

SKRIPSI

**ANALISIS KESIAPAN MASYARAKAT DALAM MENGGUNAKAN
E-MONEY PADA PELABUHAN ULEE LHEUE**



Disusun Oleh:

AZWIR M. JAMIL

NIM. 200802008

**PROGRAM STUDI ILMU ADMINISTRASI NEGARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU PEMERINTAHAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
TAHUN 2024**

PENGESAHAN PEMBIMBING
ANALISIS KESIAPAN MASYARAKAT DALAM MENGGUNAKAN
E-MONEY PADA PELABUHAN ULEE LHEUE

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana (S1) Dalam Ilmu Administrasi Negara

Oleh :

AZWIR M. JAMIL

NIM. 200802008

Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan
Program Studi Ilmu Administrasi Negara

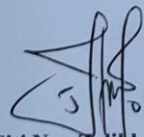
Banda Aceh, 20 Desember 2024

Disetujui untuk dimunaqasyahkan oleh :

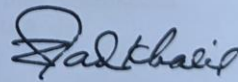
A R - R A N I R Y

Pembimbing I

Pembimbing II



Siti Nur Zalikha, M.Si.
NIP. 199002282018032001



Zakki Fuad Khalil, S.IP., M.Si
NIP. 199011192022031001

PENGESAHAN SIDANG
ANALISIS KESIAPAN MASYARAKAT DALAM MENGGUNAKAN
E-MONEY PADA PELABUHAN ULEE LHEUE

SKRIPSI

AZWIR M. JAMIL

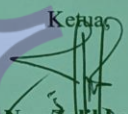
NIM. 200802008

Telah Diuji Oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Dalam Ilmu Administrasi Negara

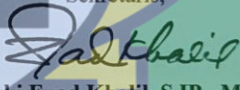
Pada Hari/Tanggal: 09 Januari 2025 M
09 Rajab 1446 H

Banda Aceh,
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

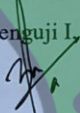
Ketua,


Siti Nur Zalikha, M.Si.
NIP. 199002282018032001

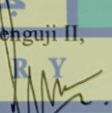
Sekretaris,


Zakki Fuad Khalil, S.IP., M.Si
NIP. 199011192022031001

Penguji I,


Aklima, S.Fil. I., M.A.
NIP. 198810062019032009

Penguji II,


Ferry Setiawan, S.E., Ak., M.Si
NIP. 197802032005041001

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh




Dr. Muji Mulia, S.Ag. M.Ag.
NIP. 197403271999031005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Azwir M. Jamil
NIM : 200802008
Program Studi : Ilmu Administrasi Negara
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan
Tempat Tanggal Lahir : Banda Aceh, 22 November 2001
Alamat : Desa Cot Mesjid, Kecamatan Lueng Bata
Kota Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

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

Bila dikemudian 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 dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. I R Y

Banda Aceh, 26 Desember 2024
Yang Menyatakan


R. M. JAMIL
NIM. 200802008

ABSTRAK

Dengan adanya Transisi dari Sistem pembayaran Retribusi yang bersifat konvensional menuju digital pihak Dinas Perhubungan selaku pengelola Pelabuhan penyeberangan Ulee Lheue sudah melakukan Sosialisasi terhadap penggunaan E-Money di Pelabuhan Ulee Lheue, namun masih terdapat sejumlah kendala yang menyebabkan pemanfaatan E-Money belum optimal di kalangan masyarakat . Mengacu pada permasalahan tersebut maka perlu diketahui tingkatan kesiapan penduduk atas menggunakan E-Money jadi cara pembayaran. Fokus Penelitiannya yakni guna mengetahui dan menganalisa bagaimana tingkatan kesiapan penduduk atas E-Money terkhususnya Masyarakat yang memasuki Pelabuhan Penyeberangan Ulee Lheue . Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk meneliti Skripsi yang berjudul “Analisis Kesiapan Masyarakat Dalam Menggunakan E-Money Pada Pelabuhan Ulee Lheue” Penelitiannya memakai pendekatan kuantitatif melalui tehnik deskriptif dengan Variabel yang dipakai pada penelitian tersebut dengan framework STOPE meliputi lima aspek, yakni Strategy, Technology, Organization, People, serta Environment. lalu dilaksanakan penarikan kesimpulan dengan indeks E-readiness yang disusun oleh Centre for International Development (CID) yang terdiri dari 4 level kesiapanTingkat kesiapan penggunaan e-money di pelabuhan Ulee Lheue mempunyai Overall STOPE’s Grade besarnya 2,65 dari skala 4. Dengan perhitungan indeks Centre for International Development (CID) berada pada level 3 dengan persentase 66%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesiapan penggunaan e-money di pelabuhan Ulee Lheue berada pada level 3 (Siap) sesuai dengan skala yang telah ditentukan. dengan menunjukan domain terunggul berada pada domain people dan sub-domain terlemah berada pada sub domain knowledge perlu adanya peningkatan upaya sosialisasi dan edukasi terkait manfaat, prosedur, dan keamanan penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue. sosialisasi dalam dilakukan di berbagai platform media social maupun di area Pelabuhan Ulee lheue. perlu adanya Peningkatan Familiarisasi Masyarakat melalui melalui program-program khusus, seperti diskon atau promosi penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue, dapat meningkatkan tingkat familiarisasi masyarakat.

Kata Kunci : *Kesiapan, e-money, STOPE Framework, Ulee Lheue*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ هَلَالِ الْهَرِّ حَمْدُ مَنْ أَلْهَمَ الْهَرِّ حَمِيمٌ

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya, sampai penulis bisa menuntaskan penyusunan skripsi melalui judul “Analisis Kesiapan Penggunaan E-Money di Pelabuhan Ulee Lheue”. Skripsi tersebut disusun jadi bagian persyaratan guna meraih gelar sarjana pada Program Studi Ilmu Administrasi Negara, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Pada penyusunan skripsi tersebut, penulis banyak menerima bimbingan, bantuan, serta dukungan dari sejumlah pihak. Maka dari itu, melalui segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Muji Mulia, M.Ag., Dekan Fakultas Ilmu Sosial serta Ilmu Pemerintahan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Eka Januar, M.Soc., Sc., Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Pemerintahan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Muhammad Thalal, M.Si., M.Ed., Wakil Dekan II Bidang Administrasi serta Keuangan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Pemerintahan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
4. Reza Idria, MA., PhD., Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Lembaga Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Pemerintahan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
5. Muazzinah, M.PA., Ketua Program Studi Ilmu Administrasi Negara Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
6. Delfi Suganda, S.H.I., L.L.M., Sekretaris Program Studi Ilmu Administrasi Negara Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry sekaligus Dosen Penasehat Akademik

7. Siti Nur Zalikha, M.Si., Pembimbing I sekaligus pembimbing akademik yang sudah banyak membantu penulis memberi waktu pemikiran beserta pengarahan yang amat baik berbentuk anjuran serta bimbingan atas skripsi tersebut.
8. Zakki Fuad Khalil, S.I.P., M.Si., Pembimbing II yang sudah siap memberikan waktu serta ilmu dalam mengarahkan saya, sampai skripsi tersebut bisa tertuntaskan melalui baik.
9. Semua keluarga serta kerabat yang menjadi penyemangat untuk bisa menuntaskan skripsi tersebut.

Penulis menyadari bahwasanya skripsi tersebut masih jauh dari sempurna. Maka dari itu penulis dengan senang hati menerima kritik serta anjuran yang membangun guna penyempurnaan dimasa depan. Semoga skripsi tersebut bisa memberi manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, terkhususnya atas kajian e-money serta kebijakan publik.

Akhir kata, semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua.

Banda Aceh, 22 Desember 2024
Yang Menyatakan

AR - RANIRY

AZWIR M, JAMIL

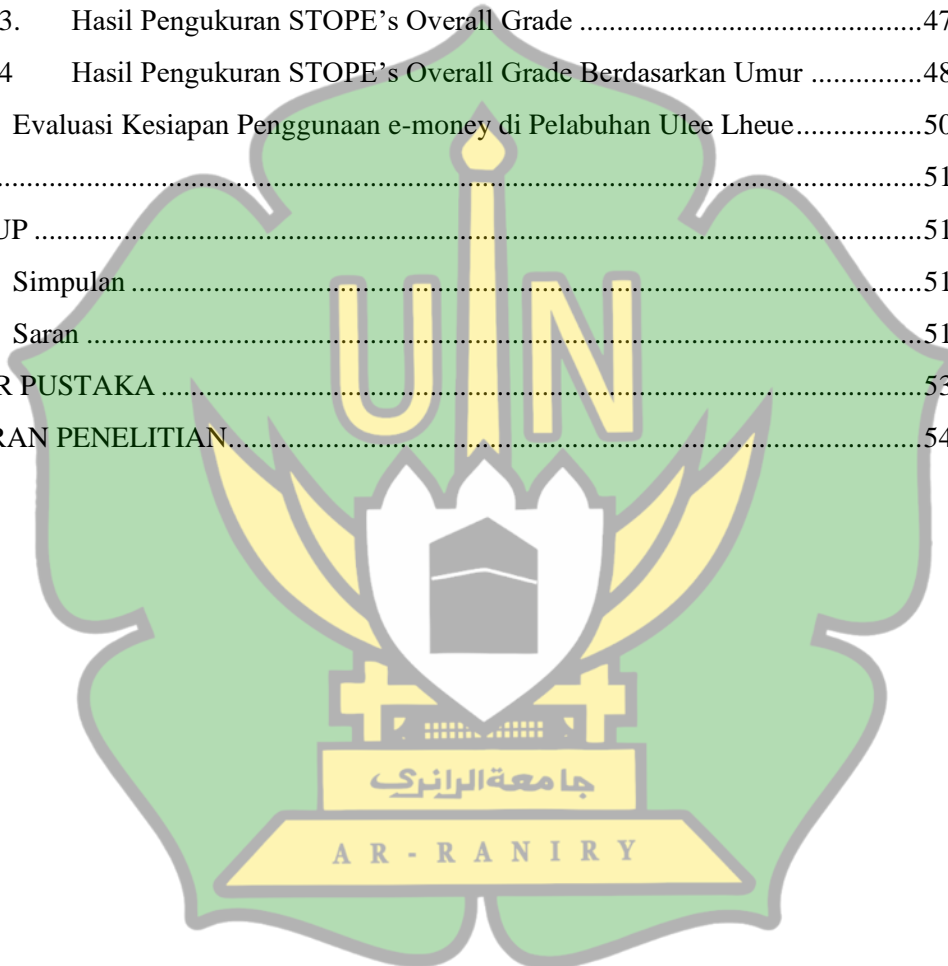
NIM. 200802008

DAFTAR ISI

PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN SIDANG.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR RUMUS.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Konsep Kesiapan.....	6
2.1.2 E-Money.....	7
2.1.3 Framework STOPE.....	8
2.2 Penelitian Terdahulu.....	13
2.3 Kerangka Pemikiran.....	16
BAB III.....	17
METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Pendekatan Penelitian.....	17
3.2 Definisi Operasional Variabel.....	17
3.3 Lokasi Penelitian.....	18
3.4 Alur Penelitian.....	18
3.5 Jenis Dan Sumber Data.....	19

3.6	Populasi dan Sampel	19
3.7	Penetapan total Sampel	19
3.8	Teknik Analisis Data	21
3.8.1	Uji Validitas	21
3.8.2	Uji Reliabilitas.....	22
3.8.3	Analisis Data menggunakan Framework STOPE	22
3.9	Penarikan simpulan	25
BAB IV		26
HASIL DAN PEMBAHASAN		26
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	26
4.1.1	Sejarah.....	26
4.1.2	Tugas Pokok dan Fungsi.....	27
4.1.3	Visi dan Misi	28
4.1.4	Letak Demografis	28
4.1.5	Struktur Organisasi.....	29
4.2	Hasil Penelitian	29
4.2.1	Umur Responden.....	29
4.2.2	Pekerjaan Responden.....	30
4.2.3	Domisili Responden	30
4.3	Pengujian Kuisisioner	31
4.3.1	Uji Validitas	31
4.3.2	Uji Reliabilitas.....	31
4.4	Perhitungan Skala STOPE.....	32
4.4.1	Rangkuman Total Responden.....	32
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian.....	33
4.5.1	Pengukuran Nilai Measure (<i>m</i>).....	33
1.	Domain Strategy.....	34
2.	Domain Technology	35
3.	Domain Organization	37
4.	Domain <i>People</i>	39
5.	Domain Environment	40
4.5.2	Pengukuran Nilai Bobot (<i>w</i>)	43
1.	Domain Strategy.....	44

2. Domain Technology	45
3. Domain Organization	45
4. Domain <i>People</i>	46
5. Domain Environment	46
4.5.3. Hasil Pengukuran STOPE's Overall Grade	47
4.5.4 Hasil Pengukuran STOPE's Overall Grade Berdasarkan Umur	48
4.6 Evaluasi Kesiapan Penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue.....	50
BAB V	51
PENUTUP	51
5.1 Simpulan	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN PENELITIAN.....	54

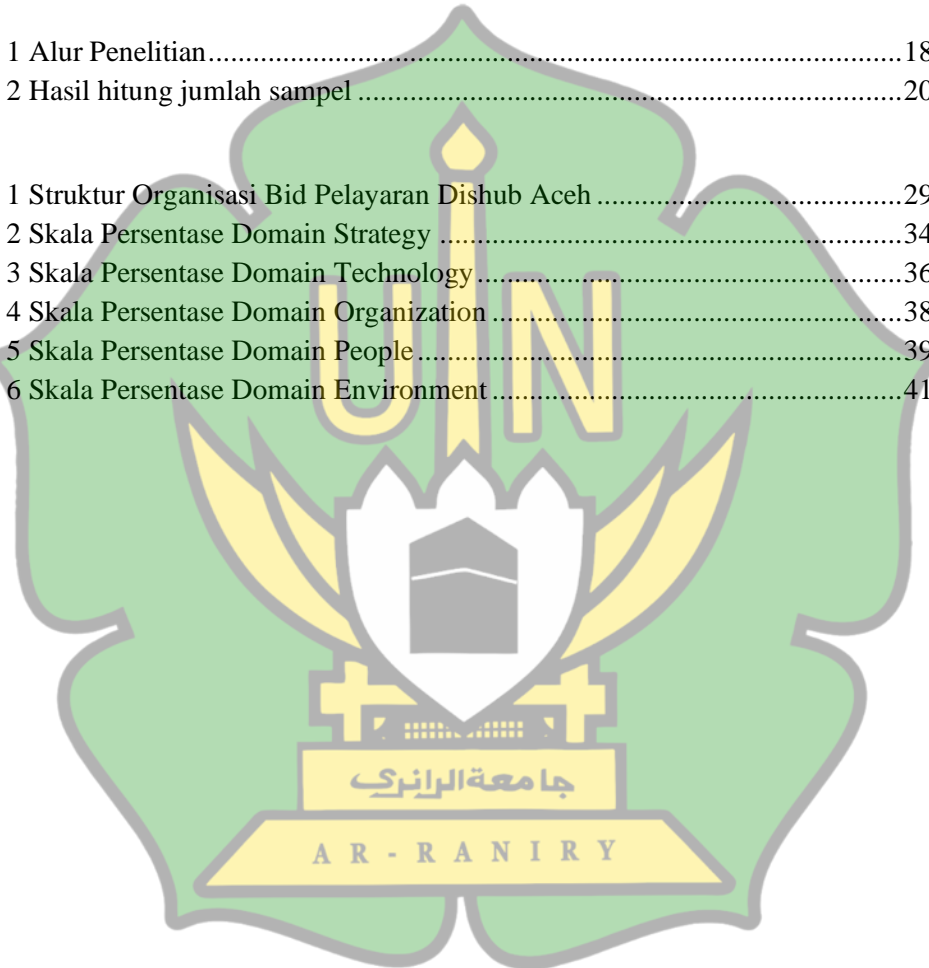


DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 domain, sub-domain dan sub-sub domain Strategy	10
Tabel 2. 2 domain, sub-domain dan sub-sub domain Technology.....	11
Tabel 2. 3 domain, sub-domain dan sub-sub domain Organization.....	11
Tabel 2. 4 domain, sub-domain dan sub-sub domain People.....	12
Tabel 2. 5 domain, sub-domain dan sub-sub domain Environment.....	13
Tabel 3. 1 Domain dan Variabel STOPE yang akan digunakan	18
Tabel 3. 2 Jumlah Kendaraan Masuk	20
Tabel 3. 3 Evaluasi level domain utama pada Framework STOPE	23
Tabel 3. 4 Evaluasi level sub-domain utama pada Framework STOPE.....	23
Tabel 3. 5 Skala Evaluasi E-Readiness	24
Tabel 3. 5 Skala Penilaian Kesiapan Level	25
Tabel 4. 1 Tabel Umur Responden.....	29
Tabel 4. 2 Pekerjaan Responden	30
Tabel 4. 3 Domisili Responden	30
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas.....	31
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reabilitas	32
Tabel 4. 6 Hasil Nilai Berdasarkan Responden	33
Tabel 4. 7 Hasil Nilai Measure Strategy.....	35
Tabel 4. 8 Hasil Nilai Measure <i>Technology</i>	36
Tabel 4. 9 Hasil Nilai Measure <i>Organization</i>	38
Tabel 4. 10 Hasil Nilai Measure <i>People</i>	40
Tabel 4. 11 Hasil Nilai Measure <i>Environment</i>	41
Tabel 4. 12 Nilai Measure pada masing Domain dan Sub-Domain.....	43
Tabel 4. 13 Nilai bobot pada masing Domain dan Sub-Domain	44
Tabel 4. 14 Tabel Hasil Overall STOPE's Grade	48
Tabel 4. 15 Tabel Hasil Overall STOPE's Grade berdasarkan umur.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Domain Dasar STOPE Framework.....	8
Gambar 2. 2 Framework STOPE yang Mencakup Domain dan sub-domain	9
Gambar 2. 3 Kerangka Pemikiran	16
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	18
Gambar 3. 2 Hasil hitung jumlah sampel	20
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Bid Pelayaran Dishub Aceh	29
Gambar 4. 2 Skala Persentase Domain Strategy	34
Gambar 4. 3 Skala Persentase Domain Technology	36
Gambar 4. 4 Skala Persentase Domain Organization	38
Gambar 4. 5 Skala Persentase Domain People	39
Gambar 4. 6 Skala Persentase Domain Environment	41



