

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI MINAT PENGGUNAAN E-MONEY

(Studi pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta)

Sulistyo Seti Utami¹, Berlianingsih Kusumawati²
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Ahmad Dahlan Jakarta

ABSTRACT

The purpose of this study is to: (1) Analyze the effect of the use, convenience, and security of the interest of STIE Ahmad Dahlan Jakarta students in using e-money; (2) Analyzing the effect of e-money on the interest of STIE Ahmad Dahlan Jakarta students in using e-money; (3) Analyzing the Effect of e-money ease on the interest of STIE Ahmad Dahlan Jakarta students in using e-money; (4) Analyzing the effect of e-money security on the interest of STIE Ahmad Dahlan Jakarta students in using e-money. Type of Descriptive-Quantitative Research. The research variables consist of, X₁ = Usage X₂ = Convenience, X₃ = Security, Y = is interest in using e-money. Research Data is Primary Data, obtained from the results of the distribution of questionnaires designed with the scale linkert. The sample of the research was the students of STIE Ahmad Dahlan Jakarta chosen by event amounting to 100 respondents. Test Instruments using Test validity and reliability using SPSS. Technique Analysis, Multiple Regression, Classic Assumption Test, Hypothesis Test (Test F and Test t). The result showed Sig value. variable of usage (X₁) 0,526 > 0,05 so that H₁ is rejected, e-money usage does not significantly influence student interest using e-money. It can be understood that the size of e-money does not affect students using e-money because e-money is the same with cash money (same function). Sig value. variable ease (X₂) of 0.000 < from 0.05 so that H₂ accepted e-money easiness significantly influence the interest of students in using e-money. The easier e-money is used, the higher the student's interest is using it. Sig value. Security (X₃) is 0,036 < 0,05 so that H₃ accepted, e-money security influence to student interest using e-money. The higher the security of e-money then the student's interest in using e-money is higher.

Keywords : e-Money, Usability, Convenience, Security

Correspondence to : sulistyo.setiutami@gmail.com, berlianingsihkusumawati@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Menganalisis pengaruh kegunaan, kemudahan, dan keamanan terhadap minat mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta dalam menggunakan *e-money*; (2) Menganalisis Pengaruh kegunaan *e-money* terhadap minat mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta dalam menggunakan *e-money*; (3) Menganalisis Pengaruh kemudahan *e-money* terhadap minat mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta dalam menggunakan *e-money*; (4) Menganalisis Pengaruh keamanan *e-money* terhadap minat mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta dalam menggunakan *e-money*. Jenis Penelitian Deskriptif – kuantitatif. Variabel penelitian terdiri dari, X₁ = Kegunaan X₂ = Kemudahan, X₃ = Keamanan, Y = adalah minat menggunakan *e-money*. Data Penelitian adalah Data primer, diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner yang dirancang dengan *skala linkert*. Sampel Penelitian adalah mahasiswa STIE AD dipilih secara acak berjumlah 100 responden. Uji Instrumen dan Validitas Uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS. Teknik Analisis, Regresi Berganda, Uji Asumsi Klasik, Uji Hipotesis (Uji F dan Uji t). Hasil penelitian menunjukkan nilai Sig. variabel

kegunaan (X_1) $0,526 > 0,05$ sehingga H_1 ditolak, kegunaan *e-money* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*. Hal ini bisa dipahami bahwa besar kecilnya kegunaan *e-money* tidak mempengaruhi mahasiswa menggunakan *e-money* karena kegunaan *e-money* sama dengan uang cash/uang tunai (fungsinya sama). Nilai Sig. variabel kemudahan (X_2) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_2 diterima kemudahan *e-money* berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan *e-money*. Semakin mudah *e-money* digunakan maka semakin tinggi minat mahasiswa menggunakannya. Nilai Sig. Keamanan (X_3) sebesar $0,036 < 0,05$ sehingga H_3 diterima, keamanan *e-money* berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*. Semakin tinggi keamanan *e-money* maka minat mahasiswa dalam menggunakan *e-money* semakin tinggi.

Kata kunci : e-Money, Kegunaan, Kemudahan, Keamanan

Korespondensi : sulistyosetiutami@gmail.com, berlianigsihkusumawati@gmail.com

PENDAHULUAN / INTRODUCTION

Khususnya di kota-kota besar, penggunaan uang elektronik (*e-money*) cukup tinggi. Hal ini bisa dipahami karena tingkat perputaran uang diperkotaan jauh lebih cepat dibandingkan dengan di daerah-daerah (pedesaan). Di Jakarta misalnya, berdasarkan catatan Badan Perencanaan Daerah (Bapeda) DKI Jakarta, perputaran uang negara 70% berada di Jakarta. Tingkat perputaran ini ditopang karena Jakarta merupakan pusat atau sentra perdagangan dengan jangkauan atau sirkulasi untuk daerah-daerah di seluruh Indonesia. Juga ditopang dengan industri keuangan utamanya pasar modal dengan hadirnya Bursa Efek Indonesia (BEI). Namun seiring dengan perubahan zaman dan perkembangan teknologi, transaksi uang kartas (*cash*) tidak efektif lagi dan banyak yang menggunakan *e-money*.

Menurut Rivai (2001) uang elektronik adalah alat bayar elektronik yang diperoleh dengan menyetorkan terlebih dahulu sejumlah uang kepada penerbit, baik secara langsung, maupun melalui agen-agen penerbit, atau dengan pendebitan rekening di Bank, dan nilai uang tersebut dimasukkan menjadi nilai uang dalam media uang elektronik, yang dinyatakan dalam satuan Rupiah, yang

digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dengan cara mengurangi secara langsung nilai uang pada media uang elektronik tersebut.

