

SKRIPSI

**PENGARUH *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM)
TERHADAP PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (*E- MONEY*)
(Studi Pada Generasi Z Di Kota Banda Aceh)**



Disusun Oleh:

**PUTERI AMELIA FAZIRA
NIM. 200603096**

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023 M/ 1445 H**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Puteri Amelia Fazira

NIM : 200603096

Program Studi : Perbankan Syariah

Fakultas : Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

- 1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.***
- 2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.***
- 3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.***
- 4. Tidak melakukan pemanipulasian dan pemalsuan data.***
- 5. Mengerjakan 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.

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 27 November 2023

Yang Menyatakan



D21AKX689467918

Puteri Amelia Fazira)

PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

**Pengaruh *Technology Acceptance Model* (TAM) Terhadap
Penggunaan Uang Elektronik (*E-Money*)
(Studi Pada Generasi Z Di Kota Banda Aceh)**

Disusun Oleh:

Puteri Amelia Fazira

NIM: 200603096

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

Pembimbing I



Muhammad Arifin, Ph. D
NIP. 197410152006041002

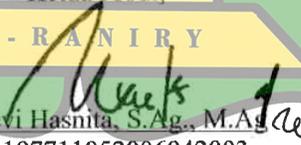
Pembimbing II



Muhammad Syauqi Bin-Armia, MBA., CSAA
NIP. 199103062022031001

Mengetahui,
Ketua Prodi,

A R - R A N I R Y


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

PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

**Pengaruh *Technology Acceptance Model* (TAM) Terhadap
Penggunaan Uang Elektronik (*E-Money*)
(Studi Pada Generasi Z di kota Banda Aceh)**

Puteri Amelia Fazira
NIM: 200603096

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: Jum'at, 1 Desember 2023 M
17 Jumaidil Awal 1445 H

Banda Aceh
Dewan Penguji Sidang Skripsi

Ketua


Muhammad Arifin, Ph.D.
NIP. 197410152006041002

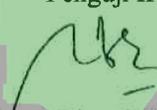
Sekretaris


Muhammad Syauqi Bin Armia., CSAA
NIP.199103062022031001

Penguji I


Yulindawati, S.E., M.M.
NIP. 197907132014112002

Penguji II


Akmal Riza, S.E., M.Si.
NIDN. 2002028402

Mengetahui,

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


Prof. Dr. Hafas Furqani, M. Ec
NIP. 198006252009011009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
UPT. PERPUSTAKAAN

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

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

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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Puteri Amelia Fazira
NIM : 200603096
Fakultas/Program Studi : Ekonomi Dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah
E-mail : putriameliafazira@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 yang berjudul (*tulis judul karya ilmiah yang lengkap*):

Tugas Akhir KKU Skripsi

yang berjudul: **Pengaruh *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap penggunaan Uang Elektronik (*E-money*) Studi Pada Generasi Z 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 : 1 Desember 2023

Mengetahui

Penulis

Puteri Amelia Fazira
NIM: 200603096

Pembimbing I

Muhammad Arifin, Ph. D
NIP. 197410152006041002

Pembimbing II

Muhammad Syaouqi Bin-Armia, MBA, CSAA.
NIP. 199103062022031001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap penggunaan uang elektronik (*E-Money*) Studi Pada Generasi Z di kota Banda Aceh” Shalawat beriring salam tidak lupa kita curahkan kepada junjungan Nabi besar kita Nabi Muhammad SAW, yang telah mendidik seluruh umatnya untuk menjadi generasi terbaik di muka bumi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa ada beberapa kesilapan dan kesulitan, namun berkat bantuan dari berbagai pihak Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Hafas Furqani, M. Ec selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry.
2. Dr. Nevi Hasnița, M. Ag dan Inayatillah, M. A. Ek selaku ketua dan sekretaris Program Studi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Ar- Raniry Banda Aceh.
3. Hafiizh Maulana, S.P., S.HI., M.E selaku Ketua Laboratorium Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

4. Muhammad Arifin, Ph. D selaku dosen Penasehat akademik yang telah membimbing serta memberikan nasehat dan motivasi terbaik untuk penulis selama menempuh pendidikan di program studi strata satu (S1) Perbankan Syariah.
5. Muhammad Arifin, Ph. D. selaku pembimbing I dan Muhammad Syauqi Bin-Armiya, MBA, CSAA selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan mencurahkan ilmu pengetahuannya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh dosen dan civitas akademika Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
7. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Habibi dan Ibunda Nurhayati AR, Spd dan kepada kakak saya Hayatun Nissa, S.E yang selalu memberikan kasih sayang, do'a serta dorongan moril maupun materil yang tak terhingga agar penulis memperoleh yang terbaik dan mampu menyelesaikan studi hingga tahap akhir.
8. Teman-teman saya, Azira Shavina, S.E., Alfi nailul munna, Adelia matilda, Eka fatmawati Dan Meliza, selaku teman penulis. Terimakasih atas berbagai pengalaman dan pelajaran yang sangat berharga bagi penulis, terimakasih atas segala semangat, dukungan, dan motivasi yang tiada henti kepada penulis. Kepada seluruh pihak terkait yang tidak bisa

saya sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan bantuan, arahan, serta kerjasama demi kelancaran penulisan skripsi ini.

9. Teman-teman seperjuangan jurusan perbankan syariah angkatan 2020 yang turut membantu serta memberi saran-saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya dengan balasan Akhir kata penulis ucapkan ribuan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu. Semoga bantuan yang diberikan kepada penulis dibalaskan oleh Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Banda Aceh, 23 November 2023
Penulis

Puteri Amelia Fazira



TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN
Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K
Nomor: 158 Tahun 1987 – Nomor: 0543b/u/1987

1. Konsonan

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

2. Vokal

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

a. Vokal Tunggal

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

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

b. Vokal Rangkap

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

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

Contoh:

كيف : *kaifa*

هول : *haul*

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
ي / َ	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya</i>	Ā
يِ	<i>Kasrah</i> dan <i>ya</i>	Ī
يُ	<i>Dammah</i> dan <i>wau</i>	Ū

Contoh:

قَالَ : *qāla*
 رَمَى : *ramā*
 قِيلَ : *qīla*
 يَقُولُ : *yaqūlu*

4. Ta Marbutah (ة)

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua.

- a. Ta marbutah (ة) hidup

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

- b. Ta marbutah (ة) mati

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

- c. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta marbutah (ة) diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al,

serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta *marbutah* (ة) itu ditransliterasikan dengan h.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *Rauḍah al-atfāl/ rauḍatulatfāl*

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ : *Al-Madīnah al-Munawwarah/
alMadīnatul Munawwarah*

طَلْحَةُ : *Ṭalḥah*

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: Ḥamad 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 : Puteri Amelia Fazira
Nim : 200603096
Fakultas/ProgramStudi : Ekonomi dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah
Judul : Pengaruh *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap penggunaan uang elektronik (*E-Money*) Studi Pada Generasi Z di kota Banda Aceh)
Pembimbing I : Muhammad Arifin, Ph. D
Pembimbing II : Muhammad Syauqi Bin-Armia, MBA, CSAA

Penggunaan *e-money* sebagai bentuk perkembangan teknologi dilihat dengan teori TAM (*Technology Accepted Model*). Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh TAM terhadap penggunaan *E-Money* di Kota Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Populasinya gen Z di Kota Banda Aceh yang berjumlah 59.040 dengan 137 sampel. Metode analisis menggunakan teknik cluster random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *technology acceptance model* (TAM) berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *E-Money*. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil uji t yang sudah dilakukan dan memperoleh nilai yang signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $25,314 > 1,977$.

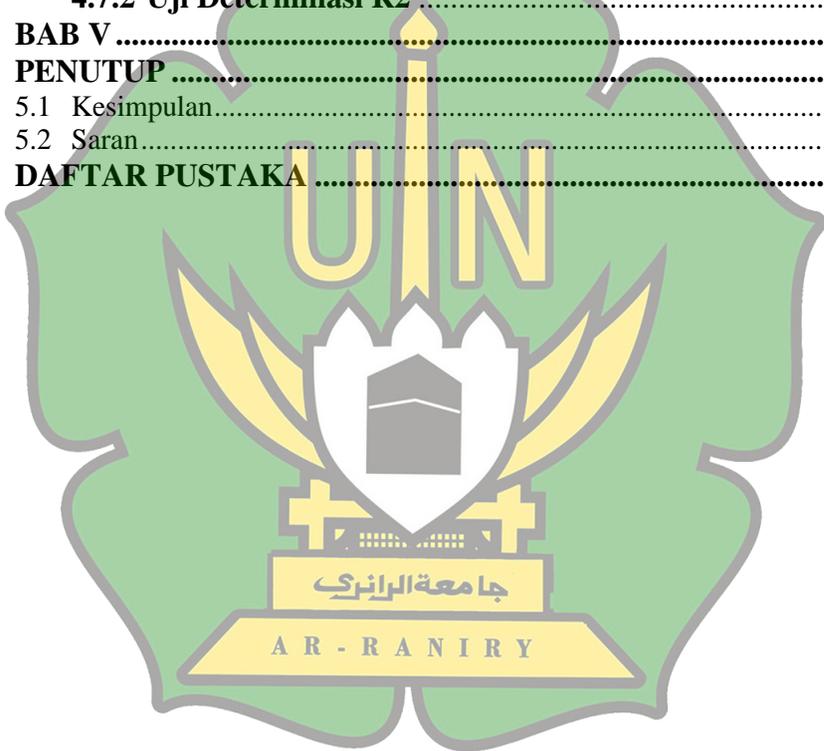
Kata Kunci : *Technology Acceptance Model, E-Money, Generasi Z.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SKRIPSI	
SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI	v
FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
KARYA ILMIAH MAHASISWA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	vi
TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	x
ABSTRAK.....	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang masalah.....	1
1.2 Rumusan masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Sistematika Penulisan	7
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	9
2.1.1 Pengertian <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	9
2.1.2 Fenomena <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	9
2.1.3 Indikator <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	10
2.2 Uang Elektronik (<i>E-Money</i>).....	12
2.2.1 Pengertian Uang Elektronik (<i>E-Money</i>)	12
2.2.2 Sejarah Uang Elektronik (<i>E-Money</i>).....	14
2.2.3 Tinjauan Syariah tentang Uang Elektronik (<i>E-Money</i>)	16
2.2.4 Manfaat Uang Elektronik (<i>E-Money</i>)	18
2.2.5 Indikator Uang Elektronik (<i>E-Money</i>).....	19

2.3	Hubungan Antar Variabel.....	22
2.3.1	Hubungan TAM (Technology Acceptance Model) terhadap E-Money.....	22
2.3.2	Manfaat TAM (<i>Technology Acceptance Model</i>) terhadap penggunaan <i>E- Money</i>	23
2.3.3	Kemudahan TAM (<i>Technology Acceptance Model</i>) terhadap penggunaan <i>E- Money</i>	24
2.3.4	Kepercayaan TAM (<i>Technology Acceptance Model</i>) terhadap penggunaan <i>E- Money</i>	24
2.3.5	Keamanan TAM (<i>Technology Acceptance Model</i>) terhadap penggunaan <i>E- Money</i>	25
2.4	Pengertian Generasi Z	25
2.5	Penelitian terdahulu	27
2.6	Skema Kerangka Berfikir	34
2.7	Hipotesis	35
BAB III		36
METODE PENELITIAN		36
3.1	Desain Penelitian	36
3.1.1	Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian	36
3.1.2	Sumber Data	37
3.2	Populasi dan Sampel	37
3.2.1	Populasi	37
3.2.2	Sampel	38
3.3	Teknik Pengambilan Sampel.....	39
3.4	Operasionalisasi Variabel Penelitian	40
3.5	Metode Pengumpulan Data	42
3.6	Metode Pengolahan Data	43
3.6.1	Validitas Instrumen Penelitian	43
3.6.2	Uji Asumsi Klasik	44
3.6.3	Pembuktian Hipotesis	46
BAB IV		48
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		48
4.1	Hasil Penelitian	48
4.1.1	Gambaran Umum Gen Z di Kota Banda Aceh.....	48
4.2	Karakteristik Responden.....	50
4.3	Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	52
4.3.1	Uji Validitas	52
4.3.2	Uji Reliabilitas	53
4.4	Uji Asumsi Klasik	54

4.4.1 Uji Normalitas	54
4.4.2 Uji Heteroskedastisitas	55
4.5 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	56
4.6 Hasil Pengujian Hipotesis	57
4.6.1 Uji t (Parsial)	57
4.6.2 Uji Determinasi R ²	58
4.7 Pembahasan	58
4.7.1 Pengaruh Technology Acceptance Model (TAM) terhadap Penggunaan E-Money	58
4.7.2 Uji Determinasi R ²	60
BAB V	61
PENUTUP	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63



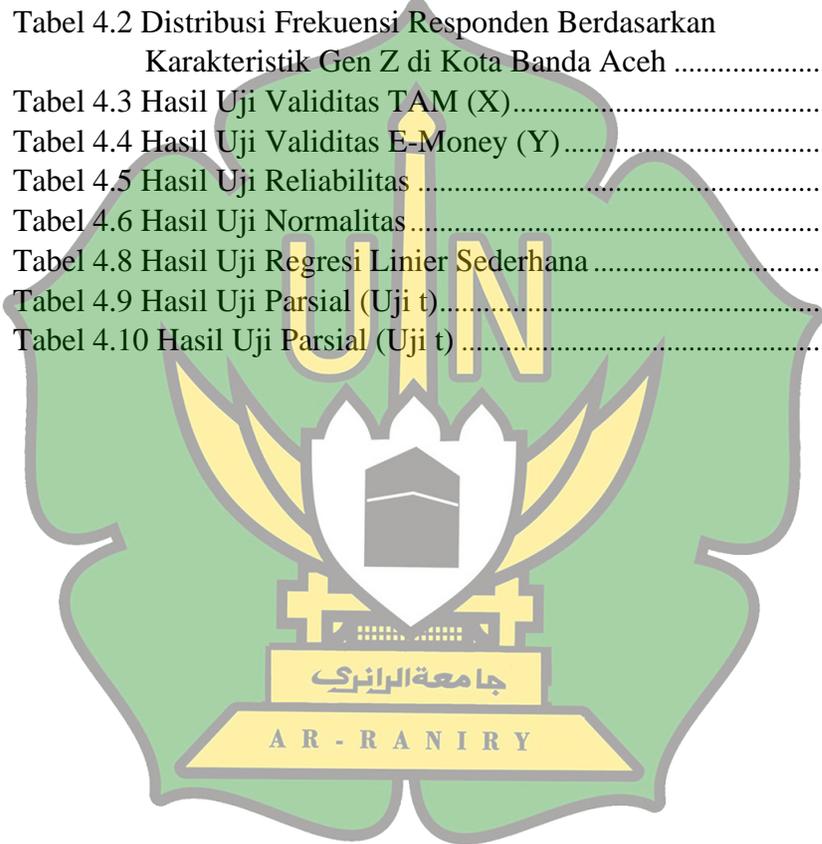
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	35
Gambar 4.1 Distribusi Penduduk Kota Banda Aceh Menurut Kecamatan Tahun 2022.....	49
Gambar 4.2 Hasil Uji Heteroskedastisitas (<i>Scatterplot</i>)	55



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelompok Generasi	26
Tabel 2.2 Penelitian terkait.....	31
Tabel 3.1 Operasional Variabel	41
Tabel 3.2 Penilaian pada Skala Likert	43
Tabel 4.1 Distribusi generasi Z di Kota Banda Aceh	50
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik Gen Z di Kota Banda Aceh	50
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas TAM (X).....	52
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas E-Money (Y).....	53
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas	54
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	54
Tabel 4.8 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	56
Tabel 4.9 Hasil Uji Parsial (Uji t).....	57
Tabel 4.10 Hasil Uji Parsial (Uji t)	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Penelitian.....	68
Lampiran 2 Tabulasi Data Hasil Pengisian Angket	74
Lampiran 3 Uji Validitas	88
Lampiran 4 Uji Reliabilitas	90
Lampiran 5 Uji Normalitas.....	91
Lampiran 7 Uji Heterokedastisitas Error! Bookmark not defined.	
Lampiran 8 Uji Regresi Linier Sederhana.....	91
Lampiran 9 Uji Hipotesis (Uji t).....	92
Lampiran 10 Uji Determinasi R ²	92



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Perkembangan zaman yang sangat pesat dapat membuat gaya hidup masyarakat pun menjadi berubah, salah satu perkembangan zaman yang saat ini dapat dirasakan yaitu pada bidang teknologi informasi. Perkembangan ini menjadikan masyarakat semakin bergantung pada teknologi informasi yang sangat memudahkan segala hal menjadi lebih efisien dan efektif jika dibandingkan dengan sebelum hadirnya teknologi informasi. Saat ini masyarakat sudah banyak yang menggunakan teknologi informasi untuk menunjang aktivitas sehari-hari, hal tersebut dibuktikan dengan munculnya berbagai fasilitas yang menggunakan teknologi informasi (Suwandi dan Azis, 2018).