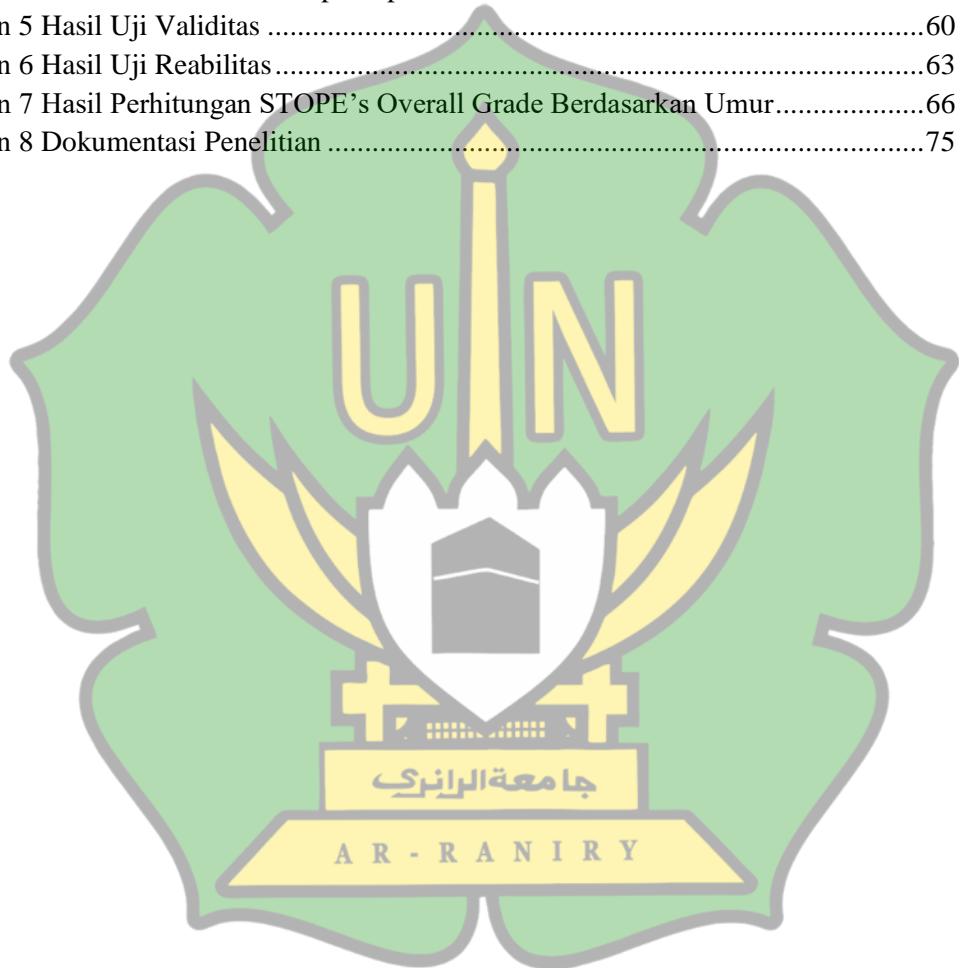
DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Rumus Uji Validitas	21
Rumus 3. 2 Rumus Uji Reabilitas	22
Rumus 3. 3 Rumus Hitung Domain	24
Rumus 3. 4 Rumus Hitung Sub-Domain	24
Rumus 3. 5 Rumus Hitung indikator	24
Rumus 3. 6 Hitung <i>Overall STOPE's Grade</i>	24



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuisisioner Penelitian.....	54
Lampiran 2 : SK Pembimbing.....	56
Lampiran 3 Surat Penelitian.....	57
Lampiran 4 Tabulasi Data dan Rekap Responden.....	58
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas	60
Lampiran 6 Hasil Uji Reabilitas.....	63
Lampiran 7 Hasil Perhitungan STOPE's Overall Grade Berdasarkan Umur.....	66
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian	75



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi yang serba mudah ini, pemerintah tidak boleh ketinggalan dalam membangun ekosistem pemerintahan berbasis digital karena dengan digitalisasi pemerintahan maka proses governansi bisa bergerak dengan cepat dalam semua urusan terutama dalam bidang pelayanan administrasi yang beragam aplikasi dikembangkan untuk mempermudah pelayanan.

Perkembangan dan penggunaan teknologi pada bidang administrasi terkhususnya administrasi keuangan. Diantara wujud pemanfaatan teknologi dibidang tersebut adalah penggunaan media elektronik dalam transaksi pembayaran, yang dikenal sebagai "pembayaran digital". Peralihan aktivitas transaksi dari pembayaran tunai ke non-tunai merupakan gambaran bagaimana penerapan teknologi informasi digunakan¹.

Besarnya jumlah uang yang beredar, tingginya jumlah pemalsuan, dan besarnya biaya operasional tahunan yang harus ditanggung Bank Indonesia untuk pencetakan, pendistribusian, penyimpanan, dan pemusnahan uang. Oleh karena itu, Bank Indonesia, bank sentral negara ini, menggagas gerakan *Less Cash Society* (LCS). Untuk membantu Bank mencapai tujuannya dalam mengurangi penggunaan uang tunai di masyarakat Indonesia, Penggunaan uang elektronik (E-Money) dilandasi oleh Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik. Banyak produk e-money yang beredar di Indonesia, seperti yang ditawarkan oleh Bank BRI dengan merek BRIZZI dan Flazz milik Bank BCA. Bahkan bank-bank daerah, seperti PengCard milik Bank Aceh Syariah, tidak mau ketinggalan dalam merilis solusi e-money mereka.

Sesuai dengan Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 mengenai Uang Elektronik bahwasanya kebutuhan layanan transaksi non-tunai melalui pemanfaatan inovasi teknologi informasi semakin meningkat di Indonesia terutama beberapa tahun terakhir ini², dimana masyarakat membutuhkannya untuk

¹ E Hidayati and A Fathoni, "Dampak Penerapan E-Money Bagi Proses Administrasi Keuangan Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta," 2019, https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/74907%0Ahttps://eprints.ums.ac.id/74907/15/NASKAH_PUBLIKASI-43.pdf.

² Berta Dian Theodora, "Electronic Money Growth During Pandemic" 1 (2022).

mendukung berbagai model bisnis. Ini disebabkan oleh sejumlah faktor, termasuk penetrasi smartphone yang tinggi, pertumbuhan e-commerce, dukungan dari pemerintah, dan promosi yang agresif dari penyedia e-money.

Penggunaan E-Money Sendiri sudah merambah ke Ranah Fasilitas Pemerintah dimana Berbagai macam pembayaran layanan fasilitas publik mulai menggunakan E-Money sebagai sistem pembayaran retribusi khususnya di Pelabuhan Penyeberangan, Hal ini sejalan dengan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) resmi diluncurkannya di 14 Agustus 2014 lewat penandatanganan nota kesepahaman diantara Bank Indonesia, Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian, Kementerian Keuangan, Pemerintah Daerah, beserta Gabungan Pemerintah Provinsi Seluruh Indonesia.³

Minat masyarakat Indonesia sendiri dalam menggunakan E-money sudah menemui kenaikan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir terutama setelah pandemic Covid-19⁴. Perubahan ini didorong oleh berbagai faktor, termasuk kemajuan teknologi, peningkatan akses internet, dan dukungan kebijakan pemerintah. Fenomena ini menunjukkan bahwa penggunaan E-Money di Indonesia sangat tinggi dan terus berkembang. Adopsi yang luas ini tidak hanya menunjukkan penerimaan teknologi baru, tetapi juga mencerminkan perubahan fundamental dalam cara masyarakat mengelola dan melakukan transaksi keuangan. Dengan dukungan berkelanjutan dari pemerintah, peningkatan literasi keuangan, dan inovasi dari penyedia layanan, penggunaan layanan E-Money di Indonesia diperkirakan akan terus tumbuh.

Aceh merupakan salah satu daerah yang ikut dalam perkembangan uang elektronik di Indonesia. Meskipun uang tunai masih sering digunakan dalam transaksi komersial di masyarakat Aceh, terdapat bukti yang menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik semakin meningkat, hal ini ditunjukkan oleh banyaknya pedagang yang sudah menyediakan opsi pembayaran elektronik⁵. Bahkan Bank Indonesia (BI) Perwakilan Aceh mencatat transaksi uang elektronik

³ strategi nasional keuangan inklusif, "GERAKAN NASIONAL NONTUNAI," *Strategi Nasional Keuangan Inklusif*, 2018, <https://snki.go.id/gerakan-nasional-non-tunai/>.

⁴ Theodora, "Electronic Money Growth During Pandemic."

⁵ PUTERI AMELIA FAZIRA, "PENGARUH TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) TERHADAP PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (E- MONEY) (Studi Pada Generasi Z Di Kota Banda Aceh)" (UIN Ar-Raniry, 2023).

di tanah rencong mengalami peningkatan yang cukup signifikan yakni mencapai Rp613,70 miliar di tahun 2022.⁶ Pemberlakuan kebijakan pemerintah untuk menyediakan layanan transportasi umum melalui Bus Trans Koetaradja sudah jadi bagian elemen pokok yang mendorong perkembangan penggunaan e-money di Banda Aceh. Selain itu, peningkatan adopsi e-money juga didukung oleh kehadiran pusat perbelanjaan misalkan Suzuya Mall, Hermes Mall, Indomaret, Alfamart, Gramedia, serta lainnya yang menawarkan fasilitas pembayaran non tunai.

Pemerintah Aceh melalui Dinas Perhubungan Provinsi Aceh juga sudah menerapkan Retribusi masuk Non-Tunai di Pelabuhan Penyeberangan Ulee Lheue. Transaksi Menggunakan E-Money dianggap lebih mudah dan praktis, Proses elektrifikasi ini merupakan bagian dari upaya pemerintah Aceh untuk transformasi dari layanan konvensional menuju digital sesuai dengan tren zaman sekarang⁷. Berbagai manfaat bisa diperoleh masyarakat Aceh dari sistem pembayaran non-tunai ini, antara lain rasa aman serta nyaman dalam bertransaksi, terhindarkan atas pemakaian uang palsu, tidak perlu antri terlalu lama dan terhindar dari pungutan liar.

Pelabuhan Ulee Lheue merupakan salah satu pintu utama transportasi laut di Aceh, yang menghubungkan daratan utama dengan beberapa pulau salah satunya pulau Sabang.⁸ Pelabuhan ini memiliki aktivitas ekonomi dan sosial yang padat⁹, Pelabuhan Ulee Lheue memiliki potensi besar dalam penerapan teknologi digital seperti E-Money. Pengguna Pelabuhan berasal dari berbagai latar belakang, mulai dari pedagang, wisatawan, sampai pekerja pelabuhan. pelabuhan ini menjadi tempat yang ideal untuk mengkaji kesiapan masyarakat dalam menggunakan E-Money, mengingat tingginya mobilitas masyarakat dan transaksi ekonomi yang terjadi di sini.

Dengan adanya Transisi dari Sistem pembayaran Retribusi yang bersifat konvensional menuju digital pihak Dinas Perhubungan selaku pengelola Pelabuhan

⁶ {Formatting Citation}

⁷ Dinas Perhubungan Aceh, "Mulai 1 September, Masuk Pelabuhan Ulee Lheue Pakai Uang Non Tunai," *Dishub Aceh*, 2023, <https://dishub.acehprov.go.id/informasi/mulai-1-september-masuk-pelabuhan-ulee-lheue-pakai-uang-non-tunai/>.

⁸ Dishub Aceh, "Tim Dishub Aceh Lakukan Penilaian Pelabuhan Ulee Lheue," *Dishub Aceh*, n.d., <https://dishub.acehprov.go.id/tim-dishub-aceh-lakukan-penilaian-pelabuhan-ulee-lheue/>.

⁹ Dinas Perhubungan Aceh, "Pelayanan Pelabuhan Baik Wisata Dan Ekonomi Tumbuh," *Dinas Perhubungan Aceh*, n.d., <https://dishub.acehprov.go.id/pelayanan-pelabuhan-baik-wisata-dan-ekonomi-tumbuh/>.

penyeberangan Ulee Lheue sudah melakukan Sosialisasi terhadap penggunaan E-Money di Pelabuhan Ulee Lheue, namun masih terdapat sejumlah kendala yang menyebabkan pemanfaatan E-Money belum optimal di kalangan masyarakat¹⁰.

Mengacu pada permasalahan tersebut maka perlu diketahui tingkat kesiapan masyarakat dalam menggunakan E-Money sebagai metode pembayaran. Fokus Penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana tingkat kesiapan masyarakat dalam menggunakan E-Money terkhususnya Masyarakat yang memasuki Pelabuhan Penyeberangan Ulee Lheue . Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk meneliti Skripsi yang berjudul “Analisis Kesiapan Masyarakat Dalam Menggunakan E-Money Pada Pelabuhan Ulee Lheue”

1.2 Identifikasi Masalah

Masih Minimnya Sosialisasi Terkait Penggunaan E-Money sebagai pembayaran Retribusi masuk di Pelabuhan Penyeberangan Ulee Lheue.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana Kesiapan Masyarakat dalam menggunakan E-Money sebagai pembayaran Retribusi masuk di Pelabuhan Penyeberangan Ulee Lheue.

1.4 Tujuan Penelitian

Mengidentifikasi dan mengukur Kesiapan Masyarakat dalam menggunakan E-Money sebagai pembayaran Retribusi masuk di Pelabuhan Penyeberangan Ulee Lheue.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi akademisi terkait pengukuran tingkat kesiapan masyarakat dalam menggunakan E-Money terkhususnya Masyarakat yang memasuki Pelabuhan Penyeberangan Ulee Lheue. Penelitian juga diharapkan bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian

¹⁰ indra wijaya, “Kapolresta Tampung Keluhan Warga Meuraxa, Mulai 1 Mei Masuk Pelabuhan Ulee Lheu Pakai E-Money,” *Serambi News*, 2023, <https://aceh.tribunnews.com/2023/05/04/kapolresta-tampung-keluhan-warga-meuraxa-mulai-1-mei-masuk-pelabuhan-ulee-lheu-pakai-e-money>.

selanjutnya yang berkaitan dengan Analisis Kesiapan masyarakat dalam menggunakan E-Money.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini bisa menjadi acuan tolak ukur dan sebagai masukan atau referensi bagi Dinas Perhubungan Provinsi Aceh terkait Kesiapan masyarakat dalam menggunakan E-Money sebagai metode pembayaran Retribusi Masuk.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Konsep Kesiapan

Secara pengertian Kesiapan berdasarkan Slameto yakni kondisi umum seseorang ataupun individu yang bersiap guna memberi reaksi ataupun jawaban secara spesifik atas suatu skenario dan keadaan yang dihadapi. Singkatnya, kesiapan adalah keadaan siap memberikan reaksi atau menjawab sesuatu dengan cara tertentu berdasarkan skenario dan Situasi yang dialami seseorang akan mempengaruhi hasil reaksi atau jawabannya.

Sedangkan menurut Arikunto¹¹, Kesiapan merupakan suatu kompetensi, artinya seseorang yang memiliki sifat-sifat tersebut bersedia melakukan apa pun. Artinya kesiapan adalah suatu keadaan yang dihadapi seseorang dan dipersiapkan untuk melaksanakan sesuatu¹².

Dari beberapa pernyataan, tersebut bisa disimpulkan bahwasanya kesiapan yakni kesediaan dimana seseorang bersedia, siap, dan mampu melaksanakan suatu tugas guna mencapai suatu tujuan tertentu. Hal ini akan berdampak pada hasil dari tujuan yang ditargetkan.. Apabila kesiapan dikaitkan dengan sistem pembayaran retribusi daerah menggunakan E-Money, Maka kesiapan adalah suatu kondisi yang dimiliki oleh individu yang mana individu tersebut bersedia, siap dan dapat melakukan pembayaran retribusi masuk dengan menggunakan E-Money.

Adapun Faktor-Faktor yang mempengaruhi Kesiapan menurut Yunus¹³ terbagi menjadi 2 bagian :

1. Edukasi

Edukasi merupakan proses yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan kemampuan individu melalui penerapan teknik atau instruksi pembelajaran yang praktis, dengan fokus pada pemahaman fakta atau kondisi nyata. Proses ini

¹¹ arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, kelima (jakarta: rineka cipta, 2004).

¹² arikunto.

¹³ Yunus M.Pd. Abidin, *PEMBELAJARAN BAHASA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER*, 3rd ed. (PT. Refika Aditama, 2015).

dilakukan melalui pengembangan kemandirian (self-direction) dan secara aktif menyampaikan pengetahuan serta ide-ide baru. Edukasi juga mencakup serangkaian tindakan yang dirancang untuk memengaruhi perilaku, baik pada tingkat individu, kelompok, keluarga, maupun masyarakat, guna membentuk pola hidup yang lebih baik.¹⁴

2. Sosialisasi

Sosialisasi adalah proses mengenalkan suatu bentuk ke individu menentukan bagaimana orang tersebut merespon serta beraksi. Sosialisasi dipengaruhi atas area social, ekonomi serta tradisi dimana seseorang berada serta berinteraksi pengalaman serta kepribadiannya¹⁵.

2.1.2 E-Money

Uang elektronik adalah jenis produk prabayar atau nilai tersimpan (*Stored value*) di mana sejumlah uang tertentu disimpan dalam media elektronik milik nasabah. Bank Indonesia mendefinisikan uang elektronik sebagai bentuk pembayaran yang memiliki fitur atau komponen berikut.¹⁶ :

- Berdasarkan sejumlah nilai uang yang telah disetorkan oleh pemegangnya kepada penerbit.
- Nilai uang tersebut disimpan secara elektronik di server atau chip, dan media lainnya.
- Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit tidak tergolong sebagai simpanan sebagaimana yang diatur dalam Undang-Undang terkait perbankan.

Uang elektronik secara sederhana merupakan alat pembayaran dalam format digital, di mana nilai uang disimpan dalam media elektronik tertentu. Sebelum dapat digunakan untuk bertransaksi, pengguna diwajibkan terlebih dahulu

¹⁴ Abidin.

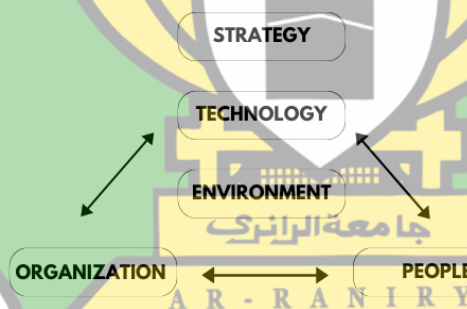
¹⁵ sutaryo anggraini, ""Pengaruh Rasio Keuangan Pemerintah Daerah Terhadap Indeks Pembangunan Manusia Pemerintah Provinsi Di Indonesia"" (Universitas Sebelas Maret. surakarta, 2014).

¹⁶ Bank Indonesia, "MetaData E-Money," 2009, <http://www.bi.go.id/web/id/Statistik/Statistik+Sistem+Pembayaran/Uang+Elektronik>.

menyetorkan sejumlah nilai uang kepada penerbit untuk kemudian disimpan dalam media elektronik tersebut. Ketika transaksi dilakukan, nilai uang yang tersimpan akan berkurang sesuai dengan jumlah transaksi yang dilakukan, dan pengguna dapat mengisi ulang saldo uang elektronik tersebut apabila diperlukan.