Banyaknya pengguna *e-money* karena uang kartal yang sering digunakan setiap transaksi banyak memiliki kelemahan, yaitu: Pertama, uang kartal kurang praktis. Transaksi tunai akan berjalan kurang efisien karena pembeli harus membawa uang kartal sebesar harga barang dan hal itu dinilai kurang praktis. Kedua, penjual akan kerepotan untuk memberikan uang kembalian sehingga mereka akan mengabaikan hak pembeli untuk mendapat kembalian dan memberi kembalian hanya dengan barang yang kira-kira harganya sama (Adityawarman, 2014). Sementara itu Ramdhani, *et. al* (2015) menambahkan. Ketiga, banyaknya uang palsu yang beredar dan sangat mirip dengan aslinya menyebabkan uang palsu tersebut dapat menipu masyarakat awam. Keempat, biaya pencetakan uang kartal yang sangat besar.

Meskipun Indonesia merupakan negara yang masing tergolong baru (telambat) dalam hal penggunaan *e-money* dibandingkan dengan Singapura dan Hong Kong. Singapura telah mengaplikasi *e-money* sejak tahun 2000 dan Hong Kong pada tahun 1999,

sementara di Indonesia baru dipopuler pada tahun 2007. Namun transaksi transaksi *e-money* dari waktu ke waktu terus meningkat. Pada 2009 transaksi *e-money* sebanyak 48 ribu kali senilai Rp1,4 miliar per hari. Pada 2010 naik menjadi 73 ribu transaksi dengan nilai Rp1,9 miliar. Pada 2011, transaksi kembali meningkat mencapai 112 ribu transaksi dengan nilai Rp 2,7 miliar. Per Juli 2012, transaksi mencapai 243 ribu dengan nilai Rp4,7 miliar per hari (viva.co.id). Sementara tahun 2013 BI mencatat jumlah transaksi mencapai 137 juta lebih dengan nilai Rp 2,931 triliun dan tahun 2014 mencapai 203 juta dengan nilai transaksi Rp 3,3 triliun, serta tahun 2015 535 juta transaksi dengan nilai Rp 5,2 triliun. Beberapa kartu *e-money* yang telah diterbitkan diantaranya adalah Flazz oleh BCA, *e-Toll* oleh Bank Mandiri, BRIZZI oleh BRI, T-Cast oleh Telkomsel, dan lain-lain.

Selain dengan adanya dukungan dari pemerintah, dalam hal ini adalah BI, peningkatan transaksi melalui *e-money* dipicu oleh banyaknya keuntungan yang diberikan oleh *e-money*, baik bagi masyarakat, industri, maupun bagi bank Indonesia. Beberapa keuntungan menurut Susanti, *et. al.* (2015) dalam menggunakan *e-money* adalah, pertama, memberikan kemudahan dalam transaksi pembayaran secara cepat dan aman bagi masyarakat luas. Kedua, masalah *cash handling* dapat dipecahkan yang selama ini sering dialami ketika menggunakan uang tunai sebagai pembayaran bagi industri. Ketiga, meningkatkan efisiensi percetakan uang dan penggandaan uang bagi bank Indonesia. Tidak heran jika *e-money* telah banyak digunakan oleh masyarakat. Beberapa transaksi yang sering digunakan bahkan diharuskan dengan *e-money* adalah parkir, transportasi (kereta, tansjakarta), toll. Bahkan uang elektronik sudah menjalar ke berbagai instansi seperti pendidikan. Di dunia pendidikan aplikasi *e-money* biasanya dalam bentuk kartu mahasiswa, atau kartu khusus

yang dapat digunakan dalam transaksi di wilayah institusi terkait.

Meluasnya penggunaan *e-money* telah mendorong banyak studi dalam mengkaji fenomena-fenomena tersebut. Banyak peneliti yang tertarik untuk menganalisis faktor-faktor terkait dengan penggunaan *e-money*. Yudhistira (2014) misalnya menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi preferensi terhadap penggunaan *e-money*. Pengaruh terbesar dalam penelitian tersebut adalah karena manfaat *e-money*. Karena manfaat atau keuntungan yang dirasakan menyebabkan *e-money* menjadi pilihan sebagai alat transaksi. Sementara hasil studi Candraditya (2013), selain faktor manfaat, juga faktor kesesuaian harga dapat memengaruhi minat seseorang dalam menggunakan *e-money*.

Namun berbeda dengan penelitian Parastiti, *et. al.* (2015), meskipun *e-money* telah diintegrasikan dengan kartu mahasiswa namun penggunaan masih rendah. Hal ini terjadi disebabkan kurangnya informasi mengenai produk *e-money* yang digunakan dan tidak adanya sikap terbuka dari mahasiswa. Selain itu, mahasiswa lebih suka menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran karena mahasiswa telah terbiasa menggunakan uang tunai yang mana menurut mereka lebih praktis dibandingkan dengan uang elektronik. Rendahnya penggunaan *e-money* ini sepertinya juga disebabkan karena tidak tersedianya *merchant* yang didukung dengan fasilitas *e-money*.