Perkembangan Teknologi di Indonesia telah mempengaruhi berbagai macam aspek dalam kehidupan masyarakat termasuk di bidang ekonomi. Teknologi informasi sudah menjadi bagian penting dari proses kegiatan bisnis yang dilakukan oleh berbagai organisasi yang ada. Teknologi informasi dalam bidang investasi yang terus bertumbuh pesat, mengakibatkan penerimaan teknologi akan diimplementasikan menjadi suatu hal yang sangat dikritisi oleh penerima system informasi dan praktisi. Terciptanya tren tidak terlepas dari akibat meluasnya jaringan komunikasi dan perkembangan teknologi, terutama berkembangnya internet yang semakin maju berhasil merubah pola hidup salah satunya sistem

pembayaran transaksi ekonomi di masyarakat. Pembayaran dengan menggunakan *e-money* akan mempermudah masyarakat di Indonesia dalam melakukan transaksi *online* kapanpun dan dimana saja. Perkembangan dari pengguna transaksi secara *online* memiliki *trend* yang sangat baik dari tahun ke tahun. Hal ini sangat berpengaruh pada industri aplikasi *mobile payment* (Astuti dan Munawaroh, 2019)

E-money (Uang elektronik) merupakan uang atau alat pembayaran dengan sistem non tunai yang cara penggunaannya menggunakan elektronik dan jaringan internet, biasanya *e-money* disimpan dalam bentuk media seperti *server* atau *chip*. Sehingga, jika hendak menggunakannya pengguna harus menyetorkan sejumlah nilai uang kepada penerbit, lalu penerbit menyimpan nilai uang tersebut dalam media pengguna dengan syarat bahwa nilai uang tersebut bukan termasuk simpanan (Pratama dan Saputra, 2019).

Dalam perkembangan *e-money* di Indonesia, Aceh salah satu daerah yang ikut serta dalam mengembangkannya. Meskipun penggunaan uang tunai masih sering dijumpai dalam aktivitas ekonomi di Aceh, namun penggunaan *e-money* sudah dapat dikatakan meningkat, hal ini ditunjukkan oleh beberapa *merchant* (pedagang) yang sudah menawarkan sistem pembayaran berbasis elektronik. Keefektifan dari penggunaan *e-money* sebagai bentuk perkembangan teknologi dapat dilihat dengan teori TAM (*Technology Accepted Model*). TAM juga dapat digunakan untuk

melihat persepsi dari suatu penggunaan teknologi karena TAM merupakan model perilaku pemanfaatan teknologi dan literatur sistem informasi manajemen. TAM berfokus pada sikap pemakaian teknologi informasi oleh pemakai dengan mengembangkannya berdasarkan persepsi manfaat dan kemudahan (Budhiastuti dan Muid, 2020). Penggunaan *e-money* di Aceh juga sudah menjalar ke berbagai lapisan masyarakat salah satunya generasi Z. Generasi Z menjadi target pasar perbankan digital dengan beberapa alasan sebagai penyebabnya.

Generasi Z mendominasi pasar perbankan syariah dengan potensi tinggi. Populasi masyarakat Indonesia didominasi oleh generasi Z yang berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) kurang lebih 74,93 juta atau 27,94% penduduk berasal dari kelahiran 1995-2012. (Candy et al, 2022). sedangkan di Aceh menurut data dari Disdukcapil tanggal 30 juni 2023 yaitu berdominasi 59,040 ribu orang gen Z di kota Banda Aceh. Generasi Z memiliki tingkat adopsi internet terbesar. Generasi Z menjadi sangat ketergantungan dengan apapun yang berhubungan dengan teknologi, salah satu contoh dari bergantung dengan teknologi adalah Generasi Z sangat terbiasa dengan *smartphone* dan jaringan *internet*. Generasi Z cenderung memiliki keterikatan yang lebih rendah terhadap institusi tradisional seperti bank fisik. Mereka lebih cenderung mencari alternatif yang lebih fleksibel, inovatif, dan berbasis teknologi. Perbankan digital menawarkan solusi yang sesuai dengan preferensi ini, dengan

memberikan pengalaman perbankan yang lebih terdesentralisasi dan lebih sesuai dengan gaya hidup digital mereka.

Kurniawan dan Kusumajaya (2018) penelitian (tentang Perkembangan dunia teknologi memasuki semua elemen tak terkecuali bidang perekonomian di setiap negara. Lompatan besar yang menjadi hadirnya era baru adalah hadirnya *Fintech* sebagai inklusi keuangan digital. *Fintech* merupakan integrasi antara teknologi dan keuangan, dimana keuangan elektronik terus melakukan *support* secara teknis pada sistem keuangan yang ada saat ini. Menurut penelitian (Siri dan Liana, 2017) tentang Analisis Sikap Pengguna *Paytren* Menggunakan *Technology Acceptance Model*, dimana tujuan penelitian ini untuk menganalisis sikap pengguna *PayTren Application* berbasis internet dengan metode *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan analisis regresi. Hasil dari penelitian ini dimensi *perceived usefulness* dan *perceived easy of use* memiliki pengaruh yang masuk kategori kuat dan lemah terhadap *attitude toward using* sikap pengguna.

Menurut penelitian (Tobing dan Adrian, 2020) tentang *Fintech* adalah sebuah inovasi pada industri *financial service* yang menggunakan pemanfaatan teknologi. Produk *Fintech* biasanya berupa suatu sistem yang dirancang agar bisa menjalankan mekanisme transaksi keuangan yang lebih spesifik. *Financial Technology* sebagai hasil dari penggabungan antara *financial service* dengan teknologi yang mengubah *business model* dari konvensional menjadi moderat, dimana awalnya dalam membayar harus *face to*

face (bertatap muka) dan membawa sejumlah uang tunai, sekarang dapat melakukan transaksi jarak jauh.

Menurut Setyowati (2019) penelitian tentang *e-money* di Indonesia telah dilakukan oleh beberapa lembaga survey seperti *Alvara Research Center*, Ipsos Indonesia, *FT Confidential Research Mobile Payment* dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Diketahui bahwa tingkat pengetahuan, pendidikan penduduk, serta berbagai fasilitas infrastruktur, oleh karena itu ketika sebuah survei menemukan bahwa sebanyak 70,63% responden mengaku paham dengan layanan keuangan digital dan sangat bisa dipahami. Menurut Agung, dkk (2020) menjelaskan generasi Z atau Gen Z atau mengacu pada generasi yang lahir antara 1995-2012, setelah generasi milenium atau gen Y. “Generasi Z tidak cukup hanya dicirikan berdasarkan tahun lahir, melainkan juga sosio-historis yang dihadapinya.” Tulis Gazali (2021). “Mereka adalah generasi yang memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi, terutama yang berbasis internet, rata-rata per hari mereka bisa menghabiskan waktu 3-5 jam untuk mengakses media sosial”.

Observasi awal peneliti melakukan survei terhadap 10 orang gen z di kota Banda Aceh mengukur tentang penggunaan uang elektronik mendapatkan hasil bahwa terdapat 3 orang yang belum pernah menggunakan uang elektronik, mereka masih menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran. Akan tetapi mereka tertarik ingin mencoba menggunakan uang elektronik. Dapat disimpulkan bahwa Gen Z di kota Banda Aceh Ada yang memakai dan ada yang

tidak memakai uang elektronik. Tetapi secara umum gen Z memiliki minat untuk menggunakan uang elektronik sebagai alat pembayaran. Namun mereka juga mengakui karena belum terbiasa menggunakan uang elektronik tersebut. Adapun bagi mereka yang telah menggunakan juga membutuhkan edukasi tentang penggunaan uang elektronik.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *E-money* meskipun belum menunjukkan kekonsistenan dalam berstransaksi menggunakan *E-money*. Berdasarkan beberapa alasan dan penjelasan diatas, maka peneliti berniat untuk mengajukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap Penggunaan Uang Elektronik (*E-Money*) (Studi Pada Generasi Z di Kota Banda Aceh)**”

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah Apakah TAM (*Technology acceptance model*) berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik (*e-money*) pada generasi Z di kota Banda Aceh?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh TAM (*Technology acceptance model*) terhadap penggunaan uang elektronik (*E-Money*) pada generasi Z di kota Banda Aceh.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Diharapkan dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan secara khusus tentang *technology acceptance model* terhadap penggunaan *e-money*.

1.4.2 Manfaat praktis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini maka dapat memberikan suatu masukan berbagai pihak khususnya pada *technology acceptance model* terhadap gen Z di kota Banda Aceh dalam menggunakan *e-money*.

1.4.3 Manfaat kebijakan

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai sistem informasi dan teknologi khususnya yang menyangkut *technology acceptance model* terhadap penggunaan *e-money*.

1.5 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, yang menjelaskan mengapa judul ini dianggap penting secara singkat, rumusan masalah yaitu permasalahan yang akan diteliti sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yaitu alasan melakukan penelitian tersebut serta manfaat dari penelitian tersebut dan terdapat sistematika pembahasan yaitu gambaran secara umum mengenai isi bab dari penelitian ini.

Bab II Pembahasan

Bab ini menguraikan tentang landasan teori dimana landasan teori yang menjabarkan dari variabel penelitian ini yaitu tentang pengaruh TAM terhadap penggunaan *e-money* yaitu pada generasi Z di kota banda aceh. Pada bab ini menjelaskan hasil penelitian terdahulu, serta persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan dan kerangka berpikir.

Bab III Metodologi Penelitian

Pada bab ini menjelaskan mengenai metode-metode penelitian yang digunakan peneliti untuk mencari fakta terhadap permasalahan yang meliputi jenis penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, populasi dan sampel, teknik penarikan sampel dan metode analisis data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang deskripsi objek penelitian, hasil analisis data serta pembahasan dan interpretasi hasil pengolahan data. Bab ini membahas jawaban pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah.

Bab V Kesimpulan

Pada bab ini penulis memaparkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, serta sana yang ditunjukkan untuk berbagai pihak terkait.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

2.1.1 Pengertian *Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model (TAM) adalah teori penerimaan teknologi yang menyangkut pengamplikasian sistem informasi. Davis pada tahun 1989 mengembangkan teori TAM. Teori TAM yakni teori yang akan digunakan oleh pengguna dengan memiliki tujuan dapat mengungkapkan aspek utama dari perilaku penggunaan teknologi informasi (Samekto, 2021).

Abdul Karim (2020) menjelaskan bahwa Persepsi kemudahan penggunaan diartikan bahwa sejauh mana individu yakin dalam menggunakan sistem tertentu dapat terlepas dari upaya, sementara itu kegunaan yang dirasakan diartikan bahwa seseorang yakin dalam menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan kemampuan pekerjaannya. TAM menunjukkan bahwa implementasi kemudahan dapat berpengaruh dalam menggunakan teknologi yang dirasakan. Bertambah mudah dalam menggunakan teknologi, maka bertambah besar keuntungan yang didapatkan dalam menggunakan teknologi.

2.1.2 Fenomena *Technology Acceptance Model (TAM)*

Model penerimaan teknologi yang paling banyak diminati salah satu adalah model penerimaan *technology acceptance model (TAM)* yang diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989, yang mana penggunaan sistem (perilaku aktual) ditentukan oleh manfaat yang

dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan yang berkaitan dengan sikap terhadap penggunaan yang berhubungan dengan niat dan akhirnya menjadi perilaku (Hasanah dan Miswardi, 2023). Menurut TAM, kedua keyakinan ini adalah pelopor utama dari penerimaan teknologi. Persepsi manfaat mengacu pada kemungkinan subjektif calon pengguna bahwa penggunaan aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya, sedangkan persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana calon pengguna mengharapkan sistem potensial untuk bebas dari usaha.

Penelitian ini dilakukan di kota Banda Aceh, Adapun yang menjadi alasan penelitian ini dilakukan di Banda Aceh adalah karena penulis menemukan fenomena baru yaitu meningkatnya jumlah penggunaan *E-money* pada generasi Z dan mereka lebih cenderung menggunakan uang non tunai dibandingkan dengan uang *cash* meskipun belum menunjukkan kekonsistennannya.

2.1.3 Indikator *Technology Acceptance Model* (TAM)

Menurut Mayjeksan (2020) Indikator dari *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah sebagai berikut:

a. Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) mempunyai definisi sebagai, sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya “*as the extent to which a person believes that using a technology will enhance her or his performance*”. Berdasarkan definisi tersebut, diketahui bahwa manfaat persepsian suatu hasil persepsi, suatu kepercayaan (*beliefs*)

mengenai proses pengambilan keputusan. Suatu teknologi yang akan memberikan manfaat bagi seorang penggunanya, maka seorang pengguna akan menggunakannya.

b. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) sebagai “*the degree to which a person believes that using particular system would be free of effort*”, yaitu suatu tingkatan di-mana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu sistem tertentu akan terbebas dari usaha). *Ease* sebagai *freedom from difficulty or great effort* yaitu bebas dari kesulitan atau usaha yang besar. Persepsi kemudahan penggunaan akan mengurangi usaha (baik waktu dan tenaga) seseorang dalam mempelajari teknologi informasi.

c. Sikap Menggunakan Teknologi (*Attitude Towards Using Technology*)

Sikap menggunakan teknologi (*Attitude Towards Using Technology*) ini merujuk pada perasaan positif atau negatif pengguna secara keseluruhan terhadap suatu teknologi. Jika pengguna memiliki sikap positif terhadap suatu teknologi, mereka cenderung akan mengadopsinya.

d. Niat Perilaku Untuk Menggunakan (*Behavioral Intention to Use*)

Niat perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention to use*) ini mengacu pada niat atau rencana pengguna untuk menggunakan teknologi di masa depan. Jika pengguna berniat untuk menggunakan teknologi, mereka lebih cenderung untuk mengadopsinya.

e. Penggunaan Teknologi Sesungguhnya (*Actual Technology Use*)

Penggunaan teknologi sesungguhnya (*actual technology use*) mengacu pada sejauh mana pengguna benar-benar menggunakan teknologi dari waktu ke waktu. Jika pengguna menemukan teknologi yang berguna dan mudah digunakan, dan memiliki sikap positif terhadapnya, mereka cenderung akan terus menggunakannya.

2.2 Uang Elektronik (*E-Money*)

2.2.1 Pengertian Uang Elektronik (*E-Money*)

E-money merupakan uang atau alat pembayaran dengan sistem non tunai yang cara penggunaannya menggunakan elektronik dan jaringan internet, biasanya *e-money* disimpan dalam bentuk media seperti *server* atau *chip*. Sehingga, jika hendak menggunakannya pengguna harus menyetorkan sejumlah nilai uang kepada penerbit, lalu penerbit menyimpan nilai uang tersebut dalam media pengguna dengan syarat bahwa nilai uang tersebut bukan termasuk simpanan (Pratama dan Suputra, 2019). Keberadaan *E-Money* ini diharapkan menjadi solusi pembayaran yang cepat, aman dan inovatif. Menurut ketentuan Pasal 1 angka 3A Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 tentang Perubahan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik disebutkan bahwa uang elektronik (*electronic money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- 1) Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit

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

Bank Indonesia menerbitkan uang elektronik pertama kali di bulan April 2007. Selama kurang lebih satu setengah tahun sejak pertama terbit jumlah uang elektronik telah mencapai 430,000. Berbeda pada awal penerbitannya, uang elektronik saat ini tidak hanya diterbitkan dalam bentuk *chip* yang tertanam pada kartu atau media lainnya (*chip based*), namun juga telah diterbitkan dalam media lain yaitu suatu media yang saat digunakan untuk bertransaksi akan terkoneksi terlebih dulu dengan *server* penerbit (*server based*). Begitu pula dari sisi penggunaannya, hampir dari seluruh uang elektronik yang diterbitkan tidak lagi bersifat *single purpose* namun sudah *multipurpose* sehingga dapat diterima di banyak *merchant* yang berbeda. Penggunaan uang elektronik di Indonesia cenderung mengalami peningkatan baik dari sisi jumlah uang elektronik beredar maupun volume transaksi. Berdasarkan data Bank Indonesia, sejak tahun 2007 hingga tahun 2015 tercatat 20 penerbit uang elektronik yang terdiri atas bank dan nonbank. Sedangkan berdasarkan volume transaksi, pada tahun 2015 terhitung mulai dari Januari hingga Juni 2015, volume transaksi uang elektronik

sebanyak 223.358.929 transaksi. Hal ini jauh jika dibandingkan dengan tahun pertamanya yaitu tahun 2007.