2.1.3 Framework STOPE

STOPE adalah framework komprehensif yang baru untuk mengukur kesiapan dalam mengadopsi teknologi baru, framework STOPE adalah hasil pengembangan dari metode Linstone yang awalnya berfokus pada tiga domain utama, yaitu *Technology*, *Organization*, dan *People*, untuk menganalisis perkembangan teknologi dalam masyarakat¹⁷. Bakry, sebagai pencetus framework STOPE, menambahkan dua domain baru, yaitu *Strategy* dan *Environment*, sehingga terbentuklah framework STOPE.¹⁸ yang dapat dilihat pada Gambar Berikut

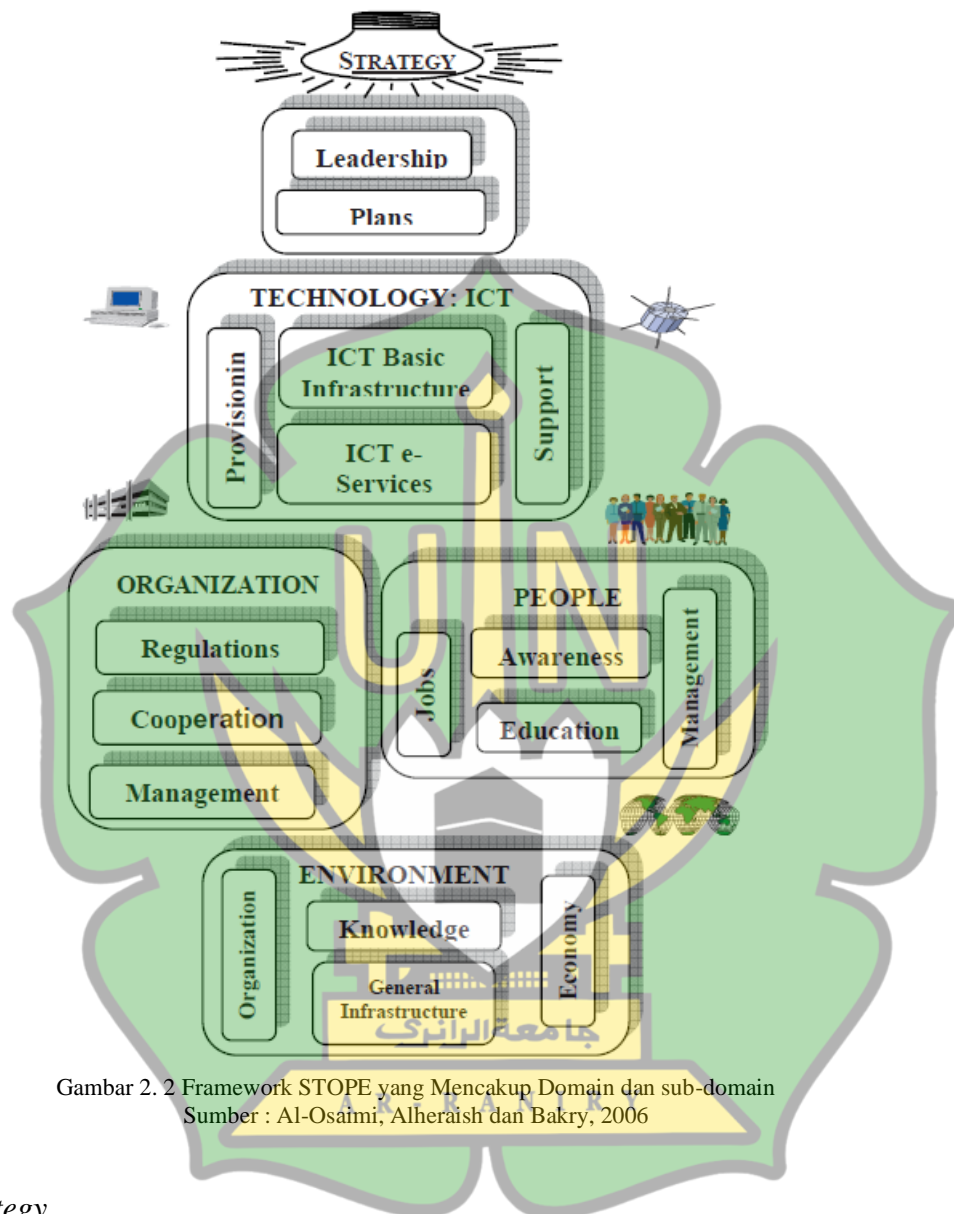


Gambar 2. 1 Domain Dasar STOPE Framework
Sumber : Al-Osaimi, Alheraish dan Bakry, 2006

Framework STOPE Memiliki lima domain utama yaitu *strategy*, *technology*, *organization*, *environment* dan *people*, masing-masing domain utama memiliki beberapa sub-domain yang akan ditampilkan pada gambar berikut

¹⁷ Wachid Marindra Hary Setyawan et al., "EVALUASI KESIAPAN PERGURUAN TINGGI DALAM PENERAPAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK" 1, no. Vol 1 No 3 (2016): Juni (2016): 3, <https://doi.org/https://doi.org/10.46808/informa.v1i3.122>.

¹⁸ Khalid Al-Osaimi, Abdulmohsen Alheraish, and SH Bakry, "An Integrated STOPE Framework for E-Readiness Assessments," *National Computer Conference*, 2006, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.104.8254&rep=rep1&type=pdf>.



Gambar 2. 2 Framework STOPE yang Mencakup Domain dan sub-domain
 Sumber : Al-Osaimi, Alheraish dan Bakry, 2006

a. Strategy

Domain *strategy* merupakan domain yang menilai arahan, komitmen, dan perencanaan terkait pengembangan serta penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam domain ini terdapat sub-domain yang yaitu pertama, kepemimpinan teknologi informasi dan komunikasi (*ICT- Leadership*) yang terjabar dalam beberapa faktor seperti dukungan pemerintah, komitmen dan tanggung jawab terhadap teknologi informasi dan komunikasi. Kedua, Rencana pengembangan kedepannya (*Future Development Plans*) yang terjabar dalam beberapa faktor diantaranya Perencanaan mencakup teknologi informasi dan komunikasi, organisasi TIK, sumber daya manusia teknologi informasi dan

komunikasi, serta perencanaan tanpa teknologi informasi dan komunikasi yang terkait dengan lingkungan non- TIK.

STRATEGY	
“strategies, commitments, and guidelines for the development and application of ICT”	
ICT- Leadership	Vision
	Government Support
	Commitment
	ICT Managers/Responsibilities
Future Development Plans	Technology ICT Plan
	Organization ICT Plan
	ICT HR Plan
	Related Non-ICT Plans: Environment

Tabel 2. 1 domain, sub-domain dan sub-sub domain *Strategy*
 Sumber : Al-Osaimi, Alheraish dan Bakry, (2006)

b. Technology

Domain *technology* adalah domain yang mengintegrasikan berbagai faktor terkait teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Domain ini mencakup empat sub-domain utama, yaitu infrastruktur dasar TIK (*ICT-Basic Communication and Information Infrastructure*), infrastruktur layanan TIK (*ICT e-Services Infrastructure*), kondisi TIK saat ini (*ICT Provisioning*), serta dukungan terhadap teknologi informasi dan komunikasi (*ICT support*).

TECHNOLOGY	
“Current status of ICT facility-related challenges”	
	Availability

ICT-Basic Communication and Information Infrastructure	Performance
ICT e-Services Infrastructure	Government
	Business/Organizations
ICT Provisioning	Performance
	Products/Market
ICT support	Standards
	Operation & Maintenance

Tabel 2. 2 domain, sub-domain dan sub-sub domain *Technology*
 Sumber : Al-Osaimi, Alheraish dan Bakry, (2006)

c. Organization

Domain *Organization* mengintegrasikan faktor-faktor terkait kondisi terkini dari isu-isu mengenai regulasi dan manajemen TIK. Tiga sub-domain yang termasuk dalam domain ini antara lain : regulasi pemerintah TIK (*ICT Government Regulation*), kerjasama TIK (*ICT Cooperation*) antar organisasi, dan manajemen TIK (*ICT Management*). Tabel 2.3 akan menjelaskan domain *Organization* dalam hal sub-domain dan sub-sub-domain, dengan penjelasan lebih lanjut pada sub-sub-domain untuk memperjelas variabel yang dapat diukur.

ORGANIZATION A R - K A N I R Y	
“Current status of issues pertaining to ICT management and regulations”	
ICT Government Regulation	Basic ICT Regulations
	ICT Business Regulation
	Internet Services Regulations
	E-Business Services Regulations
ICT Cooperation	Knowledge Sharing for Innovations
	Partnership/Services
ICT Management	Measures
	Change
	Quality
	Cost/Affordability

Tabel 2. 3 domain, sub-domain dan sub-sub domain *Organization*
 Sumber : Al-Osaimi, Alheraish dan Bakry, (2006)

d. People

Domain *People* mencakup elemen-elemen yang berkaitan dengan isu-isu terkini seputar pengguna dan keterampilan dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Domain ini terdiri dari empat sub-domain utama, yaitu kesadaran TIK (*ICT Awareness*), pendidikan dan pelatihan TIK (*ICT Education and Training*), kualifikasi serta pekerjaan terkait TIK (*ICT Qualifications and Jobs*), dan manajemen keterampilan TIK (*Management of ICT Skills*). Tabel 2.4 menjelaskan domain *People* dengan rincian sub-domain yang dilengkapi dengan penjelasan tambahan pada sub-sub-domain, sehingga variabel yang dapat diukur menjadi lebih jelas.

PEOPLE	
“Current status of concerns pertaining to ICT skills and users”	
ICT Awareness	ICT Literacy
	Education System Support
	Media Support
ICT Education and Training	ICT Qualifications
	E-Education/e-Learning
ICT Qualifications and Jobs	Jobs
	Skills
Management of ICT Skills	Performance
	Satisfaction

Tabel 2. 4 domain, sub-domain dan sub-sub domain *People*
 Sumber : Al-Osaimi, Alheraish dan Bakry, (2006)

e. Environment

Domain *Environment* menggabungkan Unsur-unsur yang berkaitan dengan kondisi terkini dari isu-isu dasar non-TIK yang mengelilingi dan mempengaruhi kondisi TIK saat ini. Ada empat sub-domain dalam domain *Environment* yakni : pengetahuan (*Knowledge*), sumber daya dan ekonomi (*Resources and Economy*), organisasi (*Organization*) yang mencakup regulasi umum, kerjasama, dan manajemen serta infrastruktur dasar non-TIK (*Infrastructure*).

ENVIRONMENT	
“Current non-ICT issues surrounding and affecting the current state of ICT”	
Knowledge	Culture
	Education & Training
Resources and Economy	Natural Resource
	Revenues/Profitability
	Trade
	Income
Organization	Government Regulation
	Cooperation
	Management
Infrastructure	Basic services :
	Electricity/Transportation/Portal
	System/Health Care

Tabel 2. 5 domain, sub-domain dan sub-sub domain *Environment*
 Sumber : Al-Osaimi, Alheraish dan Bakry, (2006)

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan merupakan sumber penting guna penelitian ilmiah ini dan menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan suatu penelitian, Penelitian terdahulu yang relevan bertujuan untuk menyediakan bahan peninjau serta rujukan akan penelitian ini. Selain itu, tinjauan terhadap penelitian sebelumnya juga bertujuan untuk menghindari anggapan adanya kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Berikut adalah beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yanah pada tahun 2020 berjudul "Analisis Kesiapan Masyarakat Kota Cirebon Dalam Menggunakan E-Money Sebagai Alat Tukar." Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan model UTAUT2 yang dikembangkan oleh Venkatesh (2012) Hasil penelitian menunjukkan bahwa niat masyarakat Kota Cirebon untuk menggunakan e-money sebagai alat tukar sudah sangat positif. Namun, pada

tahap implementasi, pemanfaatannya masih belum optimal karena dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor utama adalah motivasi hedonis, yang memiliki pengaruh lebih besar dibandingkan variabel lainnya, meskipun kinerjanya cenderung rendah. Selain itu, ekspektasi pengguna juga menjadi faktor yang memengaruhi kurangnya optimalisasi penggunaan e-money, terutama karena sistemnya mengharuskan pengisian saldo terlebih dahulu, sehingga kurang menarik bagi masyarakat awam.

2. Penelitian yang dilakukan oleh El Syabrina, Risqiana Dani, Afriyanni, dan Gevisioner pada tahun 2022 dengan judul "Kesiapan Penerapan Sistem Pembayaran Retribusi Pelayanan Persampahan/Kebersihan (RPP/K) Non Tunai" menggunakan pendekatan kualitatif berbasis e-readiness. Penelitian ini menerapkan kerangka kerja STOPE yang mencakup lima domain utama, yaitu Strategy (Strategi), Technology (Teknologi), Organization (Organisasi), Person (Personil), dan Environment (Lingkungan).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pemerintah Kota Pekanbaru telah memiliki kesiapan untuk mengadopsi sistem pembayaran RPP/K non tunai pada domain Strategi, Teknologi, Organisasi, Kepegawaian, dan Lingkungan. Namun, terdapat beberapa aspek yang masih perlu diperbaiki guna meningkatkan kesiapan pemerintah daerah dalam mengimplementasikan sistem pembayaran RPP/K non tunai secara optimal.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Rizqa Khairi serta Eddy Gunawan pada tahun 2019 berjudul "Analisis Penggunaan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) dan E-Money terhadap Konsumsi Masyarakat di Banda Aceh". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui metode purposive sampling.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor usia, jenis kelamin, jumlah anggota keluarga, pendapatan, penggunaan APMK dan e-money, serta agama memiliki pengaruh terhadap pengeluaran konsumsi masyarakat, dengan tingkat signifikansi sebesar 10%. Di sisi lain, religiusitas memiliki dampak negatif terhadap tingkat konsumsi. Dengan demikian, semakin tinggi usia, jenis kelamin tertentu, jumlah anggota keluarga, pendapatan, serta penggunaan APMK dan e-

money, maka pengeluaran konsumsi masyarakat cenderung meningkat. Namun, jika nilai religiusitas seseorang meningkat, hal ini dapat menurunkan jumlah pengeluaran konsumsi masyarakat.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yunia Afidatul Ulya Tahun 2020 dengan judul Pengukuran E-Readiness Menggunakan Framework Stope Pada Proses Penerapan Electronic Traffic Law Enforcement (Etle) Kota Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan Teknik analisis data menggunakan Framework STOPE dan dibantu dengan tools NVIVO. Hasil dari penelitian ini menunjukkan tingkat kesiapan Ditlantas Polda Jatim berada di tingkat skala 3 (*Good*) dengan hasil nilai *Overall STOPE's Grade* sebesar 3,454 dalam menerapkan ETL.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Puteri Amelia Fazira Tahun 2023 dengan judul Pengaruh *Technology Acceptance Model* (TAM) Terhadap Penggunaan Uang Elektronik (*E- Money*) (Studi Pada Generasi Z Di Kota Banda Aceh). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan Teknik sampling menggunakan kuisisioner dan diolah dengan framework *Technology Acceptance Model* (TAM).

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 $25,314 > 1,977$.

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir yakni landasan pemikiran yang memadukan teori melalui fakta, hasil pengamatan serta studi literatur sebagai acuan dalam penelitian. Selanjutnya variable-variable penelitian dijabarkan secara rinci serta disesuaikan melalui persoalan yang dikaji dalam kerangka pemikiran ini. Dengan cara demikian kerangka pemikiran dapat dijadikan acuan atau landasan dalam menjawab pertanyaan penelitian¹⁹.



Gambar 2. 3 Kerangka Pemikiran

¹⁹ Dolet Unaradjan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ed. Kasdin Sihotang, 1st ed. (universitas katolik atma jaya, 2019), <https://books.google.co.id/books?id=DEugDwAAQBAJ&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitiannya memakai pendekatan kuantitatif melalui tehnik deskriptif dikarenakan penelitian akan menghasilkan data berupa data atau sampel berupa gambaran dengan susunan kalimat-kalimat perihal kesiapan masyarakat dalam menggunakan E-Money sebagai alat pembayaran Retribusi terkhususnya masyarakat yang memasuki memasuki Pelabuhan Penyeberangan Ulee Lheue.

Penelitiannya memakai pendekatan kuantitatif karena penelitian tersebut dihasilkannya melalui teknik pengumpulan data berupa angka-angka serta analisis menggunakan statistik dengan pengukuran variabel atau indikator yang diperoleh secara terstruktur melalui kuesioner.

3.2 Definisi Operasional Variabel

Variable yang dipakai pada penelitiannya dengan framework STOPE mencakup lima aspek, yakni *Strategy*, *Technology*, *Organization*, *People*, serta *Environment*. Variabel-variabel ini didefinisikan sebagai atribut, nilai, atau karakteristik dari suatu obyek, baik individu ataupun aktivitas, yang ditetapkan atas penulis guna mendapai simpulan yang diinginkan. Setiap variable mempunyai perbedaan yang jelas, yang membedakannya satu sama lain.²⁰ Penelitian ini melibatkan beberapa variabel, termasuk domain, sub-domain, serta sub-sub-domain. Tiap penanda terdirikan atas beragam perbahasan serta definisi operasional dalam penelitiannya disajikan dalam tabel berikut.

No	Domain	Variabel
1	STRATEGY	(S.1) ICT- Leadership
		(S.2) Future Development Plans
2	TECHNOLOGY	(T.1) ICT-Basic Communication and Information Infrastructure
		(T.2) ICT e-Services Infrastructure

²⁰ Ridha andria, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Penggunaan Alat Kontrasepsi Iud Pada Akseptor Kb Di Desa Pulo Ara Kecamatan Kota Juang Kabupaten Bireuen..," *STIKes Darussalam Lhokseumawe* 2, no. februari (2017): 4.

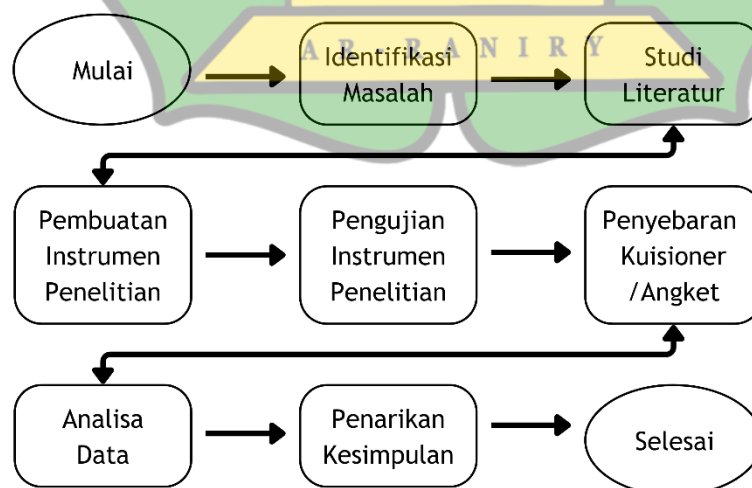
		(T.3) ICT Provisioning
		(T.4) ICT support
3	ORGANIZATION	(O.1) Government Regulation
		(O.2) Cooperation
		(O.3) Management
4	PEOPLE	(P.1) ICT Awareness
		(P.2) ICT Education and Training
		(P.3) ICT Qualifications and Jobs
		(P.4) Management of ICT Skills
5	ENVIRONMENT	(E.1) Knowledge
		(E.2) Resources and Economy
		(E.3) Organization
		(E.4) Infrastructure

Tabel 3. 1 Domain dan Variabel STOPE yang akan digunakan

3.3 Lokasi Penelitian

Penelitiannya akan dilangsungkan di Pelabuhan Penyeberangan Ulee Lheue. Adapun alasan peneliti memilih kedua Lokasi ini mengingat lokasi tersebut sudah menerapkan sistem pembayaran Retribusi Menggunakan E-Money.