Melihat perkembangan *e-money* yang terus meningkat dan penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang implementasi *e-money* di STE Ahmad Dahlan Jakarta. Sampai dengan saat ini STE Ahmad Dahlan Jakarta belum menerapkan *e-money* untuk kegiatan transaksi di lingkungan STE Ahmad Dahlan. Penelitian akan menganalisis persepsi mahasiswa STE Ahmad Dahlan sebagai calon pengguna jika di lingkungan

STIE Ahmad Dahlan diterapkan sistem *e-money*. Selain itu faktor-faktor seperti manfaat, kemudahan, dan keamanan juga akan diuji pengaruhnya terhadap minat menggunakan *e-money* pada penelitian ini.

Dalam konsep TAM, Davis et al. (1989) mendefinisikan *perceived usefulness* sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan dimana *user* percaya bahwa penggunaan teknologi/sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja. Thompson et. al. (1991) juga menyebutkan bahwa individu akan menggunakan teknologi informasi jika mengetahui manfaat positif atas penggunaannya. *Perceived usefulness* (persepsi kemanfaatan) didefinisi sebagai sejauh mana seseorang meyakini bahwa penggunaan sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dari definisi tersebut diketahui bahwa persepsi kemanfaatan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan.

Mengambil istilah Davis et., al. (1989) tentang persepsi kemudahan, Davis menggunakan istilah *percieved ease of use*. Istilah ini digunakan untuk menilai kemudahan seseorang tentang kemudahan penggunaan teknologi dan konsep atau pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Dan kemudahan dijadikan salah satu variabel yang diujikan dalam model TAM. Menurut Davis, *percieved ease of use* diartikan sebagai keyakinan akan kemudahan penggunaan, yaitu tingkatan dimana *user* percaya bahwa teknologi/sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah. Intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan.

Definisi keamanan megadopsi Raharjo (2005), menurut Raharjo keamanan informasi adalah bagaimana kita dapat mencegah penipuan (*cheating*) atau paling tidak, mendeteksi adanya penipuan di sebuah sistem

yang berbasis informasi. Dimana informasinya sendiri tidak memiliki arti fisik. Hasil penelitian sathye dalam Almutah (2008) menyatakan bahwa keamanan merupakan isu yang paling penting dan seringkali dengan publikasi mengerani keamanan di media membuat kepercayaan nasabah terhadap keamanan *internet banking* berkurang. Menurut Casalo et al., dalam Zahid et al., (2010) dari sudut konsumen, keamanan adalah kemampuan untuk melindungi informasi atau data konsumen dari tindak penipuan dan pencurian dalam bisnis perbankan *online* (Ahmad dan Pambudi, 2014). Dalam hal ini kemanan berkaitan dengan *e-money*, adalah pengguna merasa dilindungi baik dari kesalahan penerbit yang mengakibatkan kartu *e-money* tidak bisa digunakan, atau merasa dilindungi dari kerusakan dan pencurian kartu *e-money*.

Sementara Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan subyek yang menetap, untuk tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu. Minat momentan ialah perasaan tertarik pada suatu topik yang sedang dibahas atau dipelajari untuk itu kerap digunakan istilah “perhatian”. Perhatian dalam arti “minat momentan”, perlu dibedakan dari perhatian dalam arti “konsentrasi”, sebagaimana dijelaskan di atas. Antara minat dan berperasaan senang terhadap hubungan timbal balik, sehingga tidak mengherankan kalau siswa yang berperasaan tidak senang, akan kurang berminat, dan sebaliknya (Winkel, 2004).

TUJUAN PENELITIAN

1. Menganalisis pengaruh kegunaan, kemudahan, dan keamanan terhadap minat mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta dalam menggunakan *e-money*
2. Menganalisis Pengaruh kegunaan *e-money* terhadap minat mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta dalam menggunakan *e-money*

3. Menganalisis Pengaruh kemudahan *e-money* terhadap minat mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta dalam menggunakan *e-money*
4. Menganalisis Pengaruh keamanan *e-money* terhadap minat mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta dalam menggunakan *e-money*

METODE PENELITIAN / METHODS

Jenis Penelitian Deskriptif –kuantitatif. Variabel penelitian terdiri dari, $X_1 =$ Kegunaan $X_2 =$ Kemudahan, $X_3 =$ Keamanan, $Y =$ adalah minat menggunakan *e-money*. Data Penelitian adalah Data primer, diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner yang dirancang dengan *skala linkert*. Sampel Penelitian adalah mahasiswa STIE AD dipilih secara acara berjumlah 100 responden. Uji Instrumen dan Validitas Uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS. Teknik Analisis, Regresi Berganda, dengan persamaan regresi: $Y = a + \beta X_1 + \beta X_2 + \beta X_3 + \varepsilon$. Uji Asumsi Klasik (Normalitas Data, Uji Multikolonieritas, dan Uji Heteroskedastisitas), Uji Hipotesis (Uji F dan Uji t).

HASIL PENELITIAN / RESULTS

Karakteristik Responden

Responden atau sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa regular STIE Ahmad Dahlan Jakarta sebanyak 100 orang. Dilihat dari jenis kelaminnya, responden penelitian terdiri dari 55 orang atau 53% adalah perempuan, 45 orang atau 43% laki-laki, dan sisanya atau tidak menjawab sebanyak 4 orang atau 4%.

Jika dilihat jurusan yang diambil, sebanyak 52 orang atau 52% dari jurusan akuntansi dan sebanyak 48 orang atau 48% berasal dari jurusan manajemen. Responden lebih didominasi angkatan atau semester ganjil dibandingkah dengan semester genap. Terutama didominasi oleh semester lima sebanyak 29 orang atau 29%. Hal ini terjadi

pengambilan sampel dilakukan pada waktu tertentu, terutama pada semester ganjil.