Secara umum kebijakan *e-money* sebagai salah satu jenis dari model pembayaran non tunai telah memberikan beberapa dampak bagi beberapa sektor seperti pada perekonomian dan moneter, hal ini dapat terjadi karena kebijakan yang dikeluarkan Bank Indonesia ini menyangkut tentang sistem pembayaran dan transaksi keuangan yang digunakan masyarakat sehingga berdampak pada beberapa bidang ekonomi dan moneter. Dampak atau implikasi yang terjadi karena penerapan kebijakan sistem *e-money* terjadi di beberapa aspek hukum, teknis dan mekanisme operasionalnya (Roman, 2018).

2.2.2 Sejarah Uang Elektronik (E-Money)

Uang merupakan instrumen penting sebagai alat tukar atau alat pembayaran dalam kegiatan pertukaran barang dan jasa. Kemajuan teknologi dan adanya perkembangan *financial Technology (fintech)*, serta perubahan pola kehidupan Masyarakat. Bank Indonesia (BI) Agus D.W Martowardojo pada tanggal 14 Agustus 2014 di Jakarta secara resmi telah mencanangkan Gerakan Nasional NonTunai (GNNT) yang ditujukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan instrumen nontunai, sehingga berangsur-angsur terbentuk suatu komunitas atau Masyarakat yang lebih banyak menggunakan instrumen nontunai (*Less Cash Society/LCS*) khususnya dalam melakukan transaksi atas kegiatan ekonominya Melisa et al (2022).

Pembayaran nontunai umumnya dilakukan dengan tidak menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran melainkan dengan cara transfer antar bank maupun transfer intra bank melalui jaringan internal bank sendiri (*working paper Bank Indonesia* 2006). Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) terdiri dari kartu debit dan juga kartu kredit. Kartu kredit sebagai alat pembayaran memiliki prinsip “*buy now pay later*”, dimana kewajiban pemegang kartu pada saat bertransaksi ditangani terlebih dahulu oleh penerbit kartu kredit. Sedangkan kartu debit dalam hal pengoperasiannya akan bergantung dengan jumlah saldo yang tersimpan di rekening pengguna kartu debit (Lukmanulhakim, 2016). Kemudahan yang ditawarkan dalam transaksi menggunakan APMK ini membuat masyarakat beralih menggunakan pembayaran nontunai yang dinilai lebih praktis dan efisien. Peraturan mengenai penggunaan uang elektronik di Indonesia sendiri tertuang pada peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 tentang uang elektronik (*e-money*). Dengan adanya akses internet yang cepat dan terjangkau mendorong masyarakat untuk melakukan transaksi apapun dengan menggunakan pembayaran non tunai uang elektronik (*e-money*) karena dianggap sangat memudahkan dalam bertransaksi. Berdasarkan statistik sistem pembayaran, Bank Indonesia mencatat untuk penggunaan uang elektronik dari tahun 2018-2020 terdapat kenaikan volume transaksi uang elektronik (*e-money*), pada akhir 2019 volume menjadi 5,2 miliar transaksi dibandingkan 2018 yang sebesar 2,9 miliar transaksi. Tetapi pada tahun 2020 terjadi

penurunan volume transaksi yaitu menjadi 3,7 miliar transaksi. Sedangkan dari segi nominal transaksi, jumlah transaksi uang elektronik (*e-money*) terus mengalami kenaikan sejak tahun 2018 hingga 2020.

2.2.3 Tinjauan Syariah tentang Uang Elektronik (*E-Money*)

Uang adalah salah satu alat pembayaran utama yang berlaku di Indonesia. Meskipun uang tunai masih menjadi peran utama dalam perekonomian Indonesia. Perkembangan teknologi dalam transaksi jual beli menggunakan metode pembayaran digital banyak digemari oleh masyarakat Indonesia. Penggunaan teknologi modern sebagai instrumen pembayaran non tunai telah berkembang pesat disertai dengan berbagai inovasi yang mengarah pada penggunaannya yang semakin efisien, aman, cepat dan nyaman. Dengan metode pembayaran digital, masyarakat tidak perlu lagi membawa uang tunai yang terlalu banyak ketika bepergian atau berbelanja, karena menggunakan uang digital lebih cepat, mudah dan aman. Bukan hanya itu, metode pembayaran digital juga didukung oleh pemerintah Indonesia. Misalnya, pemerintah memberlakukan transaksi *E-Money* untuk membayar akses jalan tol di seluruh Indonesia sejak Oktober 2017. Inilah salah satu titik awal masyarakat Indonesia beralih ke transaksi non tunai atau disebut uang elektronik (Muhammad dan putri 2023).

Layanan uang elektronik (*e-money*) Syariah pertama di Indonesia resmi hadir, produk bernama *Truemoney* tersebut telah memperoleh sertifikasi dari Majelis Ulama Indonesia (MUI) sebagai penyelenggara *E-Money* Syariah, Ketua umum MUI KH Ma'ruf Amin mengatakan bahwa *truemoney* merupakan produk uang elektronik satu-satunya di Indonesia yang telah bersertifikat Syariah meskipun beberapa perbankan Syariah mengeluarkan produk *e-money*, belum bisa dikategorikan Syariah pasalnya hingga saat ini pihak perbankan Syariah yang memiliki uang elektronik tersebut belum pernah dilakukan audit oleh MUI. Hal ini menjadi menarik karena penerbit *e-money* diterbitkan sebelum adanya Fatwa DSN MUI tentang uang elektronik Syariah, sehingga baik dari perbankan maupun pihak DSN MUI terdapat kesimpangsiuran masalah implementasi Fatwa tersebut, seiring ketidakjelasan aspek Syariah terdapat produk *e-money* perlu mendapat kajian mengenai hukum transaksi uang elektronik pada produk *e-money*, ditinjau dari fikih muamalah dari segi konsep akad, mekanisme transaksi dan kesesuaian *e-money* dengan Fatwa DSN MUI No. 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang uang elektronik Syariah. Sebagaimana dijelaskan dalam QS an-Nisa 4:29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ

مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil

(tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu.” (Q.S. an-Nisa ayat 29)

6 Fatwa MUI dan terjemahan QS an-Nisa /4:29 tersebut menegaskan bahwa layanan uang elektronik hasil kolaborasi dari *Ascend Group* dan PT. *Witami Tunai Mandiri* baru saja dinyatakan oleh MUI merupakan produk *e-money* yang telah bersertifikat Syariah, yang lainnya belum bisa dikatakan Syariah karena belum pernah dilakukan audit oleh MUI, berbeda dengan *truemoney* karena sudah dilakukan audit oleh MUI jadi, disimpulkan bahwa *truemoney* tersebut tidak riba dan sudah dapat legalitas dari Bank Indonesia. Pada surah An-Nisa ayat 29 Allah saw. melarang para hambanya yang beriman dari memakan harta diantara mereka dengan cara yang batil, hal ini mencakup memakan harta dengan cara pemaksaan, pencurian, mengambil harta dengan cara perjudian dan pencaharian yang hina bahkan bisa jadi termasuk juga dalam hal ini ialah memakan harta sendiri dengan sombong dan berlebih-lebihan, karena hal tersebut adalah termasuk kebatilan dan bukan dari kebenaran Sri (2023).

2.2.4 Manfaat Uang Elektronik (*E-Money*)

Salah satu manfaat penggunaan uang elektronik adalah berkaitan dengan kecepatan. Artinya pengguna uang elektronik tidak perlu untuk menyiapkan uang pas dalam bertransaksi. Disamping itu, uang kembalian tidak perlu disimpan dan terhindar dari jumlah

uang pengembalian yang salah. Manfaat yang lain adalah waktunya lebih cepat karena tidak memerlukan otorisasi pengesahan atau tanda tangan maupun nomor Pin. Pengguna uang elektronik dalam melakukan aktifitas, produktifitasnya lebih meningkat dan efisien. manfaat adalah kepercayaan individu tentang penggunaan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya (prasetya dan putra 2018).

Menurut Jogiyanto (2023), 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 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. Produktifitasnya semakin meningkat artinya capaian yang diperoleh semakin banyak. Pengerjaan pekerjaan semakin efektif artinya pekerjaan diselesaikan sesuai dengan tujuannya. Efisiensi dalam menjalankan aktifitas artinya waktu pengerjaannya lebih cepat dan biayanya lebih hemat. Jadi persepsi manfaat merupakan keyakinan akan kemanfaatan teknologi.

2.2.5 Indikator Uang Elektronik (*E-Money*)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurahmahsari (2023) Indikator Salah satu manfaat penggunaan uang elektronik adalah berkaitan dengan kecepatan. Artinya pengguna uang elektronik tidak perlu untuk menyiapkan uang pas dalam bertransaksi. Disamping itu, uang kembalian tidak perlu disimpan

dan terhindar dari jumlah uang pengembalian yang salah. Manfaat yang lain adalah waktunya lebih cepat karena tidak memerlukan otorisasi pengesahan atau tanda tangan maupun nomor Pin. Pengguna uang elektronik dalam melakukan aktifitas, produktifitasnya lebih meningkat dan efisien *money* dalam penelitian ini berupa:

a. Kegunaan

Kegunaan yang dirasakan adalah fokus pada pemikiran proses tentang kapasitasnya untuk memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kemampuan pelanggan untuk mencapai tujuan. Kegunaan yang dirasakan dapat secara alternatif didefinisikan sebagai persepsi pelanggan tentang kemampuan komputasi awan untuk membawa keuntungan. Keuntungan pengguna dari pemanfaatan teknologi juga dicirikan sebagai kegunaan yang dirasakan (Baumassepe et al, 2021). Kegunaan yang dirasakan digambarkan oleh pelanggan sebagai jumlah keuntungan yang dirasakan oleh pengguna saat memanfaatkan teknologi (Keni, 2020).

b. Kemudahan Penggunaan

Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan dipengaruhi oleh variabel eksternal. Variabel eksternal yang dimaksud adalah, faktor sosial, faktor budaya dan faktor politik. Peningkatan Kemudahan Penggunaan dalam menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan Persepsi Kegunaan. Hal tersebut disebabkan karena sebuah sistem yang mudah digunakan tidak akan membutuhkan waktu lama untuk dipelajari, sehingga efektivitas

dalam bekerja dapat dimaksimalkan kegunaan menekankan pada hasil dari penggunaan sebuah teknologi. Kemudahan Penggunaan merupakan derajat di mana individu percaya bahwa teknologi yang digunakan mudah untuk dipahami dan mudah digunakan. (Nabila et al, 2019).

c. Kepercayaan

Kepercayaan (*Self-efficacy*) adalah konsep yang digunakan untuk memeriksa aset manusia yang mengacu pada kapasitas seseorang untuk bernalar, belajar, dan menyelesaikan masalah. *Self-efficacy* adalah keyakinan seseorang mengenai kemampuannya untuk mengerjakan suatu pekerjaan. Keyakinan ini mendorong seseorang untuk bekerja lebih giat dan mengubah suatu halangan menjadi tantangan bagi dirinya. Efikasi diri dalam perbankan digital adalah keyakinan bahwa hanya seseorang yang memiliki keterampilan dan pengetahuanyang diperlukan untuk mengelola perbankan digital (Madiana et al 2023).

d. Keamanan

keamanan dipandang sebagai tingkat keyakinan seseorang akan data dan informasi pribadi yang melekat dalam sebuah sistem teknologi tersebut. Istilah persepsi keamanan (*security statement*) diartikan sebagai informasi yang disampaikan kepada pengguna/konsumen terkait proses sistem pembayaran elektronik dan solusi keamanannya (Oney et al., 2017). Keamanan dapat diartikan sebagai perlindungan setiap rincian transaksi dan pengguna dari tindakan kriminal yang datang dalam maupun luar. Banyak

orang yang masih takut kehilangan informasi pribadi ketika melakukan pembayaran secara *online* (Shafie et al., 2018). Dengan demikian, semakin teknologi aman atas data dan informasi dari tindak kejahatan, maka semakin tinggi juga tingkat kepercayaan seseorang untuk menggunakannya. Dengan demikian, semakin teknologi aman atas data dan informasi dari tindak kejahatan, maka semakin tinggi juga tingkat kepercayaan seseorang untuk menggunakannya dan kapanpun tanpa harus keluar rumah, tanpa harus meninggalkan pekerjaan lainnya (Haqiqi, Lasiyono dan Prabowo, 2020). Individu akan menggunakan teknologi informasi jika orang tersebut mengetahui manfaat atau kegunaan (*usefulness*) positif atas penggunaannya (Silaen et al, 2019).

2.3 Hubungan Antar Variabel

2.3.1 Hubungan TAM (*Technology Acceptance Model*) terhadap *E-Money*

Model Penerimaan Teknologi (*Technology Acceptance Model/TAM*) adalah kerangka kerja yang dikembangkan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi oleh individu. Model ini banyak digunakan dalam studi penerimaan teknologi, termasuk dalam konteks penggunaan *e-money* atau pembayaran elektronik. Seperti studi yang dilakukan oleh (Syahril, 2019) menunjukkan bahwa hasil persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko baik secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan

terhadap minat penggunaan *e-money*. Artinya persepsi kegunaan atau manfaat mencerminkan sejauh mana individu memandang teknologi sebagai alat yang berguna dalam mencapai tujuan-tujuan mereka, sedangkan persepsi kemudahan penggunaan mencerminkan sejauh mana individu memandang teknologi sebagai alat yang mudah digunakan.

2.3.2 Manfaat TAM (*Technology Acceptance Model*) terhadap penggunaan *E- Money*

Setiap biaya layanan *e-money* dirasakan mudah digunakan oleh konsumen, maka biaya layanan kemudian akan diadopsi oleh pelanggan dalam suatu transaksi. Dengan demikian, setiap biaya layanan *e-money* yang dirasa mudah digunakan oleh konsumen, maka biaya layanan kemudian akan diadopsi oleh pelanggan dalam suatu transaksi (Rahayu, 2018). manfaat adalah keadaan dimana seorang individu atau kelompok berfikir bahwa sesuatu yang mereka pakai memiliki kegunaan yang dapat membantu apa yang mereka butuhkan atau yang mereka kerjakan. Persepsi manfaat ini dapat tumbuh dari diri sendiri dimana konsumen atau pelanggan ingin mencoba menggunakannya sendiri ataupun atas dorongan dari orang lain.

Membangun persepsi manfaat pada konsumen adalah salah satu aspek penting yang harus diperhatikan oleh perusahaan dalam menarik konsumen/pelanggan. Dimana jika pelanggan sudah memiliki persepsi kebermanfaat suatu produk atau jasa maka konsumen akan dengan mudahnya untuk menggunakan kembali.

Tanpa perlu mengeluarkan biaya yang tinggi untuk periklanan atau biaya promosi lainnya, konsumen akan datang sendiri untuk menggunakan produk atau jasa tersebut, karena produk atau jasa tersebut memang dibutuhkannya (Widiyawati, 2019).

2.3.3 Kemudahan TAM (*Technology Acceptance Model*) terhadap penggunaan *E- Money*

Kemudahan penggunaan merupakan tingkat ekspektasi pengguna terhadap usaha yang harus dikeluarkan untuk menggunakan sebuah sistem. Hal tersebut dapat diartikan bahwa kemudahan penggunaan merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan teknologi akan bebas dari usaha. Jadi, semakin tinggi persepsi individu mengenai suatu teknologi informasi yang membebaskannya dari usaha, maka akan semakin tinggi sikap individu untuk menerima penggunaan *e-Money* (Artini, 2017).

2.3.4 Kepercayaan TAM (*Technology Acceptance Model*) terhadap penggunaan *E- Money*

Kepercayaan seseorang terhadap suatu teknologi yang akan mempengaruhi minat mereka mengadopsi teknologi tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Alalwan et al., (2018) menunjukkan bahwa *trust* berpengaruh signifikan terhadap minat konsumen mengadopsi *mobile internet*. *Trust* juga digunakan sebagai faktor untuk meneliti sikap penerimaan teknologi pada bidang layanan kesehatan. Hasilnya, *trust* berpengaruh secara langsung terhadap minat menggunakan teknologi (Dhagarra et al., 2020). Penelitian

yang dilakukan oleh Putra et al. (2019), menunjukkan bahwa *trust* berpengaruh terhadap minat pengguna dalam menggunakan BNI internet banking.

2.3.5 Keamanan TAM (*Technology Acceptance Model*) terhadap penggunaan *E- Money*

Menurut Erwin (2023) Keamanan informasi adalah bagaimana dapat mencegah penipuan (*cheating*) atau paling tidak, mendeteksi adanya penipuan di sebut sistem yang berbasis informasi, dimana informasinya sendiri tidak memiliki arti fisik. Persepsi keamanan didefinisikan sebagai suatu persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi tidak diinginkan dalam melakukan kegiatan (Rithmaya, 2016) mengidentifikasi bahwa keamanan dapat mempengaruhi persepsi pelanggan dari aktivitas umum perbankan bank umum, dan juga sebagai variabel endogen pada kegiatan *e-money*. Keamanan dan privasi menunjukkan tingkat keamanan dan privasi pada saat menggunakan *e-money* untuk bertransaksi.

2.4 Pengertian Generasi Z

Menurut Agung, dkk (2020) menjelaskan generasi Z atau Gen Z mengacu pada generasi yang lahir antara 1996-2010, setelah generasi milenium atau gen Y. “Generasi Z tidak cukup hanya dicirikan berdasarkan tahun lahir, melainkan juga sosio-historis yang dihadapinya.” Tulis Gazali (2021). “Mereka adalah generasi yang memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi, terutama

yang berbasis internet, rata-rata per hari mereka bisa menghabiskan waktu 3-5 jam untuk mengakses media sosial” tegas Gazali (2021).

Kelompok generasi menurut Gazali (2021) terdiri dari beberapa jenis diantaranya :

Tabel 2.1 Kelompok Generasi

No	Kelompok Generasi	Penjelasan
1	Gen Z	Menurut Agung et al (2020) menjelaskan generasi Z atau Gen Z atau mengacu pada generasi yang lahir antara 1996-2010, setelah generasi milenium atau gen Y. “Generasi Z tidak cukup hanya dicirikan berdasarkan tahun lahir, melainkan juga sosio-historis yang dihadapinya.” Tulis Gazali (2021). “Mereka adalah generasi yang memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi, terutama yang berbasis internet, rata-rata per hari mereka bisa menghabiskan waktu 3-5 jam untuk mengakses media sosial” tegas Gazali (2021).
2	Gen Y	Generasi-Y merupakan seseorang yang lahir di awal tahun 1980-an, namun banyak literatur yang menjelaskan juga bahwa Generasi-Y juga lahir pada tahun 1990-an. Selain itu, seluruh literatur sepakat bahwa sebagian besar dari Generasi <i>Baby Boomers</i> adalah orang tua Generasi-Y dan para ahli menganggap bahwa Generasi-Y merupakan yang menentukan Generasi-X. Beberapa peneliti sebelumnya telah mendefinisikan bahwagenerasi-Y disesuaikan dengan umur, yaitu generasi yang lahir antara tahun 1977 sampai 1994 (Luscombe dan Biggs, 2013)
3	<i>Baby Bomer</i>	Generasi <i>Baby Boomer</i> merupakan generasi yang lahir pada rentang tahun 1946 -1960 yang terlahir pada masa perang dunia kedua. telah berakhir sehingga perlu penataan ulang kehidupan. Generasi tersebut disebut sebagai Generasi <i>Baby Boomer</i> karena di era tersebut kelahiran bayi sangat tinggi (Badan Pusat Statistik, 2018). Generasi <i>baby boomers</i> sendiri merupakan segmen pasar yang cukup menjanjikan karena pada umumnya generasi tersebut sudah mapan, memiliki pendapatan yang cukup tinggi dan juga karir yang sukses. generasi <i>baby boomers</i> ini dalam penggunaan <i>fintech</i> . Upaya tersebut perlu

		didukung dengan memahami perilaku generasi <i>baby boomers</i> baik terkait tingkat penerimaan maupun mengeksplorasi hambatan-hambatan yang dihadapi oleh generasi <i>baby boomer</i> .
--	--	---

Tabel 2.1–Lanjutan

No	Kelompok Generasi	Penjelasan
4	Alasan memilih Gen - Z	Karna Generasi Z atau Gen Z merupakan tingkatan bagi mereka yang saat ini sudah berusia 10-25 tahun. Selain itu, generasi Z juga merupakan generasi yang proses tumbuh kembangnya bersamaan dengan perkembangan teknologi digital masa kini (nadila, n.d.). Hal ini dapat dilihat secara nyata bahwa kini generasi Z cenderung lebih kreatif dan berdasar pada sumber digital. Karakteristik generasi Z adalah terampil dan fasih dengan teknologi serta menghabiskan sekitar 9 jam per hari bersama ponsel mereka. Generasi Z menginginkan perhatian yang lebih terhadap informasi yang dan mengonsumsi informasi yang mudah dipahami dan diakses melalui internet (Indrajaya dan Lukitawati, 2019).

2.5 Penelitian terdahulu

Menurut Randi (2018) penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Penelitian terdahulu juga merupakan penelitian yang sudah dilakukan dan hasil-hasil dari penelitian terdahulu bisa dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya. Dari penelitian terdahulu, peneliti tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian peneliti. Namun peneliti mengangkat

beberapa penelitian sebagai sumber dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian ini. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal yang dijadikan referensi terkait dengan penelitian ini:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Syahril (2019). Metode dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan teknik analisis data menggunakan teknik analisis deksriptif dan menggunakan analisis regresi linier berganda. Penelitian ini menggunakan 380 responden dengan hasil persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko baik secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Yang membedakan dengan penelitian peneliti yaitu pada beberapa variabel penelitian. Persamaan dan perbedaan pada skripsi peneliti dengan skripsi yang dilakukan oleh Syahril yaitu sama-sama meneliti tentang TAM (*Technology acceptance model*) yang dipengaruhi oleh beberapa variabel, yang membedakan yaitu dari beberapa variabel.

Kedua, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Irawan (2018). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang bertujuan untuk memprediksi niat menggunakan *e-money* dengan mengekstensikan *rational choice theory* dengan faktor *benefit of compliance*, *cost of compliance*, *cost of non compliance* dan *perceived speed* pada *technology acceptance model*. Data dikumpulkan dengan survei menggunakan kuesioner, data diolah dan hipotesis diuji dengan *structural equation modeling* berbasis *partial least square*. Jumlah

sampel dengan *purposive method* yang dikumpulkan adalah 336 responden (*slovin*) dengan *margin of error* 5% untuk populasi pengguna kendaraan di Pontianak. Faktor yang mempengaruhi paling kuat niat menggunakan adalah *cost of non compliance* dan *perceived transaction speed*. Hasil menunjukkan pengguna akan berniat menggunakan *e-money* bila diwajibkan dan disertai dengan sanksi. Yang membedakan dengan penelitian peneliti yaitu pada beberapa variabel penelitian. Persamaan dan perbedaan pada skripsi peneliti dengan skripsi yang dilakukan oleh irawan sama-sama meneliti tentang ekstensi TAM terhadap penggunaan *e-money*, yang membedakan yaitu beberapa variabel.

Ketiga, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Febriana (2022). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan membagikan kuesioner penelitian pada 100 nasabah mobile Syariah banking di Kota Malang dengan Menggunakan teknik *cluster sampling* dengan memilih wilayah di Kota Malang meliputi lima kecamatan di Kota Malang yaitu Kedungkadangan, Sukun, Klojen, Blimbing, dan Lowokwaru. Berdasarkan hasil penelitian nasabah mobile banking syariah di Kota Malang pada masa pandemi Covid-19 mengutamakan aspek peran model TAM secara keseluruhan bahwa aspek Kemudahan, Kegunaan, *Compliance*, *Assurance*, dan *Reliability* juga berpengaruh terhadap kepuasan nasabah dalam menggunakan *mobile Syariah banking* di Kota Malang pada masa Pandemi Covid-19. Persamaan dan perbedaan pada skripsi peneliti

dengan skripsi yang dilakukan oleh Segaf yaitu sama-sama meneliti tentang TAM yang membedakannya yaitu dari beberapa variabel.

Keempat, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yuni (2020). Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Sampel dikumpulkan secara acak (*random*) dari orang-orang yang berdomisili di Kabupaten Sleman DIY dan dipilih dengan kriteria yang telah menggunakan *e-money*. Analisis data dengan regresi linier berganda di uji menggunakan *software* SPSS. Hasil pengujian data menunjukkan bahwa semua (empat) hipotesis didukung. Penelitian ini menyimpulkan bahwa selain masyarakat perkotaan, masyarakat non-perkotaan juga memiliki persepsi yang baik dan menerima pemakaian *e-money* sebagai alat pembayaran. Dengan demikian program *cash less society* yang dicanangkan oleh pemerintah RI akan didukung sepenuhnya oleh masyarakat Indonesia. Yang membedakan dengan penelitian peneliti yaitu pada beberapa variabel penelitian. Persamaan dan perbedaan pada skripsi peneliti dengan skripsi yang dilakukan oleh Yuni yaitu sama-sama meneliti tentang TAM pada penggunaan *e-money*, yang membedakan yaitu dari beberapa variabel.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Reyhan (2020). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Teknik pengambilan sampel secara proporsional random sampling, sehingga didapatkan total sampel untuk penelitian ini sebanyak 100 orang mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan,

kemudahan dan referensi berpengaruh secara simultan terhadap niat menggunakan *e-money* di kalangan mahasiswa. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan sangat mempengaruhi niat menggunakan *e-money* di kalangan mahasiswa. Yang membedakan dengan penelitian peneliti yaitu pada beberapa variabel penelitian. Persamaan dan perbedaan pada skripsi peneliti dengan skripsi yang dilakukan Reyhan sama-sama meneliti tentang penggunaan *e-money* kualitas yang membedakan yaitu dari beberapa variabel. Berdasarkan uraian penelitian terkait diatas, maka dapat diikhtisarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu

No	Judul	Metodologi	Hasil
1	Syahril (2019) Penggunaan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) Dalam Analisis Minat Perilaku Penggunaan <i>E-Money</i> Pada Mahasiswa Universitas Telkom	Metode dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dan menggunakan analisis regresi linier berganda.	Penelitian ini menggunakan 380 responden dengan hasil persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko baik secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan <i>E-Money</i> .
2	Irawan (2018) Ekstensi TAM untuk Memprediksi Niat Menggunakan <i>E-Money</i> di Pontianak	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang bertujuan untuk memprediksi niat menggunakan <i>E-Money</i> dengan mengekstensikan <i>rational choice theory</i> dengan faktor <i>benefit of compliance</i> , <i>cost of compliance</i> , <i>cost of non compliance</i> dan <i>perceived speed</i> pada <i>Technology Acceptance Model</i> .	Hasil menunjukkan pengguna akan berniat menggunakan <i>E-Money</i> bila diwajibkan dan disertai dengan sanksi.

Tabel 2.3–Lanjutan

No	Judul	Metodologi	Hasil
3	Febriana (2022) Pengaruh Kemudahan, Kegunaan, Compliance, Assurance, Reliability Penggunaan Mobile Banking Terhadap Kepuasan Nasabah Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Bank Syariah Kota Malang)	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan membagikan kuesioner penelitian pada 100 nasabah mobile Syariah banking di Kota Malang dengan Menggunakan teknik <i>cluster random sampling</i>	hasil penelitian nasabah mobile banking syariah di Kota Malang pada masa pandemi Covid-19 mengutamakan aspek peran model TAM secara keseluruhan bahwa aspek Kemudahan, Kegunaan, Compliance, Assurance, dan Reliability juga berpengaruh terhadap kepuasan nasabah dalam menggunakan mobile Syariah banking di Kota Malang pada masa Pandemi Covid-19
4	Yuni (2020) Penerapan <i>Technology Acceptance Model</i> Pada Penggunaan <i>E-Money</i> Studi Pada Wilayah Non Perkotaan	Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Sampel dikumpulkan secara acak (<i>random</i>) dari orang-orang yang berdomisili di Kabupaten Sleman DIY dan dipilih dengan kriteria yang telah menggunakan <i>E-Money</i>	Penelitian ini menyimpulkan bahwa selain masyarakat perkotaan, masyarakat non-perkotaan juga memiliki persepsi yang baik dan menerima pemakaian <i>E-Money</i> sebagai alat pembayaran.
5	Reyhan (2020) Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan, Dan Referensi Terhadap Niat Menggunakan <i>E-Money</i> Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Teknik pengambilan sampel secara proporsional <i>random sampling</i> ,	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan, kemudahan dan referensi berpengaruh secara simultan terhadap niat menggunakan <i>E-Money</i> di kalangan mahasiswa. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan sangat mempengaruhi niat menggunakan <i>E-Money</i> di kalangan mahasiswa.

Tabel 2.4–Lanjutan

No	Judul	Metodologi	Hasil
6	Siti dan Inaya (2020) Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan wawancara.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan e-wallet. Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan e-wallet. Persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan e-wallet. Kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan e-wallet. Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet.
7	Rival (2020) Pengaruh manfaat daya tarik, dan kepuasan nasabah terhadap penggunaan E-Money Flazz card BCA (Studi kasus pada mahasiswa pengguna produk E-Money Flazz card BCA di perbanas institute)	Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah software SPSS 23 dengan uji normalitas yaitu Kolmogrov-Smirnov dan dilanjutkan dengan uji beda dua untuk pengujian hipotesis terhadap 3 variabel independen menggunakan uji Paired T-test dan Wilcoxon Signed Rank Test dengan tingkat signifikansi 0,05.	Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh ketiga variabel dependen terhadap minat pengguna Kartu Flazz BCA.

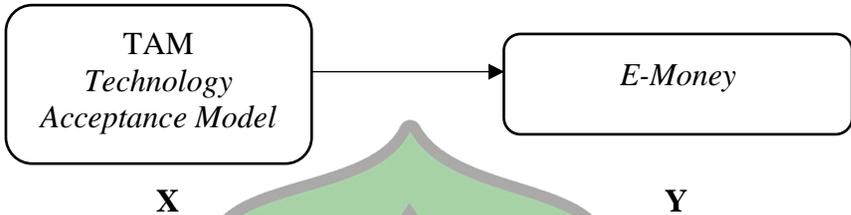
Tabel 2.5–Lanjutan

No	Judul	Metodologi	Hasil
8	Mangindara (2023) Pengaruh aplikasi <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) terhadap penerimaan sistem pendaftaran <i>online</i> di rumah sakit TK II pelamonia makassar tahun 2022.	Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan <i>cross sectional study</i> , Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 334 pasien rawat jalan di Rumah Sakit Tk.II Pelamonia Makassar.	Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara perceived usefulness $p=(0,018)$ actual system usage $p=(0,018)$ terhadap penerimaan sistem pendaftaran <i>online</i> . Namun tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan antara perceived ease of use $p=(1,000)$ attitude toward using $p=(1,000)$ behavioral intention to use $p=(0,094)$ terhadap penerimaan sistem pendaftaran <i>online</i> .

2.6 Skema Kerangka Berfikir

Penelitian ini memiliki 1 variabel yaitu *Technology acceptance model* (TAM) dan Uang elektronik (*E-money*) sebagai variabel dependen dan *Technology acceptance model* (TAM) sebagai variabel independen. Di mana variabel *Technology acceptance model* (TAM) diasumsikan berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik (*E-money*) pada generasi Z di kota Banda Aceh. Berdasarkan kerangka teori di atas, dapat disusun kerangka konsep penelitian sebagai berikut.

Gambar 2.1
Skema Kerangka Berpikir



2.7 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Karena sifatnya masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul (Sugiyono, 2017). Adapun hipotesis yang penulis ajukan adalah sebagai berikut:
Ha: TAM (*Technology Acceptance Model*) berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik (*E-Money*) pada generasi Z di Kota Banda Aceh.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan pada penelitian ini yaitu pendekatan deskriptif. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Definisi lain menyebutkan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya. Data kuantitatif juga merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji perhitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan (Sugiyono, 2017:13). Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, tabel, grafik, atau tampilan lainnya.

Dalam metode penelitian kuantitatif, umumnya masalah yang diteliti memiliki cakupan yang lebih luas serta variasi yang lebih kompleks dibandingkan dengan penelitian kualitatif. Penelitian kuantitatif lebih sistematis, terencana, terstruktur, jelas dari awal

hingga akhir penelitian dan tidak dipengaruhi oleh keadaan yang ada pada lapangan (Riyanto et al, 2023).

3.1.2 Sumber Data

Sumber data terbagi atas dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Menurut Sugiyono (2017) yang dimaksud data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sedangkan data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada para responden. Pengumpulan data tersebut dilakukan untuk mengatasi masalah riset yang sedang diteliti. Sumber dari data primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada gen Z di Kota Banda Aceh.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), populasi berarti seluruh jumlah orang atau penduduk di suatu daerah; jumlah orang atau pribadi yang mempunyai ciri-ciri yang sama; jumlah penghuni baik manusia maupun makhluk hidup lainnya pada suatu ruang tertentu. Populasi bukan hanya manusia tetapi bisa juga obyek atau benda-benda subyek yang dipelajari seperti dokumen-dokumen yang dapat dianggap sebagai objek penelitian (Sugiyono, 2018).