3.4 Alur Penelitian



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

3.5 Jenis Dan Sumber Data

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dan dikumpulkan secara langsung oleh peneliti. Sumber data primer di penelitian ini adalah Masyarakat yang memasuki Area Pelabuhan Penyeberangan Ulee Lheue Menggunakan Sepeda Motor Maupun Kendaraan Roda Empat dan selebihnya. Data ini diperoleh menggunakan Kuesioner.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung, data ini diperoleh melalui studi literatur, dokumentasi serta informasi yang dikumpulkan oleh pihak yang telah melakukan penelitian sebelumnya bisa berupa Buku, jurnal atau artikel yang memiliki hubungan yang relevan dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini.

3.6 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan area generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti sebagai fokus penelitian untuk dianalisis dan diambil simpulannya.²¹

Sampel adalah proses pengambilan data yang dilakukan untuk pemenuhan sifat atau karakteristik tertentu yang diinginkan dari suatu populasi.²² Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive Sampling yaitu dengan penetapan sampel berdasarkan pertimbangan peneliti terkait dengan sampel yang paling sesuai. dalam konteks penelitian ini sampel yang diambil merupakan Masyarakat Pengguna Sistem Pembayaran E-Money di Pelabuhan Penyeberangan Ulee Lheue.

3.7 Penetapan total Sampel

Guna menetapkan jumlah sampel, peneliti memakai rumus Slovin dengan bantuan kalkulator yang dapat ditemukan di sebuah situs. <https://www.leadquizzes.com/blog/sampling-sample-size-calculator/>.

²¹ sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RD* (Bandung : Alfabeta., 2013, 2013).

²² sofyam siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS* (jakarta: Prenadamedia Group, 2012).

berdasarkan data E-Manifest Dinas perhubungan Provinsi Aceh, jumlah kendaraan masuk ke Pelabuhan Ulee Lheue dari bulan juni hingga bulan oktober 2024 tertera pada tabel 3.2.

Jumlah Kendaraan Masuk	
Juni	8.626
Juli	7.184
Agustus	5.718
September	4.988
Oktober	4.848

Tabel 3. 2 Jumlah Kendaraan Masuk

Setelah menghitung rata-rata Kendaraan masuk Pelabuhan Ulee Lheue selama 5 bulan terakhir maka didapati Sejumlah 6.723 kendaraan selanjutnya setelah dihitung dengan rumus slovin, didapatkan 94 orang yang akan dijadikan sampel.

Calculate your sample size

Population Size:
The total number of people whose opinion or behavior your sample will represent.
6723

Sample size:
The number of people who need to take your survey.
94

Confidence Level (%):
The probability that your sample accurately reflects the attitudes of your population. The industry standard is 95%.
95

Margin of Error (%):
The maximum amount by which the sample results may differ from the full population.
10%

Create and send a survey for free in minutes with LeadQuizzes!

Create Your Survey

Gambar 3. 2 Hasil hitung jumlah sampel

Sumber : <https://www.leadquizzes.com/blog/sampling-sample-size-calculator/>

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan metode yang digunakan untuk memproses data yang diperoleh dari penelitian, sehingga data tersebut dapat diuji terhadap hipotesis atau disimpulkan untuk menjawab pertanyaan penelitian²³.

3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas berkaitan dengan sejauh mana data yang diperoleh dari objek penelitian mencerminkan data yang disampaikan oleh peneliti. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen atau alat ukur dapat mengukur dengan akurat apa yang seharusnya diukur²⁴. Uji validitas dilakukan untuk menilai apakah kuesioner yang digunakan sudah tepat dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Perhitungan korelasi dilakukan untuk mendapatkan nilai Pearson correlation r , yang ditampilkan pada persamaan (1).

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{N \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Rumus 3. 1 Rumus Uji Validitas

r_{xy} = koefisien korelasi

X = nilai yang diraih subjek pada semua point

Y = nilai jumlah yang diraih semua point

N = banyaknya sampel

$\sum x$ = total nilai kegenapan guna item perbahasan instrumen x

$\sum y$ = total nilai kegenapan guna item perbahasan instrumen y

Suatu alat dinyatakan sesuai ataupun tidak abash jika melengapi ketetapan berikut::

- skor r hitung > skor r tabel, bahwa alat dikatakan absah.
- skor r hitung < skor r tabel, bahwa alat dikatakan tak valid

²³ Singgih Santoso, *Statistik MultiVariat* (PT Elex Media Komputindo, 2010), <https://books.google.co.id/books?id=E5Dli6puzYUC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>.

²⁴ sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RD* (Bandung : Alfabeta., 2013, 2013).

3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses yang digunakan untuk menilai sejauh mana hasil pengukuran yang diperoleh dari instrumen penelitian dapat menghasilkan hasil yang konsisten jika diulang. Dengan kata lain, instrumen yang reliabel dapat memberikan data yang stabil dan konsisten dari waktu ke waktu²⁵. Dalam penelitian ini, digunakan rumus Cronbach's alpha (α) sebagaimana yang tercantum dalam persamaan berikut :

$$\lambda = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right) \dots \dots \dots (2)$$

Rumus 3. 2 Rumus Uji Reabilitas

λ = koefisien reliabilitas instrument

k = total point perbahasan

$\sum \sigma_b^2$ = total varians butir

σ_t^2 = total varians total patokan koefisien reliabilitas

Instrument penelitiannya dianggap reliabel jika memakai *Cronbach alpha*, apabila koefisien reliabilitasnya nilainya lebih besarnya pada 0,6 ($> 0,6$)²⁶.

3.8.3 Analisis Data menggunakan Framework STOPE

Analisis data digunakan untuk menilai seberapa siap masyarakat dalam menggunakan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue. Proses analisis dilakukan pada tingkat domain dan subdomain, di mana skor pembobotan serta penilaian dikerjakan memakai rumus matematis yang sudah ditetapkan dalam Framework STOPE untuk memperoleh nilai *bobot* (w) dan nilai *measure* (m). Rumus matematis yang diterapkan pada level domain dalam Framework STOPE dapat dilihat pada Tabel 3.3 serta 3.4.

²⁵ sugiyono.

²⁶ Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS* (semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro., 2011).

MEASURES: MAIN DOMAIN LEVEL: STOPE					
MAIN DOMAIN	Strategy	Technology	Organization	People	Environment
SYMBOL	S	T	O	P	E
INDEX	i = 1	i = 2	i = 3	i = 4	i = 5
MEASURE	M[1]	M[2]	M[3]	M[4]	M[5]
WEIGHT	w[1]	w[2]	w[3]	w[4]	w[5]
STOPE MEASURE	$STOPE = \sum_{i=1}^{i=5} w [i]. M [i]$				
GRAPHICAL RESULTS	Individual evaluation	One radar graph for STOPE main domains			
	Collective evaluation	One value for STOPE using equation			

Tabel 3. 3 Evaluasi level domain utama pada Framework STOPE
Sumber : Al-Osaimi, Alheraish dan Bakry, 2006

MEASURES: SUB-DOMAIN LEVEL: S / T / O / P / E						
MAIN DOMAIN	Strategy	Tech.	Org.	People	Env.	
SUB-DOMAINS	INDEX	j ₁	j ₂	j ₃	j ₄	j ₅
	NUMBER	J ₁	J ₂	J ₃	J ₄	J ₅
MEASURE	M[1, j ₁]	M[1, j ₂]	M[1, j ₃]	M[1, j ₄]	M[1, j ₅]	
WEIGHT	w[1, j ₁]	w[1, j ₂]	w[1, j ₃]	w[1, j ₄]	w[1, j ₅]	
STRATEGY MEASURE: S	$S = \sum_{j_1=1}^{j_1=J_1} w [1, j_1]. M [1, j_1]$					
TECHNOLOGY MEASURE: T	$T = \sum_{j_2=1}^{j_2=J_2} w [2, j_2]. M [2, j_2]$					
ORGANIZATION MEASURE: O	$O = \sum_{j_3=1}^{j_3=J_3} w [3, j_3]. M [3, j_3]$					
PEOPLE MEASURE: P	$P = \sum_{j_4=1}^{j_4=J_4} w [4, j_4]. M [4, j_4]$					
ENVIRONMENT MEASURE: E	$E = \sum_{j_5=1}^{j_5=J_5} w [5, j_5]. M [5, j_5]$					
GRAPHICAL RESULTS	Individual evaluation	One radar graph per main domain: S / T / O / P / E				
	Collective evaluation	One value per main domain using equations				

Tabel 3. 4 Evaluasi level sub-domain utama pada Framework STOPE
Sumber : Al-Osaimi, Alheraish dan Bakry, 2006

Analisis data dilakukan pada tingkat domain dan sub-domain, namun nilai keseluruhan diperoleh berdasarkan tingkat domain. Setiap domain kemudian diukur secara terpisah memakai lima skalanya e-readiness guna memperoleh skor *Measure (m)*

Evaluation Grade				
0	1	2	3	4
None	Poor	Average	Good	Excellent

Tabel 3. 5 Skala Evaluasi E-Readiness
Sumber : Al-Osaimi, Alheraish dan Bakry, 2006

Tiap domain, sub-domain, dan indikator dinilai bobot (*w*)-nya secara terpisah dengan cara menghitung rata-rata bobot dari domain, sub-domain, dan indikator yang akan dievaluasi.

$$W_{domain} = \frac{domain^1}{\sum_1^5 domain}$$

Rumus 3. 3 Rumus Hitung Domain

$$W_{sub-domain} = \frac{sub-domain^1}{\sum_1^5 sub-domain}$$

Rumus 3. 4 Rumus Hitung Sub-Domain

$$W_{indikator} = \frac{indikator^1}{\sum_1^5 indikator}$$

Rumus 3. 5 Rumus Hitung indikator

Setelah memperoleh nilai bobot (*w*) dan nilai measure (*m*), langkah berikutnya adalah menghitung nilai Overall STOPE's Grade menggunakan rumus berikut.

$$STOPE = M \times W$$

Rumus 3. 6 Hitung Overall STOPE's Grade

Selanjutnya hasil dari Overall STOPE's Grade akan diklasifikasikan kembali berdasarkan skala e-readiness yang tercantum dalam Tabel 3.5.

3.9 Penarikan simpulan

Kesimpulan diambil berdasarkan studi yang telah dilakukan, dengan menganalisis dan mengidentifikasi rekomendasi yang relevan dengan peringkat data yang dihasilkan dari skala E-readiness yang disusun oleh Centre for International Development (CID) di Harvard Cyber Law.²⁷ Pada setiap level dalam framework STOPE, yang mencakup domain, sub-domain, dan sub-sub domain, dilakukan pemeringkatan data dan proses analisis. Setiap faktor akan dievaluasi menggunakan skala 4 nilai yang ditunjukkan dalam Tabel 3.6 dengan rincian interval sebagai berikut:

1. Level 1: Tidak Siap, dengan rentang nilai 0% - 36%
2. Level 2: Cukup Siap, dengan rentang nilai 37% - 61%
3. Level 3: Siap, dengan rentang nilai 62% - 86%
4. Level 4: Sangat Siap, dengan rentang nilai 87% - 100%

1	2	3	4
0% - 36% Belum Siap	37% - 61% Cukup Siap	62% - 86% Siap	87% - 100% Sangat Siap

Tabel 3. 6 Skala Penilaian Kesiapan Level

Sumber : Wachid Marindra H S, Winarno and Emha Taufiq Luthfi, (2016)

Data yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya akan menghasilkan skala berupa indeks tingkat rata-rata kesiapan masyarakat dalam menggunakan E-Money di Pelabuhan Ulee Lheue. Selanjutnya, dilakukan identifikasi terhadap Domain yang menjadi kelemahan dalam kesiapan penggunaan E-Money di Pelabuhan Ulee Lheue, yang kemudian diikuti dengan penyusunan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil evaluasi kesiapan.

²⁷ Setyawan et al., "EVALUASI KESIAPAN PERGURUAN TINGGI DALAM PENERAPAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK."

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

4.1.1 Sejarah

Pelabuhan penyeberangan Ulee Lheue menjadi lokasi penelitian ini, berdasarkan data yang tersedia di <https://dishub.acehprov.go.id/> Pada tahun 1876, tentara Belanda membangun pelabuhan permanen di wilayah Ulee Lheue. Pelabuhan ini berkembang menjadi lokasi strategis utama Belanda pada awal tahun 1900-an, berfungsi sebagai tempat pendaratan pasukan dan titik distribusi perbekalan.

Aktivitas di Pelabuhan Ulee Lheue sempat terhenti pada tahun 1980-an dan dipindahkan ke Pelabuhan Malahayati di Krueng Raya, Aceh Besar. Namun, melalui UPTD Pelabuhan Ulee Lheue yang berada di bawah naungan Dinas Perhubungan dan Komunikasi Banda Aceh, Pemerintah Kota Banda Aceh sempat membangun kembali dan mengelola Pelabuhan Ulee Lheue pada awal tahun 2000-an.

Seluruh fasilitas di Pelabuhan Ulee Lheue rusak total akibat bencana tsunami yang melanda Aceh pada 26 Desember 2004. Kondisi pelabuhan saat itu sangat memprihatinkan, karena tidak ada satupun bangunan fasilitas darat yang tersisa. Ironisnya, saat itu pelabuhan sedang dalam proses pembangunan beberapa gedung baru. Pada Juni 2005, sekitar enam bulan setelah tsunami, pemerintah Australia melalui Australia Indonesia Partnership for Reconstruction and Development (AIPRD) memberikan dukungan kepada United Nations Development Programme (UNDP) untuk melaksanakan tahap pertama rekonstruksi Pelabuhan Ulee Lheue. Proses rekonstruksi pelabuhan ini berlangsung hingga selesai pada tahun 2008.

Pada 26 Maret 2021, Gubernur Aceh, Ir. Nova Iriansyah, dan Wali Kota Banda Aceh, Aminullah Usman, secara resmi menandatangani berita acara serah terima beberapa aset. Salah satu aset yang diserahkan adalah pengelolaan dan personel Pelabuhan Ulee Lheue, yang sebelumnya dikelola oleh Pemerintah Kota Banda Aceh. Sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014

tentang Pemerintahan Daerah, pengelolaan pelabuhan penyeberangan yang melayani lintasan antar kabupaten/kota dalam satu provinsi kini diserahkan kepada Pemerintah Provinsi. Dengan demikian, pelabuhan penyeberangan Ulee Lheue sekarang dikelola oleh Dinas Perhubungan Provinsi Aceh sebagai Satuan Kerja Perangkat Aceh, Dinas perhubungan Provinsi Aceh membawahi Bidang Pelayaran dengan badan teknis yang bertanggung jawab dalam pengelolaannya, yaitu Satuan Pelayanan Pelabuhan Penyeberangan Komersil Ulee Lheue.

4.1.2 Tugas Pokok dan Fungsi

A. Tugas Pokok

Bidang Pelayaran memiliki tanggung jawab untuk menyusun perumusan kebijakan, melaksanakan kebijakan tersebut, serta melakukan evaluasi dan pelaporan di sektor pelayaran.

B. Fungsi

Bidang Pelayaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut :

1. Persiapan materi untuk merumuskan kebijakan di bidang pembangunan dan pengembangan pelabuhan, pengelolaan pelabuhan serta layanan terkait angkutan laut, serta angkutan sungai, danau, dan penyeberangan.
2. Persiapan materi untuk pelaksanaan kebijakan di bidang pembangunan dan pengembangan pelabuhan, pengelolaan pelabuhan, serta layanan yang berkaitan dengan angkutan laut, angkutan sungai, danau, dan penyeberangan.
3. Persiapan materi untuk evaluasi dan pelaporan di bidang pembangunan dan pengembangan pelabuhan, pengelolaan pelabuhan, serta layanan yang berhubungan dengan angkutan laut, angkutan sungai, danau, dan penyeberangan.
4. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Dinas sesuai dengan tanggung jawab dan fungsinya.

4.1.3 Visi dan Misi

A. VISI

Menjadi organisasi pemerintah yang profesional dalam memfasilitasi dan mendukung mobilitas masyarakat melalui layanan transportasi darat yang mengutamakan nilai kemanusiaan dan keadilan. Layanan ini dirancang untuk memberikan keamanan, keselamatan, aksesibilitas, kualitas, daya saing tinggi, serta integrasi dengan moda transportasi lainnya, yang dapat dipertanggungjawabkan..

B. MISI

1. Memastikan tingkat pelayanan sarana dan prasarana transportasi yang bersih, lingkungan yang terang, bebas sampah, dan bebas asap rokok.
2. Mengimplementasikan sirkulasi petugas keamanan untuk menciptakan suasana aman di area terminal.
3. Mengoptimalkan penataan ruang dan alur pergerakan penumpang agar lebih rapi, tertib, dan teratur.
4. Meningkatkan penerapan konsep ruang ramah lingkungan yang indah dan sehat.
5. Memperbaiki kualitas pelayanan transportasi darat yang andal dan memberikan nilai tambah bagi masyarakat.
6. Menyediakan sistem informasi manajemen angkutan yang terintegrasi dengan baik.
7. Menawarkan layanan pos dan telekomunikasi yang andal serta terpercaya.

4.1.4 Letak Demografis

Satuan Pelayanan Pelabuhan Penyeberangan Ulee Lheue terletak di sebelah utara Kecamatan Meuraxa, dengan luas wilayah mencapai 128,25 hektar. Secara geografis, Gampong Ulee Lheue berada pada koordinat 05°33'23" LU hingga 05°35' LU dan 95°30'BT hingga 99°16'BT, dengan ketinggian rata-rata sekitar 0,80 meter di atas permukaan laut.

4.1.5 Struktur Organisasi



Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Bid Pelayaran Dishub Aceh
Sumber : <https://dishub.acehprov.go.id/organisasi/bidang-pelayaran/>

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Umur Responden

Rentang Umur	Jumlah	Persentase (%)
15 s/d 25 Tahun	42	44,6%
26 s/d 35 Tahun	35	37,2%
36 s/d 45 Tahun	15	15,9%
46 s/d 55 Tahun	2	2,1%
Diatas 55 Tahun	0	-
Total	94	100%

Tabel 4. 1 Tabel Umur Responden

Berdasarkan Tabel 4.1. hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia antara 15 hingga 25 tahun, dengan jumlah sebanyak 42 orang. Selanjutnya, responden berusia 26 hingga 35 tahun berjumlah 35 orang, sementara responden berusia 36 hingga 45 tahun sebanyak 15 orang. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini berada pada rentang usia 15 hingga 25 tahun.

4.2.2 Pekerjaan Responden

Pekerjaan	Jumlah	Persentase (%)
Wiraswasta	11	11,7%
Pegawai Swasta	25	26,5%
PNS/ASN	10	10,6%
Honoror	6	6,3%
Mahasiswa/Pelajar	33	35,1%
Pensiunan	0	-
Lainnya	9	9,5%
Total	94	100%

Tabel 4. 2 Pekerjaan Responden

Berdasarkan Tabel 4.2, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini adalah Mahasiswa atau Pelajar, dengan total sebanyak 33 orang atau 35,1%. Sementara itu, hanya sedikit responden yang bekerja sebagai Honoror sebagai responden, yaitu sebanyak 6 orang atau 6,3%. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi pekerjaan, mayoritas masyarakat yang menjadi responden di Pelabuhan Ulee Lheue masih berstatus sebagai Mahasiswa atau Pelajar.