Asal daerah responden dapat dilihat pada gambar grafik berikut. Berdasarkan gambar 4.3 tersebut, diketahui responden masih didominasi berasal dari Jakarta, Bogor, Tangerang, dan Bekasi (Jabodetabek) yaitu sebanyak 59% atau 59 orang. Sedangkan responden yang berasal dari luar Jabodetabek sebanyak 41 orang atau sebanyak 59%. Diketahuinya asal responden untuk mengetahui perbedaan biaya hidup yang dikeluarkan antara mahasiswa yang berasal dari Jabodetabek dan luar Jabodetabek.

Rata-rata biaya yang dikeluarkan oleh mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta selama di kampus STIE Ahmad Dahlan Jakarta sebesar Rp 47.160,00 sehari atau setiap kali ke kampus STIE Ahmad Dahlan Jakarta. Dari rata-rata tersebut sebesar Rp 14.682 untuk transportasi (BBM bagi yang membawa kendaraan dan ongkos angkutan umum bagi yang naik transportasi publik). Sedangkan untuk makan sebesar Rp 17.360 dan untuk minum sebesar Rp 6.268. Sedangkan biaya lainnya yang tidak termasuk biaya yang telah disebutkan sebelumnya sebesar Rp 16.385.

Penggunaan *e-money* juga ditanyakan kepada responden, pertanyaan ini diajukan sekaligus untuk melihat sejauhmana mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta menggunakan dan mengenal *e-money*. Dari data yang diperoleh data bahwa banyak mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta yang menggunakan *e-money*, yaitu sebanyak 55 orang atau 55%. *E-money* digunakan untuk berbagai keperluan seperti untuk transportasi seperti busway dan kereta api.

Beragam tanggapan responden atau mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta jika di kampus STIE Ahmad Dahlan Jakarta diterapkan *e-money*, namun sebagian besar responden setuju jika di kampus STIE Ahmad Dahlan Jakarta diterapkan *e-money*. Sebanyak

44 orang atau 44% responden sangat setuju jika *e-money* diterapkan di STIE Ahmad Dahlan Jakarta. Sebanyak 38% setuju, 13% menyatakan ragu, 6% setuju, dan 0% yang sangat tidak setuju.

Alasan responden setuju atau sangat setuju jika *e-money* diterapkan di STIE Ahmad Dahlan Jakarta di antaranya adalah memudahkan untuk transaksi, dan agar terlihat lebih modern atau *high-tech*. Sedangkan alasan bagi yang tidak setuju diterapkannya *e-money* di STE Ahmad Dahlan Jakarta adalah terkait dengan kemanana *e-money* yang lebih rendah karena tidak menggunakan *Personal Indentify Number* (PIN), khawatir berimbas pada kenaikan harga barang yang dibeli, dan rentan *hacker*.

Sebagaimana diketahui bahwa *e-money* menawarkan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi. Namun demikian, untuk mencapai itu E-Money harus mengorbankan aspek lain, yaitu aspek keamanan. Dalam proses pembayaran sama sekali tidak ada proses otorisasi untuk meningkatkan risiko keamanan yang ditanggung oleh pihak pengguna / pemilik kartu. Proses pembayaran dilakukan dengan menempelkan kartu E-Money pada alat scan yang disediakan, tanpa melalui proses otorisasi baik berupa PIN atau proses otorisasi transaksi lainnya (Nur, 2013).

Lebih jauh Nur (2013) menjelaskan bahwa *e-money* memang menawarkan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi. Namun di sisi lain, risiko keamanan yang ditanggung oleh pengguna sangatlah besar. Apabila pengguna kehilangan kartu E-Money, kartu tersebut dicuri, atau kejadian lain yang menyebabkan kepemilikan kartu beralih dari pengguna yang sah ke pihak lain yang tidak sah, maka kartu tersebut tetap dapat dipergunakan oleh pihak lain yang tidak sah itu. Sehubungan dengan ini, pihak yang kehilangan kartu tidak dapat melakukan upaya lain untuk memperjuangkan haknya. Pemilik

kartu tidak dapat melakukan blokir atas kartu E-Money yang tercuri tersebut. Di samping itu telah dinyatakan dalam perjanjian pembuatan kartu E-Money antara bank/Issuer dengan pengguna bahwa risiko kehilangan kartu merupakan risiko pengguna.

Analisis Deskriptif

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas terdiri dari Kegunaan (X_1), Kemudahan (X_2), dan Keamanan (X_3). Sedangkan variabel terikat adalah Minat Menggunakan E-Money (Y). Item pertanyaan pada variabel Kegunaan, Kemudahan, dan pada variabel Minat Menggunakan E-Money sebanyak 4 pertanyaan, sedangkan pada variabel Keamanan sebanyak lima pertanyaan. Pada setiap pertanyaan atau pernyataan, responden diberikan untuk memilih nilai 1 sampai 5 (*skala linkert*) untuk menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Dimana STS memiliki nilai 1, TS 2, N 3, S 4, dan SS 5. Berikut adalah hasil rekapitulasi skor yang diperoleh untuk setiap variabel.

