan teknologi informasi.

Penerimaan teknologi dapat diprediksi dengan sikap dan perilaku penggunaan pelanggan. Dalam *technology acceptance model* (TAM), konsep mengukur kemudahan penggunaan yang dirasakan sebagai kepercayaan individu terhadap penggunaan teknologi baru. Keyakinan individu beralih ke sikap mereka terhadap penggunaan dan mengarah pada niat untuk menggunakan teknologi baru. Kemudahan yang dirasakan didefinisikan sejauh

mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem akan meningkatkan kinerjanya. Kemudahan penggunaan dirasakan mengacu pada tingkat dimana seseorang percaya bahwa penggunaan sistem akan bebas dari usaha (Rahayu, 2018).

*Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan salah satu jenis teori yang menggunakan pendekatan teori perilaku (*behavioral theory*) yang banyak digunakan untuk mengkaji proses adopsi teknologi informasi. *Technology acceptance model* dan indikatornya sudah teruji dapat mengukur penerimaan teknologi. Dengan demikian, menggunakan TAM akan mampu menjelaskan mengapa sistem informasi teknologi yang digunakan bisa diterima atau tidak oleh pengguna (Fatmawati, 2020).

## **2.5 Persepsi**

### **2.5.1 Definisi Persepsi**

Persepsi didefinisikan sebagai suatu penilaian atau kesan mengenai berbagai macam hal dalam penginderaan seseorang. Dengan kata lain, persepsi itu proses pencocokan informasi yang didapat dengan pola yang sudah tersimpan di dalam otak manusia (Rodiyah & Indrakasih, 2020). Persepsi adalah proses individu yang menginterpretasikan, mengorganisasikan dan memberi makna terhadap stimulus yang berasal dari lingkungan dimana individu itu, sehingga persepsi bisa juga hasil dari bagian proses pengalaman dan belajar (Asrori, 2009).

Dari pengertian persepsi diatas, disimpulkan bahwa persepsi merupakan proses kognitif yang dialami setiap individu untuk memahami dan mengetahui informasi mengenai dunia sekeliling dengan adanya bantuan alat indera. Jadi, persepsi pada dasarnya menyangkut tentang hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya, bagaimana dia mengerti dan menginterpretasikan stimulus yang ada di lingkungannya, kemudian dia memproses hasil pengindraannya itu ke dalam otak, sehingga muncullah makna tentang objek itu pada dirinya yang dinamakan persepsi.

### **2.5.2 Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi**

Menurut Toha (2003) dalam Arifin et al., (2017) faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal : Perasaan, sikap dan karakteristik individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi.
2. Faktor eksternal : Latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidak asingan suatu objek.

## 2.6 Persepsi Manfaat

Menurut Wibowo (2014) persepsi manfaat merupakan ukuran dimana penggunaan teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi penggunanya. Jika individu percaya akan sebuah teknologi yang yang bermanfaat, maka dia akan memakai teknologi tersebut (Manurung, 2020). Davis (1989) mendefinisikan persepsi manfaat diartikan sebagai dapat dipakai untuk tujuan yang berguna yang diambil dari kata *useful* yaitu “*capable of being used advantageously*” persepsi manfaat ialah pemikiran mengenai penggunaan sebuah teknologi akan memberikan keuntungan dan meningkatkan kinerja bagi penggunanya (Andriyano, 2014).

Menurut Rahmatsyah (2011) mengartikan persepsi kemanfaatan sebagai probabilitas subjek dari penggunaan potensial yang menggunakan suatu aplikasi tertentu untuk mempermudah kinerja atas pekerjaannya. Kinerja yang dipermudah ini dapat menghasilkan keuntungan yang lebih baik dari segi fisik maupun non fisik, seperti hasil yang diperoleh akan cepat dan dengan hasil yang lebih memuaskan dibandingkan dengan tidak menggunakan produk dengan teknologi baru tersebut.

### 2.6.1 Indikator Persepsi Manfaat

Penilaian positif terhadap persepsi manfaat dianggap akan meningkatkan minat pengguna dalam menggunakan teknologi. Menurut Venketesh dan Davis (2016) dalam Sati dan Ramaditya (2019) membagi dimensi persepsi manfaat menjadi berikut.

1. *Useful* adalah dimensi yang menjelaskan sejauh mana sistem dapat berguna bagi kegiatan seseorang individu, terutama sebuah mengenai permasalahan yang menyangkut sebuah hal yang berkaitan dengan perusahaan.
2. *Effectiveness* adalah persepsi yang menunjukkan adanya penghematan waktu dari penggunaan sebuah sistem.
3. *Accomplish Faster* adalah mengurangi waktu dalam bertransaksi.
4. *Advantageous* adalah keuntungan-keuntungan dari sebuah penggunaan sebuah sistem bagi seseorang individu. Dalam lingkup *e-commerce*, keuntungan-keuntungan yang dirasakan konsumen akan menjadi tingkat sejauh mana sebuah website dapat terus digunakan atau tidak.

### 2.7 Persepsi Kemudahan

Menurut I'tishom (2020) persepsi kemudahan adalah persepsi seseorang tentang penggunaan suatu sistem yang bebas dari usaha dan dengan mudah dilakukan. Persepsi kemudahan juga didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa

menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha yang berat (Davis et al., 1989).

Menurut Davis (1989) dalam Isman dan Yusuf (2020) persepsi kemudahan penggunaan sebuah teknologi didefinisikan suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa sistem informasi dapat dipahami dengan mudah dan digunakan. Intensitas dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan. Berdasarkan definisi diatas maka persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan.

### **2.7.1 Indikator Persepsi Kemudahan**

Sun dan Zhang (dalam Wibowo et al., 2015) mengidentifikasi indikator persepsi kemudahan sebagai berikut:

1. Mudah untuk dipelajari
2. Mudah digunakan
3. Jelas dan mudah dimengerti.
4. Menjadi terampil.

### **2.8 Persepsi Keamanan**

Persepsi keamanan merupakan persepsi yang dapat menunjukkan tingkat keyakinan yang dimiliki seseorang terhadap keamanan teknologi tersebut. Persepsi keamanan adalah kepercayaan konsumen bahwa informasi pribadi mereka tidak dapat dilihat oleh pihak lain kecuali dirinya sendiri, karena

informasi mereka sudah disimpan dan tidak dapat dimanipulasi oleh pihak lain. Sehingga mereka dapat memiliki kepercayaan untuk menggunakan teknologi yang sudah terjamin keamanannya (Aprilia, 2018).

Park dan Kim (2006) dalam Furi et al.,(2020) menyatakan bahwa keamanan merupakan kemampuan toko untuk menjaga dan mengontrol data konsumen pada saat melakukan transaksi online. Ketika keamanan sistem dapat dipertanggungjawabkan dan tentu dapat memenuhi kebutuhan konsumen, konsumen dapat melakukan pembelian tanpa mengkhawatirkan adanya penipuan atau *cheating* yang dilakukan oleh pihak penjual. Park dan Kim (2006) dalam Furi et al.,(2020) mengatakan bahwa jaminan keamanan berperan penting dalam pembentukan kepercayaan dengan mengurangi perhatian konsumen tentang penyalahgunaan data pribadi dan transaksi data yang mudah rusak. Tetapi ketika level jaminan keamanan dapat diterima dan bertemu dengan harapan konsumen, maka seorang konsumen mungkin bersedia membuka informasi pribadinya dan akan membeli dengan perasaan aman. Oleh karena itu, dengan adanya jaminan keamanan yang diberikan, diharapkan penggunaan penggunaan uang elektronik dapat melakukan transaksi secara aman dan tidak khawatir oleh adanya penipuan.

### 2.8.1 Indikator Persepsi Keamanan

Dalam penelitian yang dilakukan Waspada (2012), tingkat keamanan diukur dengan indikator:

- a. Tidak khawatir memberikan informasi.
- b. Kepercayaan bahwa informasi dilindungi.
- c. Kepercayaan bahwa keamanan uang yang ada di alat elektronik terjamin pada saat transaksi.

### 2.9 Penelitian Terkait

Penelitian yang dilakukan oleh Kurnianingsih (2020) Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money* di Jawa Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh manfaat *percivied*, kemudahan penggunaan *persivied*, fitur layanan dan kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-money*. Objek penelitian ini adalah orang-orang di Jawa Tengah yang merupakan pengguna uang elektronik. Analisis yang dilakukan adalah analisis regresi linear berganda. Teknik pengambilan sampel menggunakan *waa accidental sampling* dengan 100 responden. Metode pengumpulan data menggunakan metode kuantitatif dengan kuesioner yang diukur dengan skala likert. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh kegunaan *pecivied*, kemudahan penggunaan *persivied*. Fitur layanan dan kepercayaan memiliki positif pada minat dalam menggunakan *e-*

*money* dengan memperoleh persamaan regresi =  $2,081 + 0,093 X_1 + 0,170 X_2 + 0,135 X_3 + 0,506 X_4$ .

Penelitian yang dilakukan oleh Inayah (2020) Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan, dan Promosi Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Pada Masyarakat (Studi Kasus di Wilayah Kota Purwokerto). Penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh dari data primer berupa kuesioner. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling* dengan jumlah 105 responden. Alat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian ini diketahui bahwa persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, dan promosi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada masyarakat di Purwokerto, baik secara parsial maupun secara simultan.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurhaliza (2020) Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat, Resiko Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* Di Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi resiko, dan keamanan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan data responden sebanyak 200 sampel

mahasiswa di Yogyakarta pada tahun 2015-2019 yang masih aktif. Jenis data yang diambil pada penelitian ini merupakan data primer yang berupa kuesioner secara *online* dan *offline*. Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan model pengukuran (*our model*) dan model struktural (*Inner model*) dengan aplikasi Smart PLS 3.0. Hasil yang didapat dari analisis menunjukkan bahwa variabel kemudahan berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat, keamanan dan minat menggunakan *e-money*. Kemudian persepsi manfaat menunjukkan pengaruh positif terhadap menggunakan *e-money* dan juga menunjukkan pengaruh negatif terhadap persepsi resiko. Persepsi risiko menunjukkan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money*. Untuk persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*.

Penelitian yang dilakukan oleh Thepani (2019) Pengaruh Fitur Layanan, Persepsi Keamanan, dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik (*E-Money*) (Studi Kasus Pada Masyarakat di DKI Jakarta). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh fitur layanan, persepsi keamanan, dan persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan uang elektronik (*e-money*) pada masyarakat di DKI Jakarta. Penelitian ini merupakan studi eksploratif dengan pendekatan kuantitatif. Data yang digunakan merupakan data primer berupa hasil penyebaran kuesioner yang berjumlah 100 responden. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Structural Equation Modeling*

(SEM) dengan alat bantu aplikasi SmartPLS versi 3.0. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara parsial fitur layanan dan persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan uang elektronik (*e-money*). Sedangkan secara parsial persepsi keamanan berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan uang elektronik (*e-money*).

Penelitian yang dilakukan oleh Oktalia (2019) Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik di kota Pontianak. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat kota Pontianak yang menggunakan uang elektronik. Teknik sampling yang digunakan adalah accidental sampling dengan jumlah sampel 100 responden. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari kuesioner dan kemudian di analisis dengan regresi linear berganda. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear berganda dengan tujuan untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh dan mengetahui pengaruh mengenai hubungan antar variabel. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik, namun persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik.

**Tabel 2.2**  
**Penelitian Terkait**

No	Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Penelitian yang dilakukan oleh Kurnianingsih (2020) Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E-Money di Jawa Tengah.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh kegunaan <i>peceived</i> , kemudahan penggunaan <i>persivied</i> . Fitur layanan dan kepercayaan memiliki positif pada minat dalam menggunakan <i>e-money</i>
2.	Inayah (2021), Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan, dan Promosi Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Pada Masyarakat (Studi Kasus di Wilayah Kota Purwokerto).	Hasil penelitian ini menunjukkan persepsi kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, dan promosi berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada masyarakat di Purwokerto, baik secara parsial maupun simultan.
3	Penelitian yang dilakukan oleh Nurhaliza (2020) Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat, Risiko Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan <i>E-Money</i> Di Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta..	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel kemudahan berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat, keamanan dan minat menggunakan <i>e-money</i> . Kemudian persepsi manfaat menunjukkan pengaruh positif terhadap menggunakan <i>e-money</i> dan juga menunjukkan pengaruh negatif terhadap persepsi risiko. Persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan <i>e-money</i> . Untuk persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan <i>e-money</i> .
4.	Penelitian yang dilakukan oleh Thepani (2019) Pengaruh Fitur Layanan, Persepsi Keamanan, Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik ( <i>E-Money</i> ) (Studi Kasus Pada Masyarakat Di DKI Jakarta).	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara parsial fitur layanan dan persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan uang elektronik ( <i>e-money</i> ). Sedangkan secara parsial persepsi keamanan berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan uang elektronik ( <i>e-money</i> ).