4.2.3 Domisili Responden

Domisili	Jumlah	Persentase (%)
Banda Aceh	31	32,9%
Pidie	4	4,2%
Sabang	10	10,6%
Aceh Besar	22	23,4%
Aceh Jaya	1	1%
Aceh Selatan	7	7,4%
Subulussalam	1	1%
Aceh Timur	1	1%
Aceh Tengah	1	1%
Nagan Raya	2	2,1%
Aceh Tenggara	1	1%
Simeulue	3	3,1%
Luar Aceh	10	10,6%
Total	94	100%

Tabel 4. 3 Domisili Responden

4.3 Pengujian Kuisisioner

Sebelum memulai penelitian, penting untuk menguji kuisisioner terlebih dahulu. Peneliti akan melakukan uji validitas dan reliabilitas. Untuk melaksanakan pengujian ini, peneliti menggunakan alat bantu berupa program Excel dari Microsoft Office. Pengujian ini dilakukan pada 30 Orang Sampel Responden.

4.3.1 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan, yaitu kuisisioner, dapat diterima dan sah. Pada penelitian ini, sampel yang digunakan berjumlah 30 responden. Data dianggap valid jika nilai r hitung lebih besar daripada r tabel pada tingkat signifikansi 10%. Berikut ini adalah hasil uji validitas untuk masing-masing variabel.

Item Pertanyaan	Pearson Correlation	r Tabel (Tarf Signifikan 10%)	Keterangan
P-1	0.507	0,4629	Valid
P-2	0.603		Valid
P-3	0.531		Valid
P-4	0.558		Valid
P-5	0.543		Valid
P-6	0.545		Valid
P-7	0.648		Valid
P-8	0.486		Valid
P-9	0.512		Valid
P-10	0.509		Valid
P-11	0.507		Valid
P-12	0.523		Valid
P-13	0.467		Valid
P-14	0.522		Valid
P-15	0.495		Valid
P-16	0.474		Valid
P-17	0.472		Valid

Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas

4.3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan data yang sama seperti pada uji validitas. Proses pengujian ini memanfaatkan Excel sebagai alat bantu dan

menggunakan nilai R tabel sebagai standar acuan. Hasil pengujian menunjukkan nilai Cronbach's alpha sebesar 0,806, yang melebihi nilai R tabel sebesar 0,6. Dengan demikian, pertanyaan-pertanyaan tersebut dinyatakan reliabel.

<i>Cronbach's Alpha (a)</i>	Batas Reliabilitas	Keterangan
0,806	0,6	Reliabel

Tabel 4. 5 Hasil Uji Reabilitas

4.4 Perhitungan Skala STOPE

Setelah kuesioner dikumpulkan dari responden, peneliti akan merangkum semua nilai yang diperoleh dari pertanyaan dalam kuesioner. Kemudian, nilai-nilai tersebut diurutkan berdasarkan dominasi untuk menentukan hasil pengukuran di setiap sub-domain.

4.4.1 Rangkuman Total Responden

No	Domain	Sub-Domain	Kode	Skala					Total Responden
				0	1	2	3	4	
				None	Poor	Average	Good	Excellent	
1	STRATEGY	ICT- Leadership	(S.1)	5	29	36	20	4	94
		Future Development Plans	(S.2)	0	9	35	36	14	94
	Total			5	38	71	56	18	
2	TECHNOLOGY	ICT-Basic Communication and Information Infrastructure	(T.1)	5	24	39	25	1	94
		ICT e-Services Infrastructure	(T.2)	4	14	46	26	4	94

		ICT Provisioning	(T.3)	0	7	40	40	7	94
		ICT support	(T.4)	1	8	38	42	5	94
	Total			10	53	163	133	17	
3	ORGANIZATION	Government Regulation	(O.1)	22	30	27	14	1	94
		Cooperation	(O.2)	1	5	24	52	12	94
		Management	(O.3)	1	5	23	51	14	94
	Total			24	40	74	117	27	
4	PEOPLE	ICT Awareness	(P.1)	2	11	11	55	15	94
		ICT Education and Training	(P.2)	13	19	29	29	4	94
		ICT Qualifications and Jobs	(P.3)	1	7	16	56	14	94
		Management of ICT Skills	(P.4)	0	8	17	53	16	94
	Total			16	45	73	193	49	
5	ENVIRONMENT	Knowledge	(E.1)	10	34	26	21	3	94
		Resources and Economy	(E.2)	0	3	10	63	18	94
		Organization	(E.3)	1	3	29	46	15	94
		Infrastructure	(E.4)	2	7	24	44	17	94
TOTAL				68	223	470	673	164	

Tabel 4. 6 Hasil Nilai Berdasarkan Responden

4.5 Pembahasan Hasil Penelitian

4.5.1 Pengukuran Nilai Measure (*m*)

Pada tahap ini, hasil analisis data yang telah diperoleh akan dilanjutkan dengan proses pengukuran. Dalam framework STOPE, pengukuran dilakukan

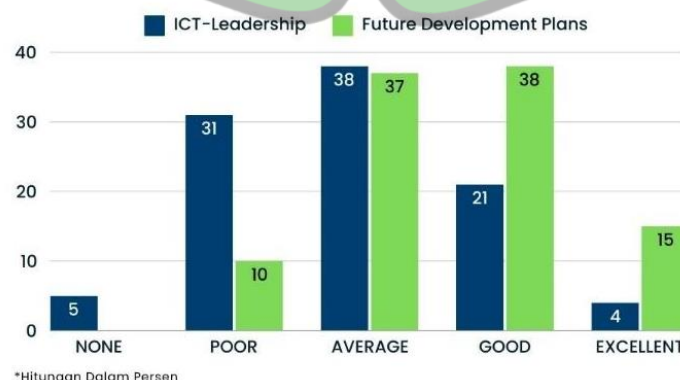
menggunakan model matematis yang mencakup tiga langkah, yaitu menghitung nilai measure (m), nilai bobot (w), dan nilai Overall STOPE's Grade.

Tabel 4.4 menampilkan data yang mencakup seluruh domain dan sub-domain yang digunakan dalam penelitian, beserta jumlah nominal skala yang ditetapkan oleh peneliti. Penentuan tersebut didasarkan pada hasil analisis data yang dilakukan menggunakan perangkat lunak *Excel*. Cara menghitung nilai measure (m) untuk setiap domain dilakukan dengan mengidentifikasi hasil yang paling dominan²⁸ dari masing-masing sub-domain yang tercantum pada Tabel 4.4. Selanjutnya, persentase dari skala yang dominan dihitung untuk menghasilkan data yang lebih akurat dan mudah dipahami.

1. Domain Strategy

Domain *Strategy* mencakup dua sub-domain, yaitu "ICT- Leadership" dan "Future Development Plans". Berikut ini adalah hasil perhitungan nilai measure untuk domain Strategy berdasarkan Tabel 4.4.

- a. Sub-domain **ICT- Leadership** didominasi oleh skala 2 (Average), dengan persentase sebesar 38%.
- b. Sub-domain **Future Development Plans** didominasi oleh skala 3 (Good), dengan persentase sebesar 38%.



Gambar 4. 2 Skala Persentase Domain *Strategy*

²⁸ Yunia Afidatul Ulya, *Pengukuran E-Readiness Menggunakan Framework Stope Pada Proses Penerapan Electronic Traffic Law Enforcement (ETLE) Kota Surabaya*, 2020.

STRATEGY	ICT-Leadership	2
	Future Development Plans	3

Tabel 4. 7 Hasil Nilai Measure Strategy

Pada sub-domain ICT-Leadership, hasil pengukuran menunjukkan dominasi jawaban pada skala 2 atau "*average*," terutama dalam aspek pelayanan petugas yang memberikan arahan terkait penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue. Temuan ini mengindikasikan bahwa dukungan kepemimpinan dalam mendukung adopsi e-money masih berada pada level rata-rata. Dengan kata lain, meskipun petugas telah berupaya memberikan arahan dan informasi kepada pengguna, kualitas layanan ini belum mencapai tingkat yang optimal.

Sebaliknya, pada sub-domain Future Development Plans, hasil pengukuran didominasi oleh jawaban pada skala 3 atau "*good*." Hal ini mencerminkan bahwa masyarakat memiliki persepsi positif terhadap perencanaan pengembangan di masa depan, khususnya terkait kebutuhan penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue kedepannya.

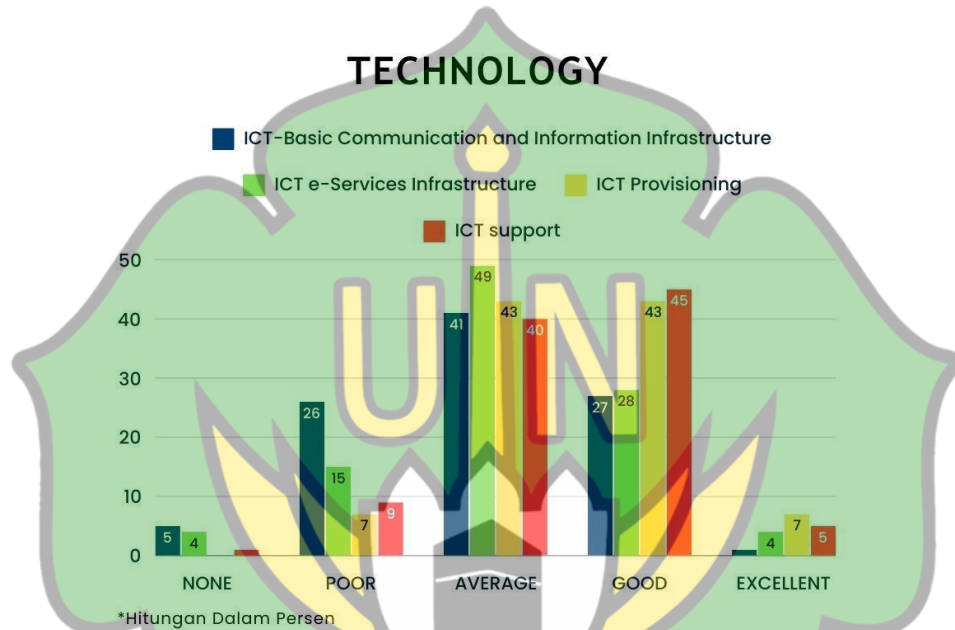
Nilai pengukuran pada domain Strategi merupakan yang terendah dibandingkan dengan domain lainnya, dengan nilai measure sebesar 2,5 dan bobot sebesar 0,12. Dengan demikian, perhitungan STOPE's Overall Grade adalah $2,5 \times 0,12 = 0,29$.

2. Domain Technology

Domain *technology* terdiri dari empat sub-domain, yaitu "ICT-Basic Communication and Information Infrastructure," "ICT e-Services Infrastructure," "ICT Provisioning," dan "ICT Support." Berdasarkan hasil perhitungan nilai measure yang tercantum dalam Tabel 4.4, berikut adalah penilaian untuk domain Teknologi..

- a. Sub-domain **ICT-Basic Communication and Information Infrastructure** didominasi oleh skala 2 (Average), dengan persentase sebesar 41%.
- b. Sub-domain **ICT e-Services Infrastructure** didominasi oleh skala 2 (Average), dengan persentase sebesar 49%.

- c. Sub-domain **ICT Provisioning** didominasi oleh skala 3 (Good), dengan persentase sebesar 43%.
- d. Sub-domain **ICT support** didominasi oleh skala 3 (Good), dengan persentase sebesar 45%.



Gambar 4. 3 Skala Persentase Domain *Technology*

TECHNOLOGY	ICT-Basic Communication and Information Infrastructure	2
	ICT e-Services Infrastructure	2
	ICT Provisioning	3
	ICT Support	3

Tabel 4. 8 Hasil Nilai Measure *Technology*

Sub-domain ICT-Basic Communication and Information Infrastructure didominasi oleh jawaban pada skala 2 atau "Average." Hal ini mengindikasikan bahwa infrastruktur komunikasi dan informasi dasar di Pelabuhan Ulee Lheue, khususnya jaringan internet, belum sepenuhnya optimal dalam mendukung penerapan dan penggunaan e-money.

Sub-domain ICT e-Services Infrastructure didominasi oleh jawaban pada skala 2 atau "Average," yang mencerminkan persepsi masyarakat bahwa

infrastruktur yang disediakan oleh pemerintah untuk mendukung penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue masih berada pada tingkat rata-rata. ini mengindikasikan adanya tantangan yang signifikan hal kesiapan pengguna e-money di Pelabuhan Ulee Lheue mengingat infrastruktur merupakan elemen penting dalam menentukan kesiapan penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue. Keterbatasan infrastruktur e-services juga erat kaitannya dengan sub-domain sebelumnya, yaitu ICT Basic Communication and Information Infrastructure, yang menunjukkan bahwa jaringan internet di Pelabuhan Ulee Lheue belum optimal.

Sub-domain ICT Provisioning yang didominasi oleh jawaban pada skala 3 atau "Good" mencerminkan bahwa pengguna merasa cukup puas dengan kemudahan yang diberikan dalam penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue. Kemudahan yang dirasakan oleh pengguna dalam sub-domain ICT Provisioning juga sejalan dengan hasil pada sub-domain ICT Support, yang juga didominasi oleh skala 3 atau "Good." Pada sub-domain ICT Support, pengguna menilai bahwa layanan pelanggan (customer service) yang diberikan untuk menangani kendala dalam penggunaan e-money di pelabuhan cukup baik. Hal ini menandakan bahwa dukungan teknis yang disediakan di pelabuhan Ulee Lheue, termasuk respons cepat dari petugas terhadap masalah yang dialami pengguna telah berkontribusi secara signifikan terhadap kepuasan mereka.

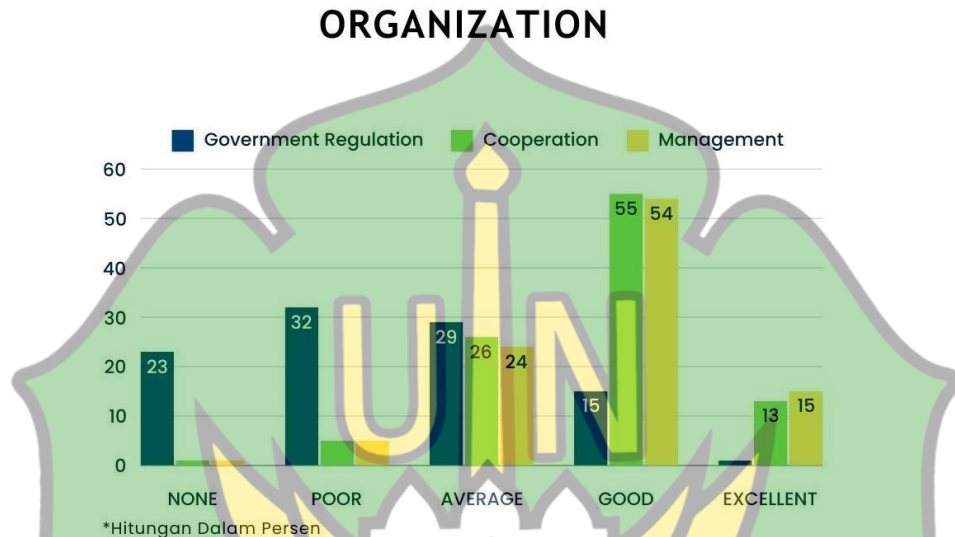
Secara keseluruhan, domain teknologi memperoleh nilai pengukuran sebesar 2,5. Namun, karena domain ini memiliki banyak pertanyaan atau indikator, bobotnya menjadi cukup tinggi, yaitu 0,24. Dengan demikian, skala STOPE yang dihasilkan dari perhitungan ini adalah $2,5 \times 0,24 = 0,59$. Nilai ini memberikan kontribusi yang cukup signifikan terhadap skala STOPE secara keseluruhan.

3. Domain Organization

Domain *Organization* mencakup Tiga sub-domain, yaitu "Government Regulation", "Cooperation" dan "Management" Berikut ini adalah hasil perhitungan nilai measure untuk domain Strategy berdasarkan Tabel 4.4.

- a. Sub-domain **Government Regulation** didominasi oleh skala 2 (Average), dengan persentase sebesar 32%.

- b. Sub-domain **Cooperation** didominasi oleh skala 3 (Good), dengan persentase sebesar 55%.
- c. Sub-domain **Management** didominasi oleh skala 3 (Good), dengan persentase sebesar 54%.



Gambar 4. 4 Skala Persentase Domain *Organization*

ORGANIZATION	Government Regulation	2
	Cooperation	3
	Management	3

Tabel 4. 9 Hasil Nilai Measure *Organization*

Sub-domain **Government Regulation** didominasi oleh skala 2 atau *Average*, yang menunjukkan bahwa sosialisasi terkait tata cara penggunaan e-money hingga regulasi-regulasi yang telah ditetapkan masih belum optimal. Baik melalui komunikasi langsung maupun media sosial, informasi yang masih minim menyebabkan masyarakat belum sepenuhnya mengetahui bahwa penggunaan e-money telah diwajibkan saat memasuki Pelabuhan Ulee Lheue.

sub-domain **Cooperation** dan **management** keduanya didominasi oleh skala 3 atau *Good*. yang mencerminkan tingkat kesadaran masyarakat yang cukup baik dalam mengetahui cara memperoleh kartu e-money Hal ini menunjukkan bahwa kerja sama yang telah terjalin antara lembaga perbankan, stakeholder dan pengelola

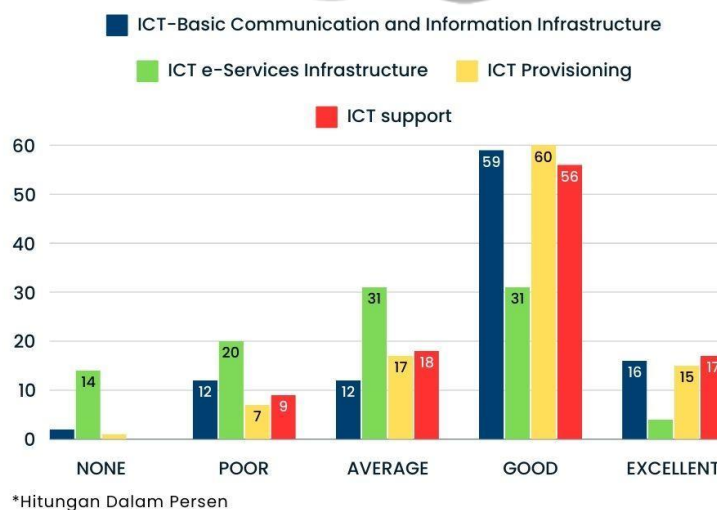
pelabuhan berhasil memberikan akses yang memadai bagi masyarakat untuk mendapatkan e-money.

Pengukuran pada domain Organization menghasilkan nilai measure sebesar 2,7 dengan bobot 0,18. Oleh karena itu, nilai keseluruhan untuk domain ini dalam skala STOPE's Overall Grade dihitung sebagai $2,7 \times 0,18 = 0,48$.

4. Domain People

Domain *People* mencakup Empat sub-domain, yaitu "ICT Awareness", "ICT Education and Training", "ICT Qualifications and Jobs" dan "Management of ICT Skills" Berikut ini adalah hasil perhitungan nilai measure untuk domain Strategy berdasarkan Tabel 4.4.