Pada variabel Kegunaan, pertanyaan atau pernyataan yang diajukan kepada para responden adalah terdiri dari: (1) Menggunakan *e-money* tidak ribet uang kembalian; (2) Penggunaan *e-money* lebih efisien dari pada transaksi tunai; (3) Kesalahan dalam transaksi dapat diminimlisir; (4) Adanya kebanggaan bertransaksi menggunakan *e-money*. Rata-rata jawaban responden, bahwa responden setuju *e-money* memiliki kegunaan sebagai alat transaksi sebagai mana uang pada umumnya. Berdasarkan Tabel di atas juga diketahui skor jawaban tertinggi adalah 5 (sangat setuju) dengan frekuensi 115 atau 28% dan terendah 1 (sangat tidak setuju) dengan frekuensi 8 atau 2%. Sedangkan skor jawaban dengan frekuensi terbanyak adalah 4 (setuju) dengan frekuensi 180 atau 45%.

Frekuensi untuk skor jawaban pada pada variabel Kemudahan (X_2) dapat dilihat

pada hasil olah SPSS sebagaimana pada Tabel 4.4. Pertanyaan yang diajukan dalam variabel ini sebanyak 4 pertanyaan/ Pernyataan, yaitu (1) *E-money* mudah (tidak ribet) saat digunakan transaksi; (2) *E-money* mudah dipahami penggunaannya; (3) *E-money* dapat digunakan di *merchant* mana saja; dan (4) Transaksi dengan *e-money* lebih cepat. Skor jawaban untuk pertanyaan pada variabel Kemudahan terendah adalah 1 (sangat tidak setuju) sebanyak 11 atau 2,8%. Sedangkan skor tertinggi adalah 5 (sangat setuju) dengan frekuensi 73 atau 18,3%. Skor pilihan terbanyak adalah 4 (setuju) dengan frekuensi 185 atau 46,3%. Rata-skor dapat dilihat dari nilai mean yaitu 3,6 yang menunjukkan rata-rata responden menilai setuju dengan tingkat keamanan *e-money*.

Pada variabel Keamanan (X_3), terdapat 4 butir atau item pertanyaan/ pernyataan yang diajukan. Frekuensi skor untuk responden yang menjawab 1 (sangat tidak setuju) adalah 3 atau 6%. Skor jawaban tertinggi adalah 5 (sangat setuju) dengan frekuensi sebanyak 114 atau 22,8%. Skor jawaban terendah adalah 0 atau tidak menjawab sebanyak 3 atau 6%. Skor jawaban terbanyak adalah 4 (setuju) dengan frekuensi 205 atau 41%. Rata-rata skor jawaban adalah 3,8 yang bermakna responden setuju *e-money* memberikan keamanan kepada penggunaannya. Dengan kata lain responden merasa aman ketika menggunakan *e-money*.

Pertanyaan/ pernyataan yang diajukan dalam variabel X_3 sebanyak 5 butir pertanyaan/ pernyataan, yaitu: (1) Transaksi menggunakan *e-money* memberikan rasa aman; (2) Keamanan uang pada alat *e-money* terjamin saat bertransaksi; (3) Keamanan uang pada alat *e-money* terjamin walaupun lama tidak digunakan; (4) *E-money* memberikan kenyamanan saat bertransaksi; (5) Uang (saldo) dalam *e-money* terjamin keberadaannya.

Untuk melihat skor jawaban untuk variabel Minat Menggunakan *e-money* (Y) dapat dapat dijelaskan sebagaimana berikut.

Sebanyak 4 butir pertanyaan/ pernyataan dalam variabel ini, yaitu: (1) Dengan berbagai manfaat *e-money* saya berniat menggunakannya; (2) Dengan kemudahan *e-money* saya tertarik menggunakan *e-money*; (3) Tingkat keamanan dalam menggunakan *e-money* saya bersedia menggunakan *e-money*; (4) Saya tertarik bertransaksi dengan *e-money* dan berminat menggunakannya. Frekuensi untuk skor jawaban pada variabel Minat Menggunakan *E-Money* (Y) terbanyak adalah 4 (setuju) dengan frekuensi 238 atau 47,6%. Skor jawaban tertinggi adalah 5 (sangat setuju) sebanyak 48 atau 9,6%. Sedangkan rata-rata jawaban adalah 3,8 (setuju). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju atau berminat untuk menggunakan *e-money*.

1.1 Uji Instrumen

Uji instrumen dilakukan untuk memastikan apakah instrumen atau kuesioner dalam penelitian ini adalah benar atau tidak. Kebenaran kuesioner dalam penelitian dapat diketahui dengan melakukan uji validitas. Selain itu instrumen (kuesioner) atau dalam penelitian ini juga harus handal atau reliable. Untuk mengetahui kehandalan instrumen dilakukan uji realibilitas instrumen.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui validitas (valid atau tidaknya) item kuesioner penelitian. Data dari hasil penyebaran kuesioner dianggap efektif untuk mengungkap masalah dan mewakili dari seluruh sample apabila data tersebut valid. Pengujian Validitas Instrumen Penelitian menggunakan rumus statistik Koefisien Korelasi *Pearson*. Karena pengujian berlaku atas sekian banyak item kuesioner penelitian, maka teknis penghitungan statistik koefisien korelasi menggunakan Program SPSS. Menurut Sugiyono (2013) bila koefisien korelasi sama dengan 0,3 atau paling kecil 0,3, maka butir instrumen dinyatakan valid.