**Tabel 2.2-Lanjutan**

5.	Penelitian yang dilakukan oleh Oktalia (2019) Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik di Kota Pontianak.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik, namun persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik.
----	--	---

Sumber : Data diolah (2022).

## **2.10 Pengembangan Hipotesis**

### **2.10.1 Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik**

Menurut Jogiyanto (2007) persepsi manfaat adalah keyakinan individu bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja. Seseorang akan menggunakan sistem atau produk tertentu jika sistem teknologi atau produk tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya, sedangkan apabila teknologinya tidak berguna atau kurang berguna maka sebaliknya (Prasetya & Putra, 2020).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Pratama & Suputra (2019) menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan uang elektronik. Penelitian yang dilakukan Vhistika (2017) mengatakan juga bahwa manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Zahiroh (2019)

menyatakan bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : Persepsi manfaat tidak berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan uang elektronik.

$H_a$  : Persepsi manfaat berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh.

### **2.10.2 Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik**

Menurut Mathieson dalam (Yasar et al., 2022), “kemudahan sebagai keyakinan individu bahwa seseorang dapat menggunakan sistem tertentu tanpa usaha. “Jika pengguna teknologi percaya bahwa teknologi informasi mudah digunakan, maka seseorang akan menggunakannya”. Variabel persepsi kemudahan ini menunjukkan bahwa sistem dirancang untuk memberikan kemudahan kepada pengguna.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Priambodo dan Prabawani (2016) persepsi kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel minat menggunakan uang elektronik. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan et al., (2016) menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa

menggunakan *e-money*. Semakin tinggi kemudahan yang digunakan dan mudah dipahami maka semakin tinggi minat untuk menggunakan layanan uang elektronik tersebut. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Qulub (2019) menyatakan persepsi kemudahan tidak berpengaruh secara signifikan dan negative terhadap minat menggunakan layanan *e-money*. Hal ini dikarenakan *e-money* tergolong alat pembayaran yang masih baru dibandingkan dengan alat pembayaran lainnya sehingga pengguna *e-money* membutuhkan banyak informasi mengenai cara penggunaan *e-money*.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : Persepsi kemudahan tidak berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh

$H_a$  : Persepsi kemudahan berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di Banda Aceh.

### **2.10.3 Pengaruh Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik**

Menurut Lee (2009) keamanan merupakan faktor penting dalam layanan perbankan *online* yang dapat meningkatkan kepercayaan konsumen untuk terus menggunakannya. Variabel keamanan merupakan faktor penting yang mempengaruhi minat

seseorang untuk menggunakan kembali layanan tersebut. Termasuk uang elektronik, semakin tinggi tingkat keamanan yang ditawarkan kepada konsumen maka semakin tinggi pula minat untuk menggunakannya.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Utami & Kusumawati 2017) keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money*. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa saldo mereka terlindungi dengan baik. *E-money* memberikan keamanan kepada penggunanya. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Cahyono & Adha 2022) menunjukkan ada pengaruh signifikan antara persepsi keamanan terhadap minat pengguna *e-money* pada aplikasi DANA dimasa pandemic *Covid-19*.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : Persepsi keamanan tidak berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh.

$H_a$  : Persepsi keamanan berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh.

#### **2.10.4 Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik**

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Syahidah (2018) menyatakan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Pengguna teknologi informasi mempercayai bahwa teknologi informasi yang lebih fleksibel, mudah dipahami dan mudah dioperasikan sebagai karakteristik kemudahan penggunaan. Jadi apabila seseorang percaya bahwa suatu teknologi itu mudah digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya.

Hasil penelitian sebelumnya dilakukan oleh Saraswati & Mardhiyah (2023) menyatakan bahwa persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan uang *e-money*. Artinya, ketika persepsi keamanan yang telah dirasakan nasabah meningkat maka minat penggunaan *e-money* juga akan meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

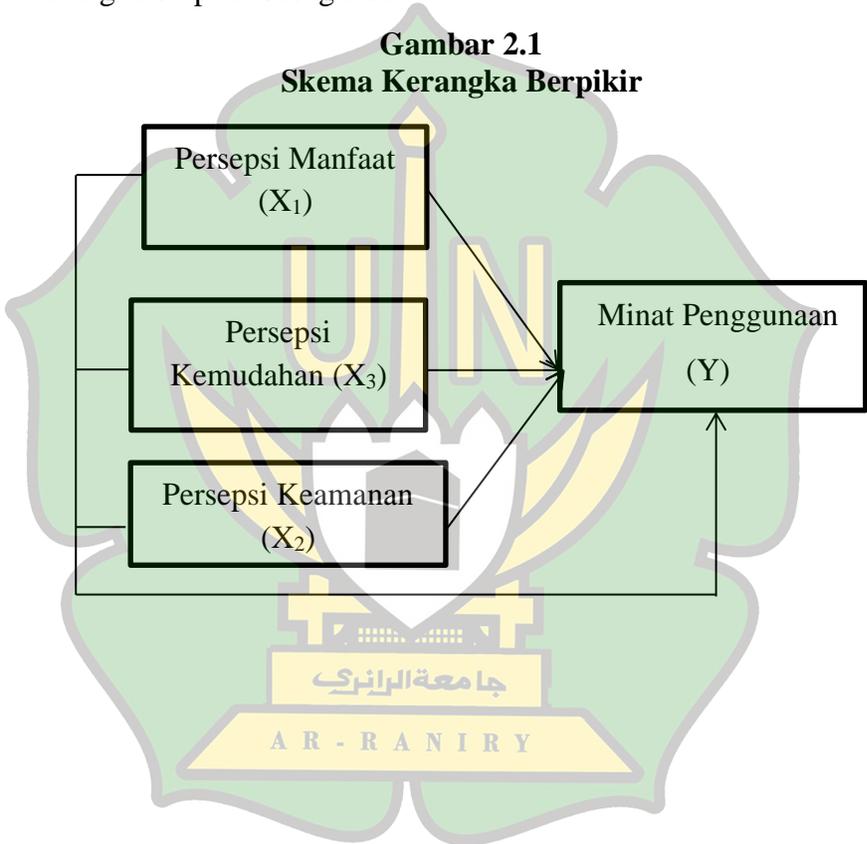
$H_{04}$  : Persepsi manfaat, kemudahan, dan keamanan tidak berpengaruh secara simultan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada milenial di kota Banda Aceh.

$H_{a4}$  : Persepsi manfaat, kemudahan, dan keamanan berpengaruh secara simultan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada milenial di kota Banda Aceh.

## 2.11 Skema Kerangka Berpikir

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

**Gambar 2.1**  
**Skema Kerangka Berpikir**



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian asosiatif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019) penelitian asosiatif adalah rumusan pertanyaan penelitian yang bersifat menguji hubungan antara dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini jenis penelitian asosiatif digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh variabel X (variabel bebas) yang terdiri atas persepsi manfaat ( $X_1$ ), persepsi kemudahan ( $X_2$ ), persepsi keamanan ( $X_3$ ) terhadap variabel Y minat penggunaan uang elektronik (variabel terikat), baik secara parsial maupun simultan. Instrumen pengumpul data yang dapat digunakan dalam metode penelitian kuantitatif seperti angket/kuesioner.

#### **3.2 Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **3.2.1 Populasi**

Populasi menurut Sugiyono (2019) yaitu wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Populasi dalam penelitian yaitu seluruh milenial di kota Banda Aceh yang sedang atau pernah menggunakan *e-money*. Berdasarkan data statistik jumlah penduduk Kota Banda Aceh pada tahun 2020 berjumlah 252 899 jiwa. Kota Banda Aceh terdiri dari 9 kecamatan yaitu Kecamatan Baiturrahman, Kecamatan Banda Raya, Kecamatan Jaya Baru, Kecamatan Kuta Alam, Kecamatan Kutaraja, Kecamatan Meuraxa, Kecamatan Lueng Bata, Kecamatan Syiah Kuala, Kecamatan Ulee Kareng (BPS kota Banda Aceh, 2022).

### 3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian objek yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Sugiyono, 2019). Adapun sampel dari penelitian ini adalah generasi milenial di kota Banda Aceh yang berusia 26-40 tahun dan menjadi pengguna aktif uang elektronik atau pernah menggunakan uang elektronik.

Pengambilan sampel menggunakan rumus Isaac dan Michael sebagai berikut

$$s = \frac{\lambda^2, N, P, Q}{d^2 (N-1) + \lambda^2, P, Q} \quad (2.1)$$

Keterangan :

- s = Jumlah Sampel
- N = Jumlah Populasi
- d = Presisi yang ditetapkan 0,05

$\lambda_2$  = Dengan derajat kebebasan (dk) 1, taraf kesalahan bisa 1%  
5% 10%

P = Peluang benar 0,5

Q = Peluang salah 0,5

Berdasarkan tabel rumus yang dibuat oleh Isaac and Michael, peneliti memperoleh sampel dari jumlah populasi 252.889 yang dengan taraf kesalahan 10%, sebesar 270 responden yang terdiri dari generasi milenial di kota Banda Aceh yang menggunakan uang elektronik.

**Tabel 3.1**  
**Jumlah Penduduk Kota Banda Aceh**

No	Kecamatan	Jumlah Penduduk
1	Meuraxa	26.631
2	Jaya Baru	25.939
3	Banda Raya	25.228
4	Baiturrahman	32.513
5	Lueng Bata	24.505
6	Kuta Alam	42.505
7	Kuta Raja	15.291
8	Syiah Kuala	32.969
9	Ulee Kareng	27.257
<b>Jumlah</b>		<b>252.899</b>

Sumber: Data bps diolah (2022)

### 3.2.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan cara *cluster random sampling* (area sampling). *Probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberi peluang yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota

*sampling*. *Cluster random sampling* merupakan teknik *sampling* daerah yang digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, misalnya penduduk dari suatu negara, provinsi atau kabupaten (Sugiyono, 2019). Adapun rumus dalam penentuan *cluster sampling* adalah sebagai berikut:

$$f_i = \left( \frac{N_i}{n} \right) \quad (2.2)$$

Kemudian di dapatkan besarnya sampel per *cluster* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N_i = (f_i \times n) \quad (2.3)$$

Keterangan :

$F_i$  = Sampel pecahan *cluster*.

$N_i$  = Banyaknya individu yang ada dalam *cluster*.

$N$  = Banyaknya populasi seluruhnya.

$n$  = Banyaknya anggota yang dimasukkan dalam sampel.

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* didapatkan pemerataan jumlah sampel untuk masing-masing kecamatan di kota Banda Aceh dan dibagi per populasi seperti pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.2**  
**Jumlah Penduduk Kota Banda Aceh**

No	Kecamatan	Populasi	Sampel
1	Kuta Alam	42.505	46
2	Syiah Kuala	32.969	35
3	Baiturrahman	32.513	35
4	Ulee Kareng	27.257	29
5	Meuraxa	26.631	28
6	Jaya Baru	25.939	28
7	Banda Raya	25.228	27
8	Lueng Bata	24.505	26
9	Kuta Raja	15.291	16
<b>Jumlah</b>		<b>252.889</b>	<b>270</b>

*Sumber: Data bps diolah (2022)*

### 3.3 Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan (Sugiyono, 2018). Data primer yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner yang disebarakan pada responden *offline* yang telah ditentukan.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Metode survei yang digunakan adalah dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden dalam bentuk daftar pertanyaan yang disusun secara tertulis pada media *google form* dan disebarakan secara *online*. Kuesioner ini bertujuan

untuk memperoleh data yang berupa jawaban dari responden. Data kuesioner terdiri dari profil responden, beberapa bagian pertanyaan, masing-masing bagian terdapat beberapa item pertanyaan.

Penyebaran kuesioner pada sampel yang telah ditentukan yaitu berupa data mentah yang diukur dengan menggunakan Skala *likert*. Skala *likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan pandangan seseorang atau sekelompok tentang fenomena sosial. Pengukuran menggunakan skala *likert* memberikan jawaban pada setiap itemnya, mulai dari jawaban yang sangat positif sampai sangat negatif (Sugiyono, 2019).

**Tabel 3.3**  
**Pengukuran Skala *Likert***

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

*Sumber: Sugiyono (2019)*

### **3.5 Definisi Dan Operasional Variabel**

#### **3.5.1 Operasional Variabel**

Operasional variabel adalah seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang diamati dan mengukur suatu variabel atau konsep untuk menguji kesempurnaan. Definisi operasional variabel ditemukan item-item yang dituangkan dalam instrumen penelitian (Sugiyono, 2015).

Dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas (*independent*) yaitu persepsi manfaat ( $X_1$ ), persepsi kemudahan ( $X_2$ ), dan persepsi keamanan ( $X_3$ ). Sedangkan variabel terikat (*dependent*) yaitu minat penggunaan ( $Y$ ). Pernyataan item dibawah ini diadopsi dari beberapa kuesioner penulis lain yang sudah dinyatakan valid sehingga bisa melanjutkan penelitian. Beberapa pernyataan item yang diambil diantaranya:

- a. Variabel Persepsi Manfaat diambil dari Qulub (2019) dengan judul Pengaruh persepsi Kemanfaatan, Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan *E-Money*.
- b. Variabel Persepsi Kemudahan diambil dari Kartika (2018) dengan judul Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money*.
- c. Variabel Persepsi Keamanan diambil dari Ardiani (2022) dengan judul Pengaruh Persepsi Keamanan, Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Marketplace, dan Pengalaman Berbelanja Terhadap Minat Beli Ulang di Aplikasi Shopee.
- d. Variabel Minat Penggunaan diambil dari Hinati (2019) dengan judul Pengaruh Sosial, Kemudahan, dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Syariah di Masyarakat DKI Jakarta.

**Tabel 3.4**  
**Operasional Variabel**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Pernyataan item</b>
Persepsi Manfaat (X1) (Wibowo, 2014)	1. <i>Useful</i>	Menggunakan <i>e-money</i> meningkatkan produktivitas saya
	2. <i>Effektifitas</i>	Menggunakan <i>e-money</i> menjadikan transaksi saya lebih efektif
	3. <i>Accomplish Faster</i>	Uang elektronik menjadikan transaksi lebih cepat
	4. <i>Atvantageous</i>	Pembayaran dengan menggunakan <i>e-money</i> memungkinkan saya memperoleh manfaat berbagai diskon dan promo yang ditawarkan
Persepsi Kemudahan (X2) (I'tishom, 2020)	1. Mudah untuk dipelajari	Menurut saya <i>e-money</i> sangat mudah untuk dipelajari
	2. Mudah digunakan	Menurut saya <i>e-money</i> mudah untuk digunakan
	3. Jelas dan mudah dimengerti	Menurut saya transaksi menggunakan <i>e-money</i> sangat jelas dan mudah dimengerti
	4. Menjadi terampil	Sangat mudah bagi saya menjadi terampil dalam menggunakan <i>e-money</i>
Keamanan (X3) (Aprilia, 2018)	1. Tidak khawatir memberikan informasi	Saya merasa bahwa informasi terkait data pribadi yang saya berikan dapat dipercaya jaminan keamanan oleh <i>e-money</i>
	2. Kepercayaan bahwa informasi dilindungi	Saya merasa bahwa <i>e-money</i> dapat menawarkan jaminan keamanan secara online dengan baik
	3. Kepercayaan bahwa keamanan uang yang ada di alat elektronik	Saya merasa bahwa transaksi menggunakan <i>e-money</i> dapat dipercaya dan

	terjamin pada saat transaksi.	dilindungi
Minat Penggunaan (Y) (Jati & Laksito, 2012)	1. Transaksional	Saya berminat menggunakan <i>e-money</i>
	2. Referensial	Saya berminat mereferensikan <i>e-money</i> kepada orang lain
	3. Preferensial	Saya berminat untuk selalu menggunakan <i>e-money</i> di setiap transaksi yang saya lakukan
	4. Exploratif	Saya berminat mencari tahu informasi tentang <i>e-money</i>

Sumber: Data Diolah (2022)

### 3.6 Uji Instrumen

#### 3.6.1 Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan kevalitan atau kesahihah suatu instrument penelitian (Riyanto & Hatmawan, 2010). Untuk mencapai tingkat validitas instrumen penelitian, maka alat ukur yang dipakai dalam instrumen penelitian harus memiliki tingkat validitas yang baik nilai validitas akan dicari dengan taraf kesalahan sebesar 0,05 atau 5% yang berarti jika  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$  maka kuesioner yang digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian telah valid (Sugiyono, 2013).

### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengumpulkan variabel penelitian reliable atau tidak (Sugiyono, 2010). Reliabilitas adalah pengukuran yang dilakukan dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2013).

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha*, untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen dari variabel sebuah penelitian. Suatu kuesioner dikatakan handal jika nilai Cronbach Alpha  $> 0,60$  (Ghozali, 2011).

## 3.7 Uji Asumsi Klasik

### 3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah ada variabel pengganggu yang memiliki distribusi normal atau tidak yang dilakukan oleh regresi (Kartikasari, 2019).

Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. 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:

1. Jika nilai signifikan lebih besar dari  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa distribusi residual data penelitian normal.

2. Jika nilai signifikansinya lebih kecil dari  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa distribusi residual data penelitian tidak normal.

### 3.7.2 Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel bebas (independen), Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinieritas dalam model regresi adalah dengan melihat nilai *Variance Inflation Factor* (VIF).

Menurut (Ghozali, 2016) untuk mengetahui apabila model regresi yang digunakan tidak terjadi multikolinieritas, hal tersebut dapat dilihat dari nilai *tolerance* atau *variance inflation factor* (VIF) setiap variabel.

1. Apabila nilai *tolerance*  $< 0,10$  atau VIF  $> 10$  maka terdapat multikolinieritas, sehingga variabel tersebut harus dibuang.
2. Apabila nilai *tolerance*  $> 0,10$  dan VIF  $< 10$  maka variabel tersebut tidak terjadi multikolinieritas.

### 3.7.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari *residual* satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika *variance* dari

*residual* satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2016).

Mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan uji glejser. Dalam uji glejser, jika variabel independen signifikan secara statistik mempengaruhi variabel dependen maka ada indikasi terjadi heteroskedastisitas. Model regresi tidak mengandung adanya heteroskedastisitas jika probabilitas signifikansinya diatas tingkat kepercayaan 5% (Ghozali, 2019).

### 3.8 Uji Regresi Linier Berganda

Uji regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel bebas yaitu manfaat, kemudahan, dan keamanan berpengaruh terhadap variabel terikat yaitu minat. Persamaan uji regresi linear berganda dapat dilihat sebagai berikut:

$$Y = (\alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e) \quad (2.4)$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat

X<sub>1</sub> = Manfaat

X<sub>2</sub> = Kemudahan

X<sub>3</sub> = Keamanan

α = Konstanta

$\beta$  = Koefisien regresi

$e$  = *error disturbances*

### **3.9 Uji Hipotesis**

#### **3.9.1 Uji Parsial (Uji-t)**

Uji-t digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui kemampuan dari masing-masing variabel dalam mempengaruhi variabel dependen taraf signifikansinya 5% atau 0,05. Menurut Sugiyono (2018) uji t digunakan untuk jawaban sementara terhadap rumusan masalah, yaitu yang menanyakan korelasi dari 2 variabel yang diteliti.

1. Apabila nilai probabilitas signifikan  $> 0,05$ , maka hipotesis ditolak karena variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.
2. Apabila nilai probabilitas signifikan  $< 0,05$ , maka hipotesis diterima, hipotesis diterima karena variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

#### **3.9.2 Uji Simultan (F)**

Menurut Ghazali (2012) uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen atau variabel bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen atau variabel terikat. Uji F digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat secara bersama-sama (Sugiyono,

2005) yaitu dengan membandingkan antar F hitung pada tabel kepercayaan 5% apabila F hitung  $>$  F tabel maka semua variabel bebas berpengaruh secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Dalam formula pengujian dalam uji F yaitu:

$H_0$  : Apabila nilai signifikan  $>$  0,05, maka hipotesis ditolak dan tidak berpengaruh secara simultan antara variabel independen terhadap variabel dependen

$H_1$  : Apabila nilai signifikan  $<$  0,05, maka hipotesis diterima dan berpengaruh secara simultan antara variabel independen terhadap variabel dependen.

### **3.9.3 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Menurut Ghozali (2005) uji koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Besarnya koefisien determinasi adalah nol sampai dengan satu (Putro & Kamal 2013). Pengujian menggunakan aplikasi SPSS.

1. Jika koefisien determinasi nol (0), maka pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen lemah.
2. Jika koefisien determinasi satu (1), maka pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen kuat.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian**

Kota Banda Aceh merupakan ibu kota Provinsi Aceh. Provinsi Aceh merupakan provinsi paling utara di Pulau Sumatra. Kota Banda Aceh memiliki luas 61,36 km<sup>2</sup>. Kota Banda Aceh berbatasan dengan sejumlah wilayah, sebelah utara berbatasan dengan Selat Malaka, sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Aceh Besar, sebelah barat berbatasan dengan Samudera Hindia, dan di sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Aceh Besar. Kota Banda Aceh dibangun oleh Sultan Johan Syah pada Jumat, tanggal 1 Ramadhan 601 H (22 April 1205 M). Saat ini, kota Banda Aceh berusia 817 tahun. Berdasarkan data BPS, jumlah penduduk Banda Aceh pada tahun 2020 sebanyak 252.899 jiwa (bandaacehkota.go.id, diakses pada 28 Januari 2023). Kota Banda Aceh secara administratif terdiri dari 9 kecamatan dan 90 desa dengan Kecamatan sebagai berikut:

1. Baiturrahman, luas wilayah 455 km<sup>2</sup>
2. Kuta Alam, luas wilayah 1.005 km<sup>2</sup>
3. Meuraxa, luas wilayah 726 km<sup>2</sup>
4. Syiah Kuala, luas wilayah 1.424 km<sup>2</sup>
5. Lueng Bata, luas wilayah 534 km<sup>2</sup>
6. Kuta Raja, luas wilayah 521 km<sup>2</sup>
7. Banda Raya, luas wilayah 479 km<sup>2</sup>

8. Jaya Baru, luas wilayah 378 km<sup>2</sup>
9. Ulee Kareng, luas wilayah 615 km<sup>2</sup>

Mayoritas kota Banda Aceh memeluk agama Islam, tetapi kota Banda Aceh ini juga berkembang agama lainnya, yaitu seperti Hindu, Kristen, Budha, dan lainnya yang hidup berdampingan dengan muslim.

## 4.2 Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah seluruh milenial di kota Banda Aceh yang berusia 26-40 tahun. Peneliti membagikan kuesioner kepada seluruh responden dengan jumlah 270 responden secara *online* melalui *google form*. Karakteristik responden dalam penelitian ini dibagi berdasarkan jenis kelamin, usia responden, pekerjaan responden, kecamatan dan perangkat yang digunakan.

### 4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jumlah responden dan besarnya persentase responden berdasarkan jenis kelamin disajikan pada Tabel 4.1 di bawah ini:

**Tabel 4.1**

#### Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-laki	127	47%
Perempuan	143	53%
<b>Total</b>	<b>270</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Diolah (2023)

Berdasarkan pada tabel diatas diketahui bahwa jumlah responden pria dari total keseluruhan responden adalah 127 orang dengan persentase 47%, sedangkan jumlah responden perempuan adalah 143 orang dengan persentase 53% dari total keseluruhan.

#### 4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Berikut jumlah responden dan besarnya persentase responden berdasarkan usia disajikan pada Tabel 4.2 di bawah ini:

**Tabel 4.2**  
**Karakteristik Responden Berdasarkan Usia**

Usia	Jumlah	Persentase (%)
26-29	229	84,8%
30-34	23	8,5%
35-37	17	6,3%
38-40	1	0,4%
<b>Total</b>	<b>270</b>	<b>100%</b>

*Sumber: Data Diolah (2023)*

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat dilihat bahwa masyarakat di kota Banda Aceh yang mengisi kuesioner paling banyak adalah masyarakat berusia 26-29 tahun yaitu 229 responden dengan persentase sebesar 84,8%. Selanjutnya usia 30-34 tahun sebanyak 23 responden dengan persentase 8,5%. Usia 35-37 sebanyak 17 responden dengan persentase 6,3% dan terakhir usia 38-40 sebanyak 1 responden dengan persentase 0.4%.

### 4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Berikut jumlah responden dan besarnya persentase responden berdasarkan pekerjaan disajikan pada Tabel 4.3 di bawah ini:

**Tabel 4.3**  
**Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Responden**

<b>Pekerjaan</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Presentase (%)</b>
Pegawai Negeri Sipil (PNS)	7	2,6%
Karyawan Honorer	76	28,1%
Wiraswasta	128	47,4%
Lainnya	59	21,9%
<b>Total</b>	<b>270</b>	<b>100%</b>

*Sumber : Data Diolah (2023)*

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas, diketahui bahwa masyarakat di kota Banda Aceh yang paling banyak mengisi kuesioner ini terdapat pada responden yang bekerja sebagai wiraswasta yaitu sebanyak 128 responden dengan persentase 47,4%. Responden yang bekerja sebagai karyawan honorer sebanyak 76 responden dengan persentase 28,1%. Selanjutnya responden yang bekerja lainnya sebanyak 59 dengan persentase 21,9% dan yang bekerja sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS) sebanyak 7 responden dengan persentase 2,6%.