Populasi dalam setiap penelitian harus disebutkan secara tersurat yang berkenaan dengan besarnya anggota populasi serta

penelitian yang cukup. Tujuan diadakannya populasi adalah untuk dapat menentukan besarnya anggota sampel yang akan diambil dari anggota populasi dan membatasi berlakunya daerah generalisasi. Hingga saat ini, jumlah gen Z di Kota Banda Aceh berjumlah 59.040 orang.

3.2.2 Sampel

Sampling adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Menurut Sugiyono (2018) sampel bagian dari jumlah dan karakteristik populasi, Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif atau populasi yang harus diteliti.

Dalam menentukan besarnya sampel yang diambil dari populasi peneliti adalah menggunakan rumus *slovin* sebagai berikut:

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

Keterangan :

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = batas kesalahan (10%)

Jumlah populasi (N) pada penelitian ini adalah 59.040 orang. Sedangkan tingkat kesalahan (10%). Sehingga sampel (n) adalah:

$$n = \frac{59.040}{1 + 59.040 \times (0,1)^2}$$

$$n = \frac{59.040}{591,4}$$

$$n = 99,83$$

Berdasarkan penyebaran kuesioner yang dilakukan oleh peneliti, maka terdapat 137 responden yang mengisi kuesioner penelitian ini dimana melebihi sampel minimal yang dibutuhkan peneliti dalam melakukan penelitian. 137 responden pada penelitian ini terdiri dari gen Z di Kota Banda Aceh.

3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Metode *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Fuadi dan Lestari (2015) menyatakan bahwa cluster sampling diambil per cluster atau per kelompok sesuai dengan proporsi masing-masing cluster. Populasi pada penelitian ini adalah sebesar 59.040 generasi Z. Rincian sub populasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini berdasarkan kecamatan di Kota Banda Aceh.

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

$$n = \frac{59.040}{1 + 59.040 \times (0,1)^2}$$

$$n = \frac{59.040}{591,4}$$

$$n = 99,83 \text{ (digenapkan menjadi 100)}$$

Hasil Slovin tersebut dibagi secara proporsional per masing-masing cluster dengan cara berikut:

$$n_{Baiturrahman} = 100 \frac{7.743}{59.040} = 13,11 = 13$$

$$n_{Meuraxa} = 100 \frac{5.912}{59.040} = 10,01 = 11$$

$$n_{Lueng Bata} = 100 \frac{6.118}{59.040} = 10,36 = 11$$

$$n_{Banda Raya} = 100 \frac{6.524}{59.040} = 11,05 = 12$$

$$n_{Kuta Alam} = 100 \frac{9.697}{59.040} = 16,42 = 17$$

$$n_{Syiah Kuala} = 100 \frac{7.366}{59.040} = 12,47 = 13$$

$$n_{Kuta Raja} = 100 \frac{3.214}{59.040} = 5,44 = 6$$

$$n_{Jaya Baru} = 100 \frac{6.151}{59.040} = 10,41 = 11$$

$$n_{Ulee Kareng} = 100 \frac{6.585}{59.040} = 11,15 = 12$$

Dari masing-masing *cluster*, responden mewakili generasi Z dari semua *cluster* kecamatan di Kota Banda Aceh. Berdasarkan penyebaran kuesioner yang dilakukan oleh peneliti, maka terdapat 137 responden yang mengisi kuesioner penelitian ini dimana melebihi sampel minimal yang dibutuhkan peneliti dalam melakukan penelitian.

3.4 Operasionalisasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini penggunaan *e-money* dapat diukur dari TAM (*Technology acceptance model*) dimana terdapat dua variabel

penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat. TAM sebagai variabel bebas dilambangkan dengan (X), dan *E- money* sebagai variabel terikat dilambangkan dengan (Y).

Tabel 3.1
Operasionalisasi Variabel

Jenis Variabel	Definisi	Indikator	Pernyataan	Pengukuran
TAM (<i>Technology acceptance model</i>) (X)	teori penerimaan teknologi yang menyangkut pengampliasian sistem informasi.	Persepsi kegunaan (<i>Preceived usefulness</i>)	P1	Skala <i>Likert</i>
		Persepsi kemudahan penggunaan (<i>Perceived ease of use</i>)	P2	
		Sikap menggunakan teknologi (<i>Attitude towards using technology</i>)	P3	
		Niat perilaku untuk menggunakan (<i>Behavioral intention to use</i>)	P4	
		Penggunaan teknologi sesungguhnya (<i>Actual technology use</i>)	P5	
E-Money (<i>Uang elektronik</i>) (Y)	merupakan uang atau alat pembayaran dengan sistem non tunai yang cara penggunaannya menggunakan elektronik dan jaringan internet	Kegunaan	P1	Skala <i>Likert</i>

Sumber: Data diolah Peneliti (2023)

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan suatu instrumen pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada para responden untuk mereka jawab (Sujarweni, 2020).

Secara garis besar penelitian ini menggunakan pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer pada penelitian ini yaitu data yang diperoleh langsung dari gen Z di kota Banda Aceh sebagai responden dengan mengajukan kuesioner kepada para responden. Sedangkan data sekunder pada penelitian ini yaitu data jumlah penduduk gen Z di kota Banda Aceh. Pertanyaan dan pernyataan dalam kuesioner diukur dengan menggunakan *skala likert (method of summated ratings)*. *Skala likert* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan *skala likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. *Skala likert* terdiri dari beberapa pilihan jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) (Sugiyono, 2018:152).

Berdasarkan uraian diatas maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pemberian skor dimulai dari 5 untuk item pernyataan positif dan 1 dimulai untuk item pernyataan negatif. Lebih jelasnya akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2
Penilaian pada Skala Likert

Pilihan Kategori	Skor Pilihan Positif	Skor Pilihan Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Sumber: Sugiyono (2018: PP.152)

3.6 Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan analisis secara kuantitatif yang dinyatakan dengan menggunakan angka-angka yang perhitungannya menggunakan statistik dibantu dengan program pengolah data statistik.

3.6.1 Validitas Instrumen Penelitian

3.6.1.1 Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2019), uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Uji validitas merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk mengukur suatu data yang telah didapatkan benar-benar data yang valid atau tepat. Uji validasi dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS.

Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat validitas adalah *Pearson Correlation Product Moment*.

3.6.1.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula.

Adapun untuk menguji reliabilitas instrumen rumus yang digunakan adalah koefisien *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$\alpha_c = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_{b^2}}{\sigma_t^2} \right] \quad (3.3)$$

Keterangan:

α_c = koefisien *Alpha Cronbach*

k = Jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma_{b^2}$ = Jumlah varian butir

σ_t^2 = Varian total

3.6.2 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik yang umum digunakan adalah uji normalitas, uji heteroskedastisitas, dan uji heteroskedastisitas (Ghozali, 2021). Dalam penelitian ini, uji asumsi klasik yang digunakan yaitu uji normalitas, uji heteroskedastisitas, dan uji heteroskedastisitas.

Pengujian asumsi klasik digunakan untuk menguji kelayakan model regresi yang digunakan dengan mengetahui bahwa data berdistribusi normal, tidak terdapat multikolinieritas, dan tidak terdapat heteroskedastisitas diantara variabel yang menjelaskan dalam model regresi.

3.6.2.1 Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2018:145), uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel independen dan variabel dependen atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Uji *Skewness dan Kurtosis*. Dasar pengambilan keputusannya adalah Jika rasio *skewness dan kurtosis* diantara -2 sampai 2 maka data distribusi normal, jika rasio *skewness dan kurtosis* tidak berada diantara -2 sampai 2 maka datanya tidak terdistribusi secara normal.

3.6.2.2 Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas berarti varian variabel gangguan yang tidak konstan. Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Dalam penelitian ini menggunakan uji *Scatterplot*. Ghozali (2018:137) menyatakan bahwa salah satu cara untuk mengamatinya dengan uji menggunakan metode *scatterplot* yaitu dengan melihat plot antara nilai prediksi dari variabel dependen (terikat), yaitu ZPRED, dan nilai residualnya, yaitu SRESID. Jika grafik memiliki pola tertentu yang teratur dan

data tersebar secara acak di atas serta di bawah 0 pada sumbu y, hal ini menunjukkan tidak terjadi heteroskedastisitas.

3.6.3 Pembuktian Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiyono (2019) adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya harus diuji atau rangkuman kesimpulan secara teoritis yang diperoleh melalui tinjauan pustaka. Untuk mengetahui ketetapan model regresi sampel dalam menentukan nilai aktualnya dapat diukur dari *goodness of fit*-nya. Pengujian ini dapat diukur dari uji simultan (uji F), uji parsial (uji t) dan koefisien determinasi (R^2).

3.6.3.1 Uji Parsial

Uji t digunakan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini terhadap variabel dependen secara parsial (Ghozali, 2018). Hipotesis yang digunakan adalah:

H_0 : TAM (*Technology Acceptance Model*) tidak berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik (*E-Money*) pada generasi Z di Kota Banda Aceh.

H_a : TAM (*Technology Acceptance Model*) berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik (*E-Money*) pada generasi Z di Kota Banda Aceh

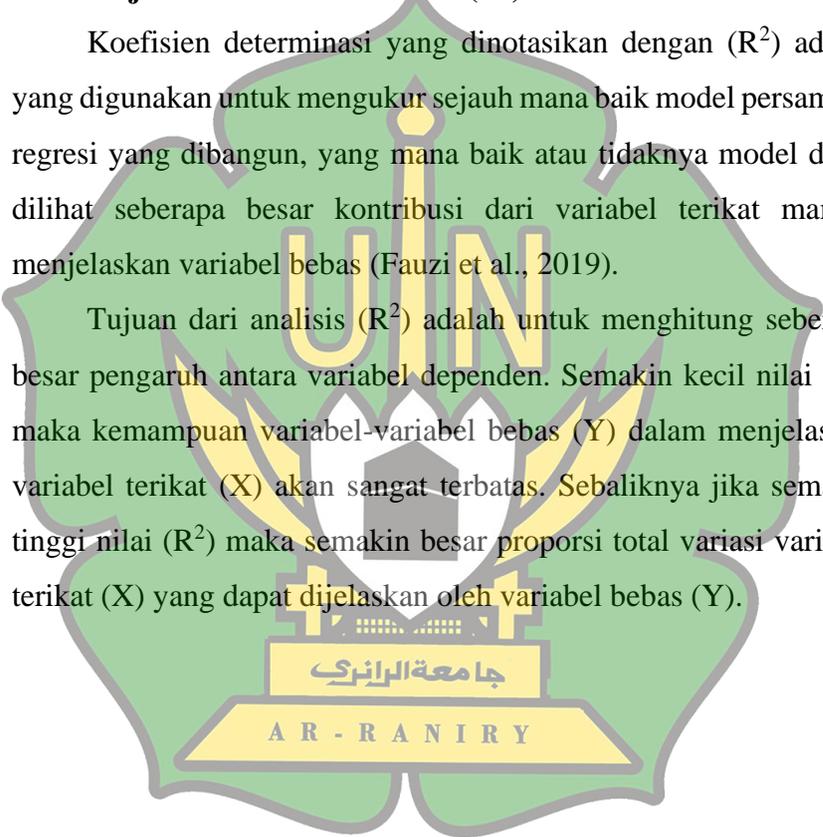
Uji t dapat dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung terhadap nilai t tabel dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika t hitung $>$ t tabel, maka ditolak dan diterima.
- 2) Jika t hitung $<$ t tabel, maka diterima dan ditolak.

3.6.3.2 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi yang dinotasikan dengan (R^2) adalah yang digunakan untuk mengukur sejauh mana baik model persamaan regresi yang dibangun, yang mana baik atau tidaknya model dapat dilihat seberapa besar kontribusi dari variabel terikat mampu menjelaskan variabel bebas (Fauzi et al., 2019).

Tujuan dari analisis (R^2) adalah untuk menghitung seberapa besar pengaruh antara variabel dependen. Semakin kecil nilai (R^2) maka kemampuan variabel-variabel bebas (Y) dalam menjelaskan variabel terikat (X) akan sangat terbatas. Sebaliknya jika semakin tinggi nilai (R^2) maka semakin besar proporsi total variasi variabel terikat (X) yang dapat dijelaskan oleh variabel bebas (Y).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Gen Z di Kota Banda Aceh

Kota Banda Aceh adalah ibukota Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam. Dahulu kota ini bernama Kutaraja, kemudian sejak 28 Desember 1962 namanya diganti menjadi Banda Aceh. Kota ini dibangun oleh Sultan Johan Syah pada hari Jumat, tanggal 1 Ramadhan 601 H (22 April 1205 M). Saat ini, Banda Aceh telah berusia 813 tahun.

Secara geografis wilayah Kota Banda Aceh mempunyai luas 1,36 km² dengan batas-batas sebagai berikut:

- Batas Utara : Selat Malaka
- Batas Selatan : Samudera Hindia
- Batas Timur : Kabupaten Aceh Besar
- Batas Barat : Kabupaten Aceh Besar

Berdasarkan data BPS, Kota Banda Aceh terdiri dari 9 Kecamatan dan 90 Gampong (desa), Kecamatan:

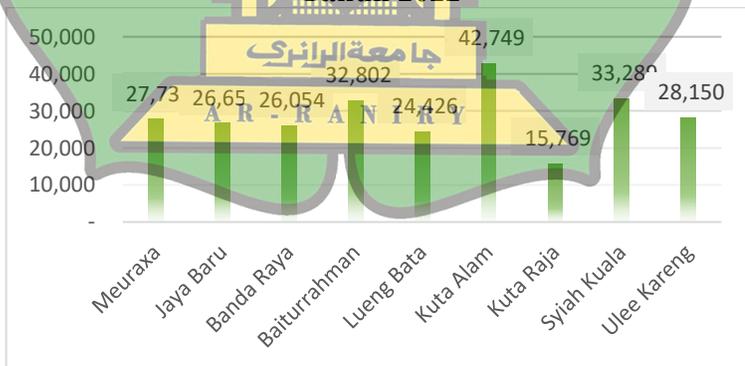
1. Baiturrahman, Luas Wilayah 455 Km²
2. Kuta Alam, Luas Wilayah 1.005 Km²
3. Meuraxa, Luas Wilayah 726 Km²
4. Syah Kuala, Luas Wilayah 1.424 Km²
5. Leung Bata, Luas Wilayah 534 Km²
6. Kuta Raja, Luas Wilayah 521 Km²
7. Banda Raya, Luas Wilayah 479 Km²

8. Jaya Baru, Luas Wilayah 378 Km²

9. Ulee Kareng, Luas Wilayah 615 Km²

Masyarakat Kota Banda Aceh mayoritas pemeluk agama Islam, namun di kota ini juga berkembang agama yang lainnya, seperti Kristen, Hindu, Budha dan lainnya yang hidup berdampingan dengan Muslim. Diantara agama yang terdapat di Kota Banda Aceh adalah Islam sebanyak 222.582 jiwa, Protestan sebanyak 717 jiwa, Katolik sebanyak 538 jiwa, Hindu sebanyak 39 jiwa, Budha sebanyak 2755 jiwa. Selain itu, statistik jumlah tempat ibadah sebanyak Mesjid sebanyak 104 Unit, Meunasah sebanyak 91 Unit, Mushalla sebanyak 90 Unit, Gereja sebanyak 4 Unit, Kuil sebanyak 1 Unit dan Klenteng sebanyak 1 Unit. Tahun 2022 jumlah penduduk kota Banda Aceh adalah 257.635 jiwa dengan jumlah penduduk menurut kecamatan adalah sebagai berikut :

Gambar 4.1
Distribusi Penduduk Kota Banda Aceh Menurut Kecamatan
Tahun 2022



Sumber : Badan Pusat Statistika, (2022)

Sedangkan distribusi generasi Z dikota Banda Aceh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Distribusi generasi Z di Kota Banda Aceh

No	Kecamatan	Populasi
1	Baiturrahman	7.743
2	Meuraxa	9.697
3	Lueng bata	5.912
4	Banda raya	7.366
5	Kuta alam	6.118
6	Syiah kuala	3.214
7	Kuta raja	6.254
8	Jaya baru	6.151
9	Ulee kareng	6.585
	Total	59.090

Sumber: Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (2023)

4.2 Karakteristik Responden

Penelitian ini dilakukan terhadap masyarakat Kota Banda Aceh dengan sampel yang diperlukan yaitu sebesar 100 responden dan angket yang terisi sebanyak 137 responden. Peneliti menggunakan metode *NonProbability Sampling* dengan teknik *Purposive Sampling*. Jadi, sampel yang menjadi responden harus memenuhi beberapa kriteria yang telah peneliti terapkan. Adapun deskripsi responden adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik Gen Z di Kota Banda Aceh

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki-laki	61	44,52
2	Perempuan	76	55,48
	Jumlah	137	100

Tabel 4.3–Lanjutan

No	Usia Responden	Frekuensi	Persentase (%)
1	13-19 tahun	8	5,83
2	20-27 tahun	129	94,17
	Jumlah	137	100
No	Pendidikan Terakhir	Frekuensi	Persentase (%)
1	SMP s/d SMA	26	18,98
2	D1 s/d D3	2	1,46
3	S1	105	76,64
4	Pasca (S2/S3)	4	2,92
	Jumlah	137	100
No	Pekerjaan	Frekuensi	Persentase (%)
1	PNS/TNI/POLRI	2	1,46
2	Pegawai Swasta/Wiraswasta	11	8,02
3	Pelajar/Mahasiswa	124	90,52
	Jumlah	137	100

Sumber: Data primer SPSS, 2023 (Diolah)

Berdasarkan Tabel 4.2 tentang karakteristik jenis kelamin responden dapat dijelaskan bahwa jenis kelamin laki-laki diketahui 61 orang (44,52%) dan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 76 orang (55,48%). Berdasarkan umur, yang berumur 13 - 19 tahun sebanyak 8 orang (5,83%), dan 20-27 tahun sebanyak 129 orang (94,17%). Pendidikan terakhir responden adalah SMP s/d SMA sebanyak 26 orang (18,98%), D1 s/d D3 sebanyak 2 orang (1,46%), S1 sebanyak 105 orang (76,64%), dan Pasca (S2/S3) sebanyak 4 orang (2,92%). Berdasarkan pekerjaan diketahui PNS/TNI/POLRI sebanyak 2 orang (1,46%), Pegawai Swasta/Wiraswasta sebanyak 11 orang (8,02%), Pelajar/Mahasiswa sebanyak 124 orang (90,52%).

4.3 Hasil Uji Instrumen Penelitian

4.3.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji untuk melihat valid atau tidaknya kuesioner yang telah kita lampirkan. Pertanyaan dinyatakan valid jika nilai r hitung $>$ r tabel atau nilai p -value lebih kecil dari alpha 5%. Uji validitas dalam penelitian dilakukan dengan bantuan software IBM SPSS v.26. hasil mengenai uji validitas dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.4
Hasil Uji Validitas TAM (X)

Item Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
P1	0.743	0,167	Valid
P2	0.773		Valid
P3	0.837		Valid
P4	0.841		Valid
P5	0.835		Valid
P6	0.860		Valid
P7	0.858		Valid
P8	0.881		Valid
P9	0.861		Valid
P10	0.800		Valid
P11	0.833		Valid
P12	0.473		Valid
P13	0.800		Valid
P14	0.820		Valid

Sumber: Data primer SPSS, 2023 (Diolah)

Berdasarkan Tabel 4.3 diketahui bahwa 14 item pernyataan pada variabel TAM (X) dapat dinyatakan valid karena memiliki nilai r hitung $>$ r tabel dengan nilai r tabel yaitu 0,167

Tabel 4.5
Hasil Uji Validitas E-Money (Y)

Item Pernyataan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
P1	0.773	0,167	Valid
P2	0.610		Valid
P3	0.757		Valid
P4	0.814		Valid
P5	0.818		Valid
P6	0.782		Valid
P7	0.886		Valid
P8	0.789		Valid
P9	0.842		Valid
P10	0.888		Valid
P11	0.840		Valid
P12	0.838		Valid
P13	0.777		Valid

Sumber: Data primer SPSS, 2023 (Diolah)

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa 14 item pernyataan pada variabel Penggunaan *E-Money* (Y) dapat dinyatakan valid karena memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai r_{tabel} yaitu 0,167.

4.3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan terhadap item pernyataan yang dinyatakan valid. Suatu variabel dikatakan reliabel atau handal jika jawaban terhadap pernyataan selalu konsisten. Untuk mengetahui reliabel atau tidak suatu variabel dilakukan uji statistik dengan melihat nilai *cronbach alpha*, yaitu apabila *coefficient cronbach's alpha* $> 0,6$ maka suatu variabel dikatakan handal atau reliabel. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan software IBM SPSS v.26.

Tabel 4.6
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Minimal	Keterangan
TAM (X)	0,773	0,60	Reliabel
E-Money (Y)	0,775	0,60	Reliabel

Sumber: Data primer SPSS, 2023 (Diolah)

Dari Tabel 4.5 dapat dilihat bahwa *Cronbach's Alpha* variabel TAM (X) sebesar 0,773 dan variabel *E-Money* (Y) sebesar 0,775. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada masing-masing variabel $> 0,6$ maka dapat disimpulkan seluruh variabel yang diteliti sudah handal atau reliabel.

4.4 Uji Asumsi Klasik

4.4.1 Uji Normalitas

Ghazali (2018) Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam sebuah model regresi, nilai residu dari regresi mempunyai distribusi yang normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji *Skewness dan Kurtosis*. Dasar pengambilan keputusannya adalah apabila rasio *skewness dan kurtosis* diantara -2 sampai 2 maka data distribusi normal. Sedangkan jika rasio *skewness dan kurtosis* tidak berada diantara -2 sampai 2 maka datanya tidak terdistribusi secara normal.

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas

Descriptive Statistics					
	N	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Unstandardized Residual	137	-.409	.207	.557	.411
Valid N (listwise)	137				

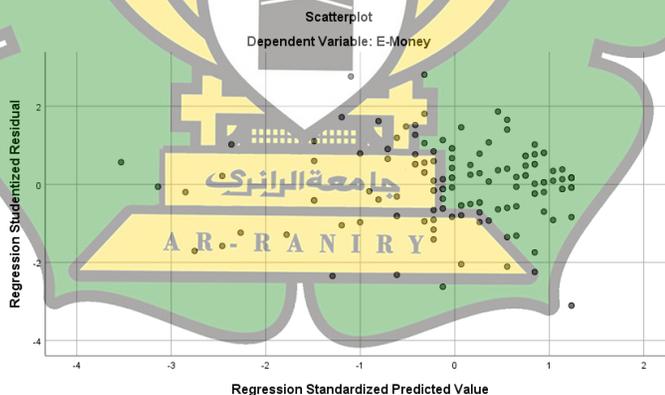
Sumber: Data primer SPSS, 2023 (Diolah)

Pada tabel 4.6 menunjukkan hasil uji *Skewness-Kurtosis test* memiliki nilai sebagai berikut, nilai *skewness* / Std. Error = $-0,409: 0,207 = -1,975$. Sedangkan nilai *kurtosis* / Std. Error = $0,557: 0,411 = 1,355$. Sehingga dapat di asumsikan bahwa normalitas dalam uji *Skewness-Kurtosis test* terpenuhi karena berada pada rentang -2 sampai 2 dengan rasio *skewness* $-1,975$ sedangkan rasio *kurtosis* $1,355$.

4.4.2 Uji Heteroskedastisitas

Pengujian heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan. Sebuah model regresi yang tidak baik adalah yang tidak memiliki gejala heteroskedastisitas.

Gambar 4.2
Hasil Uji Heteroskedastisitas (*Scatterplot*)



Sumber: Data primer SPSS, 2023 (Diolah)

Berdasarkan gambar hasil uji heteroskedastisitas dengan *scatterplot* dapat diketahui bahwa penyebaran titik-titik tersebut rata dan tidak menumpuk pada satu titik serta tidak membentuk sebuah

pola, titik-titik tersebut menyebar diatas dan dibawah atau sekitar nol. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

4.5 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana bertujuan untuk mengetahui literasi keuangan syariah terhadap pemahaman produk perbankan syariah. Uji ini juga digunakan untuk mencari pola hubungan antara variabel terikat (*dependent*) dengan variabel bebas (*independent*). Hasil pengolahan data pada uji regresi linier sederhana dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8
Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a			
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
	B	Std. Error	Beta
1 (Constant)	5.072	1.947	
TAM	.847	.033	.909

a. Dependent Variable: E-Money

Sumber: Data primer SPSS, 2023 (Diolah)

Dari hasil perhitungan statistik dengan menggunakan bantuan program SPSS seperti terlihat pada Tabel 4.8, maka diperoleh persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut.

$$Y = a + b1X1 + e \tag{4.1}$$

$$Y = 5,072 + 0,847X1 + e \tag{4.2}$$

Dari persamaan regresi di atas dapat diketahui hasil penelitian sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta sebesar 5,072, artinya jika *Technology Acceptance Model* (TAM) diasumsikan 0 maka penggunaan *E-Money* pada generasi Z di Kota Banda Aceh adalah sebesar 5,072 pada skala *Likert*.
- b. Apabila variabel *Technology Acceptance Model* (X) mengalami kenaikan 1 skor secara relatif akan menyebabkan kenaikan variabel penggunaan *E-Money* pada generasi Z di Kota Banda Aceh (Y) sebesar 0,847 atau 84,7% dengan asumsi variabel *Technology Acceptance Model* (X) dianggap konstan.

4.6 Hasil Pengujian Hipotesis

4.6.1 Uji t (Parsial)

Uji ini digunakan untuk melihat pengaruh tiap-tiap variabel independen secara terpisah atau sendiri-sendiri terhadap variabel dependennya. Pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS v.26.

Tabel 4.9
Hasil Uji Parsial (Uji t)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.072	1.947		2.605	.010
	TAM	.847	.033	.909	25.314	.000

a. Dependent Variable: *E-Money*

Sumber: Data primer SPSS, 2023 (Diolah)

Berdasarkan tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa hasil uji t diketahui nilai signifikan untuk *Technology Acceptance Model* terhadap penggunaan *E-Money* adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $25,314 > 1,977$, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh

positif signifikan *Technology Acceptance Model* terhadap penggunaan *E-Money*.

4.6.2 Uji Determinasi R²

Koefisien determinasi (R^2) menunjukkan sejauh mana tingkat hubungan antar variabel independen yaitu *Technology Acceptance Model* (X) dengan variabel dependen penggunaan *E-Money* (Y) atau sejauh mana kontribusi variabel independen memengaruhi variabel dependen.

Tabel 4.10
Hasil Uji Determinasi R²

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.909 ^a	.826	.825	4.010
a. Predictors: (Constant), TAM				

Sumber: Data primer SPSS, 2023 (Diolah)

Berdasarkan tabel 4.10 nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,825 atau 82,5%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel *Technology Acceptance Model* hanya mampu menjelaskan penggunaan *E-Money* sebesar 82,5%, sedangkan 17,5% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dicantumkan dalam penelitian ini.

4.7 Pembahasan

4.7.1 Pengaruh *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap Penggunaan *E-Money*

Berdasarkan uji t pada tabel 4.10, maka diperoleh hasil dari pengujian hipotesis yaitu *Technology Acceptance Model* (TAM) memperoleh nilai yang signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $25,314 > 1,977$ sehingga H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan

bahwa *Technology Acceptance Model* (TAM) berpengaruh positif signifikan terhadap Penggunaan *E-Money*. Nilai koefisien regresi variabel kualitas layanan yaitu sebesar 0,847. Nilai koefisien positif menunjukkan adanya hubungan yang searah antara *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan Penggunaan *E-Money*. Jika *Technology Acceptance Model* (TAM) ditingkatkan maka Penggunaan *E-Money* pun akan ikut meningkat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Syahril (2019) tentang *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap *E-money*, Syahril mengatakan bahwa *Technology Acceptance Model* (TAM) menurut persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko baik secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi *Technology Acceptance Model* (TAM) maka semakin tinggi pula penggunaan *E-Money* pada generasi Z.

Penggunaan *E-Money* merupakan salah satu keberhasilan sebuah teknologi yang diciptakan yang mempermudah manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Model Penerimaan Teknologi (*Technology Acceptance Model*/TAM) adalah kerangka kerja yang dikembangkan untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi oleh individu. Model ini banyak digunakan dalam studi penerimaan teknologi, termasuk dalam konteks penggunaan *e-money* atau pembayaran elektronik. *Technology Acceptance Model* (TAM) yakni teori yang akan

digunakan oleh pengguna dengan memiliki tujuan dapat mengungkapkan aspek utama dari perilaku penggunaan teknologi informasi tentang penerimaan penggunaan teknologi informasi (Samekto, 2021).

4.7.2 Uji Determinasi R²

Koefisien determinasi (R^2) menunjukkan sejauh mana tingkat hubungan antar variabel independen yaitu *Technology Acceptance Model* (X) dengan variabel dependen penggunaan *E-Money* (Y) atau sejauh mana kontribusi variabel independen memengaruhi variabel dependen. Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,825 atau 82,5%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel *Technology Acceptance Model* hanya mampu menjelaskan penggunaan *E-Money* sebesar 82,5%, sedangkan 17,5% dijelaskan oleh faktor-faktor variabel lain seperti halnya: Pengetahuan, eferensi (Reyhan, 2020).

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang sudah diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan dari rumusan masalah, yaitu *Technology Acceptance Model* berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan *E-Money*. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil uji t yang sudah dilakukan dan memperoleh nilai yang signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $25,314 > 1,977$ sehingga H_0 ditolak (H_a diterima). Berdasarkan uji regresi linear sederhana, variabel *Technology Acceptance Model* (TAM) memperoleh nilai koefisien sebesar 0,847 atau 84,7%. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Technology Acceptance Model* berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan *E-Money*. Derajat hubungan (korelasi) antara *Technology Acceptance Model* (X) dengan penggunaan *E-Money* pada gen Z di Kota Banda Aceh (Y) sebesar 82,5%.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Lakukan sosialisasi edukasi untuk meningkatkan pemahaman pengguna tentang keuntungan dan cara menggunakan e-money. Dan Sediakan tutorial online dan offline untuk membantu pengguna yang mungkin kurang familiar dengan teknologi.

2. Pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan e-money oleh generasi Z dapat membantu perusahaan e-money dalam mengembangkan strategi pemasaran yang lebih tepat sasaran. Hal ini termasuk penyesuaian pesan-pesan pemasaran dengan nilai-nilai dan preferensi generasi Z di Banda Aceh.
3. Bagi pihak penerbit *e-money*, kepercayaan yang diberikan oleh Masyarakat terhadap *e-money* harus direspon dengan peningkatan layanan serta mengurangi risiko atau dampak negatif *e-money*, seperti: penyalahgunaan kartu, bocornya kerahasiaan data, aturan yang merugikan pemakai, dan lain sebagainya.
4. Bagi masyarakat sebagai pemakai harus bisa mengendalikan diri dari perilaku boros sebagai dampak dari pemakaian *e-money*, harus memahami segala risiko pemakaiannya, serta keterbatasan yang masih ada misalnya sinyal internet yang belum merata.
5. Bagi penelitian selanjutnya agar dapat menambahkan variabel lainnya agar dapat mempengaruhi tingkat penggunaan *E-Money*. Karena dalam penelitian ini *Technology Acceptance Model* (TAM) berpengaruh 82,5%, sedangkan 18,5% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dicantumkan dalam penelitian ini, sehingga tingkat penggunaan *E-Money* seluruhnya bisa diketahui oleh variabel lain selain *Technology Acceptance Model* (TAM).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W., Hartono, J. and Usman, B. (2020) Konsep dan Aplikasi Structural Equation Modeling Berbasis Varian dalam Penelitian Bisnis. Edisi Ke 2. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia.
- Artini, N. M. D., Wahyuni, M. A., & Herawati, N. T. (2017). Analisis akuntabilitas pengelolaan keuangan desa melalui pengimplementasian sistem keuangan desa (SISKEUDES) dalam konteks disiplin diri pada desa tigawasa. *E-Journal S1 Ak Universitas Pendidikan*.
- Abdul Karim dan Fifi Hanafia. (2020). Analisis CAR, BOPO, NPF, FDR, NOM, DAN DPK Terhadap Profitabilitas (ROA) Pada Bank Syariah Di Indonesia.
- Budiastuti, A. D. P., & Muid, D. (2020). Analisis Faktor-Faktor Pengaruh Minat Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis *E-Commerce* Pada Aplikasi *Shopee* Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). *Diponegoro Journal of Accounting*, 9(4), 1–10
- Candy, Muhammad, Awang batu bara (2022) Analisis pengaruh layanan digital terhadap minat generasi Z dalam menggunakan produk Perbankan Syariah.
- Creswell W. John. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dinar & Hasan, (2018) Pengantar Ekonomi Teori dan Aplikasi, Jakarta: Pustaka Taman Ilmu.

- Denik Puspitasari, Yahya Yahya. 2020. Pengaruh Current Ratio, Net Profit Margin Dan Earning Per Share Terhadap Harga Saham. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*.
- Erlina, R., Amar, M., Aryan, D.M., BR (2023). Minat penggunaan E – Money dimasa pandemi studi kasus mahasiswa Universitas Lampung.
- Elsa, S., Bulan, P. (2019). Pengaruh persepsi kemudahan menggunakan E-wallet dan persepsi manfaat serta promosi terhadap minat beli ulang saldo E-wallet OVO.
- Fitrah, Muh dan Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jawa Barat: CV Jejak
- Gaidhani, S., Arora, L., & Sharma, B. K. (2019). *Understanding The Attitude of Generation Z Towards Workplace. International Journal of Management, Technology and Engineering*.
- Ghozali, Sayid, A. T. (2021) Pengaruh pembiayaan bagi hasil terhadap Tingkat profitabilitas Bank Umum Syariah di Indonesia.
- Haqiqi, N., Lasiyono, U., & Prabowo, T. A. (2020). Pengaruh Kemudahan, Manfaat dan Persepsi Risiko Terhadap Kepuasan Belanja Online Dalam Menggunakan E-Commerce Shopee di Kelurahan Tanjungsari, Kecamatan Taman Sidoarjo. *Jurnal of Sustainability Business Research*.
- Jogiyanto, Hartono (2018). *Metode pengumpulan dan Teknik Analisis Data* Yogyakarta: Andi
- Kurniawan, D., Zusrony, E., & Kusumajaya, R. A. (2018). Analisa Persepsi Pengguna Layanan Payment Gateway Pada Financial Technology Dengan Metode Eucs. *Jurnal INFORMA Politeknik Indonusa Surakarta*.

- Kristiawan, T. A., & Keni. (2020). Pengaruh Packaging, Social Media Marketing, dan e-WOM terhadap Keputusan Pembelian Busana Brand Lokal. *Manajemen*.
- L. Tobing, V. C. Carolina, J., & (2019). Pengaruh Profitabilitas, Likuiditas, Solvabilitas Dan Ukuran Perusahaan Terhadap Ketepatan Waktu Penyampaian Laporan Keuangan Pada 2 Perusahaan Manufaktur Di Bei. *Jurnal Akuntansi Barelang*.
- Morales-Vives, F., Camps, E. and Lorenzo-Seva, U., 2013. Development and validation of the psychological maturity assessment scale (PSYMAS). *European Journal of Psychological Assessment*.
- Mayjeksan, Andre dan desi pribana (2020). *Technology Acceptance Model TAM untuk menganalisis penerimaan pengguna terhadap penggunaan aplikasi belanja online XYZ* (*Jurnal Teknik informatika dan sistem informasi*, 7(3) 580-592
- Maya, M., Indah, A., Baiq, D.P., I Nengah, A., Wayan, N. (2022). Pengaruh transaksi non tunai terhadap jumlah uang beredar di Indonesia dengan inflasi sebagai variabel moderasi.
- Moh. Siri, Fitriyani, Asti, H., (2017) Analisis sikap penggunaan Paytren menggunakan TAM (Technology Acceptance Model).
- Nurul, F.H., Miswardi, Dila, A., Habil, F., Anwar, S. (2023). Implementasi TAM dalam penggunaan E – Money dengan pengaruh resiko penggunaan sebagai variabel mediasi perspektif ekonomi syariah.
- Nabila, A., Ketut, S. (2019) Pengaruh persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan pada minat penggunaan Quick Response Code dalam transaksi keuangan.
- Pratama, A.B., & Saputra, D.G.D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Tingkat

Kepercayaan pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *E-jurnal Akuntansi Universitas Udayana*.

Rahayu. S. dan Aiman. R (2019). Pengaruh *Good Corporate Governance, Leverage* Terhadap Kinerja Keuangan. *e-Proceeding of Management*.

Rahayu T, A. 2018. Analisis Pengaruh Citra Merek, Persepsi Harga, dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan. *Diponegoro Journal of Management*. Volume 7, Nomor 4, Tahun 2018, Halaman 1-15.

Riyanto Wujakso (2023) Metode penelitian bisnis pendekatan kuantitatif.

Roman Situngkir, "Penggunaan *E-Money* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 Tentang Mata Uang", Dalam *Jurnal De Lega Lata-Jurnal Ilmu Hukum* Vol 3 No 1 JanuariJuni 2018.

Samekto, A. (2021). Penerapan *Theory Planed Behaviour* pada Penggunaan *Payment Gateway* oleh UKM di Masa Pandemi Covid 19. Penerbit NEM.

Silaen Elsa, Bulan Prabawani. (2019). Pengaruh Persepsi Kemudahan Menggunakan *E-Wallet* Dan Persepsi Manfaat Serta Promosi Terhadap Minat Beli Ulang Saldo *E-Wallet* OVO, *Jurnal Administrasi Bisnis, Universitas Deponogori (Online)*, Volume 17, Nomor 4

Sudaryo, Yoyo, et. all. 2017. *Keuangan di Era Otonomi Daerah*. Yogyakarta: Andi.

Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2014). *Academic Self-efficacy*. In M. J. Furlong, R. Gilman, & E. S. Huebner (Eds.), *Handbook of positive psychology in schools* (pp. 115–130). *Routledge/Taylor & Francis Group*.

- Suwandi & Azis E. Abdurrahim M. (2018) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *E-Money* Pada Generasi Millenials (Studi Kasus Pada Mahasiswa S1 IPB)-e-*Proceeding of Management*, 5 (3): 3104-3111.
- Syahril, (2019). Model Pemberdayaan Ekonomi dengan Filantropi Islam Dalam Mewujudkan Kesejahteraan Masyarakat, *Iqtishadia*, jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sujarweni, Agusti, N. Amaliyah (2020). Penerapan kompensasi non finansial terhadap kinerja pegawai.
- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia. *Jurnal Al-Qardh*.
- Tobing, Andrian, Budi, S. Edwin, Z. (2020) Analisis persepsi pengguna aplikasi *Payment* berbasis *fintech* menggunakan TAM.



LAMPIRAN–LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Penelitian

Assalamu'alaikum wr.wb.

Dengan Hormat, Bapak/Ibu/Saudara/I yang saya hormati sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir Skripsi, yang berjudul **“Pengaruh *Technology Acceptance Model* (TAM) Terhadap Penggunaan Uang Elektronik (*E-Money*) (Studi Kasus Pada Generasi Z di kota Banda Aceh)**, saya:

Nama : Puteri Amelia Fazira

NIM : 200603096

Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah

Universitas : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Bermaksud untuk memohon kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/I dalam mengisi angket ini menjadi bantuan yang sangat berarti bagi saya untuk menyelesaikan penelitian skripsi ini. Saya menjamin kerahasiaan jawaban Bapak/Ibu/Saudara/I berikan dan hasilnya akan digunakan untuk kepentingan penelitian. Atas kesediaan waktunya dari Bapak/Ibu/Saudara/I dalam mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih banyak.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Hormat Saya,

Puteri Amelia Fazira

IDENTITAS RESPONDEN

CARA PENGISIAN ANGKET

Karakteristik Responden

Karakteristik responden untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merupakan Generasi Z di kota Banda Aceh dengan kelahiran tahun 1996-2010
2. Pernah melakukan transaksi uang elektronik (*E-money*)

II. Data Responden

Apakah anda merupakan generasi Z di kota Banda Aceh?

- Ya Tidak

1. Nama :

2. Usia :

3. Jenis Kelamin : L / P

- Laki-laki Perempuan

4. Usia responden :

- 13 - 19 tahun 20 - 27 tahun

5. Pendidikan terakhir

- SMP s/d SMA
 D3 s/d S1

6. Pekerjaan

- PNS/TNI/POLRI Pegawai swasta/Wiraswasta
 Pelajar/Mahasiswa

III. Tanggapan Responden

Ket: Saudara/i diminta untuk memberi tanda silang (X) atau ceklis (√)

Salah satu skala yang tersedia pada kolom disamping pernyataan, keterangan skala tersebut sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju (skor 5)

S = Setuju (Skor 4)

KS = Kurang Setuju (skor 3)

TS = Tidak Setuju (Skor 2)

STS = Sangat Tidak Setuju (Skor 1)

a) *Technology Acceptance Model (TAM)*

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
Persepsi Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>)						
1	Aplikasi ini membantu saya meningkatkan efisiensi pekerjaan saya.					
2	Saya merasa aplikasi ini membantu saya menghemat waktu.					
3	Saya merasa mudah untuk mempelajari cara menggunakan aplikasi ini.					
Persepsi kemudahan penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>)						
1	Penggunaan aplikasi ini mudah dipahami.					
2	Aplikasi ini mudah dioperasikan tanpa perlu bantuan tambahan					
3	Saya merasa aplikasi ini menyediakan pilihan yang					

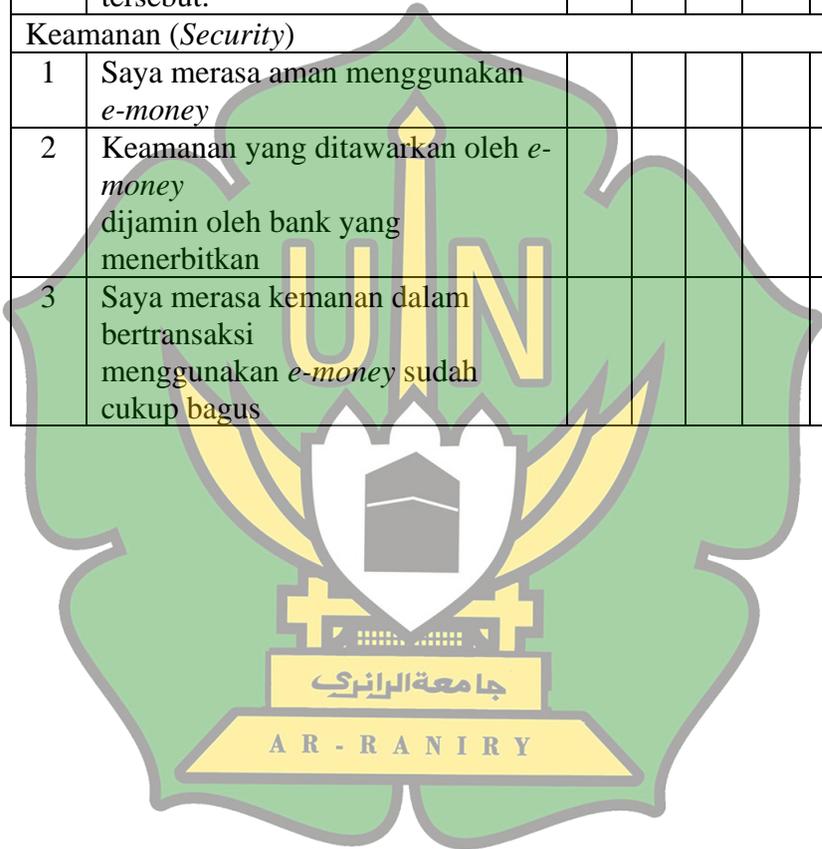
	mudah untuk melakukan tindakan yang diinginkan					
Sikap Menggunakan Teknologi (<i>Attitude Towards Using Technology</i>)						
1	Saya merasa menggunakan aplikasi ini akan memberikan manfaat bagi pekerjaan atau aktivitas.					
2	Saya merasa menggunakan aplikasi ini akan memberikan nilai tambah dalam pekerjaan atau aktivitas saya.					
3	Saya merasa percaya diri dalam menghadapi tantangan yang mungkin muncul saat menggunakan aplikasi ini.					
Niat Perilaku Untuk Menggunakan (<i>Behavioral Intention to Use</i>)						
1	Saya bermaksud untuk menggunakan aplikasi ini dalam pekerjaan atau aktivitas sehari-hari saya.					
2	Saya berniat untuk mencoba berbagai fitur baru yang ditawarkan oleh aplikasi ini.					
3	Saya memiliki niat untuk menggunakan aplikasi ini secara berkesinambungan.					
Penggunaan Teknologi Sesungguhnya (<i>Actual Technology Use</i>)						
1	Banyak waktu yang Anda habiskan menggunakan aplikasi ini setiap kali membukanya					
2	Aplikasi ini telah membantu Anda dalam mencapai tujuan-tujuan Anda					

3	Besar manfaat yang Anda peroleh dari penggunaan aplikasi ini dalam kegiatan sehari-hari Anda					
---	--	--	--	--	--	--

b) Uang elektronik (*E-Money*)

No.	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
Kegunaan (<i>Utility</i>)						
1	Pembayaran menggunakan <i>e-money</i> menjadi lebih praktis					
2	Saya tidak perlu lagi membawa uang <i>cash</i> di dompet saya karena saya merasa <i>e-money</i> sudah cukup					
3	Dengan <i>E-money</i> proses transaksi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.					
Kemudahan (<i>Convenience</i>)						
1	Cara pemakaian <i>e-money</i> mudah saya mengerti					
2	Pengguna <i>e-money</i> akan merasa mudah untuk beradaptasi dalam menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi					
3	Cara mengisi saldo <i>e-money</i> sangat mudah sehingga tidak perlu mengeluarkan banyak usaha					
Kepercayaan (<i>Self-efficacy</i>)						
1	Menurut saya layanan <i>e-money</i> aman untuk digunakan.					

2	Menurut saya <i>e-money</i> dapat menjamin saldo <i>e-money</i> yang saya miliki.					
3	Menurut saya <i>e-money</i> dapat memberikan jaminan atas produk sesuai dengan deskripsi produk tersebut.					
Keamanan (<i>Security</i>)						
1	Saya merasa aman menggunakan <i>e-money</i>					
2	Keamanan yang ditawarkan oleh <i>e-money</i> dijamin oleh bank yang menerbitkan					
3	Saya merasa kewanaman dalam bertransaksi menggunakan <i>e-money</i> sudah cukup bagus					



Lampiran 2

Tabulasi Karakteristik Pengisian Angket 137 Responden

No	Jenis Kelamin	Umur (Tahun)	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan
1	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
2	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
3	Perempuan	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
4	Laki - laki	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
5	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
6	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
7	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
8	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
9	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
10	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
11	Laki - laki	13 - 19 Tahun	D1 s/d D3	Pelajar/ mahasiswa
12	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
13	Perempuan	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
14	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
15	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
16	Perempuan	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
17	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
18	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
19	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
20	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa

21	Perempuan	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
22	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pegawai swasta/Wiraswa sta
23	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
24	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
25	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
26	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
27	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
28	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
29	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
30	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
31	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
32	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
33	Perempuan	20 - 27 Tahun	Pasca (S2/S3)	Pelajar/ mahasiswa
34	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
35	Perempuan	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
36	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
37	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
38	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
39	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
40	Perempuan	20 - 27 Tahun	Pasca (S2/S3)	Pelajar/ mahasiswa
41	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa

No	Jenis Kelamin	Umur (Tahun)	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan
42	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
43	Laki - laki	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
44	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
45	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
46	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
47	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
48	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
49	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
50	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
51	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
52	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
53	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
54	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
55	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
56	Laki - laki	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
57	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
58	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
59	Laki - laki	20 - 27 Tahun	D1 s/d D3	Pelajar/ mahasiswa
60	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
61	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa

No	Jenis Kelamin	Umur (Tahun)	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan
62	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
63	Perempuan	13 - 19 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
64	Laki - laki	13 - 19 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
65	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
66	Perempuan	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
67	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
68	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pegawai swasta/Wiraswasta
69	Laki - laki	20 - 27 Tahun	Pasca (S2/S3)	Pegawai swasta/Wiraswasta
70	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
71	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
72	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
73	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
74	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pegawai swasta/Wiraswasta
75	Perempuan	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
76	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
77	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
78	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
79	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa

No	Jenis Kelamin	Umur (Tahun)	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan
80	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pegawai swasta/Wiraswasta
81	Perempuan	13 - 19 Tahun	S1	Pelajar/mahasiswa
82	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/mahasiswa
83	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/mahasiswa
84	Perempuan	13 - 19 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/mahasiswa
85	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/mahasiswa
86	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/mahasiswa
87	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/mahasiswa
88	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pegawai swasta/Wiraswasta
89	Laki - laki	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/mahasiswa
90	Laki - laki	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pegawai swasta/Wiraswasta
91	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/mahasiswa
92	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/mahasiswa
93	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/mahasiswa
94	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/mahasiswa
95	Laki - laki	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/mahasiswa
96	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/mahasiswa
97	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/mahasiswa
98	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pegawai swasta/Wiraswasta

No	Jenis Kelamin	Umur (Tahun)	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan
99	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
100	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	PNS/TNI/POL RI
101	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
102	Laki - laki	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
103	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
104	Laki - laki	20 - 27 Tahun	Pasca (S2/S3)	PNS/TNI/POL RI
105	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
106	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pegawai swasta/Wiraswasta
107	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
108	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
109	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pegawai swasta/Wiraswasta
110	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
111	Perempuan	13 - 19 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
112	Laki - laki	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
113	Perempuan	13 - 19 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
114	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
115	Perempuan	13 - 19 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
116	Perempuan	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
117	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa

No	Jenis Kelamin	Umur (Tahun)	Pendidikan Terakhir	Pekerjaan
118	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
119	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
120	Laki - laki	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
121	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
122	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
123	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
124	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
125	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
126	Laki - laki	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
127	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
128	Perempuan	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
129	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
130	Laki - laki	20 - 27 Tahun	SMP s/d SMA	Pelajar/ mahasiswa
131	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
132	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
133	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
134	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pegawai swasta/Wiraswasta
135	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
136	Laki - laki	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa

137	Perempuan	20 - 27 Tahun	S1	Pelajar/ mahasiswa
-----	-----------	---------------	----	-----------------------

**Tabulasi Data Hasil Pengisian Angket 137 Responden
Tabel Angket Technology Acceptance Model (TAM) (X)**

No.	Techology Acceptace Model (X)													
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14
1	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4
2	5	5	5	5	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	3	2	1	4	5
4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	3	5	4	4	3	4	3	3	4	5	5	2	4	5
6	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	2	3	4
7	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4
8	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
9	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4
10	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4
11	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	5	4	4	4	4	5	4	3	4	3	3	2	4	4
13	5	5	4	3	5	5	5	3	4	4	5	3	4	5
14	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	3	5	5
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5
16	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
17	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4
18	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4
19	4	5	4	4	3	4	3	3	4	4	3	2	4	5
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	4
22	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2
23	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
25	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	2	2
26	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	4
27	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	2	4	5
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
29	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
30	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	1	4	4
31	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3	4	5
32	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4
33	3	4	4	4	3	4	3	2	3	2	4	3	2	3
34	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
35	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
36	4	3	4	4	5	4	4	3	4	3	3	2	4	4
37	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
38	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
39	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4

40	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3
41	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4
42	5	4	4	5	3	4	5	5	5	5	5	2	2	4
43	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5
44	5	1	5	5	5	5	4	4	4	3	4	2	5	5
45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
46	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4
47	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	2	4	5
48	3	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	4
49	4	5	4	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4
50	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3
51	3	4	3	3	3	4	4	2	5	1	4	5	5	5
52	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	5	5
53	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5
54	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4
55	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
56	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
57	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5
58	3	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	4
59	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5
60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4
61	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4
62	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4
63	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	3	1	5	5
64	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
65	1	2	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4
66	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
67	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5
68	3	3	3	4	2	2	3	2	3	4	4	4	4	1
69	4	4	3	4	3	4	4	3	3	5	3	2	3	4
70	4	4	5	5	5	5	5	5	4	3	3	4	4	4
71	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
72	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4
73	4	3	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4
74	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4
75	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2
76	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
77	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
78	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4
79	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
80	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5
81	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
82	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
83	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4
84	5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3
85	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
86	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5
87	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

88	4	4	5	5	4	5	3	3	4	4	4	2	3	4
89	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
91	2	2	1	2	2	4	4	2	1	2	3	3	2	2
92	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
93	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	2	3	4
94	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
95	4	5	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3
96	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
97	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5
98	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5
99	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5
100	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5
101	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	5
102	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4
103	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
104	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
105	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
106	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
107	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	3	4	4
108	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5
109	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
110	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	2
111	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
112	5	4	4	5	4	3	4	5	5	4	4	5	4	4
113	5	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4
114	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
115	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3
116	5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
117	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
118	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
119	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5	4
120	5	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4
121	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5
122	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
123	2	1	2	2	2	2	3	2	3	3	3	4	2	3
124	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4
125	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	2	4	3
126	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
127	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
128	5	4	5	5	3	4	3	3	5	4	3	3	3	5
129	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
130	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	2	3	4
131	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4
132	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
133	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
134	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5
135	4	4	4	4	5	4	3	2	3	3	3	2	3	3

136	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	5	5
137	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5

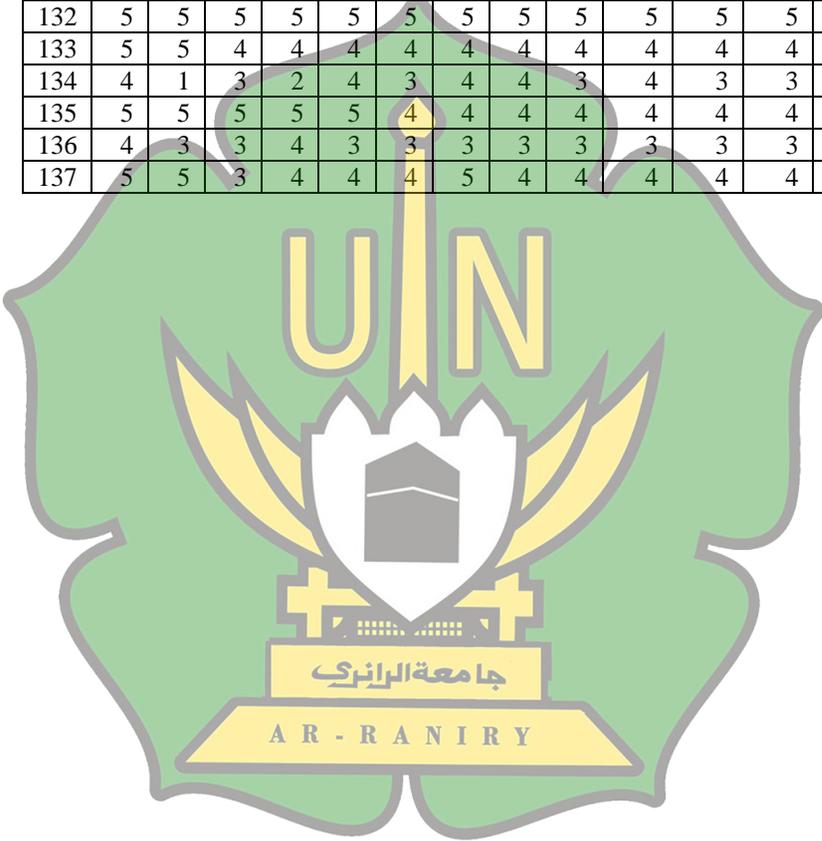
Tabel Angket Penggunaan E-Money (Y)

No.	Penggunaan <i>E-Money</i> (Y)												
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
1	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5
2	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5
3	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	2	4	3	4	5	3	5	3	3	5	5	5
6	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
7	5	3	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
10	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
11	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	1
12	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
13	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5
14	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5
15	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4
17	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4
19	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
21	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5
22	5	5	5	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
25	5	3	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4
26	4	1	2	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4
27	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
29	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
30	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
31	5	5	3	5	5	4	4	3	4	4	5	5	5
32	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
33	4	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2
34	5	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
36	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2
37	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

38	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
39	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
40	5	2	3	5	3	5	3	3	3	3	3	3	4
41	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
42	5	1	3	5	5	5	4	2	2	3	3	4	4
43	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
44	4	5	5	4	4	2	3	3	4	4	3	4	5
45	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5
46	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
47	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
48	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
49	4	2	3	4	4	4	5	3	4	4	4	5	5
50	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
51	5	4	2	4	4	2	3	3	3	3	4	3	5
52	5	4	5	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4
53	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
54	5	3	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
55	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
56	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
57	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
58	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
59	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4
60	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5
61	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
62	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5
63	5	1	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5
64	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
65	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4
66	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
67	5	5	5	5	5	5	4	3	3	4	4	4	5
68	4	5	4	3	3	2	1	4	3	4	4	4	4
69	4	2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4
70	5	5	5	4	4	2	4	4	4	4	4	5	4
71	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
72	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5
73	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3
74	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
75	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
76	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
77	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
78	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4
79	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
80	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5

81	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
82	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
83	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
84	4	3	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	5
85	5	5	5	4	3	4	5	4	5	5	5	4	5
86	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4
87	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
88	5	2	3	5	5	4	3	3	3	3	3	4	4
89	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
90	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
91	5	5	4	5	2	2	2	1	2	2	1	1	1
92	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
93	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
94	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
95	4	2	5	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3
96	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
97	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
98	3	3	5	5	4	4	4	4	3	4	3	3	5
99	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5
100	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5
101	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4
102	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
103	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
104	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
105	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
106	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4
107	5	1	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	5
108	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
109	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5
110	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3
111	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4
112	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3
113	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4
114	4	5	5	5	4	3	4	3	4	4	3	4	4
115	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5
116	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
117	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4
118	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
119	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
120	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
121	5	3	5	5	4	3	4	5	4	4	4	3	4
122	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	5
123	2	3	2	2	2	2	1	3	3	2	1	2	1

124	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	
125	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
126	5	5	5	5	5	5	3	2	3	3	3	3	3	4
127	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
128	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
129	5	5	5	5	4	4	3	3	3	4	5	5	5	4
130	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
131	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5
132	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
133	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
134	4	1	3	2	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4
135	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
136	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
137	5	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5



Lampiran 3

Uji Validitas Uji Validitas Technology Acceptance Model (X)

		Correlations													
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14
P1	Pearson Correlation	1	.710**	.680**	.622**	.615**	.611**	.611**	.588**	.591**	.535**	.504**	.172	.494**	.596**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.044	.000	.000
	N	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P2	Pearson Correlation	.710**	1	.648**	.611**	.585**	.677**	.615**	.587**	.620**	.598**	.624**	.233**	.533**	.600**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.006	.000	.000
	N	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P3	Pearson Correlation	.680**	.648**	1	.864**	.755**	.739**	.647**	.731**	.707**	.622**	.623**	.199	.603**	.642**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.020	.000	.000
	N	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P4	Pearson Correlation	.622**	.611**	.864**	1	.734**	.748**	.699**	.761**	.743**	.649**	.613**	.232**	.599**	.632**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.006	.000	.000
	N	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P5	Pearson Correlation	.615**	.585**	.755**	.734**	1	.798**	.766**	.733**	.670**	.576**	.621**	.279**	.635**	.649**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000
	N	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P6	Pearson Correlation	.611**	.677**	.739**	.748**	.798**	1	.812**	.726**	.735**	.626**	.679**	.238**	.626**	.708**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.005	.000	.000
	N	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P7	Pearson Correlation	.611**	.615**	.647**	.699**	.766**	.812**	1	.775**	.686**	.644**	.692**	.362**	.674**	.672**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P8	Pearson Correlation	.588**	.587**	.731**	.761**	.733**	.726**	.775**	1	.781**	.711**	.727**	.390**	.699**	.684**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P9	Pearson Correlation	.591**	.620**	.707**	.743**	.670**	.735**	.686**	.781**	1	.651**	.699**	.345**	.694**	.774**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P10	Pearson Correlation	.535**	.598**	.622**	.649**	.576**	.626**	.644**	.711**	.651**	1	.784**	.391**	.568**	.588**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P11	Pearson Correlation	.504**	.624**	.623**	.613**	.621**	.679**	.692**	.727**	.699**	.784**	1	.488**	.644**	.620**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P12	Pearson Correlation	.172	.233**	.199	.232**	.279**	.238**	.362**	.390**	.345**	.391**	.488**	1	.445**	.304**
	Sig. (2-tailed)	.044	.006	.020	.006	.001	.005	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137

P1 3	Pearson Correlation	.494**	.533**	.603**	.599**	.635**	.626**	.674**	.699**	.694**	.568**	.644**	.445**	1	.767**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P1 4	Pearson Correlation	.596**	.600**	.642**	.632**	.649**	.708**	.672**	.684**	.774**	.588**	.620**	.304**	.767**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
TO TA L	Pearson Correlation	.743**	.773**	.837**	.841**	.835**	.860**	.858**	.881**	.861**	.800**	.833**	.473**	.800**	.820**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137

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

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

Uji Validitas Penggunaan E-Money (Y)

		Correlations												
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13
P1	Pearson Correlation	1	.456**	.642**	.764**	.610**	.567**	.640**	.479**	.559**	.602**	.613**	.596**	.572**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	136	136	136	136	136	136	136	136	136	136	136	136	136
P2	Pearson Correlation	.456**	1	.505**	.444**	.514**	.391**	.409**	.342**	.487**	.497**	.390**	.450**	.325**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	136	136	136	136	136	136	136	136	136	136	136	136	136
P3	Pearson Correlation	.642**	.505**	1	.677**	.545**	.574**	.613**	.552**	.657**	.644**	.573**	.537**	.478**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	136	136	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P4	Pearson Correlation	.764**	.444**	.677**	1	.695**	.643**	.702**	.484**	.611**	.647**	.592**	.600**	.620**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	136	136	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P5	Pearson Correlation	.610**	.514**	.545**	.695**	1	.794**	.680**	.528**	.580**	.668**	.594**	.667**	.628**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	136	136	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P6	Pearson Correlation	.567**	.391**	.574**	.643**	.794**	1	.681**	.560**	.573**	.626**	.611**	.605**	.578**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	136	136	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P7	Pearson Correlation	.640**	.409**	.613**	.702**	.680**	.681**	1	.754**	.793**	.793**	.755**	.724**	.668**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	136	136	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P8	Pearson Correlation	.479**	.342**	.552**	.484**	.528**	.560**	.754**	1	.783**	.759**	.760**	.648**	.619**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	136	136	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P9	Pearson Correlation	.559**	.487**	.657**	.611**	.580**	.573**	.793**	.783**	1	.813**	.737**	.690**	.594**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	136	136	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P10	Pearson Correlation	.602**	.497**	.644**	.647**	.668**	.626**	.793**	.759**	.813**	1	.782**	.795**	.658**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	136	136	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137

P11	Pearson Correlation	.613**	.390**	.573**	.592**	.594**	.611**	.755**	.760**	.737**	.782**	1	.766**	.693**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	136	136	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P12	Pearson Correlation	.596**	.450**	.537**	.600**	.667**	.605**	.724**	.648**	.690**	.795**	.766**	1	.683**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	136	136	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
P13	Pearson Correlation	.572**	.325**	.478**	.620**	.628**	.578**	.668**	.619**	.594**	.658**	.693**	.683**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	136	136	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137
TOTAL	Pearson Correlation	.773**	.610**	.757**	.814**	.818**	.782**	.886**	.789**	.842**	.888**	.840**	.838**	.777**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	136	136	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137

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

Lampiran 4

Uji Reliabilitas Uji Reliabilitas Technology Acceptance Model (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.773	15

Uji Reliabilitas Penggunaan E-Money (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.775	14

Lampiran 5

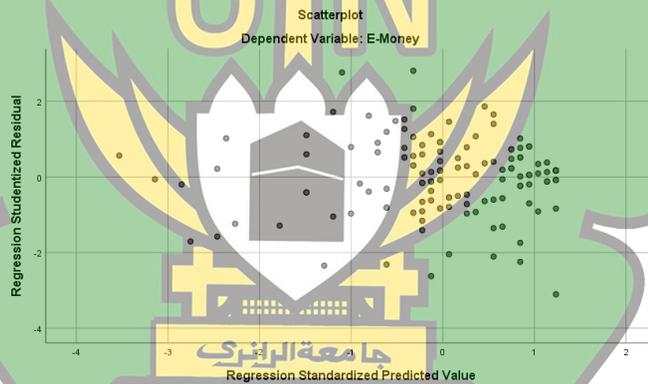
Uji Normalitas

Descriptive Statistics

	N Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Mean Statistic	Std. Deviation Statistic	Skewness		Kurtosis	
						Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Unstandardized Residual	137	-11.48476	10.88841	-.0846959	4.06554851	-.409	.207	.557	.411
Valid N (listwise)	137								

Lampiran 6

Uji Heteroskedastisitas



Lampiran 7

Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.072	1.947		2.605	.010
	TAM	.847	.033	.909	25.314	.000

a. Dependent Variable: E-Money

Lampiran 8

Pengujian Hipotesis Uji T (Uji Parsial)

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	5.072	1.947		2.605	.010
	TAM	.847	.033	.909	25.314	.000

a. Dependent Variable: *E-Money*

Lampiran 9

Uji Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.909 ^a	.826	.825	4.010

a. Predictors: (Constant), TAM

Lampiran 10

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Puteri Amelia Fazira
NIM : 200603096
Tempat/ Tgl. Lahir : Meulaboh, 30 Mei 2003
Status : Belum Menikah
Alamat : Gp. Drien rampak, Kec. Arongan
Lambalek, Kab. Aceh Barat
No. Hp : 085260727434
Email : Putriameliafazira@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SDN 1 Cot buloh : 2008-2014
2. SMPN 1 Arongan Lambalek : 2014-2017
3. SMAN 1 Arongan Lambalek : 2017-2020
4. Fakultas Ekonomi dan Bisnis UIN Ar-Raniry, Aceh : 2020-2023

Data Orang Tua

Nama Ayah : Habibi
Pekerjaan : Wiraswasta
Nama Ibu : Nurhayati AR,
Pekerjaan : PNS
Alamat Orang tua : Aceh Barat