Hasil perhitungan terhadap setiap butir instrumen (pertanyaan) pada variabel

Kegunaan (X_1) variabel Kemudahan (X_2), variabel Keamanan (X_3), dan variabel Minat

Menggunakan *E-Money* (Y) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Varibael	Item	Koefisien Korelasi	Keterangan
Kegunaan (X_1)	1	0,839	Valid
	2	0,696	Valid
	3	0,677	Valid
	4	0,667	Valid
Kemudahan (X_2)	1	0,628	Valid
	2	0,676	Valid
	3	0,694	Valid
	4	0,542	Valid
Keamanan (X_3)	1	0,536	Valid
	2	0,899	Valid
	3	0,615	Valid
	4	0,797	Valid
	5	0,709	Valid
Minat (Y)	1	0,848	Valid
	2	0,940	Valid
	3	0,882	Valid
	4	0,904	Valid

Sumber: Data diolah, 2017

Dari hasil uji validitas setiap variabel sebagaimana diterangkan di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel Kegunaan (X_1), variabel Kemudahan (X_2), variabel Keamanan (X_3), dan variabel Minat Menggunakan *E-Money* (Y) memiliki nilai koefisiern korelasi (r) di atas 0,3. Artinya setiap butir pertanyaan memenuhi syarat atau valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian dapat dilakukan menghasilkan data yang reliabel (konsisten). Uji reliabilitas penelitian

ini menggunakan uji reliabilitas *cronbach's alpha* dengan bantuan SPSS. Hasil atas pengujian reliabilitas terhadap empat variabel penelitian, baik butir pada instrumen Kegunaan (X_1), variabel Kemudahan (X_2), variabel Keamanan (X_3), dan variabel Minat Menggunakan *E-Money* (Y) reliabel. Karena setiap variabel memiliki nilai *cronbach's alpha* lebih dari 0,6.

Berikut adalah hasil uji reliabilitas untuk setiap variabel dengan bantuan *software* SPSS:

Tabel 2 Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Kegunaan (X_1)	0,687	Reliabel
Kemudahan (X_2)	0,707	Reliabel
Keamanan (X_3)	0,743	Reliabel
Minat (Y)	0,912	Reliabel

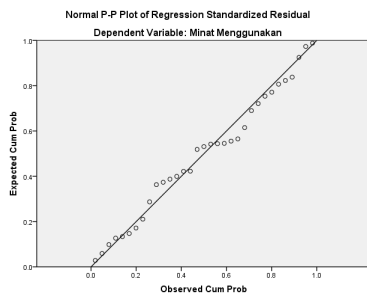
Sumber: data diolah, 2017

1.2 Uji Asumsi Kalsik

Tujuan pengujian asumsi klasik ini adalah untuk memberikan kepastian bahwa persamaan regresi yang didapatkan memiliki ketepatan dalam estimasi, tidak bias dan konsisten. Oleh karena itu uji asumsi klasik merupakan persyaratan yang perlu dilakukan dalam analisis regresi. Uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas data, uji heteroskedastisitas, dan uji multikolinieritas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat penyimpangan frekuensi observasi distribusi gejala yang diteliti dari frekuensi teoritik kurva normal, atau dengan kata lain untuk mengetahui normal tidaknya sebaran skor variabel kinerja karyawan dengan motivasi kerja. Uji normalitas dapat dilakukan dengan melihat gambar Normal P-P Plot. Kriteria data residual terdistribusi normal atautidak dengan pendekatan Normal P-P Plot dapat dilakukan dengan melihat sebaran titik-titik yang ada pada gambar. Apabila sebaran titik-titik tersebut mendekati atau rapat padagaris lurus (diagonal) maka dikatakan bahwa (data) residual terdistribusi normal, namunapabila sebaran titik-titik tersebut menjauhi garis maka tidak terdistribusi normal.



Sumber: data diolah

Gambar 1 Hasil Uji Normalitas

Pada Gambar di atas terlihat titik-titik mengikuti dan mendekati garis diagonalnya, sehingga model regresi memenuhi asumsi normalitas. Dengan demikian dapat

disimpulkan data dalam penelitian ini berdistribusi normal dan memenuhi asumsi klasik sebagai salah satu persyaratan uji regresi berganda.

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual suatu pengamatan kepengamatan lain. Jika *variance* dari residual suatu pengamatan kepengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Terjadi atau tidaknya heteroskedastisitas dapat dilihat dari nilai sig. pada tabel *coefisients* hasil olah SPSS sebagaimana pada Tabel 3. Jika nilai sig. lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas atau bebas dari heteroskedastisitas.

Tabel 3 Uji Heteroskedastisitas

No.	Model (Variabel)	Sig.
1	Kegunaan (X ₁)	0,169
2	Kemudahan (X ₂)	0,807
3	Keamanan (X ₃)	0,658

Sumber: data diolah, 2017

Nilai sig. pada Tabel di atas lebih dari 0,05 menunjukkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini bebas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Sehingga asumsi klasik untuk uji heteroskedastisitas terpenuhi.

c. Uji Multikolinieritas

Sedangkan uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar varibael bebas (indepennden). Multikolinieritas dapat di lihat dari (1) nilai *tolerance* dan lawannya (2) *variance indflation factor* (VIF). Kedua ukuran ini menunjukkan setiap variabel independen manakah yang di jelaskan oleh variabel dependen lainnya. Toleance mengukur variabilitas variabel independen

yang terpilih di jelaskan oleh variabel independen lainnya. Jadi nilai *tolerance* yang rendah sama dengan nilai VIF tinggi (karena $VIF=1/Tolerance$). Nilai *cutoff* yang umum dipakai untuk menunjukkan adanya multikolinieritas adalah nilai *tolerance* $\leq 0,10$

atau sama dengan nilai $VIF \geq 10$ (Ghozali, 2009). Hasil uji multikolinieritas dapat dilihat dari Tabel 4 berikut:

Tabel 4 Uji Multikolinieritas

No.	Model (Variabel)	Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Kegunaan (X_1)	0,318	3,146
2	Kemudahan (X_2)	0,460	2,173
3	Keamanan (X_3)	0,350	2,855

Sumber: data diolah, 2017

Nilai VIF untuk variabel Kegunaan (X_1) adalah 3,146, nilai VIF variabel Kemudahan (X_2) 2,173, dan nilai VIF Keamanan (X_3) adalah 2,855. Sedangkan *Tolerance*-nya 0,318 untuk variabel Kegunaan (X_1), 0,460 untuk variabel Kemudahan (X_2) dan 0,350 untuk variabel Keamanan (X_3). Karena nilai VIF dari kedua variabel tidak ada yang lebih besar dari 10 atau 5 maka dapat dikatakan tidak terjadi multikolinieritas pada kedua variabel bebas tersebut. Berdasarkan syarat asumsi klasik regresi linier dengan OLS, maka model regresi linier yang baik adalah yang terbebas dari adanya multikolinieritas. Dengan demikian, model di atas telah terbebas dari adanya multikolinieritas.

1.3 Uji Hipotesis

a. Uji F (Simultan)

Untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara bersama-sama dapat dilakukan dengan uji F. Pada penelitian ini uji F dilakukan untuk mengetahui apakah variabel Kegunaan (X_1), Kemudahan (X_2), dan Keamanan (X_3) secara bersama-sama terhadap variabel Minat Menggunakan *E-Money* (Y). Adapun hipotesis untuk uji F adalah sebagai berikut:

H_0 = Kegunaan, Kemudahan, dan Keamanan *E-money* tidak berpengaruh signifikan secara simultan terhadap minat mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta dalam menggunakan *e-money*

H_1 = Kegunaan, Kemudahan, dan Keamanan *E-money* berpengaruh signifikan secara simultan terhadap minat mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta dalam menggunakan *e-money*

Ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat tersebut dapat dilihat dari nilai F hitung dan membandingkannya dengan nilai F tabel. Jika F hitung lebih tinggi dari F tabelnya maka dapat disimpulkan H_1 diterima yaitu Kegunaan, Kemudahan, dan Keamanan *E-money* berpengaruh signifikan secara simultan terhadap minat mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta dalam menggunakan *e-money*.

Cara lain adalah dengan melihat nilai sig. pada tabel ANOVA. Jika nilai sig. lebih kecil dari 0,05 (taraf kesalahan) maka H_1 diterima. Berikut adalah nilai sig. pada tabel ANNOVA hasil uji F dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Tabel 5 Uji F

Model	Sum of Square	df	Meas Square	F	Sig.
Regression	6,667	3	2,222	9,490	0,000 ^a
Residual	6,791	29	0,234		
Total	13,458	32			

Sumber: data diolah, 2017

Nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti H1 diterima. Dengan demikian variabel Kegunaan, Kemudahan, dan Keamanan *E-money* berpengaruh signifikan secara simultan terhadap minat mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta dalam menggunakan *e-money*.

b. Uji t (Parsial)

Uji t untuk melihat sejauh mana setiap variabel bebas memengaruhi variabel terikat secara parsial. Dalam hal ini uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel Kegunaan (X1), Kemudahan (X2), dan Keamanan (X3) terhadap variabel Minat Menggunakan *E-Money* (Y) secara parsial atau sendiri-sendiri. Sebelum dilakukan pengujian ditentukan hipotesis sebagai berikut:

H1 = Variabel Kegunaan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta dalam menggunakan *e-money*

H2 = Variabel Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta dalam menggunakan *e-money*

H1 = Variabel Keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta dalam menggunakan *e-money*

Untuk mengetahui diterima atau tidaknya hipotesis tersebut dapat dilakukan dengan melihat nilai sig. pada tabel *coefficients* hasil olah SPSS sebagai berikut:

Tabel 6 Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1,201	0,290		4,144	0,00
Kegunaan	-0,071	0,112	-0,078	-0,632	0,529
Kemudahan	0,561	0,108	0,564	5,215	0,000
Keamanan	0,216	0,101	0,254	2,131	0,036

a. Dependent variabel: Minat Menggunakan *E-Money*

Sumber: data diolah

Dari Tabel 6 dapat disimpulkan bahwa Nilai Sig. variabel kegunaan (X₁) 0,526 > 0,05 sehingga H1 ditolak, kegunaan *e-money* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*. Hal ini bisa dipahami bahwa besar kecilnya kegunaan *e-money* tidak mempengaruhi mahasiswa menggunakan *e-money* karena kegunaan *e-money* sama dengan uang cash/uang tunai

(fungsinya sama). Hasil penelitian mengkonfirmasi temuan Jati (2015) yang menyimpulkan bahwa pola konsumsi kelas menengah Indonesia sendiri mengalami transisi dari pemenuhan kebutuhan hidup menjadi kebutuhan simbolis. Adanya pengejaran terhadap identitas dan gaya hidup itulah yang menjadikan konsumsi kelas menengah Indonesia kini lebih bersifat

sekunder. Penggunaan uang elektronik sendiri secara tidak langsung mempengaruhi pola transisi konsumsi itu. Dengan demikian minat terhadap penggunaan *e-money* bukan lagi faktor utama karena selain fungsi atau kegunaannya sama dengan uang *cash*, juga bisa jadi ada faktor lain yaitu alasan identitas simbolis. Juga sesuai dengan penelitian Ramadhan (2016) yang menunjukkan bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*.