### 4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Kecamatan

Berikut jumlah responden dan besarnya persentase responden berdasarkan kecamatan disajikan pada Tabel 4.4 di bawah ini:

**Tabel 4.4**  
**Karakteristik Responden Berdasarkan Kecamatan**

<b>Kecamatan</b>	<b>Jumlah Responden</b>	<b>Presentase (%)</b>
Kuta Alam	46	17%
Syiah Kuala	35	13%
Baiturrahman	35	13%
Ulee Kareng	29	10,7%
Meuraxa	28	10,4%
Jaya Baru	28	10,4%
Banda Raya	27	10%
Lueng Bata	26	9,6%
Kuta Raja	16	5,9%
<b>Total</b>	<b>270</b>	<b>100%</b>

*Sumber: Data Diolah(2023)*

Berdasarkan Tabel 4.4 diatas diketahui bahwa responden berasal dari kecamatan Kuta Alam sebanyak 46 responden, dengan persentase 17%. Selanjutnya Kecamatan Syiah Kuala sebanyak 35 responden dengan persentase 13%, Kecamatan Baiturrahman sebanyak 35 responden dengan persentase 13,%, Kecamatan Ulee Kareng sebanyak 29 responden dengan persentase 10,7%, Kecamatan Meuraxa sebanyak 28 responden dengan persentase 10,4%, Kecamatan Jaya Baru sebanyak 28 responden dengan persentase 10,4%, Kecamatan Banda Raya sebanyak 27 responden dengan persentase 10%, Kecamatan Lueng Bata sebanyak 26 responden dengan persentase 9,6%, dan Kecamatan Kuta Raja sebanyak 16 responden dengan persentase 5,9%.

## 2.2.5 Perangkat yang biasa digunakan untuk mengakses internet

Jumlah responden berdasarkan perangkat internet yang digunakan pada tabel 4.5 dibawah ini:

**Tabel 4.5**  
**Perangkat Internet yang digunakan**

Perangkat Internet	Jumlah Responden	Persentase (%)
Handphone	266	98,5 %
Tab	3	1,1 %
Laptop	1	0,4 %
Lainnya	-	-
Total	270	100%

Sumber: Data Diolah 2023

Berdasarkan Tabel 4.5 diatas dapat diketahui bahwa pengguna *handphone* berjumlah 266 responden dengan persentase 98,5%, pengguna *tab* berjumlah 3 responden dengan persentase 1,1% dan pengguna laptop berjumlah 1 responden dengan persentase 0,4%.

## 4.3 Hasil Penelitian

### 4.3.1 Statistik Deskriptif

Pada variabel manfaat ( $X_1$ ), kemudahan ( $X_2$ ), keamanan ( $X_3$ ), minat penggunaan *e-money* ( $Y$ ) ditentukan dengan ketentuan jika nilai rata-rata atau mean lebih besar dari standar deviasi maka penyebaran data dapat dikatakan berdistribusi normal atau tidak menyebabkan bias.

**Tabel 4.6**  
**Statistik Deskriptif**

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Persepsi Manfaat ( $X_1$ )	270	6	20	16,14	2,652
Persepsi Kemudahan ( $X_2$ )	270	6	20	15,81	2,801
Persepsi Keamanan ( $X_3$ )	270	6	15	12,14	1,727
Minat Penggunaan (Y)	270	9	20	16,79	2,530
Valid N (Listwise)	270				

Sumber: Data diolah (2023)

Pada tabel diatas menjelaskan tentang statistik deskriptif pada setiap variabel yang terlibat pada penelitian ini:

1. Pada variabel manfaat ( $X_1$ ) dapat diketahui bahwa nilai minimumnya sebesar 6, nilai maksimumnya sebesar 20 dengan nilai rata-rata 16,14, sedangkan nilai standar deviasinya adalah 2,652. Pada variabel ini membuktikan bahwa nilai rata-rata lebih besar dibandingkan nilai standar deviasi dan memperlihatkan bahwa hal tersebut sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa standar deviasi memiliki penyimpangan yang sangat tinggi sehingga penyebaran data menunjukkan hasil yang normal dan tidak menyebarkan bias pada data.
2. Pada variabel kemudahan ( $X_2$ ) dapat diketahui bahwa nilai minimumnya sebesar 6, nilai maksimumnya sebesar 20 dengan nilai rata-rata 15,81, sedangkan nilai standar deviasinya adalah 2,801. Pada variabel ini membuktikan bahwa nilai rata-rata lebih besar dibandingkan nilai standar deviasi dan memperlihatkan bahwa hal tersebut sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa standar deviasi

memiliki penyimpangan yang sangat tinggi sehingga penyebaran data menunjukkan hasil yang normal dan tidak menyebarkan bias pada data.

3. Pada variabel keamanan ( $X_3$ ) dapat diketahui bahwa nilai minimumnya sebesar 6, nilai maksimumnya sebesar 15 dengan nilai rata-rata 12,14, sedangkan nilai standar deviasinya adalah 1,727. Pada variabel ini membuktikan bahwa nilai rata-rata lebih besar dibandingkan nilai standar deviasi dan memperlihatkan bahwa hal tersebut sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa standar deviasi memiliki penyimpangan yang sangat tinggi sehingga penyebaran data menunjukkan hasil yang normal dan tidak menyebarkan bias pada data.
4. Pada variabel minat (Y) dapat diketahui bahwa nilai minimumnya sebesar 9, nilai maksimumnya sebesar 20 dengan nilai rata-rata 16,79, sedangkan nilai standar deviasinya adalah 2,530. Pada variabel ini membuktikan bahwa nilai rata-rata lebih besar dibandingkan nilai standar deviasi dan memperlihatkan bahwa hal tersebut sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa standar deviasi memiliki penyimpangan yang sangat tinggi sehingga penyebaran data menunjukkan hasil yang normal dan tidak menyebarkan bias pada data.

## 4.4 Uji Instrumen

### 4.4.1 Hasil Uji Validitas

Uji validitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur apakah butiran pertanyaan yang ada pada kuesioner tersebut sudah valid, artinya kuesioner yang diberikan mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. nilai validitas akan dicari dengan taraf kesalahan sebesar 0,05 atau 5% yang berarti jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka kuesioner yang digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian telah valid.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji Validitas**

Variabel Manfaat ( $X_1$ )	R hitung	R tabel	Keterangan
Pertanyaan 1	0,723	0,119	Valid
Pertanyaan 2	0,895		Valid
Pertanyaan 3	0,909		Valid
Pertanyaan 4	0,793		Valid
Variabel Kemudahan ( $X_2$ )	R hitung	R tabel	Keterangan
Pertanyaan 1	0,715	0,119	Valid
Pertanyaan 2	0,871		Valid
Pertanyaan 3	0,911		Valid
Pertanyaan 4	0,846		Valid
Variabel Keamanan ( $X_3$ )	R hitung	R tabel	Keterangan
Pertanyaan 1	0,891	0,119	Valid
Pertanyaan 2	0,900		Valid

Pertanyaan 3	0,892		Valid
Variabel Minat (Y)	R hitung	R tabel	Keterangan
Pertanyaan 1	0,648	0,119	Valid
Pertanyaan 2	0,898		Valid
Pertanyaan 3	0,912		Valid
Pertanyaan 4	0,876		Valid

*Sumber: Data Diolah (2023)*

Berdasarkan Tabel 4.6 diatas diketahui bahwa pertanyaan dalam semua variabel yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan valid. Hal ini diketahui bahwa perbandingan setiap nilai r hitung dengan r tabel hasilnya memperlihatkan bahwa r hitung lebih besar dari r tabel sehingga mendapatkan nilai yang valid.

#### **4.4.2 Hasil Uji Reliabilitas**

Untuk menguji seberapa andal hasil dari suatu pengukuran itu dapat dipercaya maka diperlukan uji reliabilitas. Untuk mengukur reliabilitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji statistik *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ), jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 maka suatu variabel baru dapat dikatakan reliabel.

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Minimal Cronbach Alpha	Cronbach Alpha	Keterangan
Manfaat ( $X_1$ )	0,60	0,849	Reliabel
Kemudahan ( $X_2$ )		0,856	Reliabel
Keamanan ( $X_3$ )		0,873	Reliabel
Minat (Y)		0,861	Reliabel

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 4.8 diatas dapat dilihat nilai *Cronbach Alpha* variabel Manfaat ( $X_1$ ) yaitu sebesar 0,849, nilai variabel kemudahan ( $X_2$ ) yaitu sebesar 0,856, nilai variabel keamanan ( $X_3$ ) adalah sebesar 0,873 dan nilai variabel minat penggunaan *e-money* (Y) yaitu sebesar 0,861. Ini memperlihatkan bahwa nilai *Cronbach Alpha* tiap-tiap variabel lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen pertanyaan yang digunakan sebagai indikator pada seluruh variabel merupakan alat ukur yang reliabel atau konsisten.

## 4.5 Uji Asumsi Klasik

### 4.5.1 Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah ada variabel pengganggu yang memiliki distribusi normal atau tidak yang dilakukan oleh regresi. Pengujian normalitas data menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* dalam program SPSS.

**Tabel 4.9**  
**Kolmogorov-Smirnov**

		Unstandardized Residual
N		270
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.13634751
Most Extreme Differences	Absolute	.043
	Positive	.044
	Negative	-.043
Test Statistic		.043
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 4.9 diatas setelah dilakukan Uji Normalitas dengan menggunakan *statistic Kolmogorov-Smirnov*, dengan nilai *Kolmogorov* sebesar 0,200 dan nilai signifikansinya sebesar 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan dapat disimpulkan bahwa ketentuan data yang digunakan berdistribusi normal dikarenakan menerima kualifikasi nilai signifikan.

#### 4.5.2 Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel bebas (independen), apabila nilai *tolerance* < 0,10 atau VIF >10 maka terdapat multikolinieritas, sehingga variabel tersebut harus dibuang. Namun apabila nilai *tolerance* > 0,10 dan VIF <10 maka variabel tersebut tidak terjadi multikolinieritas.

**Tabel 4.10**  
**Hasil Uji Multikolinieritas**

Variabel	Tolerance	VIF
Manfaat ( $X_1$ )	0,641	1,560
Kemudahan ( $X_2$ )	0,616	1,624
Keamanan ( $X_3$ )	0,922	1,084

*Sumber : Data diolah (2023)*

Berdasarkan Tabel 4.10 diatas tidak terjadi multikolinieritas dikarenakan nilai *tolerance*  $> 0,10$  yaitu variabel manfaat sebesar  $0,641 > 0,10$ , variabel kemudahan sebesar  $0,616 > 0,10$ , variabel keamanan sebesar  $0,922 > 0,10$ , sehingga dapat dikatakan nilai tolerance lebih besar dari  $0,10$ . Sedangkan nilai VIF  $< 10$  pada variabel manfaat sebesar  $1,560 < 10$ , variabel kemudahan sebesar  $1,624 < 10$  dan variabel keamanan sebesar  $1,084 < 10$  nilai tersebut lebih kecil dari  $10$ . Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap variabel independen tidak terjadi multikolinieritas.

#### 4.5.3 Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan uji glejser. Dalam uji glejser, jika variabel independen signifikan secara statistis mempengaruhi variabel dependen maka ada indikasi terjadi heteroskedastisitas. Model regresi tidak mengandung adanya heteroskedastisitas jika probabilitas signifikansinya diatas tingkat kepercayaan 5%.

**Tabel 4.11**  
**Hasil Uji Heteroskedastisitas**

Variabel	Sig
Manfaat ( $X_1$ )	0,754
Kemudahan ( $X_2$ )	0,206
Keamanan ( $X_3$ )	0,493

*Sumber: Data diolah (2023)*

Berdasarkan Tabel 4.11 diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi variabel manfaat ( $X_1$ ) sebesar  $0,754 > 0,050$ , kemudian nilai signifikansi variabel kemudahan ( $X_2$ ) sebesar  $0,206 > 0,050$  dan pada variabel keamanan ( $X_3$ ) nilai signifikansinya sebesar  $0,493 > 0,050$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak terjadi heteroskedastisitas.

#### **4.6 Analisis Regresi Linear Berganda**

Uji regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel bebas yaitu manfaat, kemudahan, dan keamanan berpengaruh terhadap variabel terikat yaitu minat.

**Tabel 4.12**  
**Analisis Regresi Linear Berganda**

Variabel	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig
	B	Std Error	Beta	
Constant	6.150	1.142		0,000
Manfaat ( $X_1$ )	0,288	0,062	0,302	0,000
Kemudahan ( $X_2$ )	0,211	0,060	0,234	0,000
Keamanan ( $X_3$ )	0,212	0,079	0,144	0,008

*Sumber: Data diolah (2023)*

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

$$Y = 6,150 + 0,288 X_1 + 0,211 X_2 + 0,212 X_3 + e$$

- a) Berdasarkan persamaan regresi menunjukkan bahwa konstanta mempunyai nilai sebesar 6,150 yang artinya apabila variabel manfaat, kemudahan dan keamanan konstan atau tetap maka minat pengguna uang elektronik sebesar 6,150.
- b) Berdasarkan perhitungan uji regresi linear berganda koefisien manfaat ( $X_1$ ) bernilai sebesar 0,288 artinya apabila mengalami kenaikan sebesar 1 satuan dengan variabel bebas lain konstan atau tetap maka akan meningkatkan minat penggunaan uang elektronik sebesar 0,288.
- c) Berdasarkan perhitungan uji regresi linear berganda koefisien kemudahan ( $X_2$ ) bernilai sebesar 0,211 artinya apabila mengalami kenaikan sebesar 1 satuan dengan variabel bebas lain konstan atau tetap maka akan meningkatkan minat penggunaan uang elektronik sebesar 0,211.
- d) Berdasarkan perhitungan uji regresi linear berganda koefisien keamanan ( $X_3$ ) bernilai sebesar 0,212 artinya apabila mengalami kenaikan sebesar 1 satuan dengan variabel bebas lain konstan atau tetap maka akan meningkatkan minat sebesar 0,212.

## 4.7 Uji Hipotesis

### 4.7.1 Uji t (Uji Parsial)

Pengujian uji t ditentukan dengan ketentuan pengujian yang digunakan adalah dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  berdasarkan signifikan 0,050 dan 2 sisi dengan derajat kebebasan  $df = n-k-1=270-3-1=264$  ( $n$  adalah jumlah data dan  $k$  adalah variabel independen), sehingga  $t_{tabel}$  yang diperoleh dari tabel statistik adalah sebesar 1,969. Apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima sedangkan apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Secara parsial dapat dijelaskan pada tabel 4.13.

**Tabel 4.13**  
**Hasil Uji t**

Variabel	t hitung	t tabel	Signifikan
Constant	5,383	1,969	0,000
Manfaat ( $X_1$ )	4,663		0,000
Kemudahan ( $2$ )	3,548		0,000
Keamanan ( $3$ )	2,680		0,008

Sumber: Data Diolah (2023)

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel} = H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima, yaitu variabel bebas tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel} = H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yaitu variabel bebas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

- a) Hasil dari uji t variabel manfaat ( $X_1$ ) diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4,663 dengan nilai signifikan sebesar 0,000. Nilai signifikan  $0,000 < 0,050$ . Dengan demikian,  $t_{hitung}$  (4,663)  $> t_{tabel}$  (1,984). Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara variabel manfaat ( $X_1$ ) terhadap minat penggunaan uang elektronik.
- b) Hasil dari uji t variabel kemudahan ( $X_2$ ) diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,548 dengan nilai signifikan sebesar 0,000. Nilai signifikan  $0,000 < 0,050$  dengan menggunakan signifikan ( $\alpha$ ) 0,050. Dengan demikian,  $t_{hitung}$  (3,548)  $> t_{tabel}$  (1,969). Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara variabel kemudahan ( $X_2$ ) terhadap minat penggunaan uang elektronik.
- c) Hasil dari uji t variabel keamanan ( $X_3$ ) diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,680 dengan nilai signifikan sebesar 0,008. Nilai signifikan  $0,008 < 0,050$  dengan menggunakan signifikan ( $\alpha$ ) 0,050. Dengan demikian,  $t_{hitung}$  (2,680)  $> t_{tabel}$  (1,969). Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara variabel keamanan ( $X_3$ ) terhadap minat penggunaan uang elektronik.

#### 4.7.2 Uji F (Simultan)

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah variabel manfaat, kemudahan dan keamanan secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik. F tabel  $df_1 = k - 1 = 3 - 1 = 2$ , F tabel  $df_2 = n - k - 1 = 270 - 3 - 1 = 266$  maka F tabel 3,03. Berdasarkan pengujian yang dilakukan didapatkan hasil uji F sebagai berikut.

**Tabel 4.14**  
**Hasil Uji F**

Model	Sum Of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
Regression	493.830	3	164.610	35.665	0,000
Residual	1227.711	266	4.615		
Total	1721.541	269			

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 4.14 variabel manfaat, kemudahan dan keamanan berpengaruh secara simultan atau secara bersama-sama karena  $f_{hitung}$  dan  $f_{tabel}$   $35,665 > 3,03$  dengan tingkat signifikan lebih kecil dari 0,05 yaitu  $0,000 < 0,050$ . Sehingga dapat disimpulkan variabel manfaat, kemudahan dan keamanan berpengaruh secara bersama-sama dan signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik, atau dengan kata lain hipotesis  $H_a$  diterima.

### 4.7.3 Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh kontribusi variabel independen dengan variabel dependen. Nilai koefisien determinasi ditentukan dengan *R square*. Berikut berdasarkan tabel 4.15.

**Tabel 4.15**  
**Hasil Uji Determinasi**  
**Model Summary<sup>b</sup>**

<b>Model</b>	<b>R</b>	<b>R Square</b>	<b>Adjusted R Square</b>	<b>Std. Error Of the Estimate</b>
1	.536 <sup>a</sup>	.287	.287	2.148

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 4.15 di atas, dapat diketahui nilai koefisien determinasi atau *R square* pada tabel diatas adalah 0,287 atau 28,7% artinya variabel manfaat, kemudahan dan keamanan berpengaruh sebesar 0,287 atau 28,7% terhadap minat penggunaan uang elektronik pada genetasi milenial di kota Banda Aceh. Sedangkan sisanya 71,3% dipengaruhi oleh variabel persepsi resiko, promosi fitur layanan dan lain sebagainya.

## 4.8 Hasil Pembahasan

### 4.8.1 Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik

Berdasarkan hasil penelitian variabel manfaat ( $X_1$ ) secara parsial berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik pada milenial di kota Banda Aceh. Diketahui nilai sig pada variabel manfaat ( $X_1$ ) terhadap minat penggunaan sebesar  $0,000 < 0,050$  dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,663 > 1,969$ . Hal ini menunjukkan adanya pengaruh antara variabel manfaat ( $X_1$ ) terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh (Y).

Hasil penelitian ini mendukung teori TAM (*Technology Acceptance Model*) yang diperkenalkan oleh Davis (1989), dimana dalam teori TAM mengasumsikan bahwa penerimaan seseorang atas teknologi informasi dipengaruhi oleh variabel persepsi manfaat (Pratama & Saputra, 2019). Hal ini mengidentifikasi bahwa persepsi manfaat memiliki pengaruh terhadap minat generasi milenial di kota Banda Aceh dalam menggunakan uang elektronik. Hal ini dapat diartikan bahwa minat generasi milenial di kota Banda Aceh dalam menggunakan uang elektronik itu sangat dipengaruhi oleh persepsi mereka terhadap manfaat yang dirasakan, persepsi manfaat ini dapat disimpulkan bahwa seseorang akan menggunakan suatu teknologi itu dapat memberikan pengaruh positif dan dapat meningkatkan kinerjanya. Hal ini berimplikasi terhadap para penerbit uang elektronik terus mengembangkan

fasilitas pelayanannya agar dapat memberikan keyakinan kepada masyarakat dengan menggunakan uang elektronik ini dapat memberikan manfaat dengan meningkatkan kinerja pengguna semakin efisien, efektif, dan produktif. Semakin tinggi manfaat yang dirasakan maka akan semakin meningkat minat dalam penggunaan uang elektronik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratama & Suputra (2019) menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan uang elektronik. Penelitian yang dilakukan Vhistika (2017) mengatakan juga bahwa manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Hal ini berarti semakin besar persepsi manfaat akan meningkatkan minat untuk menggunakan uang elektronik. Responden merasa dengan menggunakan uang elektronik dalam kegiatan sehari-hari akan meningkatkan produktivitas, membantu kinerja menjadi lebih efisien, dan sangat membantu dalam aktivitas transaksi pembayaran.

#### **4.8.2 Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik**

Berdasarkan hasil penelitian variabel kemudahan ( $X_2$ ) secara parsial berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik pada milenial di kota Banda Aceh. Diketahui nilai sig pada variabel kemudahan ( $X_2$ ) terhadap minat penggunaan sebesar  $0,000 < 0,050$  dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,548 > 1,969$ . Hal ini

menunjukkan adanya pengaruh antara variabel kemudahan ( $X_2$ ) terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh (Y). Berdasarkan hasil penelitian ini mengidentifikasi persepsi kemudahan memiliki pengaruh terhadap minat generasi milenial di kota Banda Aceh dalam menggunakan uang elektronik. Hal ini dapat diartikan bahwa minat generasi milenial di kota Banda Aceh dalam menggunakan uang elektronik itu sangat dipengaruhi oleh persepsi mereka terhadap kemudahan, artinya bahwa uang elektronik harus mempunyai syarat kemudahan dalam penggunaannya, dimana semakin mudah uang elektronik dioperasikan maka semakin sering uang elektronik digunakan. Responden akan merasa nyaman apabila layanan uang elektronik mudah dipelajari, mudah digunakan dan sesuai dengan apa yang diinginkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Priambodo dan Prabawani (2016) persepsi kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel minat menggunakan uang elektronik. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan et al., (2016) menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*. Semakin tinggi kemudahan yang digunakan dan mudah dipahami maka semakin tinggi minat untuk menggunakan layanan uang elektronik tersebut.

### 4.8.3 Pengaruh Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik

Berdasarkan hasil penelitian variabel keamanan ( $X_3$ ) secara parsial berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik pada milenial kota Banda Aceh. Diketahui nilai sig pada variabel keamanan ( $X_3$ ) terhadap minat penggunaan sebesar  $0,008 < 0,050$  dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,680 > 1,969$ . Hal ini menunjukkan adanya pengaruh antara variabel keamanan ( $X_3$ ) terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di Kota Banda Aceh (Y). Berdasarkan penelitian ini mengidentifikasi bahwa generasi milenial di kota Banda Aceh merasa bahwa keamanan yang ada pada uang elektronik terjamin saat bertransaksi, uang elektronik memberikan keamanan kepada penggunanya. Artinya semakin baik keamanan yang dirasakan maka pengguna akan merasa semakin nyaman, aman, dan percaya untuk menggunakannya, serta semakin tinggi minat untuk menggunakan uang elektronik.

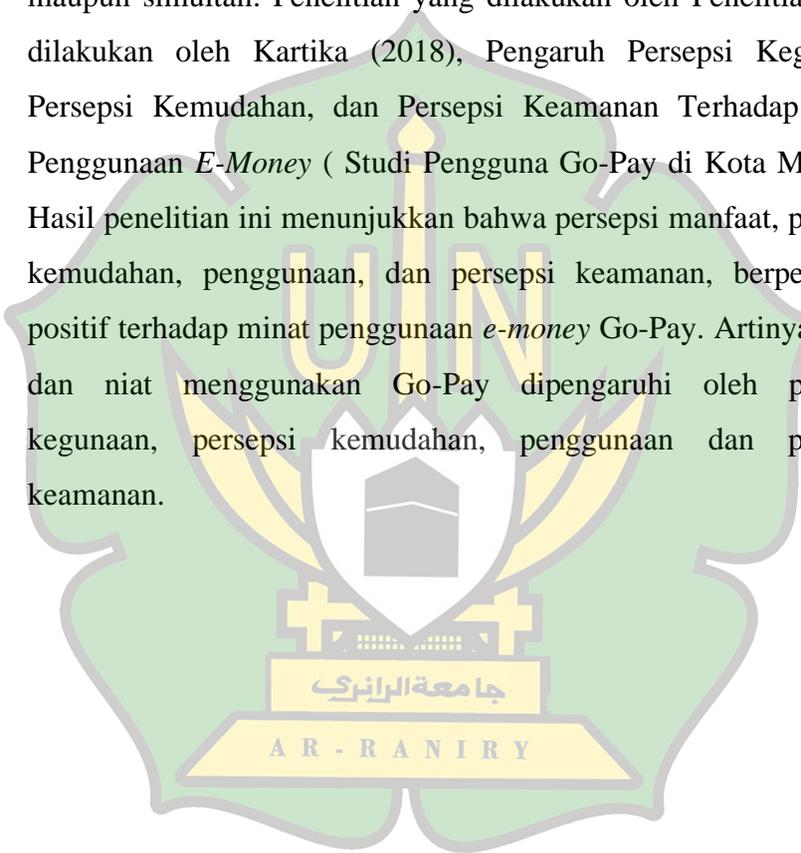
Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Utami & Kusumawati 2017) keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money*. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Ardiani, 2021) persepsi keamanan juga mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli ulang. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasa saldo mereka terlindungi dengan baik, *e-money* memberikan keamanan kepada penggunanya.

#### 4.8.4 Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik

Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa persepsi manfaat, kemudahan dan keamanan berpengaruh secara bersama-sama terhadap minat penggunaan uang elektronik. Hal ini dapat ditunjukkan melalui hasil penelitian yaitu untuk variabel manfaat ( $X_1$ ) sebesar  $t_{hitung} (4,663) > t_{tabel} (1,969)$ , kemudian variabel kemudahan ( $X_2$ ) sebesar  $t_{hitung} (3,548) > t_{tabel} (1,969)$  dan untuk variabel keamanan ( $X_3$ ) sebesar  $t_{hitung} (2,680) > t_{tabel} (1,969)$  sama-sama penting dan dapat mempengaruhi minat penggunaan uang elektronik. Hal yang sama juga dapat dibuktikan dengan hasil pengujian simultan karena  $f_{hitung} > f_{tabel}$  atau  $35,665 > 3,03$  terhadap minat penggunaan uang elektronik ( $Y$ ). Yang artinya manfaat, kemudahan dan keamanan berpengaruh secara bersama-sama terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh. Hasil nilai koefisien determinasi atau  $R^2$  adalah 0,287 atau 28,7% artinya variabel manfaat, kemudahan dan keamanan berpengaruh sebesar 0,287 atau 28,7% terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh. Sedangkan sisanya 71,3% dipengaruhi oleh variabel yang tidak terdapat pada penelitian ini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Inayah (2020), dengan judul Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan, dan Promosi Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Pada Masyarakat (Studi Kasus di

Wilayah Kota Purwokerto). Hasil penelitian ini menunjukkan persepsi kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, dan promosi berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada masyarakat di Purwokerto, baik secara parsial maupun simultan. Penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Kartika (2018), Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money* ( Studi Pengguna Go-Pay di Kota Malang). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan, penggunaan, dan persepsi keamanan, berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-money* Go-Pay. Artinya minat dan niat menggunakan Go-Pay dipengaruhi oleh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, penggunaan dan persepsi keamanan.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan penjelasan yang diperoleh tentang pengaruh persepsi manfaat, kemudahan, dan keamanan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di Kota Banda Aceh, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Variabel persepsi manfaat ( $X_1$ ) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh. Diketahui nilai sig pada variabel persepsi manfaat ( $X_1$ ) terhadap minat sebesar  $0,000 < 0,050$  dan  $t_{hitung} 4,663 > t_{tabel} 1,969$ . Maka terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh.
2. Variabel kemudahan ( $X_2$ ) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di Kota Banda Aceh. Diketahui nilai sig pada variabel kemudahan ( $X_2$ ) terhadap minat sebesar  $0,000 < 0,050$   $t_{hitung} 3,548 > t_{tabel} 1,969$ . Maka terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh.

3. Variabel keamanan ( $X_3$ ) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di Kota Banda Aceh. Diketahui nilai sig pada variabel keamanan ( $X_3$ ) terhadap minat sebesar  $0,008 < 0,050$   $t_{hitung} 2,680 > t_{tabel} 1,969$ . Maka terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh.
4. Variabel persepsi manfaat ( $X_1$ ), kemudahan ( $X_2$ ), dan keamanan ( $X_3$ ) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh. Nilai  $f_{hitung} 35,665 > f_{tabel} 3,02$  dan nilai signifikan  $0,000 < 0,050$ . Hasil nilai koefisien determinasi atau *R square* adalah  $0,287$  atau  $28,7\%$  artinya variabel manfaat, kemudahan, dan keamanan berpengaruh sebesar  $0,287$  atau  $28,7\%$  terhadap minat penggunaan uang elektronik pada milenial di kota Banda Aceh. Sedangkan sisanya  $71,3\%$  dipengaruhi oleh variabel yang tidak terdapat pada penelitian ini.

## 5.2 Saran

Adapun saran dari penelitian ini adalah

### 1. Saran Akademis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan pengetahuan tentang Uang Elektronik (*E-Money*) dan menjadi acuan bagi peneliti lainnya mengenai pengaruh persepsi manfaat, kemudahan, dan keamanan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada generasi milenial di kota Banda Aceh.
- b. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk menambah jumlah sampel, menambahkan variabel-variabel lain, dan menambahkan teori yang digunakan.

### 2. Saran Praktis

#### a. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat kota Banda Aceh disarankan agar masyarakat dapat lebih berpartisipasi dalam kemajuan teknologi dan ikut serta dalam pemanfaatan uang elektronik sebagai salah satu bentuk kemajuan teknologi dalam membantu masyarakat itu sendiri untuk melakukan transaksi di kehidupan sehari-harinya.

#### b. Bagi Penyedia Layanan Uang Elektronik

1. Dilihat dari nilai rata-rata variabel persepsi manfaat, indikator mengurangi waktu dalam bertransaksi dibawah nilai rata-rata variabel, sehingga untuk meningkatkan minat dalam menggunakan layanan uang elektronik dapat dilakukan dengan memperbaiki jaringan yang terkadang error atau server yang terkadang susah terbaca.
2. Dilihat dari nilai rata-rata variabel kemudahan, indikator menjadi terampil dibawah nilai rata-rata variabel, sehingga untuk meningkatkan minat dalam menggunakan uang elektronik dapat dilakukan dengan memperbaiki fitur sesuai yang dibutuhkan masyarakat serta dengan kemudahan akses informasi pada sistem layanan uang elektronik sehingga menimbulkan minat untuk menggunakan uang elektronik.
3. Dilihat dari nilai rata-rata variabel keamanan, indikator percaya bahwa keamanan uang yang ada di alat elektronik terjamin pada saat transaksi dibawah nilai rata-rata variabel, sehingga untuk meningkatkan minat dalam menggunakan layanan uang elektronik dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas keamanan pada sistem uang elektronik.

## DAFTAR PUSTAKA

- acehsatu.com. (2022,31,May). Selama Tahun 2022 Transaksi Uang Elektronik di Aceh Capai Rp613,70 Miliar. Diakses pada tanggal 14 Oktober 2022.dari <https://acehsatu.com/selama-tahun-2022-transaksi-ang-elektronik-di-aceh-capai-rp61370-miliar/?amp>
- Ahmad & Pambudi, B. S. (2014). “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan Dan Ketersediaan Fitur Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi Pada Program Layanan Internet Banking BRI).” *Jurnal Studi Manajemen*, 8 (1): 1-11.
- Ajaib.co.id. (2020,16, Agustus). Pertumbuhan dan Perkembangan Uang Elektronik di Indonesia. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2022, dari <https://ajaib.co.id/pertumbuhan-dan-perkembangan-uang-elektronik-di-indonesia/>.
- Andriyano, Y. (2014). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Rekening Ponsel (Studi Kasus Pada Nasabah CIMB Niaga Daerah Istimewah Yogyakarta). *Jurnal Profita Edisi 2*.
- Amin G. & Rahmawati F. (2018). *Analisis perbandingan Organizational Commitment Generasi X dan Y Industri Manufactur di Kawasan Jababek Bekasi*.
- Ardiani, R. F. (2021). *Pengaruh Persepsi Keamanan, Kemudahan, Penggunaan, Kepercayaan Marketplace, Dan Pengalaman Berbelanja Terhadap Minat Beli Ulang Aplikasi Shopee (Studi Terhadap Seluruh Mahasiswa UPN “Veteran” Yogyakarta)*. Skripsi : Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Yogyakarta.
- Arifin, H. S., Fuady, I., & Kurwarno. (2017). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Mahasiswa Untirta Terhadap Keberadaan Perda Syariah Di Kota Serang.

*Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 21 (1), 88-100.

Arles, p. (2022). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan dan Pengalaman Terhadap Minat Generasi Z Menggunakan Sitem Pembayaran E-Wallet*. Skripsi : Program Studi Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Yayasan Keluarga Pahlawan Negara Yogyakarta.

Asrori, M. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Bahar, A., & Sjahrudin, H. (2015). Pengaruh Kualitas Produk Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Dan Minat Beli Ulang. *Jurnal Organisasi Dan Manajemen*, 3, 14-29.

bi.go.id. (2018, 07, Mai). Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2022, dari <https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/PBI-200618.aspx>.

Budiman, S. J. (2019). *Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease To Use, Perceived Risk dan Attitude Terhadap Intention To Use Pada Mahasiswa Calon Pengguna E money Gopay di Surabaya*. Undergraduate thesis, Widya Mandala Catholic University Surabaya.

databoks. Katadata.co.id (2022,03,Juni). Proporsi Jumlah Transaksi Belanja Online Berdasarkan Kelompok Umur (2020-2021). Diakses pada 14 Oktober 2022. Dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/03/riset-milenial-paling-gemar-belanja-online-saat-pandemi>.

databoks.katadata.co.id. (2022,13, Juni). Konten Internet yang Sering Diakses Masyarakat Indonesia (2021-2022). Diakses pada tanggal 14 Oktober 2022, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/>

06/13/ini-deretan-konten-internet-paling-sering-diakses-warga-ri.

- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, and User Acceptance Of Information Technology*, *MIS Quarterly*. Manajement Information System Research Center, University Of Minnesota.
- Edo, R., B. & Fitrie.,A. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Daya Tarik Promosi Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menggunakan E-Money Di Kota Semarang. *Jurnal JEB*, 14(3), 143-148.
- Fatmawati, E. (2015). Technology Acceptance Model (Tam) Untuk Menganalisis Penerimaan Terhadap Sistem Informasi Perpustakaan. *Jurnal Iqra'*. 9(1), 1-13.
- Furi, R., Nur, H., Siti, A.. (2020). Pengaruh Keamanan, Kemudahan, Kepercayaan dan Pengalaman Berbelanja terhadap Minat Beli Ulang pada Situs Jual Beli Shopee”, *Jurnal Riset Manajemen*, 9(2): 96-109.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8 ed)*. Semarang; Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hendarsyah, D. (2016). Penggunaan uang elektronik dan uang virtual sebagai pengganti uang tunai di Indonesia. *IQTISHADUNA. Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 5(1), 1-15.
- Hinati, H. (2019). *Pengaruh Sosial, Kemudahan, Kepercayaan dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Syariah Di Masyarakat DKI Jakarta*. Skripsi : Universitas Islam Negeri Hidayatullah Jakarta.

- Inayah, R. (2020). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemudahan, dan Promosi Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Pada Masyarakat (Studi Kasus di Wilayah Kota Purwokerto)*. Skripsi : Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam IAIN Purwokerto.
- Isman, R. F., & Yusuf, M. SE, M.Ak. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat dan Persepsi resiko Terhadap Penggunaan Sistem Pembayaran Gopay. *Jurnal Akuntansi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta Timur, Indonesia*. Hal 3.
- Itishom, F. M., Martini, S., Novandari, W. (2020). Persepsi manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko dan Persepsi Harga Terhadap Sikap Serta Keputusan Konsumen Menggunakan Go-Pay. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Akuntansi*, 22(4), 514-528.
- Jati, J. N., & Laksito, H. (2012). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Dan Penggunaan Sistem E-Ticket (Studi Empiris pada Biro Perjalanan di Kota Semarang). *Diponegoro Journal Of Accounting*, 1 (2), 1-14.
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Jumlah penduduk (jiwa), 2018-2020. <https://aceh.bps.go.id/indicator/12/55/1/jumlah-penduduk.html>.
- Kartika, A. (2018). *Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money (Studi Pada Pengguna Go-Pay di Kota Malang)*. Skripsi : Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijaya Malang.
- Kartika, A. (2018). *Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money ( Studi Pengguna Go-Pay Di Kota*

Malang). Skripsi : Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya Malang.

Kotler, P. (2007). *Manajemen Pemasaran*. Jilid 2. Edisi 12. PT. Indeks. New Jersey; Jakarta.

Lonardo, A. Y. A., & Arisman, A. (2018). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Kasus Pada Pengguna Go-Pay)*. 1-18.

Manurung, D. G. (2020). *Penggunaan Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Minat Pelaku Pengguna E-Money (OVO) Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas HKBP Nommensen*. Skripsi : Ekonomi Universitas HKBP Nommensen.

Marchelina, D., & Pratiwi, R. (2016). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko dan Fitur Layanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money (studu kasus pada pengguna e-money kata Palembang). *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 1(1): 1-17.

Mardhiyah,A., & Saraswati,A,N. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money di Kalangan Generasi Millennial. *Journal Of Business Administration (JBA)*, 2 (1), 48-58. 2023.

Naumovska, L. (2017). "Marketing communication strategies for Generation Y – Millennials." *Business Management and Strategy*, 8(1).

Nurhaliza, L. S. (2019). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat, Risiko dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Di Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta*. Skripsi : Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Nurhaliza, S, I. (2020) *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat, Resiko Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan E-*

*Money Di Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta. Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia.*

Oktalia (2019) *Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik di Kota Pontianak. Skripsi : Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Pontianak.*

Onibala, T. (2017) *Karakteristik Karyawan Generasi Langgas Menurut Pandangan Para Pemimpin.*

Peraturan.bpk.go.id. Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 Tahun 2014 [https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/135364/peraturan-bi-no-168pbi2014-tahun-2014.](https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/135364/peraturan-bi-no-168pbi2014-tahun-2014)

Prasetya, H. Putra.,S,E. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat, Dan Resiko Pada Minat Penggunaan Uang Elektronik Di Surabaya. *Jurnal Dinamika Ekonomi Dan Bisnis, 17(2), 151-158.*

Pratama, B. A., & Suputra., I. D. G. D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *Jurnal Akuntansi, 27 (2), 927-953.*

Pratama, B. A., Suputra., I. D. G. D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *Jurnal Akuntansi, 27 (2), 927-953.*

Priambodo, S. & Prabawani, B. (2016). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik ( Studi Kasus Pada Masyarakat di Kota Semarang). *Jurnal 5 (2).*

Qulub, A. S. (2019). *Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko Terhadap Minat*

*Menggunakan Layanan E-Money (Studi Kasus Pada Masyarakat Cirebon)*. Skripsi : Universitas Islam Negeri Walisongo.

Rahayu, R. W. (2018). *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 : Universitas Islam Indonesia). Skripsi Yogyakarta : Universitas Islam Indonesia.

Rahmatsyah, D. (2011). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Produk Baru (Studi Kasus E-money kartu Flazz BCA)*. Tesis. Jakarta: Universitas Indonesia.

Ramadhan, A. F., Prasetyo. A. B., & Irviana, L. (2016). Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan E-Money. *Jurnal Dimika Ekonomi & Bisnis*, 13 (2), 131-144.

Rivai, V., Veithzal, A. P., & N, F., (2013) *Bank and Financial Institution Management*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada).

Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020) *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen. Teknik Pendidikan Dan Exkperimen*. Deepublish.

Sati, R.A.S., & Ramaditya, M. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Kasus Pada Konsumen Yang Menggunakan Metland Card). *Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

Sugiyono, A. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung; Alfabeta.

- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono, A. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif* . Bandung; Alfabeta.
- Sulfina, Yuliniar, & Aziz, A. (2021) Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Untuk Menggunakan Uang Elektronik (Shopeepay). *Jurnal JRAK*, 17 (2), 105-113.
- Syahidah, N., A. (2018). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan E-Money Yang Dimoderasi Dengan Kepercayaan*. Skripsi : Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Thepani (2019) *Pengaruh Fitur Layanan, Persepsi Keamanan, Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik (E-Money) (Studi Kasus Pada Masyarakat Di DKI Jakarta)*.
- Ulfi, I. (2020). Tantangan dan Peluang Kebijakan Non-Tunai: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 25(1), 55–65.
- Utami, S. S., & Kusumawati, B. ( 2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Money ( Studi Pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta). *Jurnal Online Muhammadiyah Surabaya*, 14 (2), 29-41.
- Vhistika, Nisa Indira. 2017. *Pengaruh Tingkat Pemahaman E-money dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan E-money (Studi pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau E-money di Wilayah Tanah Abang)*. (Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta).
- Waspada, I. (2012). Percepatan Adopsi Sistem Transaksi Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Aksesibilitas Layanan Jasa

Perbankan. *Jurnal Keuangan dan Perbankan*, 16 (1), 122-131).

Wibowo, S., Dede, R., & Usep, S. (2015). Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Money Card (Studi Pada Pengguna Jasa Commuterline Di Jakarta). *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)*, 6(1).

Yasar, I. N., Handayani, T., & Puspitasari, L. (2022). Persepsi Penggunaan Uang Elektronik QRIS Pada Generasi Milenial di DKI Jakarta. *Jurnal Of Islamic Economics, Finance and Banking*, 6 (1), 1-18.

Zahara, R., Nasution, W., & Asmalidar. (2021). Pengaruh Kemudahan dan Keamanan Terhadap Keputusan Menggunakan E-Money Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Medan. *Jurnal Polimedia*, 24 (1), 39-51.

Zahid, M., Mujtaba, A., & Riaz, A. 2010. Penerimaan Konsumen Perbankan Online. *Jurnal Ekonomi, Keuangan, dan Ilmu Administrasi Eropa*. 27(1): 47.



## LAMPIRAN 1 Kuesioner Penelitian

### Kata Pengantar

Kepada Yth,

Saudara/i responden

Di Banda Aceh

Assalamualaikum wr.wb

Dengan ini saya :

Nama : Nesa Arisa

Nim : 180603137

Jurusan : Perbankan Syariah

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Dengan ini melakukan penelitian dengan judul skripsi **Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik (Studi Pada Milenial di Kota Banda Aceh)**. Penelitian ini merupakan syarat untuk kelulusan di jenjang pendidikan Strata Satu (S1).

Penelitian ini sangat menjaga rahasia dari jawaban maupun identitas responden yang berkaitan dengan hal itu, Saya mohon kepada saudara untuk bersedia mengisi kuesioner ini sesuai dengan pernyataan-pernyataan yang tertera berikut ini. Bantuan saudara sangat saya harapkan demi terlaksananya penelitian ini. Atas bantuan kesediaan saudara dalam mengisi kuesioner ini, saya mengucapkan terima kasih.

## 1. Karakteristik Responden

Berilah tanda silang (X) pada salah satu item jawaban yang sesuai dengan identitas anda:

Nama :

1. Jenis kelamin?
  - a. Laki-laki
  - b. Perempuan
  
2. Pekerjaan saat ini?
  - a. Pegawai Negeri Sipil
  - b. Karyawan Honorer
  - c. Wiraswasta
  - d. Lainnya
  
3. Usia saat ini?
  - a. 26-39
  - b. 30-33
  - c. 34-37
  - d. 38-40
  
4. Apakah saudara pernah bertransaksi menggunakan *e-money*?
  - a. Ya
  
5. Kecamatan/Kota ?
  - a. Kuta Alam
  - b. Syiah Kuala
  - c. Baiturrahman
  - d. Ulee Kareng
  - e. Meuraxa
  - f. Jaya Baru
  - g. Banda Raya
  - h. Lueng Bata
  - i. Kuta Raja
  
6. Perangkat yang biasa digunakan untuk mengakses *internet*?
  - a. *Handphone*
  - b. *Tab*
  - c. Laptop
  - d. Lainnya

## 2. Petunjuk Pengisian Kuesioner

Tujukan tingkat kesetujuan Saudara/i terhadap pernyataan berikut dengan memberi tanda (√) yang sesuai dengan persepsi responden.

Keterangan :

Sangat Setuju	(SS)	=	5
Setuju	(S)	=	4
Ragu-Ragu	(RR)	=	3
Tidak Setuju	(TS)	=	2
Sangat Tidak Setuju	(STS)	=	1

### Daftar Pernyataan

#### 1. Variabel Manfaat (X<sub>1</sub>)

NO	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Menggunakan <i>e-money</i> meningkatkan produktivitas saya					
2.	Menggunakan <i>e-money</i> menjadikan transaksi saya lebih efektif					
3.	Uang elektronik menjadikan transaksi lebih cepat					
4.	Pembayaran dengan menggunakan <i>e-money</i> memungkinkan saya memperoleh manfaat berbagai diskon dan promo yang ditawarkan					

## 2. Variabel Kemudahan

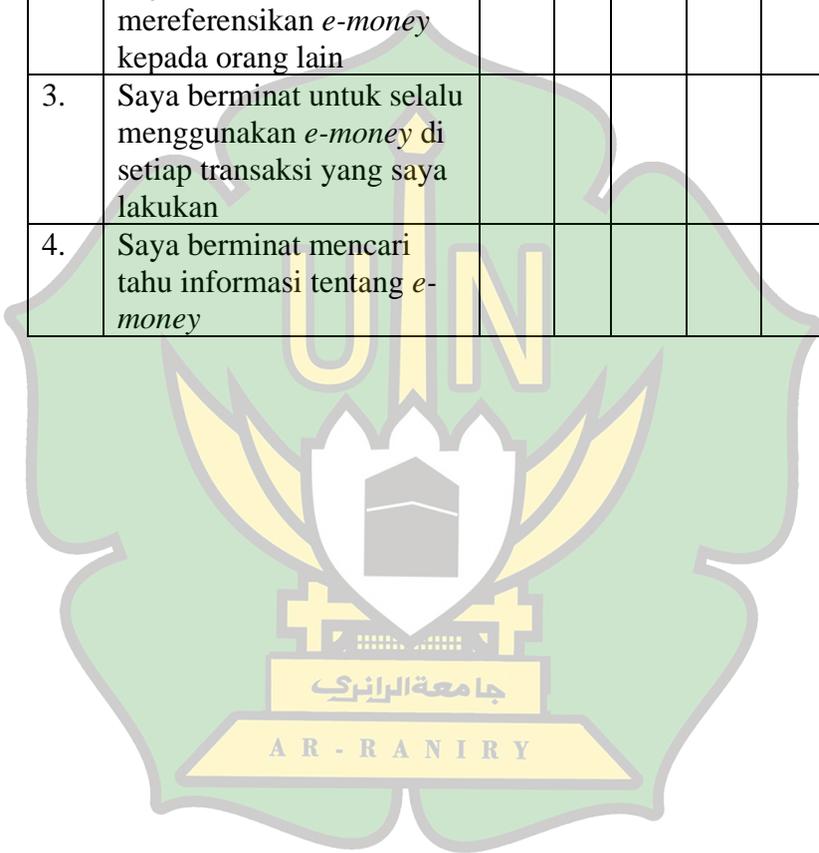
No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Menurut saya <i>e-money</i> sangat mudah untuk dipelajari					
2	Menurut saya <i>e-money</i> mudah digunakan					
3	Menurut saya transaksi menggunakan <i>e-money</i> sangat jelas dan mudah dimengerti					
4	Sangat mudah bagi saya menjadi terampil dalam menggunakan <i>e-money</i>					

## 3. Variabel Keamanan

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya merasa bahwa informasi terkait data pribadi yang saya berikan dapat dipercaya jaminan keamanan oleh <i>e-money</i>					
2	Saya merasa bahwa <i>e-money</i> dapat menawarkan jaminan keamanan secara online dengan baik					
3	Saya merasa bahwa transaksi menggunakan <i>e-money</i> dapat dipercaya keamanannya					

#### 4. Minat Penggunaan *E-money*

No	Pernyataan	SS	S	RR	ST	STS
1.	Saya berminat menggunakan <i>e-money</i>					
2.	Saya berminat mereferensikan <i>e-money</i> kepada orang lain					
3.	Saya berminat untuk selalu menggunakan <i>e-money</i> di setiap transaksi yang saya lakukan					
4.	Saya berminat mencari tahu informasi tentang <i>e-money</i>					



## LAMPIRAN 2: Tabulasi Data

Persepsi Manfaat (X <sub>1</sub> )					Kemudahan (X <sub>2</sub> )				Keamanan (X <sub>3</sub> )			Minat (Y)			
No	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4
1	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4
2	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4
3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4
9	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4
15	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
18	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
19	4	4	5	3	3	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4
20	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5
21	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	3	3	3	3	2	3	3	2	1	2	3	3	4	1	1
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
27	5	1	1	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5

28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
29	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4
30	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4
31	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4
32	4	5	5	2	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5
33	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
34	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
37	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
39	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
40	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4
41	4	5	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3
42	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4
43	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
44	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
45	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4
46	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4
47	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
48	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
49	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
50	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
51	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
52	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
53	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
54	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
55	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
57	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4
58	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4
59	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
60	4	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	5	5	4	4

61	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
62	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4
63	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
64	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5
65	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
66	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4
67	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	3	4
68	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
69	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5
70	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5
71	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4
72	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4
73	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4
74	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5
75	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4
76	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
77	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5
78	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3
79	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
80	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	3	4
81	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
82	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	2	4	5	3
83	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4
84	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
85	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
86	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3
87	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
88	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
89	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5
90	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
91	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
92	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5
93	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4

94	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	3	5	4	4	4
95	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
96	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
97	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	5	5	5
98	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
99	4	4	4	4	5	5	5	5	3	3	3	5	5	5	5
100	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
101	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
102	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4
103	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
104	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
105	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5
106	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5
107	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
108	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	4	3	5
109	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5
110	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
111	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
112	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5
113	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
114	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
115	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
116	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5
117	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4
118	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
119	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	3	5
120	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4
121	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
122	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	5	5	5	5
123	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
124	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
125	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5
126	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4

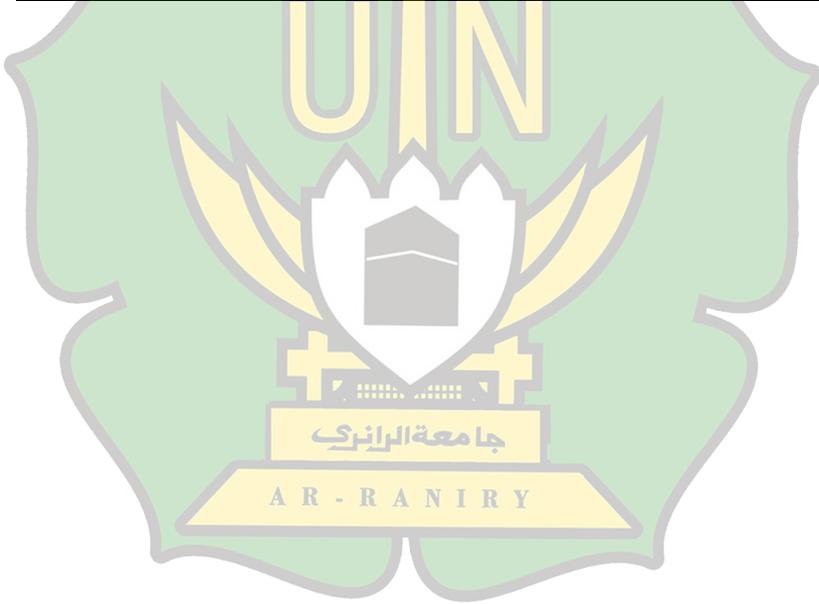
127	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4
128	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
129	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
130	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
131	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4
132	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5
133	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
134	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
135	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
136	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
137	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5
138	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
139	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
140	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
141	4	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	5	3	4	4
142	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4
143	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
144	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	4	3	4
145	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
146	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4
147	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
148	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
149	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
150	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
151	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
152	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
153	5	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
154	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4
155	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
156	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
157	5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4
158	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3
159	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	4

160	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
161	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5
162	5	4	5	4	4	4	3	5	5	5	4	5	4	4	5
163	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5
164	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
165	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4
166	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4
167	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5
168	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4
169	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
170	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
171	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
172	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
173	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
174	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4
175	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
176	4	5	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5
177	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5
178	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5
179	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4
180	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5
181	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	3	5	5
182	4	4	5	5	4	4	5	5	3	4	4	5	5	4	3
183	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5
184	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5
185	4	3	3	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5
186	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
187	4	4	4	5	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4
188	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3
189	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4
190	4	4	4	5	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4
191	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4
192	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3

193	4	4	3	5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4
194	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	3
195	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4
196	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
197	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3	4	3	3	3
198	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4
199	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4
200	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3
201	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3
202	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3
203	3	4	4	5	4	4	4	4	2	2	2	4	3	2	3
204	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3
205	4	3	4	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	3	3
206	3	4	4	5	4	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3
207	3	4	4	5	4	4	4	3	2	2	2	4	3	3	3
208	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
209	4	4	3	5	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3
210	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3
211	3	4	4	4	3	4	4	3	2	3	2	4	3	2	3
212	4	4	4	5	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3
213	4	4	4	5	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3
214	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
215	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
216	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4
217	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
218	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3
219	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3
220	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
221	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4
222	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3
223	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
224	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	2	4	3	2	3
225	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4

226	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
227	4	4	4	5	4	4	4	4	3	3	3	4	2	2	2
228	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
229	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4
230	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	3	4
231	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
232	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
233	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3
234	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3
235	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
236	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
237	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4
238	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
239	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3
240	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
241	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
242	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
243	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
244	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
245	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3
246	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	2	2
247	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2
248	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
249	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4
250	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3
251	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
252	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4
253	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	3	4	3	3	3
254	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4
255	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	2	2	2
256	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3
257	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
258	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

259	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
260	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3
261	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
262	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
263	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
264	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4
265	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3
266	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4
267	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4
268	4	4	4	5	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3
269	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
270	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4



### LAMPIRA 3 : Uji Validitas dan Reliabilitas

#### 1. Uji Validitas

##### a. Variabel Manfaat (X<sub>1</sub>)

		Correlations				Persepsi_
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	Manfaat_x1
X1.1	Pearson Correlation	1	.610**	.551**	.379**	.723**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	270	270	270	270	270
X1.2	Pearson Correlation	.610**	1	.807**	.556**	.895**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	270	270	270	270	270
X1.3	Pearson Correlation	.551**	.807**	1	.625**	.909**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	270	270	270	270	270
X1.4	Pearson Correlation	.379**	.556**	.625**	1	.793**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	270	270	270	270	270
Persepsi_	Pearson Correlation	.723**	.895**	.909**	.793**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	270	270	270	270	270

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

##### b. Variabel Kemudahan (X<sub>2</sub>)

		Correlations				Persepsi_ Kem
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	udahan_X2
X2.1	Pearson Correlation	1	.670**	.499**	.405**	.715**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	270	270	269	270	270
X2.2	Pearson Correlation	.670**	1	.755**	.573**	.871**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	270	270	269	270	270
X2.3	Pearson Correlation	.499**	.755**	1	.749**	.911**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	269	269	269	269	269

X2.4	Pearson Correlation	.405**	.573**	.749**	1	.846**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	270	270	269	270	270
Persepsi_Keamanan_X2	Pearson Correlation	.715**	.871**	.911**	.846**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	270	270	269	270	270

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

### c. Variabel Keamanan (X<sub>3</sub>)

#### Correlations

		X3.1	X3.2	X3.3	Persepsi_Keamanan_X3
X3.1	Pearson Correlation	1	.727**	.685**	.891**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	270	270	270	270
X3.2	Pearson Correlation	.727**	1	.689**	.900**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	270	270	270	270
X3.3	Pearson Correlation	.685**	.689**	1	.892**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	270	270	270	270
Persepsi_Keamanan_X3	Pearson Correlation	.891**	.900**	.892**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	270	270	270	270

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

#### d. Variabel Minat Penggunaan (Y)

##### Correlations

	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Minat_Y
Y.1 Pearson Correlation	1	.496**	.419**	.435**	.648**
Y.1 Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
Y.1 N	270	270	270	270	270
Y.2 Pearson Correlation	.496**	1	.800**	.678**	.898**
Y.2 Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
Y.2 N	270	270	270	270	270
Y.3 Pearson Correlation	.419**	.800**	1	.758**	.912**
Y.3 Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
Y.3 N	270	270	270	270	270
Y.4 Pearson Correlation	.435**	.678**	.758**	1	.876**
Y.4 Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
Y.4 N	270	270	270	270	270
Minat_Y Pearson Correlation	.648**	.898**	.912**	.876**	1
Minat_Y Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
Minat_Y N	270	270	270	270	270

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

## 2. Uji Reliabilitas

### a. Variabel Manfaat (X<sub>1</sub>)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.849	4

### b. Variabel Kemudahan (X<sub>2</sub>)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items

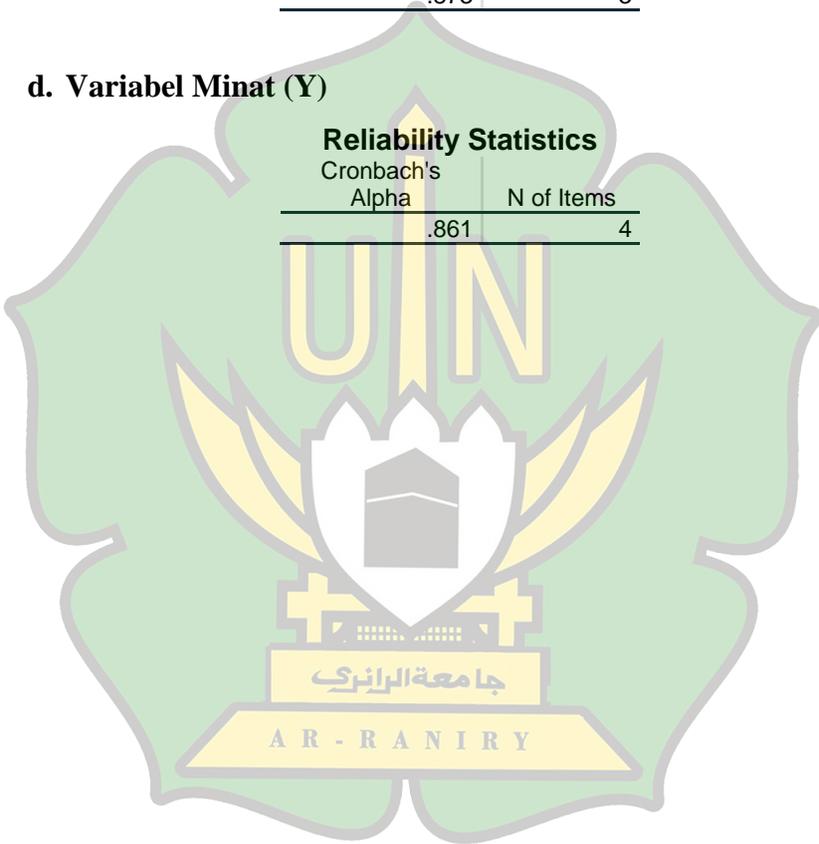
.856	4
------	---

**c. Variabel Keamanan (X<sub>3</sub>)**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.873	3

**d. Variabel Minat (Y)**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.861	4



## LAMPIRAN 4 UJI ASUMSI KLASIK

### 1. Uji Normalitas

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		270
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.13634751
Most Extreme Differences	Absolute	.043
	Positive	.043
	Negative	-.042
Test Statistic		.043
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

### 2. Heterokedastisitas (Menggunakan Uji Gleser)

Model	Coefficients <sup>a</sup>				t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.217		.687		3.217	.01
Persepsi_Manfaat_R - R <sub>1</sub>	-.012		.037	-.024	-.313	.754
Persepsi_Kemudahan_X2	-.045		.036	-.098	-.126	.206
Persepsi_Keamanan_X3	.033		.047	.044	.687	.493

a. Dependent Variable: ABS\_RES

### 3. Multikolinieritas

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta	t		Tolerance	VIF
1 (Constant)	6.150	1.142		5.383	.000		
Persepsi_Manfaat_	.288	.062	.302	4.663	.000	.641	1.560
Persepsi_Kemudahan_X2	.211	.060	.234	3.548	.000	.616	1.624
Persepsi_Keamanan_X3	.212	.079	.144	2.680	.008	.922	1.084

a. Dependent Variable: Minat\_Y

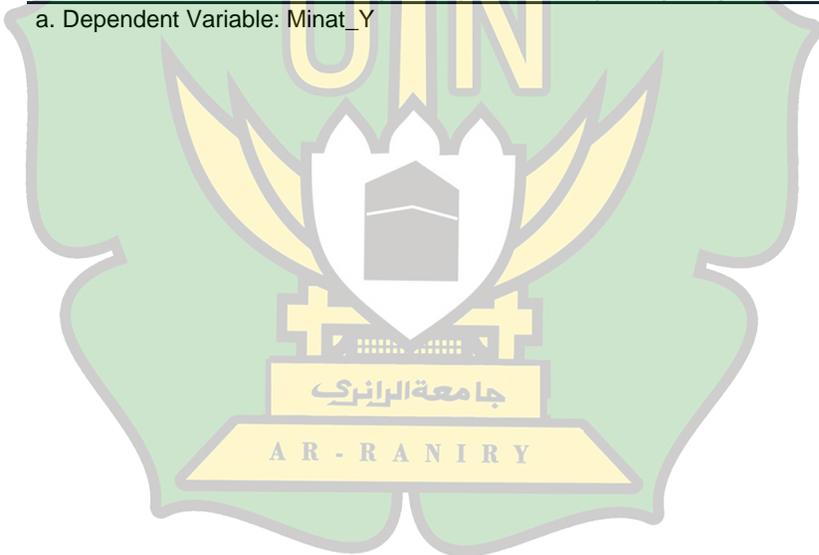


## Lampiran 5 Uji Regresi Linear Berganda

### Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	6.150	1.142		5.383	.000		
Persepsi_Manfaat_	.288	.062	.302	4.663	.000	.641	1.560
Persepsi_Kemudahan_X2	.211	.060	.234	3.548	.000	.616	1.624
Persepsi_Keamanan_X3	.212	.079	.144	2.680	.008	.922	1.084

a. Dependent Variable: Minat\_Y



## LAMPIRAN 6 Uji Hipotesis

### 1. Uji T

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error				Tolerance	VIF
1 (Constant)	6.150	1.142		5.383	.000		
Persepsi_Manfaat_	.288	.062	.302	4.663	.000	.641	1.560
Persepsi_Kemudahan_X2	.211	.060	.234	3.548	.000	.616	1.624
Persepsi_Keamanan_X3	.212	.079	.144	2.680	.008	.922	1.084

a. Dependent Variable: Minat\_Y

### 2. Uji F

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	493.830	3	164.610	35.665	.000 <sup>b</sup>
Residual	1227.711	266	4.615		
Total	1721.541	269			

a. Dependent Variable: Minat\_Y

b. Predictors: (Constant), Persepsi\_Keamanan\_X3, Persepsi\_Manfaat\_, Persepsi\_Kemudahan\_X2

### 3. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.536 <sup>a</sup>	.287	.279	2.148

a. Predictors: (Constant), Persepsi\_Keamanan\_X3, Persepsi\_Manfaat\_, Persepsi\_Kemudahan\_X2

b. Dependent Variable: Minat\_Y