- Sub-domain **ICT Awareness** didominasi oleh skala 3 (Good), dengan persentase sebesar 59%.
- Sub-domain **ICT Education and Training** didominasi oleh skala 3 (Good), dengan persentase sebesar 31%.
- Sub-domain **ICT Qualifications and Jobs** didominasi oleh skala 3 (Good), dengan persentase sebesar 60%.
- Sub-domain **Management of ICT Skills** didominasi oleh skala 3 (Good), dengan persentase sebesar 56%.



*Hitungan Dalam Persen

Gambar 4. 5 Skala Persentase Domain *People*

PEOPLE	ICT Awareness	3
	ICT Education and Training	3
	ICT Qualifications and Jobs	3
	Management of ICT Skills	3

Tabel 4. 10 Hasil Nilai Measure *People*

Domain *People*, yang terdiri dari empat sub-domain: ICT Awareness, ICT Education and Training, ICT Qualifications and Jobs, serta Management of ICT Skills, didominasi oleh skala 3 atau "Good." hal ini mengindikasikan bahwa masyarakat sebagai pengguna merasa perlu untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi, termasuk dalam penggunaan e-money.

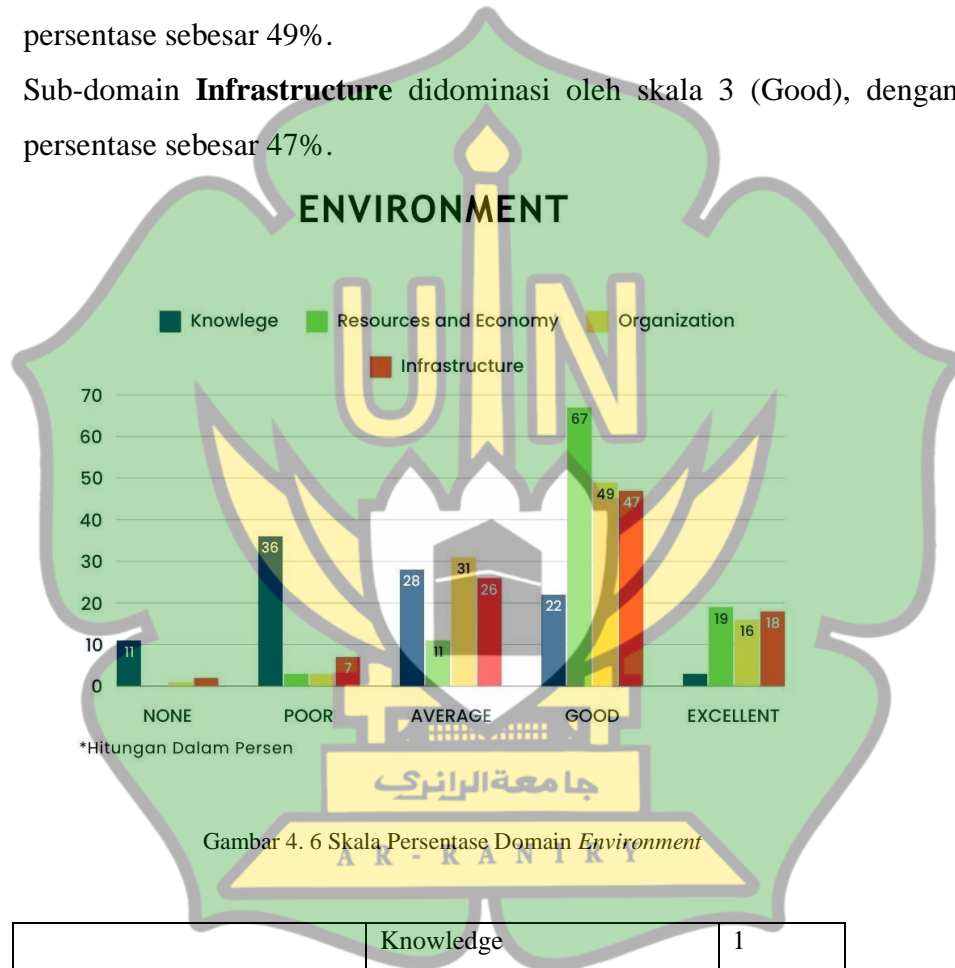
Selain itu, pengguna e-money menilai bahwa penggunaan teknologi ini tidak memerlukan keterampilan atau pelatihan khusus, sehingga mudah diakses oleh berbagai kalangan. Hal ini menciptakan rasa kenyamanan, kepuasan, dan kepercayaan diri pengguna dalam mengadopsi e-money sebagai alat transaksi. Kombinasi antara kebutuhan adaptasi terhadap teknologi dan kemudahan penggunaan berkontribusi pada penilaian yang baik terhadap keempat sub-domain di domain *People*.

Secara keseluruhan, domain teknologi memperoleh nilai pengukuran sebesar 3. Namun, karena banyaknya pertanyaan atau indikator yang ada, bobotnya menjadi cukup besar, yaitu 0,24. Dengan demikian, hasil perhitungan skala STOPE untuk domain ini adalah $3 \times 0,24 = 0,71$, yang mana nilai ini memberikan kontribusi terbesar pada keseluruhan skala STOPE.

5. Domain Environment

Domain *Environment* mencakup Empat sub-domain, yaitu " Knowledge", " Resources and Economy", "Organization" dan "Infrastructure" Berikut ini adalah hasil perhitungan nilai measure untuk domain Strategy berdasarkan Tabel 4.4.

- Sub-domain **Knowledge** didominasi oleh skala 1 (Poor), dengan persentase sebesar 36%.
- Sub-domain **Resources and Economy** didominasi oleh skala 3 (Good), dengan persentase sebesar 67%.
- Sub-domain **Organization** didominasi oleh skala 3 (Good), dengan persentase sebesar 49%.
- Sub-domain **Infrastructure** didominasi oleh skala 3 (Good), dengan persentase sebesar 47%.



Gambar 4. 6 Skala Persentase Domain *Environment*

ENVIRONMENT	Knowledge	1
	Resources and Economy	3
	Organization	3
	Infrastructure	3

Tabel 4. 11 Hasil Nilai Measure *Environment*

Sub-domain Knowledge dalam penelitian ini didominasi oleh skala 1 "Poor," yang merupakan hasil skala terendah yang ditemukan pada penelitian ini. Dominasi skala ini dapat dijelaskan oleh kurangnya kebiasaan penggunaan e-money di kalangan masyarakat Aceh. Meskipun sebelumnya pada domain People terdapat dominasi skala 3 "Good," yang menunjukkan tingkat kesadaran yang baik

tentang penggunaan e-money, implementasi penggunaan sistem pembayaran berbasis e-money masih terbatas di Aceh. Kebanyakan transaksi, baik untuk pembayaran retribusi maupun pembayaran di sektor retail, masih menggunakan uang konvensional. Hal ini mencerminkan rendahnya pengetahuan dan adopsi e-money dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Aceh, meskipun ada pemahaman tentang pentingnya teknologi tersebut.

Ketiga sub-domain "Resources and Economy," "Organization," dan "Infrastructure" menunjukkan dominasi skala 3 "Good," yang mencerminkan penilaian positif dari pengguna terhadap penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue. Peningkatan signifikan dalam pelayanan e-money dari waktu ke waktu dirasakan oleh pengguna, baik dalam hal kemudahan akses maupun kenyamanan dalam transaksi. Selain itu, pengguna juga mengakui manfaat yang diberikan oleh e-money, tidak hanya bagi mereka secara individu tetapi juga pada tingkatan pemerintah.

Namun demikian, pengguna tetap menekankan pentingnya inovasi berkelanjutan dalam pelayanan e-money pada pelabuhan Ulee Lheue supaya memastikan bahwa layanan tetap efektif dan efisien seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan hasil penilaian, domain *Environment* memperoleh nilai measure sebesar 2,5. Dengan bobot (weight) sebesar 0,24, perhitungan nilai akhirnya adalah $2,5 \times 0,24 = 0,59$, yang menjadi nilai akhir untuk domain Environment.

Berdasarkan penjelasan mengenai perhitungan nilai measure (*m*) pada setiap sub-domain di atas, berikut adalah rincian serta perhitungan nilai measure untuk setiap domain yang disajikan dalam Tabel 4.5. Perhitungan dilakukan dengan menghitung rata-rata nilai dari masing-masing sub-domain²⁹.

²⁹ Khalid Al-Osaimi, Abdulmohsen Alheraish, and SH Bakry, "An Integrated STOPE Framework for E-Readiness Assessments," *National Computer Conference*, 2006, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.104.8254&rep=rep1&type=pdf>.

No	Domain	Sub-Domain	Nilai Measure (<i>m</i>)	
			Sub-Domain	Domain
1	STRATEGY	ICT- Leadership	2	2,5
		Future Development Plans	3	
2	TECHNOLOGY	ICT-Basic Communication and Information Infrastructure	2	2,5
		ICT e-Services Infrastructure	2	
		ICT Provisioning	3	
		ICT support	3	
3	ORGANIZATION	Government Regulation	2	2,7
		Cooperation	3	
		Management	3	
4	PEOPLE	ICT Awareness	3	3
		ICT Education and Training	3	
		ICT Qualifications and Jobs	3	
		Management of ICT Skills	3	
5	ENVIRONMENT	Knowledge	1	2,5
		Resources and Economy	3	
		Organization	3	
		Infrastructure	3	

Tabel 4. 12 Nilai Measure pada masing Domain dan Sub-Domain

4.5.2 Pengukuran Nilai Bobot (*w*)

Pada tahap ini, hasil dari pengumpulan dan analisis data akan dilakukan penghitungan nilai bobot (*w*) menggunakan rumus pada 3.3. Penghitungan dilakukan dengan cara menghitung rata-rata total nilai kuesioner pada setiap domain, kemudian membaginya dengan total nilai kuesioner dari kelima domain. Berikut disajikan Tabel Jumlah Nilai Kuesioner.

No	Domain	Sub-Domain	Total Indikator soal	Nilai Bobot (<i>w</i>)	
				Sub-Domain	Domain

1	STRATEGY	ICT- Leadership	1	0,42	0,12
		Future Development Plans	1	0,58	
2	TECHNOLOGY	ICT-Basic Communication and Information Infrastructure	1	0,21	0,24
		ICT e-Services Infrastructure	1	0,24	
		ICT Provisioning	1	0,28	
		ICT support	1	0,27	
3	ORGANIZATION	Government Regulation	1	0,20	0,18
		Cooperation	1	0,40	
		Management	1	0,40	
4	PEOPLE	ICT Awareness	1	0,27	0,24
		ICT Education and Training	1	0,19	
		ICT Qualifications and Jobs	1	0,27	
		Management of ICT Skills	1	0,27	
		Knowledge	1	0,17	
5	ENVIRONMENT	Resources and Economy	1	0,30	0,24
		Organization	1	0,27	
		Infrastructure	1	0,27	
		TOTAL	17		

Tabel 4. 13 Nilai bobot pada masing Domain dan Sub-Domain

1. Domain Strategy

Pada domain ini, hasil perhitungan nilai bobot (w) untuk setiap sub-domain, yaitu "ICT-Leadership" dan "Future Development Plans," adalah sebagai berikut:

- a. Bobot pada domain *Strategy* memiliki nilai sebesar 0,12 atau setara dengan 12%.
- b. Bobot pada sub-domain ICT- Leadership memiliki nilai sebesar 0,42 atau setara dengan 42%.
- c. Bobot pada sub-domain Future Development Plans memiliki nilai sebesar 0,58 atau setara dengan 58%.

2. Domain Technology

Pada domain ini, hasil penghitungan nilai bobot (w) untuk masing-masing sub-domain, yaitu " ICT-Basic Communication and Information Infrastructure", "ICT e-Services Infrastructure", "ICT Provisioning" dan "ICT support" adalah sebagai berikut:

1. Bobot pada domain *Technology* memiliki nilai sebesar 0,24 atau setara dengan 24%.
2. Bobot pada sub-domain ICT-Basic Communication and Information Infrastructure memiliki nilai sebesar 0,21 atau setara dengan 21%.
3. Bobot pada sub-domain ICT e-Services Infrastructure memiliki nilai sebesar 0,24 atau setara dengan 24%.
4. Bobot pada sub-domain ICT Provisioning memiliki nilai sebesar 0,28 atau setara dengan 28%.
5. Bobot pada sub-domain ICT support memiliki nilai sebesar 0,27 atau setara dengan 27%.

3. Domain Organization

Pada domain ini, hasil penghitungan nilai bobot (w) untuk masing-masing sub-domain, yaitu " Government Regulation", "Cooperation" dan "Management" adalah sebagai berikut:

- a. Bobot pada domain *Organization* memiliki nilai sebesar 0,18 atau setara dengan 18%.
- b. Bobot pada sub-domain Government Regulation memiliki nilai sebesar 0,20 atau setara dengan 20%.

- c. Bobot pada sub-domain Cooperation memiliki nilai sebesar 0,40 atau setara dengan 40%.
- d. Bobot pada sub-domain Management memiliki nilai sebesar 0,40 atau setara dengan 40%.

4. Domain *People*

Pada domain ini, hasil penghitungan nilai bobot (w) untuk masing-masing sub-domain, yaitu "ICT Awareness", "ICT Education and Training", "ICT Qualifications and Jobs" dan "Management of ICT Skills" adalah sebagai berikut:

- a. Bobot pada domain *People* memiliki nilai sebesar 0,24 atau setara dengan 24%.
- b. Bobot pada sub-domain ICT Awareness memiliki nilai sebesar 0,27 atau setara dengan 27%.
- c. Bobot pada subdomain ICT Education and Training memiliki nilai sebesar 0,19 atau setara dengan 19%.
- d. Bobot pada sub-domain ICT Qualifications and Jobs memiliki nilai sebesar 0,27 atau setara dengan 27%.
- e. Bobot pada sub-domain Management of ICT Skills memiliki nilai sebesar 0,27 atau setara dengan 27%.

5. Domain *Environment*

Pada domain ini, hasil penghitungan nilai bobot (w) untuk masing-masing sub-domain, yaitu " Knowledge", "Resources and Economy", "Organization" dan "Infrastructure" adalah sebagai berikut:

- a. Bobot pada domain *Environment* memiliki nilai sebesar 0,24 atau setara dengan 24%.
- b. Bobot pada sub-domain ICT Awareness memiliki nilai sebesar 0,17 atau setara dengan 17%.
- c. Bobot pada sub-domain ICT Education and Training memiliki nilai sebesar 0,30 atau setara dengan 30%.
- d. Bobot pada sub-domain ICT Qualifications and Jobs memiliki nilai sebesar 0,27 atau setara dengan 27%.

- e. Bobot pada sub-domain Management of ICT Skills memiliki nilai sebesar 0,27 atau setara dengan 27%.

4.5.3. Hasil Pengukuran STOPE's Overall Grade

Setelah nilai measure (m) dan nilai bobot (w) untuk setiap domain dan sub-domain diperoleh, langkah selanjutnya adalah menghitung nilai keseluruhan Overall STOPE's Grade. Proses perhitungan dilakukan dengan mengalikan nilai measure (m) dengan nilai bobot (w). Berikut adalah rincian proses perhitungannya:

Domain	Sub-Domain	Nilai Measure (m)		Nilai Bobot (w)		$m*w$
		Sub-Domain	Domain	Sub-Domain	Domain	
STRATEGY	ICT-Leadership	2	2,5	0,42	0,12	0,29
	Future Development Plans	3		0,58		
TECHNOLOGY	ICT-Basic Communication and Information Infrastructure	2	2,5	0,21	0,24	0,59
	ICT e-Services Infrastructure	2		0,24		
	ICT Provisioning	3		0,28		
	ICT support	3		0,27		
ORGANIZATION	Government Regulation	2	2,7	0,20	0,18	0,48
	Cooperation	3		0,40		
	Management	3		0,40		
PEOPLE	ICT Awareness	3	3	0,27	0,24	0,71

	ICT Education and Training	3		0,19		
	ICT Qualifications and Jobs	3		0,27		
	Management of ICT Skills	3		0,27		
ENVIRONMENT	Knowledge	1	2,5	0,17	0,24	0,59
	Resources and Economy	3		0,30		
	Organization	3		0,27		
	Infrastructure	3		0,27		
Overall STOPE's Grade						2,65/4
Centre for International Development (CID) Index						66%

Tabel 4. 14 Tabel Hasil Overall STOPE's Grade

4.5.4 Hasil Pengukuran STOPE's Overall Grade Berdasarkan Umur

Dalam penelitian ini, perhitungan STOPE's Overall Grade dilakukan secara terfokus pada dua kelompok umur, yaitu 15–25 tahun dan 26–35 tahun, dengan masing-masing melibatkan 35 responden yang dipilih secara acak. Peneliti memutuskan untuk tidak menyertakan kelompok umur 36–45 tahun dan 46–55 tahun dalam analisis, karena jumlah responden pada kedua rentang usia ini tidak mencapai kuota minimum yang ditetapkan, yaitu 35 responden. Jika kelompok dengan jumlah responden yang lebih sedikit tetap dimasukkan dalam analisis, hal ini dapat menyebabkan bias hasil pengukuran, seperti ketidakakuratan dalam merepresentasikan populasi kelompok usia tersebut. Oleh karena itu, langkah ini diambil untuk menjaga kualitas dan reliabilitas data yang digunakan dalam perhitungan.

Domain	15 s/d 25 Tahun			26 s/d 35 Tahun		
	Nilai Measure (m)	Nilai Bobot (w)	m*w	Nilai Measure (m)	Nilai Bobot (w)	m*w
STRATEGY	3	0,12	0,35	2,5	0,12	0,29

TECHNOLOGY	2,5	0,24	0,59	2	0,24	0,47
ORGANIZATION	2,7	0,18	0,47	2,3	0,18	0,41
PEOPLE	3	0,24	0,71	2,8	0,24	0,65
ENVIRONMENT	3	0,24	0,71	2,5	0,24	0,59
Overall STOPE's Grade			2,82			2,41
Centre for International Development (CID) Index			71%			60%

Tabel 4. 15 Tabel Hasil Overall STOPE's Grade berdasarkan umur

Hasil analisis *STOPE's Overall Grade* berdasarkan kelompok umur menunjukkan adanya perbedaan tingkat kesiapan dalam penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue. Kelompok umur 15–25 tahun memiliki indeks e-readiness sebesar 2,82 (level 3 – siap) dengan persentase 71%, sedangkan kelompok umur 26–35 tahun memiliki indeks e-readiness sebesar 2,41 (level 2 – cukup siap) dengan persentase 60%.

Tingginya kesiapan kelompok umur 15–25 tahun dapat dihubungkan dengan karakteristik generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Kelompok ini cenderung memiliki tingkat literasi digital yang lebih tinggi, akses lebih luas terhadap perangkat teknologi, dan paparan yang lebih intens terhadap media sosial serta platform berbasis digital. Sebagai generasi yang tumbuh di era digital, mereka lebih mudah beradaptasi dengan layanan seperti e-money, yang membutuhkan pemahaman dan keterampilan dasar TIK.

Sebaliknya, kelompok umur 26–35 tahun menunjukkan tingkat kesiapan yang lebih rendah dengan indeks e-readiness pada level cukup siap. Merujuk pada

skala *e-readiness* dari *Centre for International Development* (CID), yang mengklasifikasikan kesiapan kelompok umur 15–25 tahun pada level 3 (siap) dan kelompok umur 26–35 tahun pada level 2 (cukup siap). Perbedaan persentase sebesar 11% antara kedua kelompok ini mengindikasikan perlunya pendekatan yang lebih strategis untuk mendorong peningkatan kesiapan penggunaan e-money kalangan usia dewasa muda, seperti melakukan familiarisasi e-money khususnya di kalangan dewasa muda dan peningkatan upaya sosialisasi serta edukasi terkait manfaat, prosedur, dan keamanan penggunaan e-money.

4.6 Evaluasi Kesiapan Penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue

Berikut adalah interpretasi dari tabel di atas:

- A. Tingkat kesiapan penggunaan e-money di pelabuhan Ulee Lheue memiliki *Overall STOPE's Grade* sebesar 2,65 dari skala 4. Dengan perhitungan indeks *Centre for International Development* (CID) berada pada level 3 dengan persentase 66%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesiapan penggunaan e-money di pelabuhan Ulee Lheue berada pada level 3 (Siap) sesuai dengan skala yang telah ditentukan³⁰.
- B. Penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue menunjukkan keunggulan pada domain People, dengan nilai tertinggi sebesar 0,71. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan e-money di pelabuhan tersebut mencerminkan potensi serta kesiapan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) untuk mendukung layanan berbasis e-money.
- C. Kesiapan penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue menunjukkan kelemahan pada sub-domain Knowledge dalam domain Environment, dengan nilai sebesar 0,17. Hal ini terutama disebabkan oleh Minimnya Familiarisasi kepada masyarakat terhadap penggunaan e-money, yang menjadi faktor utama penghambat dalam mendukung kesiapan implementasi e-money di Pelabuhan Ulee Lheue.

³⁰ Wing Wahyu Winarno Wachid Marindra Hary Setyawan, "Evaluasi Kesiapan Perguruan Tinggi Dalam Penerapan Sistem Informasi Akademik," *J.Inf. Politek Indonusa Surakarta* Vol. 1, no. Indonusa Surakarta (2016): 52–60.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Tingkat kesiapan penggunaan e-money di pelabuhan Ulee Lheue memiliki Overall STOPE's Grade sebesar 2,65 dari skala 4. Dengan perhitungan indeks Centre for International Development (CID) berada pada level 3 dengan persentase 66%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesiapan penggunaan e-money di pelabuhan Ulee Lheue berada pada level 3 (Siap)
- b. Faktor (domain) yang paling berpengaruh terhadap kesiapan penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue adalah domain People dengan nilai tertinggi sebesar 0,71. Selanjutnya, diikuti oleh domain Technology, Environment, Organization, dan Strategy.
- c. Secara keseluruhan, kesiapan masyarakat dalam menggunakan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue dipengaruhi oleh kelima faktor (domain) STOPE. Dalam penelitian ini, peneliti telah memodifikasi sub-domain dengan menghilangkan sub-sub-domain yang tidak relevan serta mengembangkan model yang disesuaikan dengan kondisi lapangan untuk mengukur kesiapan masyarakat sebagai pengguna e-money di Pelabuhan Ulee Lheue, sebagaimana tercantum pada Tabel 3.1.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. perlu adanya peningkatan upaya sosialisasi dan edukasi terkait manfaat, prosedur, dan keamanan penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue. sosialisasi dalam dilakukan di berbagai platform media social maupun di area Pelabuhan Ulee Lheue.
- b. perlu adanya Peningkatan Familiarisasi Masyarakat melalui melalui program-program khusus, seperti diskon atau promosi penggunaan e-money

di Pelabuhan Ulee Lheue, dapat meningkatkan tingkat familiarisasi masyarakat.



DAFTAR PUSTAKA

Buku :

antara news. “Transaksi Uang Elektronik Di Aceh Capai Rp613,70 Miliar Selama 2022,” 2022. <https://aceh.antaranews.com/berita/288873/transaksi-uang-elektronik-di-aceh-capai-rp61370-miliar-selama-2022>.

Artikel/Website Resmi :

Aceh, Dinas Perhubungan. “Mulai 1 September, Masuk Pelabuhan Ulee Lheue Pakai Uang Non Tunai.” *Dishub Aceh*, 2023. <https://dishub.acehprov.go.id/informasi/mulai-1-september-masuk-pelabuhan-ulee-lheue-pakai-uang-non-tunai/>.

Bank Indonesia. “Meta Data E-Money,” 2009. <http://www.bi.go.id/web/id/Statistik/Statistik+Sistem+Pembayaran/Uang+Elektronik>.

Dinas Perhubungan Aceh. “Pelayanan Pelabuhan Baik Wisata Dan Ekonomi Tumbuh.” *Dinas Perhubungan Aceh*, n.d. <https://dishub.acehprov.go.id/pelayanan-pelabuhan-baik-wisata-dan-ekonomi-tumbuh/>.

Dishub Aceh. “Kini Pelabuhan Ulee Lheue Dikelola Dishub Aceh.” *Dishub Aceh*, 2021. <https://dishub.acehprov.go.id/kini-pelabuhan-ulee-lheue-dikelola-dishub-aceh/>.

———. “Tim Dishub Aceh Lakukan Penilaian Pelabuhan Ulee Lheue.” *Dishub Aceh*, n.d. <https://dishub.acehprov.go.id/tim-dishub-aceh-lakukan-penilaian-pelabuhan-ulee-lheue/>.

indra wijaya. “Kapolresta Tampung Keluhan Warga Meuraxa, Mulai 1 Mei Masuk Pelabuhan Ulee Lheue Pakai E-Money.” *Serambi News*, 2023. <https://aceh.tribunnews.com/2023/05/04/kapolresta-tampung-keluhan-warga-meuraxa-mulai-1-mei-masuk-pelabuhan-ulee-lheue-pakai-e-money>.


LAMPIRAN PENELITIAN

Lampiran 1 : Kuisisioner Penelitian

No.	STRATEGY	SKALA				
		0	1	2	3	4
		Sangat Tidak Memuaskan	Tidak Memuaskan	Cukup Memuaskan	Memuaskan	Sangat Memuaskan
1	Bagaimana pelayanan petugas dalam memberikan arahan penggunaan E-Money di Pelabuhan Ulee Lheue?					
		Sangat Tidak Perlu	Tidak Perlu	Cukup Perlu	Perlu	Sangat Perlu
2	Apakah kedepannya anda akan memerlukan E-Money untuk menaiki kapal dari Pelabuhan Ulee Lheue?					
No.	TECHNOLOGY					
		Sangat Tidak Mendukung	Tidak Mendukung	Cukup Mendukung	Mendukung	Sangat Mendukung
1	Apakah jaringan internet di Provinsi Aceh mendukung penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue?					
2	Apakah infrastruktur yang disediakan oleh pemerintah mendukung penggunaan e-money di Pelabuhan Ulee Lheue?					
		Sangat Tidak Mudah	Tidak Mudah	Cukup Mudah	Mudah	Sangat Mudah
3	Bagaimana kemudahan penggunaan E-Money di Pelabuhan Ulee Lheue?					
		Sangat Tidak Memuaskan	Tidak Memuaskan	Cukup Memuaskan	Memuaskan	Sangat Memuaskan
4	Bagaimana layanan customer service terhadap kendala penggunaan E-Money di Pelabuhan Ulee Lheue?					
No.	ORGANIZATION					
1	Sosialisasi peraturan pemerintah dan tata cara penggunaan E-Money di Pelabuhan Ulee Lheue dapat saya lihat dengan mudah di berbagai media sosial (instagram, facebook, twitter)?					
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju

2	Saya dapat memperoleh E-Money dari berbagai lembaga perbankan?					
3	Sistem pembayaran di Pelabuhan Ulee Lheue menjangkau berbagai jenis kartu E-Money?					
No.	PEOPLE					
1	Saya merasa perlu menggunakan E-Money sebagai bentuk adaptasi terhadap perkembangan teknologi?					
2	Saya pernah mengikuti pelatihan berbasis teknologi sehingga mudah bagi saya menggunakan E-Money?					
3	Menurut saya, tidak perlu memiliki keterampilan khusus untuk dapat menggunakan E-Money?					
		Sangat Tidak Nyaman	Tidak Nyaman	Cukup Nyaman	Nyaman	Sangat Nyaman
4	Apakah Anda merasa nyaman, puas, dan percaya diri untuk menggunakan E-Money di Pelabuhan Ulee Lheue					
No.	ENVIRONMENT					
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Anda merasa bahwa masyarakat Aceh sudah terbiasa menggunakan E-Money					
2	Anda merasa bahwa Menggunakan e-money memberikan manfaat kepada pengguna maupun pemerintah					
		Sangat Tidak Meningkatkan	Tidak Meningkatkan	Cukup Meningkatkan	Meningkat	Sangat Meningkatkan
3	Seberapa Jauh peningkatan pelayanan E-Money di Pelabuhan Ulee Lheue dari waktu ke waktu.					
		Sangat Tidak Membutuhkan	Tidak Membutuhkan	Cukup Membutuhkan	Membutuhkan	sangat Membutuhkan
4	Bagaimana penilaian Anda terhadap kebutuhan inovasi terbaru dalam pelayanan E-Money di Pelabuhan Ulee Lheue?					

Lampiran 2 : SK Pembimbing


SURAT KEPUTUSAN DEKAN FISIP UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: 167/Un.08/FISIP/Kp.07.6/01/2024

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL
DAN ILMU PEMERINTAHAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU PEMERINTAHAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dimağkan dalam Surat Keputusan Dekan;

b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi;

c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan b perlu menetapkan surat keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu pemerintahan.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;

2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;

3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;

4. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;

5. Peraturan Pemerintahan Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;

6. Keputusan Presiden Nomor 94 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;

7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 14 Tahun 2022, tentang perubahan PMA nomor 12 tahun 2022 tentang UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

8. Peraturan Menteri Agama Nomor 44 tahun 2022 tentang perubahan PMA nomor 12 tahun 2022 tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry;

9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pen dele gasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama;

10. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 293/KM.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;

11. Peraturan Direktur Jenderal Perbendaharaan nomor PER-SO/PB/2007 tentang Pelaksanaan Pengelolaan Penerimaan Negara Bukan Pajak (PNBP) Oleh Satuan Kerja Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum (PK-BLU);

12. DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 025.04.2.423925/2024, Tanggal 24 November 2023.

Memperhatikan : Keputusan Seminar Proposal Skripsi Prodi Ilmu Administrasi Negara pada tanggal **01 Desember 2023**

MEMUTUSKAN

Menetapkan : SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU PEMERINTAHAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU PEMERINTAHAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

KESATU : Menunjuk dan mengangkat Saudara :

1. Siti Nur Zailicha, M.Si. Sebagai pembimbing I

2. Zaki Puad Khalil, M.Si. Sebagai pembimbing II

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Amir M. Jamil


NIM : 200802008

Program Studi : Ilmu Administrasi Negara

Judul : Analisis Kesiapan Warga Banda Aceh Dalam Menggunakan E-Money Pada Pelabahan Ulee Lheue dan Bandara Sultan Iskandar Muda

KEDUA : Segala pembiayaan yang diakibatkan oleh surat keputusan ini dibebankan pada DIPA Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

KERTIGA : Surat Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan sampai dengan berakhirnya Semester Ganjil Tahun Akademik 2024/2025 dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada Tanggal : 15 Januari 2024
 DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL
 DAN ILMU PEMERINTAHAN,

ANUGUL MULIA

Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

2. Ketua Program Studi Ilmu Administrasi Negara;

3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;

4. Yang bersangkutan.

Lampiran 3 Surat Penelitian

8/9/24, 8:37 PM

Document



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU PEMERINTAHAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1410/Un.08/FISIP.III/PP.00.9/08/2024
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala Dinas Perhubungan Provinsi Aceh
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **AZWIR M. JAMIL / 200802008**
Semester/Jurusan : VIII / Ilmu Administrasi Negara
Alamat sekarang : Jl gang Keuchik yatim, Cot mesjid, lueng bata, Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **ANALISIS KESLAPAN MASYARAKAT DALAM MENGGUNAKAN E-MONEY PADA PELABUHAN ULEE LHEUE DAN BANDARA SULTAN ISKANDAR MUDA**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 07 Agustus 2024
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 30 Januari 2025

A R - R A N I R Y
Eka Januar, M.Soc.Sc.Y

Lampiran 4 Tabulasi Data dan Rekap Responden

Kode Responden	P-01	P-02	P-03	P-04	P-05	P-06	P-07	P-08	P-09	P-10	P-11	P-12	P-13	P-14	P-15	P-16	P-17
R-01	1	1	2	2	1	1	0	1	0	1	0	1	2	1	2	1	1
R-02	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3	1	3	4	3	3	3	4
R-03	3	4	3	4	4	4	2	3	3	4	1	3	3	3	4	3	3
R-04	0	2	3	3	3	3	0	0	2	2	2	2	1	1	3	3	3
R-05	0	2	1	0	3	3	0	2	4	3	3	3	4	2	4	4	3
R-06	2	2	0	0	2	3	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R-07	3	2	2	1	1	3	0	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3
R-08	1	3	3	0	3	3	0	3	3	3	3	3	4	1	4	3	2
R-09	0	3	3	1	3	3	0	3	3	3	3	3	4	2	4	2	2
R-10	0	2	2	1	2	2	0	3	2	1	1	1	4	1	3	2	3
R-11	1	3	3	1	4	1	0	3	4	4	4	4	4	1	4	2	2
R-12	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	0	1	2	1	3	3	3
R-13	1	1	1	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3
R-14	1	3	1	2	2	4	0	3	3	3	0	4	3	0	3	2	3
R-15	1	3	0	4	3	0	0	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4
R-16	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
R-17	1	4	0	0	4	4	2	4	4	1	0	4	4	1	4	3	4
R-18	1	3	1	3	3	3	1	3	3	3	0	3	3	2	3	3	3
R-19	1	2	2	2	3	2	1	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3
R-20	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3
R-21	3	4	2	3	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4
R-22	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	1	1	3	2	3	3	3
R-23	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	4
R-24	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
R-25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	4	4	3	4	2	3
R-26	2	4	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3
R-27	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	0	2	3	3	3	3	3
R-28	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
R-29	2	3	2	3	4	3	2	3	2	4	2	4	3	1	3	2	2
R-30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
R-31	2	2	2	2	3	2	2	3	2	4	0	2	2	0	3	3	2
R-32	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R-33	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	0	3	4	1	3	4	4
R-34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R-35	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2
R-36	1	2	2	2	2	1	1	3	4	3	0	2	1	1	3	2	1
R-37	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R-38	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4
R-39	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-40	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R-41	1	2	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	0	3	2	3
R-42	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3
R-43	3	3	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2
R-44	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
R-45	4	4	2	3	2	3	0	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3

R-46	1	1	3	3	2	3	3	2	2	1	2	2	1	0	2	4	1
R-47	3	3	1	2	3	3	4	2	3	4	3	2	3	0	4	2	2
R-48	2	1	3	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	3	0	0
R-49	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3
R-50	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
R-51	2	1	0	2	2	2	1	2	2	3	3	3	3	0	3	3	3
R-52	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4
R-53	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
R-54	2	2	3	3	3	3	0	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3
R-55	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
R-56	1	3	1	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3
R-57	1	2	1	2	3	3	1	3	4	4	2	3	3	1	3	2	2
R-58	2	2	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	1	3	4	4
R-59	3	2	2	1	3	2	1	2	3	4	2	3	3	1	3	2	3
R-60	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	3	2	3	2	2	2	2
R-61	2	2	2	2	2	2	1	3	3	0	2	3	3	3	3	3	2
R-62	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	1	3	3	3
R-63	2	3	2	3	2	2	2	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3
R-64	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	0	3	4	3	3	4
R-65	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4
R-66	2	3	1	2	2	2	1	3	3	3	2	3	3	1	3	2	2
R-67	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2
R-68	1	2	1	2	3	3	1	3	3	3	1	3	3	1	3	2	3
R-69	1	4	3	3	3	3	1	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3
R-70	2	3	2	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2
R-71	1	2	1	2	3	2	0	2	2	3	2	3	2	1	4	2	2
R-72	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R-73	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R-74	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	2	1
R-75	2	2	2	2	2	2	0	4	4	3	1	3	3	1	3	3	3
R-76	1	3	1	2	4	2	1	4	4	1	1	3	3	1	3	4	2
R-77	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	1	3	4	4
R-78	1	4	1	2	2	2	2	4	4	2	1	4	3	1	3	4	4
R-79	0	3	0	1	1	3	0	2	2	0	0	2	2	0	4	4	0
R-80	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3
R-81	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
R-82	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
R-83	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R-84	1	2	3	3	2	2	1	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3
R-85	2	4	3	4	2	2	0	2	2	3	2	3	2	2	4	4	2
R-86	2	4	1	2	2	3	1	3	3	3	2	4	3	1	3	3	4
R-87	1	4	1	2	3	3	0	4	4	4	0	4	4	1	4	4	3
R-88	1	3	1	3	2	3	0	3	3	3	1	2	3	0	3	4	4
R-89	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
R-90	1	3	2	1	3	3	2	4	3	3	2	4	3	2	3	2	3
R-91	3	3	2	1	2	3	1	3	3	3	0	4	4	1	4	4	4
R-92	2	3	1	2	2	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3
R-93	1	3	1	2	2	2	1	2	2	3	1	3	3	2	3	3	3
R-94	2	3	2	3	3	3	1	3	3	3	2	4	3	1	3	3	3
TOTAL	177	243	181	200	235	230	130	257	260	258	180	263	265	161	284	259	255

Lampiran 5 Hasil Uji Validitas

R01	1	1	0	0	1	1	0	1	3	1	0	4	2	2	2	1	1	2 1
R02	1	3	3	4	3	3	2	2	3	3	1	3	4	3	3	3	4	4 8
R03	3	2	2	4	3	2	2	3	2	1	2	3	3	3	4	3	3	4 5
R04	0	2	3	3	3	3	1	1	2	2	1	2	1	1	3	3	3	3 4
R05	0	2	2	0	3	2	0	2	4	3	3	3	4	2	4	3	3	4 0
R06	2	2	2	0	2	3	0	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3 9
R07	3	2	2	1	1	3	2	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	4 0
R08	1	3	1	2	3	3	0	3	3	3	3	3	4	1	4	3	3	4 3
R09	0	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	2	4	2	2 4 3

R10	0	2	3	3	2	2	0	3	2	1	3	2	4	3	3	2	3	3	8
R11	1	3	3	3	4	2	0	3	4	4	4	3	3	1	4	0	2	4	4
R12	2	2	2	2	4	2	1	3	3	4	0	3	2	1	3	3	3	4	0
R13	1	1	2	2	2	3	1	3	4	3	3	3	3	1	3	3	2	4	0
R14	1	3	3	4	3	0	0	3	3	3	0	4	3	0	3	2	2	3	7
R15	1	3	3	4	4	2	0	4	4	3	1	4	4	0	4	4	4	4	9
R16	1	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	5	2
R17	1	4	2	3	4	4	2	4	4	3	1	4	4	1	4	3	4	5	2
R18	1	3	3	4	3	3	1	3	4	3	1	3	3	2	3	3	3	4	6
R19	3	2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	5	8
R20	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	1	3	3	3	4	3

R21	3	4	4	3	2	4	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	5
R22	1	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	5
R23	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	5
R24	3	1	2	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	5
R25	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	5
R26	2	4	2	4	3	2	1	3	4	4	2	3	2	3	4	3	3	4
R27	3	3	3	4	3	2	2	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	5
R28	2	2	4	2	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4
R29	2	3	4	4	3	3	2	3	4	4	2	4	3	3	3	2	4	5
R30	1	2	4	2	1	3	2	2	3	0	3	1	0	3	1	3	4	3
jUMLA	49	79	80	82	85	80	49	85	99	85	69	98	91	69	99	84	88	5
H																		5

0,50	0,60	0,53	0,55	0,54	0,54	0,64	0,48	0,51	0,50	0,50	0,52	0,46	0,52	0,49	0,47	0,47
7	3	1	8	3	5	8	6	2	9	7	3	7	2	5	4	2

Lampiran 6 Hasil Uji Reabilitas

R01	1	1	0	0	1	1	0	1	3	1	0	4	2	2	2	1	1	21
R02	1	3	3	4	3	3	2	2	3	3	1	3	4	3	3	3	4	48
R03	3	2	2	4	3	2	2	3	2	1	2	3	3	3	4	3	3	45
R04	0	2	3	3	3	3	1	1	2	2	1	2	1	1	3	3	3	34
R05	0	2	2	0	3	2	0	2	4	3	3	3	4	2	4	3	3	40
R06	2	2	2	0	2	3	0	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	39
R07	3	2	2	1	1	3	2	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	40
R08	1	3	1	2	3	3	0	3	3	3	3	3	4	1	4	3	3	43
R09	0	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	4	2	4	2	2	43
R10	0	2	3	3	2	2	0	3	2	1	3	2	4	3	3	2	3	38
R11	1	3	3	3	4	2	0	3	4	4	4	3	3	1	4	0	2	44
R12	2	2	2	2	4	2	1	3	3	4	0	3	2	1	3	3	3	40
R13	1	1	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	40
R14	1	3	3	4	3	0	0	3	3	3	0	4	3	0	3	2	2	37

R15	1	3	3	4	4	2	0	4	4	3	1	4	4	0	4	4	4	49	
R16	1	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	52	
R17	1	4	2	3	4	4	2	4	4	3	1	4	4	1	4	3	4	52	
R18	1	3	3	4	3	3	1	3	4	3	1	3	3	2	3	3	3	46	
R19	3	2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	58	
R20	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	1	3	3	3	43	
R21	3	4	4	3	2	4	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	58	
R22	1	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	55	
R23	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	59	
R24	3	1	2	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	51	
R25	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	57	
R26	2	4	2	4	3	2	1	3	4	4	2	3	2	3	4	3	3	49	
R27	3	3	3	4	3	2	2	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	53	
R28	2	2	4	2	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	49	
R29	2	3	4	4	3	3	2	3	4	4	2	4	3	3	3	2	4	53	
R30	1	2	4	2	1	3	2	2	3	0	3	1	0	3	1	3	4	35	
JUMLAH	49	79	80	82	85	80	49	85	99	85	69	98	91	69	99	84	88		
Varian butir soal	1,1368	0,7920	0,8506	1,6506	0,8333	0,7816	1,6195	0,5575	0,4931	1,0402	1,5966	0,6161	0,9299	1,5276	0,4931	0,6483	0,6851		
																		Sigma Varian Butir	16,2517

Varian
Total

73,872

k/(k-1) 1,0345

sigma
varian
butir di
bagi
dengan
varian
total 0,2200

1-hasil
varian 0,7800

akhir 0,8069



Lampiran 7 Hasil Perhitungan STOPE's Overall Grade Berdasarkan Umur

TABULASI DATA RESPONDEN BERDASARKAN UMUR

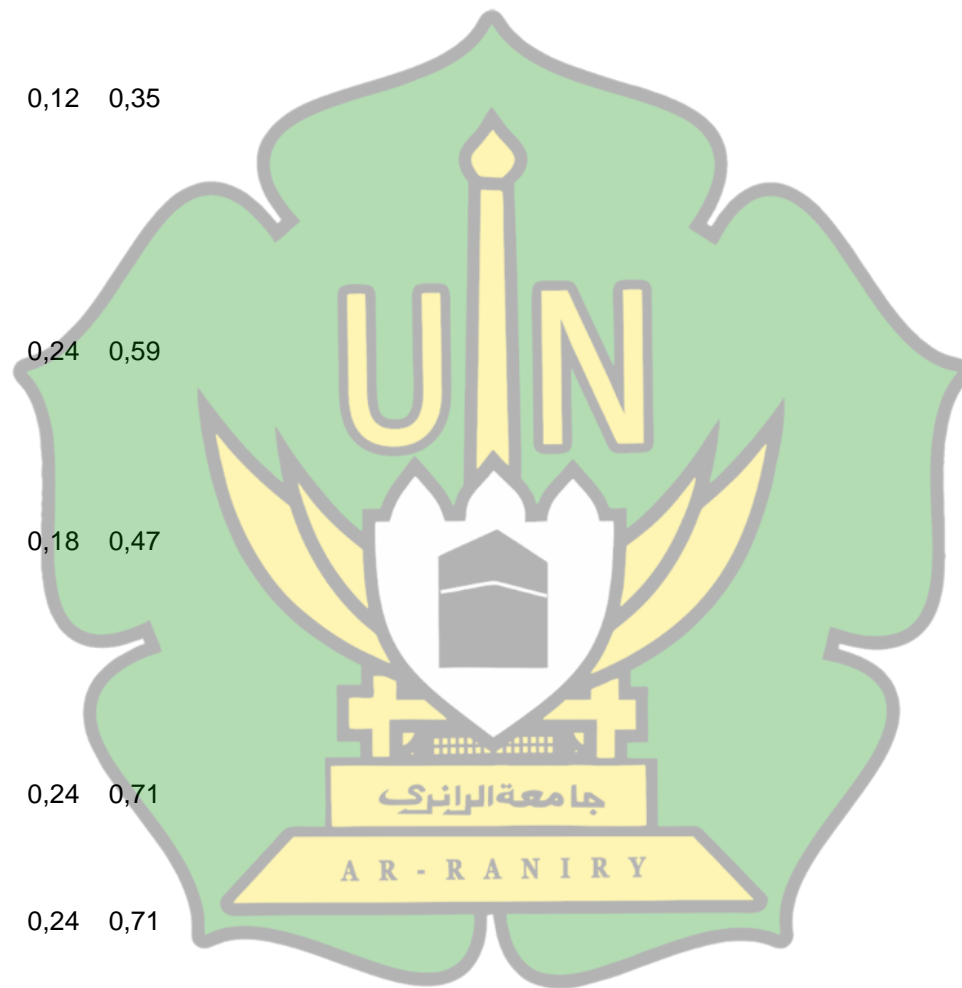
UMUR 15 S/D 25 TAHUN	S-1	S-2	T-1	T-2	T-3	T-4	O-1	O-2	O-3	P-1	P-2	P-3	P-4	E-1	E-2	E-3	E-4	
15 s/d 25 Tahun	3	4	3	4	4	4	2	3	3	4	1	3	3	3	4	3	3	1
15 s/d 25 Tahun	0	2	3	3	3	3	0	0	2	2	2	2	1	1	3	3	3	2
15 s/d 25 Tahun	2	2	0	0	2	3	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15 s/d 25 Tahun	0	3	3	1	3	3	0	3	3	3	3	3	4	2	4	2	2	4
15 s/d 25 Tahun	0	2	2	1	2	2	0	3	2	1	1	1	4	1	3	2	3	5
15 s/d 25 Tahun	1	3	3	1	4	1	0	3	4	4	4	4	4	1	4	2	2	6
15 s/d 25 Tahun	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	0	1	2	1	3	3	3	7
15 s/d 25 Tahun	1	3	1	2	2	4	0	3	3	3	0	4	3	0	3	2	3	8
15 s/d 25 Tahun	1	3	0	4	3	0	0	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4	9
15 s/d 25 Tahun	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	10

15 s/d 25 Tahun	1	2	2	2	3	2	1	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	11
15 s/d 25 Tahun	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	12
15 s/d 25 Tahun	3	4	2	3	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	13
15 s/d 25 Tahun	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	1	1	3	2	3	3	3	14
15 s/d 25 Tahun	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	4	15
15 s/d 25 Tahun	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	16
15 s/d 25 Tahun	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	4	4	3	4	2	3	17
15 s/d 25 Tahun	2	4	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	18
15 s/d 25 Tahun	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	0	2	3	3	3	3	3	19
15 s/d 25 Tahun	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	20
15 s/d 25 Tahun	2	3	2	3	4	3	2	3	2	4	2	4	3	1	3	2	2	21
15 s/d 25 Tahun	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	22
15 s/d 25 Tahun	2	2	2	2	3	2	2	3	2	4	0	2	2	0	3	3	2	23
15 s/d 25 Tahun	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
15 s/d 25 Tahun	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	0	3	4	1	3	4	4	25
15 s/d 25 Tahun	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	26
15 s/d 25 Tahun	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	27

15 s/d 25 Tahun	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
15 s/d 25 Tahun	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	29
15 s/d 25 Tahun	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	30
15 s/d 25 Tahun	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
15 s/d 25 Tahun	3	3	1	2	3	3	4	2	3	4	3	2	3	0	4	2	2	32
15 s/d 25 Tahun	2	1	3	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	3	0	0	33
15 s/d 25 Tahun	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	34
15 s/d 25 Tahun	3	2	2	1	3	2	1	2	3	4	2	3	3	1	3	2	3	35
	73	90	77	77	95	85	59	94	95	106	66	93	100	66	109	89	95	1469

0	3	0	2	1	0	1	7	1	0	0	6	0	0	4	0	1	1
1	6	3	3	6	1	3	6	1	2	2	7	4	3	10	1	0	1
2	12	13	16	15	12	14	14	8	8	5	9	9	7	8	3	15	10
3	13	15	14	11	18	14	7	23	23	18	11	17	17	12	22	17	18
4	1	4	0	2	4	3	1	2	2	10	2	5	8	1	9	2	5
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

Kode Soal	Nilai Measure (m)	Nilai Bobot (w)	m*w
(S.1)	3	1	
(S.2)	3	1	0,12 0,35
(T.1)	2	1	
(T.2)	2	1	
(T.3)	3	1	
(T.4)	3	1	0,24 0,59
(O.1)	2	1	
(O.2)	3	1	
(O.3)	3	1	0,18 0,47
(P.1)	3	1	
(P.2)	3	1	
(P.3)	3	1	
(P.4)	3	1	0,24 0,71
(E.1)	3	1	
(E.2)	3	1	0,24 0,71



(E.3)	3	1
(E.4)	3	1

2,82

71%

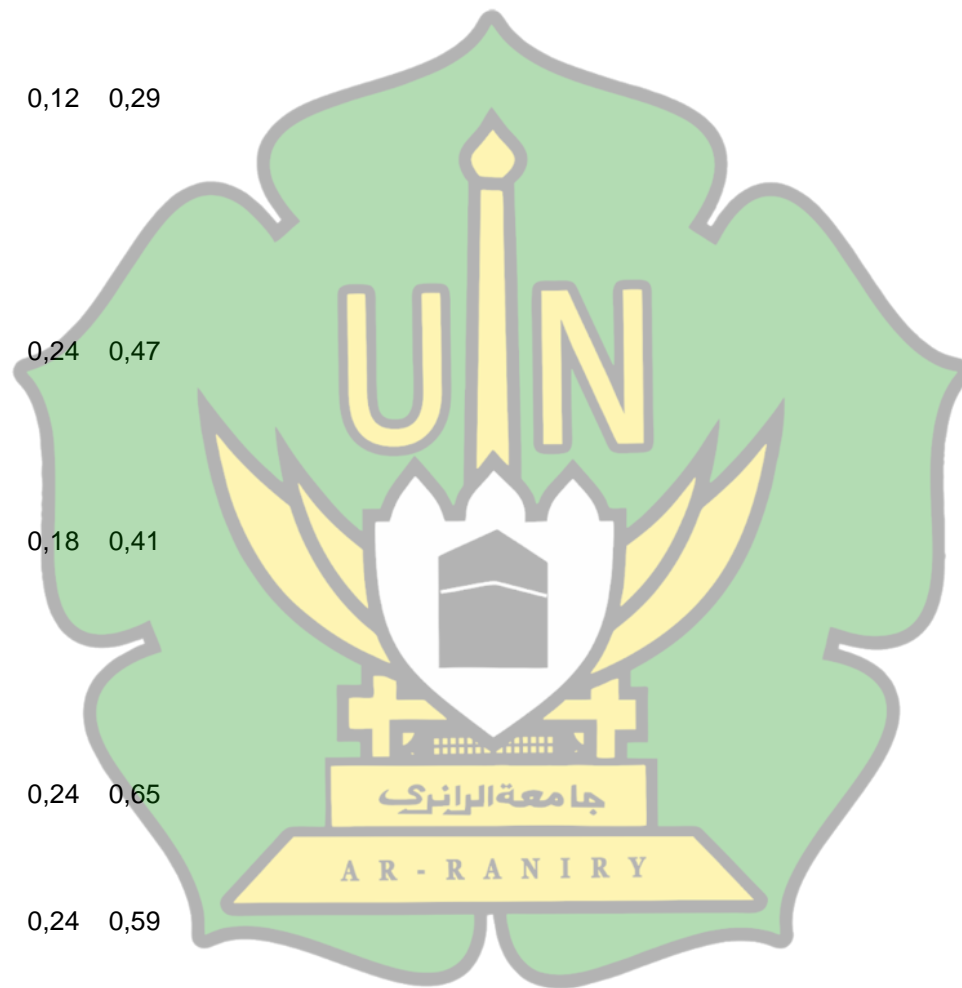
UMUR 26 S/D 35 TAHUN	S-1	S-2	T-1	T-2	T-3	T-4	O-1	O-2	O-3	P-1	P-2	P-3	P-4	E-1	E-2	E-3	E-4	
26 s/d 35 Tahun	1	2	2	2	2	1	1	3	4	3	0	2	1	1	3	2	1	1
26 s/d 35 Tahun	3	2	2	1	1	3	0	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	2
26 s/d 35 Tahun	1	3	3	0	3	3	0	3	3	3	3	3	4	1	4	3	2	3
26 s/d 35 Tahun	1	1	1	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	4
26 s/d 35 Tahun	1	4	0	0	4	4	2	4	4	1	0	4	4	1	4	3	4	5
26 s/d 35 Tahun	1	3	1	3	3	3	1	3	3	3	0	3	3	2	3	3	3	6
26 s/d 35 Tahun	4	4	2	3	2	3	0	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	7
26 s/d 35 Tahun	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	8
26 s/d 35 Tahun	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	1	3	3	3	9
26 s/d 35 Tahun	2	3	2	3	2	2	2	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	10

26 s/d 35 Tahun	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	0	3	4	3	3	4	11
26 s/d 35 Tahun	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	12
26 s/d 35 Tahun	2	3	1	2	2	2	1	3	3	3	2	3	3	1	3	2	2	13
26 s/d 35 Tahun	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	14
26 s/d 35 Tahun	1	2	1	2	3	3	1	3	3	3	1	3	3	1	3	2	3	15
26 s/d 35 Tahun	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	16
26 s/d 35 Tahun	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	17
26 s/d 35 Tahun	2	2	3	3	3	3	0	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	18
26 s/d 35 Tahun	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	19
26 s/d 35 Tahun	1	3	1	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	20
26 s/d 35 Tahun	1	2	1	2	3	3	1	3	4	4	2	3	3	1	3	2	2	21
26 s/d 35 Tahun	2	2	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	1	3	4	4	22
26 s/d 35 Tahun	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	23
26 s/d 35 Tahun	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	1	3	4	4	24
26 s/d 35 Tahun	0	3	0	1	1	3	0	2	0	0	2	2	0	4	4	0	25	
26 s/d 35 Tahun	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	26
26 s/d 35 Tahun	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27

26 s/d 35 Tahun	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
26 s/d 35 Tahun	2	4	1	2	2	3	1	3	3	3	2	4	3	1	3	3	4	29	
26 s/d 35 Tahun	1	4	1	2	3	3	0	4	4	4	0	4	4	1	4	4	3	30	
26 s/d 35 Tahun	1	3	1	3	2	3	0	3	3	1	2	3	3	0	3	4	4	31	
26 s/d 35 Tahun	1	3	2	1	3	3	2	4	3	3	2	4	3	2	3	2	3	32	
26 s/d 35 Tahun	2	3	1	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	33	
26 s/d 35 Tahun	1	3	1	2	2	2	1	2	2	3	1	3	3	2	3	3	3	34	
26 s/d 35 Tahun	2	3	2	3	3	3	1	3	3	3	2	4	3	1	3	3	3	35	
	64	95	59	74	84	91	42	102	101	94	71	102	100	57	105	100	100	1441	

0	1	0	2	2	0	0	9	0	0	1	5	1	0	3	0	0	1
1	13	2	14	4	3	2	13	1	1	4	4	1	2	16	1	1	2
2	15	13	13	18	17	12	10	8	9	4	13	5	6	9	3	10	7
3	3	13	5	10	13	19	3	19	18	22	11	21	22	5	26	17	16
4	3	7	1	1	2	2	0	7	7	4	2	7	5	2	5	7	9
35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

Kode Soal	Nilai Measure (m)	Nilai Bobot (w)	m*w
(S.1)	2	1	
(S.2)	3	1	0,12 0,29
(T.1)	1	1	
(T.2)	2	1	
(T.3)	2	1	
(T.4)	3	1	0,24 0,47
(O.1)	1	1	
(O.2)	3	1	
(O.3)	3	1	0,18 0,41
(P.1)	3	1	
(P.2)	2	1	
(P.3)	3	1	
(P.4)	3	1	0,24 0,65
(E.1)	1	1	
(E.2)	3	1	0,24 0,59



(E.3)	3	1
(E.4)	3	1

2,41
60%



Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian





BIODATA PENULIS

Azwir M. Jamil, Lahir di Banda Aceh pada tanggal 22 November 2001. Anak ketiga dari 4 (Empat) bersaudara dari pasangan bapak M. Jamil Ali dan ibu Irawati M Djuned. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Penulis mulai menempuh pendidikan di TK Ikal Dolog dan lulus pada tahun 2007. Selanjutnya Sekolah Dasar di SDN 24 Banda Aceh dan lulus pada Tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan SMP di Dayah Modern Darul Ulmu Banda Aceh selama 3 tahun dan lulus pada tahun 2016 dan melanjutkan Pendidikan di MAN 1 Model Banda Aceh hingga lulus di Tahun 2020. Kemudian penulis melanjutkan program pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri Ar Raniry dengan memilih Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan Program Studi Administrasi Negara.

Penulis melaksanakan Magang di Kantor Gubernur Aceh Biro Keistiwamaan dan kesejahteraan Rakyat dan melaksanakan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) di Desa Geundrieng Kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar. Pada tahun 2024 penulis telah menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“ANALISIS KESIAPAN MASYARAKAT DALAM MENGGUNAKAN E-MONEY PADA PELABUHAN ULEE LHEUE”**.