Nilai Sig. variabel kemudahan (X_2) sebesar $0,000 < \text{dari } 0,05$ sehingga H_2 diterima kemudahan *e-money* berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan *e-money*. Semakin mudah *e-money* digunakan maka semakin tinggi minat mahasiswa menggunakannya. Penelitian ini sesuai pendapat oleh Davis *et.al* (1989); Venkatesh (1999) dalam Priambodo dan Prabawani (2016), yaitu persepsi kemudahan penggunaan telah terbukti memiliki efek atau pengaruh pada minat melalui dua jalur kausal, yaitu: efek langsung pada minat dan efek tidaklangsung pada minat melalui persepsi kebermanfaatan yang dirasakan. Pengaruh atau efek langsung menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan bisa menjadi faktor penting untuk meningkatkan kemungkinan penerimaan pengguna.

Nilai Sig. Keamanan (X_3) sebesar $0,036 < 0,05$ sehingga H_3 diterima, keamanan *e-money* berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*. Semakin tinggi keamanan *e-money* maka minat mahasiswa dalam menggunakan *e-money* semakin tinggi. Menurut Ahmad dan Pamudi (2014), variabel keamanan merupakan faktor penting dalam memengaruhi minat seseorang dalam menggunakan kembali layanan perbankan [termasuk *e-money*] semakin tinggi tingkat keamanan yang berikan perusahaan terhadap konsumen/nasabah, maka akan semakin menguatkan tidak hanya minat tapi juga

menggukanan kembali layanan yang diberikan.

KESIMPULAN / CONCLUSSION

Kesimpulan

Dari hasil penelitian sebagaimana telah dijelaskan pada bab sebelumnya, penelitian ini dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan uji F variabel kegunaan, kemudahan, dan kemaanan secara simultan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*
2. Berdasarkan uji t:
 - a. Variabel kegunaan, kemduahan, dan keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*
 - b. Variabel kegunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*
 - c. Variabel kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*
 - d. Variabel keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*

Saran

Dengan segala keterbatasannya, saran yang ingin di sampaikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel keamanan merupakan variabel yang penting dalam penggunaan *e-money*, karena menyangkut uang. Oleh Karena itu bagi para penerbit khususnya untuk memperhatikan tingkat keamanan *e-money*. Semakin tinggi tingkat keamanan maka tingkat penggunaan *e-money* juga akan meningkat.
- b. Selain keamanan, kemudahan juga tidak kalah pentingnya dalam penggunaan *e-money*. Kemudahan penggunaan *e-money* harus lebih tinggi dibandingkan dengan uang *cash*, karena hakikatnya tujuan dari

diterapkannya *e-money* salah satunya adalah dengan kemudahan atau praktis. Semakin mudah *e-money* digunakan maka penggunaannya pun akan meningkat.

- c. Penelitian ini masih banyak keterbatasan, itu kami berharap penelitian-penelitian dengan tema yang sama atau saling berkaitan/mendukung dapat dilakukan untuk memberikan pengetahuan yang lebih tentang *e-money* baik dengan metode yang sama maupun berbeda.

DAFTAR PUSTAKA / BIBLIOGRAPHY

- Adityawarman. 2014. *Jasa Marga Kesulitan Siapkan Uang Kembali*. <https://goo.gl/GN7fMo>, 2016
- Ahmad, dan Pambudi, B., S., 2014. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan Dan Ketersediaan Fitur Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi Pada Program Layanan Internet Banking BRI). *Jurnal Studi Manajemen*, Vol 8, No 1 (2014), Hal. 1-11. P-ISSN : 1907-4824, E-ISSN : 2541-2655. Sumber: <https://goo.gl/xHd7YY>, 2017
- Davis, F.D., 1989, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Acceptance of Information System Technology, *MIS Quarterly*, Vol.13, No.3, pp.319-339
- Jati, W., R., 2015. LESS CASH SOCIETY: MENAKAR MODE KONSUMERISME BARU KELAS MENENGAH INDONESIA. *Jurnal Sosioteknologi Institut Teknologi Bandung*, Vol 14, No 2 (2015). Sumber: <https://goo.gl/O8LWYH>, 2017
- Parastiti, D., E., Mukhlis, I., Haryono, A. 2015. Analisis Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang (Studi Kasus: Uang Elektronik Brizzi). *JESP-Vol. 7, No 1 Maret 2015 ISSN 2086-1575, Hal. 75-82*
- Priambodo dan Prabawani, B., 2016. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus pada Masyarakat di Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, Volume 5, Nomor 2, Tahun 2016. Sumber: <https://goo.gl/BuhPCi>, 2017
- Ramdani, D., D., Suryani, R., Gandana, Setyamarta, N., Aulina, L. 2015. Triple C (Centralize And Comprehensive Concept) Sebagai Usaha Strategis Penerapan E-Money Indonesia. <https://goo.gl/XvLwTK>, 2016
- Ramadhan, A., F., Prasetyo, A., B., dan Irviana, L., 2016. Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan E-Money. *Jurnal Dinamika Ekonomi dan Bisnis*, Vol 13, No 2 (2016), Hal. 131, 144. Sumber: <https://goo.gl/AjheUQ>, 2017
- Rivai, V., et., al. 2001. *Bank and Financial Institution Management*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada