

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PADA MINAT PENGUNAAN E-MONEY

(Studi Kasus Pada Mahasiswa STIE SUTAATMADJA Subang)

Ikhwan Sugih Pratama¹ Bambang Sugiharto².

STIE SUTAATMADJA SUBANG, INDONESIA

ikwansp123@gmail.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel :

Tgl. Masuk : 11 Feb 2022

Tgl. Diterima : 15 Apr 2022

Tersedia Online : 30 Apr 2022

Keywords:

Persepsi, Kemudahan, Minat,
E-money, Kuantitatif

ABSTRAK/ABSTRACT

The development of information communication and which continues to this day offers facilities for the community. Along with the rapid development of technology, the payment system for transactions continues to change. One of them is the emergence of electronic money. Electronic money is an alternative cashless payments in micro or retail transactions. The purpose of this study was to determine the perceived ease of use of the interest in using e-money services. Determination of the sample in this study using quantitative methods and obtained a sample of 102 respondents. The results of this study indicate that the perceived ease of use affects the interest in using e-money services. This result is evidenced by the t value of 13.507 with a significance value of 0.000 (<0.05). According to the t test, perceived ease of use has a significant and positive effect on the interest in using e-money services.

PENDAHULUAN

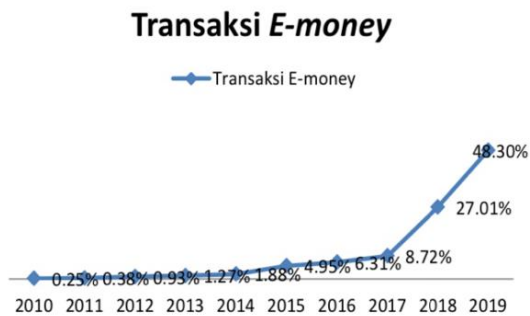
Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang terus berlangsung hingga saat ini menawarkan kemudahan-kemudahan bagi masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, system pembayaran dalam bertransaksi terus mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dalam system pembayaran membuat peran uang tunai sedikit tergeser, karena semakin banyaknya masyarakat yang sudah menggunakan alat pembayaran non tunai yang lebih efisien dan ekonomis.

Electronic money merupakan alat/instrumen pembayaran non tunai yang relatif baru. *Electronic money* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan alat

pembayaran elektronik yang lain, yaitu mengedepankan kecepatan, kemudahan, dan efisiensi dalam melakukan transaksi. Sebagai instrumen pembayaran yang relatif baru di Indonesia, *e-money* bertujuan untuk mengurangi tingkat pertumbuhan penggunaan uang tunai. Perkembangan *e-money* mampu menciptakan *trend lesscash society*, yaitu suatu perilaku masyarakat yang menggunakan transaksi non tunai dengan memanfaatkan kemudahan- kemudahan yang ditawarkan oleh alat-alat transaksi tersebut (Waspada, Ikaputera. 2012).

Berlakunya kebijakan dari Bank Indonesia berupa Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009, banyak

issuer yang turut mengembangkan produk *electronic money (E-Money)* dalam rangka mendukung agenda Bank Indonesia untuk menciptakan *less cash society* di Republik Indonesia. Berdasarkan data yang terdapat di situs resmi Bank Indonesia penggunaan *e-money* sebagai alat transaksi terus mengalami peningkatan



selama 10 tahun terakhir ini. Berikut adalah bagan yang menggambarkan perkembangan transaksi menggunakan *e-money*.

Gambar 1.1.
Data Jumlah Transaksi e-money
(2010-2019)

Sumber: Bank Indonesia

Dari data yang tertera sebelumnya, dapat di ketahui bahwa perkembangan penggunaan *e-money* semakin meningkat. Keadaan tahun 2010 hingga tahun 2011 mengalami peningkatan sebanyak 0,13%, dan terus meningkat sebanyak 0,55% di tahun 2011 hingga 2012, tahun 2012 ke 2013 meningkat sebanyak 0,34%, lanjut di tahun 2013 hingga 2014 meningkat sebanyak 0,61%, tahun 2014 ke 2015 meningkat sebanyak 3,07%, tahun 2015 ke 2016 mengalami peningkatan 1,36%, *e-money* terus meningkat pada tahun 2016 ke 2017 sebanyak 2,40% pada tahun 2017 hingga 2018 *e-money* meningkat secara drastis dengan selisih 18,29%, dan pada tahun 2018 ke 2019 mengalami peningkatan sebesar 21,29%.

E-money bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan segala macam transaksi ekonomi, terutama untuk transaksi berskala kecil. Keuntungan-keuntungan yang ditawarkan *e-money* menjadi suatu

hal positif yang berdampak pada minat untuk menggunakan fasilitas *e-money* tersebut. Salah satu factor yang mempengaruhi seseorang dalam menggunakan *e money* adalah persepsi kemudahan.

Persepsi kemudahan merupakan sejauh mana seseorang percaya dan meyakini apabila menggunakan teknologi akan terbebas dari usaha (Jogiyanto, 2007). Kemudahan dan manfaat yang ditawarkan produk *e-money* dapat berdampak pada peningkatan penggunaannya. Ketika sebuah produk memiliki kemudahan dan manfaat ketika digunakan dalam kehidupan sehari-hari, maka kemungkinan produk tersebut akan digunakan oleh masyarakat luas. Begitu juga produk *e-money*, ketika produk ini memiliki kemudahan dan manfaat yang dirasa sangat membantu untuk kepentingan transaksi perekonomian, maka masyarakat memutuskan untuk menggunakan produk *e-money*.

Berbeda pada penelitian – penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad, dan Bambang (2014) dalam jurnal studi manajemen, Vol.8, No.1, dalam penelitian ini memberikan hasil bahwa variabel kemudahan tidak berpengaruh terhadap minat nasabah dalam menggunakan layanan *internet banking*. Hasil pengujian ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Adi, Adrian dkk (2016) yang menunjukkan hasil positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.

Dari hasil penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa adanya ketidak konsistenan hasil (*Research Gap*) terutama untuk variabel kemudahan penggunaan *e-money*, dan minat penggunaan *e-money*, maka dari itu peneliti ini juga hendak menguji kembali variabel yang masih bersifat inkonsisten. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka tema penelitian ini adalah:

“Pengaruh Persepsi Kemudahan Pada Minat Penggunaan E-Money. (Studi Kasus Pada Mahasiswa STIE SUTAATMADJA SUBANG)”

KERANGKA TEORITIS DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS *Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model (TAM) atau yang dikenal dengan model penerimaan teknologi merupakan suatu model yang disusun oleh Davis et al., (1989) yang digunakan untuk menjelaskan penerimaan teknologi yang akan digunakan oleh para pengguna teknologi. *Technology Acceptance Model (TAM)* telah digunakan untuk studi penggunaan teknologi internet (Pavlou, 2001; Gefen, et al, 2003), terutama ditujukan pada individu untuk melakukan pembelian secara on-line melalui internet. Kerangka TAM menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua variabel persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan. Menurut Chau dalam Suhendro (2009) TAM mempunyai tujuan menjelaskan dan memprediksikan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi, dalam penelitiannya Chau menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan empat variabel yaitu persepsi tentang kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, sikap terhadap penggunaan, dan kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan, dari keempat variabel tersebut sudah teruji secara empiris validitasnya pada perilaku pengguna teknologi.

Persepsi Kemudahan

Persepsi kemudahan merupakan sejauh mana seseorang percaya dan meyakini apabila menggunakan teknologi akan terbebas dari usaha (Jogiyanto, 2007). Dilihat dari definisinya dapat diketahui bahwa persepsi kemudahan salah satu kepercayaan tentang akhir dan tahap pengambilan keputusan salah satunya penggunaan *e-money*. *E-money* merupakan uang yang digunakan dalam transaksi internet dengan cara elektronik. *E-money* bersifat Prabayar dimana sejumlah nilai uang disimpan dalam media elektronik yang dimiliki seseorang (Pratiwi, 2015).

Sun dan Zhang (2011) mengidentifikasi dimensi dari persepsi kemudahan yaitu, *easy to learn* (mudah untuk dipelajari), *easy to use* (mudah digunakan), *clear and understandable* (jelas dan mudah dimengerti), dan *become skillful* (menjadi trampil).

Minat Penggunaan Uang Elektronik (E-Money)

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2008:132) minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Sedangkan menurut Winkel (1984) minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Adanya suatu ketertarikan yang sifatnya tetap di dalam diri subjek atau seseorang yang sedang mengalaminya atas suatu bidang atau hal tertentu dan adanya rasa senang terhadap bidang atau hal tersebut, sehingga seseorang mendalaminya, secara sederhana minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Muhibbin, 2011: 152).

Menurut Ferdinand dalam Dwityanti (2008:21), minat dapat diidentifikasi melalui indikator-indikator sebagai berikut:

1. Minat transaksional, yaitu kecenderungan seseorang untuk membeli produk.
2. Minat referensi, yaitu kecenderungan seseorang untuk mereferensikan produk kepada orang lain.
3. Minat preferensial, yaitu minat yang menggambarkan perilaku seseorang yang memiliki preferensi utama pada produk tersebut.
4. Minat eksploratif, ini menggambarkan perilaku seseorang yang selalu mencari informasi mengenai produk yang diminatinya dan mencari informasi untuk mendukung sifat-sifat positif dari produk tersebut.

Elektronik money (E-Money)

Bank for internasional settlement (BSI, 1996) mendefinisikan *e-money* sebagai produk *stored-value* atau *prepaid card* dimana sejumlah nilai uang (*monetary value*) disimpan secara elektronik dalam suatu peralatan elektronik. Nilai elektronik dapat diperoleh dengan menyetorkan sejumlah uang tunai atau dengan pendebitan rekeningnya di bank untuk kemudian disimpan dalam peralatan elektronik yang dimilikinya. Dengan peralatan tersebut, pemiliknya dapat melakukan pembayaran atau menerima pembayaran, dimana nilainya akan berkurang pada saat digunakan untuk melakukan pembayaran atau bertambah jika menerima pembayaran atau pada saat pengisian kembali. Definisi *e-money* lebih difokuskan pada suatu jenis *prepaid card* yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan pembayaran (*multi purpose*) bukan pada suatu *single prepaid card* yang hanya dapat digunakan untuk keperluan tertentu seperti kartu telepon sebagaimana yang berlaku di Indonesia.

Dalam ketentuan Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*) dalam ketentuan Pasal 1 Ayat 3, "Uang Elektronik (*Electronic Money*) adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit" Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu *media server* atau *chip* yang digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut. Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Adapun beberapa Kemudahan penggunaan *e-money* dibandingkan dengan uang tunai maupun alat pembayaran non-tunailainnya, antaralain :

a). Lebih cepat dan nyaman dibandingkan dengan uang tunai, khususnya untuk transaksi yang bernilai kecil (*micro payment*), disebabkan nasabah tidak perlu menyediakan sejumlah uang pas untuk suatu transaksi atau harus menyimpan uang kembalian.

b). Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu transaksi dengan *e-money* dapat dilakukan jauh lebih singkat dibandingkan transaksi dengan kartu kredit atau kartu debit, karena tidak harus memerlukan proses otorisasi *on-line*, tandatangan maupun PIN. Selain itu, dengan transaksi *off-line*, maka biaya komunikasi dapat dikurangi.

c). *Electronic value* dapat diisi ulang kedalam kartu *e-money* melalui berbagai sarana yang disediakan oleh *issuer*.

Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa konstruk kemudahan penggunaan mempengaruhi minat penggunaan sesungguhnya. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengaruh kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan *e-money*.

Menurut Ahmad, dan Bambang, (2014), hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif tidak signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.

Menurut Adi, Andrian dkk (2016), hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.

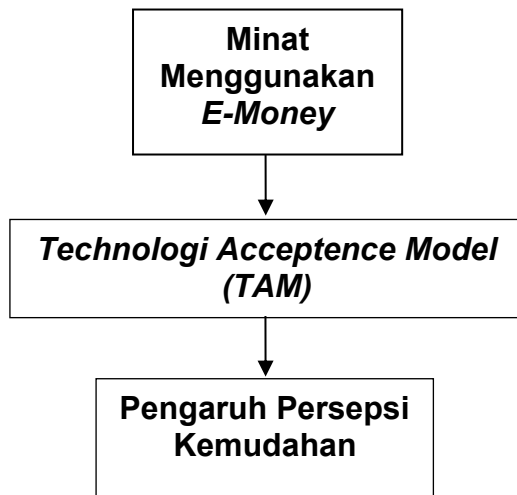
Menurut Dedi, (2014), hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif tidak signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.

Menurut Evi, Ade, dkk (2018), hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.

Menurut Niluh P, Ni Kadek, dkk (2017), hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan

berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.

Kerangka Penelitian



Gambar 2.1 Kerangka Penelitian

Pengembangan Hipotesis Persepsi Kemudahan Pada Minat Penggunaan *E-Money*

Hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sementara. Hipotesis merupakan suatu kemungkinan jawaban dari masalah yang diajukan. Hipotesis timbul sebagai dugaan yang bijaksana dari peneliti atau diturunkan dari teori yang ada. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pengaruh Persepsi kemudahan (X) terhadap minat menggunakan *e-money* (Y)

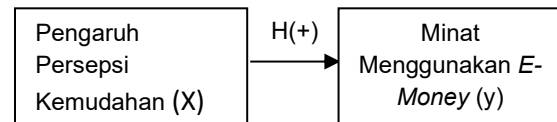
Jogiyanto (2007) juga menguraikan bahwa persepsi kemudahan penggunaan adalah kepercayaan individu bahwa selama dia menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Sehingga, apabila individu tersebut mempercayai jika teknologi mudah penggunaannya maka dia akan menggunakannya. Namun apabila sebaliknya, maka dia tidak akan menggunakannya.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad, dan Bambang (2014), Adi, Adrian dkk (2016), Dedi, (2014), Evi, Ade, dkk (2018), Nil uh P, Ni Kadek, dkk (2017) menunjukkan hasil positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.

Berdasarkan penjelasan diatas dan hasil penelitian sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah

H:Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *E-Money*

Kerangka Hipotesis



Gambar 2.2 Model Struktural untuk Pengukuran Hipotesis

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif karena pengumpulan data, penarikan kesimpulan, dan data yang dihasilkan merupakan data yang di kumpulkan melalui metode kuesioner dan diolah menggunakan alat bantu statistic (SPSS). Menurut Sekaran (1994) tentang jenis desain penelitian, penelitian ini bersifat kausal karena peneliti mengadakan penelitian untuk menemukan kaitan antara variabel yang ada serta melakukan verifikasi data melalui kuesioner untuk mendapatkan data yang menunjang dan membuktikan hipotesis.

Populasi dan Sampel

Populasi Menurut Sugiyono (2005) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek, yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan *e-money* di STIE Sutaatmadja dengan jumlah populasi 670 orang.

Menurut Cohen, et. Al (2007, hlm.101) semakin besar sampel dari besarnya populasi yang ada adalah semakin baik, akan tetapi ada jumlah batas minimal yang harus diambil oleh peneliti yaitu sebanyak 30 sampel.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah dengan menyebarkan kuesioner. kuesioner atau angket adalah daftar pertanyaan yang setiap butir pertanyaan yang sudah di sediakan jawaban untuk dipilih atau telah disediakan tempat untuk mengisi jawabannya.

Definisi dan Operasional variabel Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian/apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto: 96). Dalam penelitian ini ada beberapa variabel yang disebut variabel bebas atau independen (X) dan variabel terikat atau dependen (Y). Variabel-variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel Bebas (Independent)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau variabel penyebab (Arikunto, 2006:119). Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari:

Persepsi Kemudahan Pengguna (X)

Kemudahan penggunaan (ease of use) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Jogiyanto, 2007). Indikator dalam variabel ini adalah :

1. Interaksi individu dengan sistem jelas dan mudah
2. Mudah dan praktis dalam menggunakannya
3. Mudah untuk dibawa
4. Tempat pelayanan mudah diakses

Variabel Terikat (Dependent)

Variable terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi (Arikunto, 2006:119). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Minat Menggunakan *E-money*. Minat Menggunakan *E-money* (Y) Menurut Davis et al. (1986) menyebutkan bahwa minat

perilaku didefinisikan sebagai tingkat seberapa kuat minat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. Indikator dalam penelitian ini adalah:

1. Minat transaksional
2. Minat refrensial
3. Minat preferensial
4. Minat eksploratif

Uji Asumsi Klasik Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dinyatakan valid ketika pertanyaan pada kuesioner tersebut, Ghazali (2013: 52)

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan terhadap item pertanyaan yang dinyatakan valid. Uji ini digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Uji reliabilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner, Sujawerni (2015: 110)

Uji Normalitas

Menurut Ghazali (2013: 160) uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Seperti diketahui bahwa uji T mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Kalau asumsi ini dilanggar maka uji statistik menjadi tidak valid untuk jumlah sampel kecil

Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas adalah untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidak samaan varians dari residu satu pengamatan yang lain. Jika varians dari residu satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut heterokedastisitas. Maka regresi yang homokedastisitas atau tidak terjadi heterokedastisitas (Ghazali, 2005)

Uji Hipotesis

Uji Signifikansi Parameter Parsial (Uji T)

Uji T adalah pengujian koefisien regresi parsial individual yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) secara individual mempengaruhi variabel dependen (Y), Sujarweni (2015: 161)

Uji Koefisien Determinasi (R Square)

Analisis determinasi dalam regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui presentase sumbangan pengaruh variabel independen (x) terhadap variabel dependen (y) (Aristarkus, 2014)

Program Studi	Jumlah	Presentase
Akuntansi	63	61%
Manajemen	40	39%
Jumlah	103	100%

Sumber : Data diolah, 2021

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa sebanyak 63 responden atau 61 persen adalah mahasiswa program studi akuntansi dan sebanyak 40 responden atau 39 persen adalah mahasiswa program studi manajemen. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi akuntansi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penyebaran kuisioner yang dilakukan oleh peneliti, terkumpul sebanyak 103 responden yang berasal dari mahasiswa STIE Sutaatmadja Subang.

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan program studi ditunjukkan melalui table berikut ini :

Tabel 4.1

Karakteristik Responden

Berdasarkan Presentase Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Laki-laki	31	30%
Perempuan	72	70%
Jumlah	103	100%

Sumber : Data diolah, 2021

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa sebanyak 31 responden atau 30 persen adalah laki-laki, dan sebanyak 72 responden atau 70 persen adalah perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini adalah perempuan.

Fakta ini menunjukkan bahwa pengguna e-money di STIE Sutaatmdja sebagian besar merupakan perempuan.

Tabel 4.2

Karakteristik Responden

Berdasarkan Presentase Program Studi

Uji Validitas

Hasil Uji Validitas untuk kuisioner dengan $df = 103 - 2 = 101$ pada tingkat signifikan (α) sebesar 0,05 diperoleh nilai R tabel = 0,1946. Setelah R hitung ditemukan, nilai r hitung tersebut kemudian dikonsultasikan dengan tabel untuk mengetahui butir yang valid dan tidak valid. Dengan pedoman bila r hitung > r tabel pada signifikansi 5% maka butir item dianggap valid, sedangkan bila r hitung < r tabel maka item dianggap tidak valid. Butir digunakan dalam pengumpulan data adalah butir yang valid (Imam Ghozali, 2006)

Tabel 4.3

Hasil Uji Validitas Variabel Kemudahan

No. Butir	R	Koefisien	Keterangan
Pertanyaan	Tabel	Korelasi	
1	0,1946	0,7580	VALID
2	0,1946	0,7880	VALID
3	0,1946	0,7400	VALID
4	0,1946	0,5220	VALID
5	0,1946	0,7330	VALID

Sumber : Data diolah, 2021

Tabel 4.4

Hasil Uji Validitas Variabel Minat

No. Butir	R	Koefisien	Keterangan
Pertanyaan	Tabel	Korelasi	
1	0,1946	0,7980	VALID
2	0,1946	0,8270	VALID

3	0,1946	0,8440	VALID
4	0,1946	0,7700	VALID
5	0,1946	0,8600	VALID

Sumber : Data diolah 2021

Pada tabel 4.3 dan tabel 4.4 terlihat bahwa korelasi antara masing-masing indikator terhadap total skor konstruk dari setiap variabel menunjukkan hasil yang signifikan, dan menunjukkan bahwa r hitung > r tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus Alpha. Hasil pengujian reliabilitas untuk masing-masing variabel yang diringkaskan pada tabel 4.5 berikut ini :

Tabel 4.5
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Alpha	Keterangan
Kemudahan	0,7550	Reliabel
Minat	0,8740	Reliabel

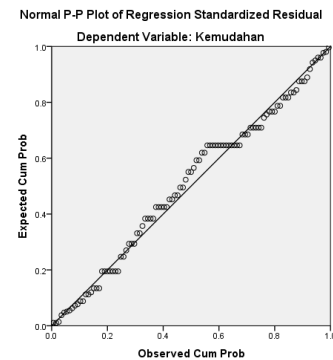
Sumber: Data diolah, 2021

Hasil perhitungan SPSS nilai *Cronbach's alpha* dari variabel kemudahan adalah 0,7550 dan variabel minat 0,8740 berarti variabel kemudahan dan minat tersebut reliabel karena lebih besar atau sama dengan 0,60 (Nunnally, 1960 dalam Umiyati dan Nurmallasari, 2016:140)

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel bebas dan variabel terikat, keduanya terdistribusikan secara normal atau tidak. Jika data menyebar jauh dari garis diagonal dan/atau tidak mengikuti garis diagonal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

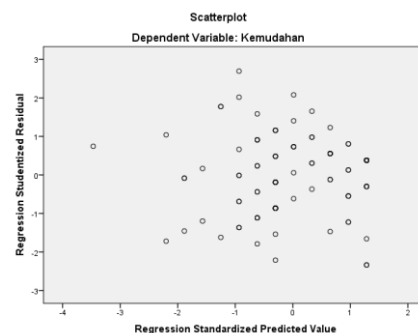


Gambar 4.1
Hasil Uji Normalitas
Sumber : Data diolah, 2021

Dari gambar diatas didapatkan hasil bahwa semua data berdistribusi secara normal, sebaran data berada disekitar garis diagonal.

Uji Heterokedastisitas

Apabila pada gambar menunjukkan bahwa titik-titik menyebar secara acak serta tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka hal ini dapat disimpulkan tidak terjadi adanya heterokedastisitas pada model regresi (Ghozali, 2005)



Gambar 4.2
Hasil Uji Heterokedastisitas
Sumber : Data diolah, 2021

Dari gambar tersebut terlihat titik titik yang menyebar secara acak, tidak membentuk suatu pola tertentu yang jelas, serta tersebar baik di atas maupun di bawah angka 0 (nol) pada sumbu Y, hal ini berarti tidak terjadi penyimpangan asumsi klasik heterokedastisitas pada model regresi yang dibuat.

Pengujian Hipotesis

Uji T (Pengujian Hipotesis Secara Parsial)

Tabel 4.6
Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji T)

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	8.646	.991		8.724	.000
Minat	.632	.047	.802	13.507	.000

a. Dependent Variable: Kemudahan

Sumber : Data diolah, 2021

Hasil pengolahan data dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

Uji Hipotesis 1 (H1) Perumusan Hipotesis:
H0 : Tidak terdapat pengaruh positif antara kemudahan dengan minat penggunaan e-money

Ha : Terdapat pengaruh positif antara kemudahan dengan minat penggunaan

Dari hasil perhitungan SPSS 22 dapat dilihat bahwa variabel kemudahan memiliki taraf signifikan $0,000 < 0,05$ dan t hitung sebesar $13,507 > 1,659$ maka dapat di katakan bahwa hipotesis H1 Diterima, artinya variabel kemudahan berpegaruh positif terhadap minat penggunaan e-money.

Tabel 4.7
Uji Determinasi R Square
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.802 ^a	.644	.640	1.492

a. Predictors: (Constant), Minat

Sumber : Data diolah, 2021

Pada tabel 4.7 di atas, pada bagian hasil model summary dapat disimpulkan koefisien determinasi yang telah disesuaikan (Adjusted R Square) adalah sebesar 0,644 atau 64%, hal ini menunjukkan bahwa variasi variabel minat penggunaan e-money dapat dijelaskan oleh variabel independen, yaitu kemudahan. Dimana dalam penelitian ini sebesar 64% dipengaruhi oleh variabel tersebut, sedangkan selisihnya 36% lainnya dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak masuk dalam penelitian ini.

Pembahasan

Pengaruh persepsi kemudahan pada minat penggunaan e-money di kalangan mahasiswa STIE Sutaatmadja Subang

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan pada hipotesis ini, ternyata terdapat pengaruh signifikan dari variabel kemudahan terhadap minat penggunaan e-money pada mahasiswa STIE Sutaatmadja Subang. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil t hitung 13.507 dengan nilai signifikansi 0,00. Dengan demikian signifikansi $(0,00) < (0,05)$,

sehingga H_a diterima dan H_o di tolak. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Evi, Ade, dkk (2018), Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*. Hal ini berarti ketika semakin mudahnya suatu teknologi dalam konteks ini penggunaan uang elektronik (*e-money*) akan meningkatkan minat dari pengguna untuk menggunakannya lagi, dan mereka yang belum menggunakan akan tertarik untuk menggunakannya karena dirasa akan semakin mempermudah kegiatan sehari-hari dalam proses transaksi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui sebagian besar mahasiswa STIE Sutaatmadja merasa bahwa *e-money* merupakan teknologi yang mudah digunakan sehingga mahasiswa STIE Sutaatmadja berminat untuk menggunakan *e-money*.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Variabel persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Hal ini memiliki makna bahwa semakin tinggi persepsi kemudahan dari penggunaan *e-money* maka semakin tinggi juga minat dari mahasiswa untuk menggunakan *e-money*.

Hal ini menjelaskan bahwa mahasiswa STIE Sutaatmadja berminat untuk menggunakan *e-money* merasa bahwa *e-money* merupakan suatu kemajuan teknologi yang mudah digunakan kapan saja dan dimana saja.

Saran

Dalam penelitian ini, penulis hanya menggunakan 1 variabel independen yaitu persepsi kemudahan . untuk variabel dependen peneliti menggunakan minat penggunaan *e-money*. Penulis berharap untuk penelitian selanjutnya bisa menambah variabel independen seperti persepsi manfaat, fitur layanan, tingkat keamanan dan kepercayaan yang

berkaitan dengan meningkatnya sistem transaksi atau teknologi.

KETERBATASAN

Karena adanya pandemic Covid 19 yang menyebabkan adanya penyesuaian dalam pelaksanaan penelitian salah satunya adalah pencarian data dan proses bimbingan yang terbatas serta kurang efektif karena harus menyesuaikan dengan protokol kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhinagari, A. H. (2018). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan dan Persepsi Resiko Terhadap Persepsi Penggunaan E-money. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia
- Adiyanti, A. I. (2015). Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Brawijaya). Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya.
- Ashif Syifa (2019) Skripsi : Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Resiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money. (Studi Kasus Pada Masyarakat Kota Cirebon)
- Bi.go.id (2019) Trend transaksi E-money
- Christian, C. (2016). Peranan Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Motivasi dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Pengguna E-Money di Indonesia). Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Kartika, A. (2018). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan terhadap Minat Menggunakan E-money (Studi pada Pengguna Go-Pay di Kota Malang).

- Ramadhan, R. (2016). Persepsi Kemudahan Pnggunaan, Persepsi Kredibilitas, dan Persepsi Harga terhadap Niat Nasabah Menggunsksn Layanan Mobile Banking (Studi Kasus pada Bank Syariah Mandiri Surabaya. *Jurnal Ekonomi Syariah Teori Dan Terapan*, Vol. 4 No., 478–
- Saputri, A. F. B. A. (2015). Pengaruh Keamanan, Kemudahan, dan Resiko Kinerja terhadap Keputusan Pembelian secara Online di Tokopedia. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sari, ika. (2019). Pengaruh Kemudahan, Manfaat, Penggunaan Teknologi Fitur Layanan dan Keamanan, Terhadap Minat Menggunakan E-Money dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Pengguna e-money
- Syaiful Bahri Djamarah (2008:132) minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas
- Wahyu Prastiwi Umaningsih & Dewi Kusuma Wardani (2019). Jurnal pengaruh persepsi kemudahan, fitur layanan, dan keamanan terhadap niat menggunakan e-money

Lampiran

OPERASIONALISASI VARIABEL

VARIABEL	INDIKATOR	PERTANYAAN
Minat penggunaan <i>e money</i>	Menurut Ferdinand dalam Dwityanti (2008:21), minat dapat diidentifikasi melalui indikator-indikator sebagai berikut: 1. Minat transaksional, yaitu kecenderungan seseorang untuk membeli produk. 2. Minat refrensial, yaitu kecenderungan seseorang untuk mereferensikan produk kepada orang lain. 3. Minat preferensial, yaitu minat yang menggambarkan perilaku seseorang yang memiliki preferensi utama pada produk tersebut. 4. Minat eksploratif, ini menggambarkan perilaku seseorang yang selalu mencari informasi mengenai produk yang diminatinya dan mencari informasi untuk mendukung sifat-sifat positif dari produk tersebut.	1. Saya berniat menggunakan <i>e money</i> karena mudah dipelajari 2. Saya tertarik untuk menggunakan <i>e money</i> karena bertransaksi lebih mudah 3. Saya bersedia menggunakan <i>e money</i> karena tempat pelayanan transaksi <i>e money</i> sudah banyak 4. Kebutuhan masyarakat dapat terpenuhi dengan <i>e money</i> dalam system pembayaran 5. Dengan berbagai kemudahan <i>e money</i> saya tertarik dan berniat untuk menggunakannya
Persepsi Kemudahan	Indikator dalam penelitian ini adalah: 1. Interaksi individu dengan sistem jelas dan mudah 2. Mudah dan praktis dalam menggunakannya 3. Mudah untuk dibawa 4. Tempat pelayanan mudah diakses	1. <i>E money</i> mudah dipelajari 2. <i>E money</i> mudah untuk dioperasikan 3. <i>E money</i> lebih efisien pada saat transaksi 4. <i>E money</i> lebih praktis dan fleksibel untuk dibawa 5. Sudah banyak tempat pelayanan transaksi <i>E money</i>

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PADA MINAT PENGGUNAAN *E-MONEY* (Studi Kasus Pada Mahasiswa STIE Sutaatmadja Subang)

Formulir Kuesioner yang berjudul Pengaruh Persepsi Kemudahan Pada Minat Penggunaan *E-Money* (Studi Kasus Pada Mahasiswa STIE Sutaatmadja Subang)

Panduan pengisian kuesioner:

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Netral

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

KEMUDAHAN

No	Pertanyaan/ Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Uang elektronik mudah dipelajari					
2	Uang elektronik mudah untuk dioperasikan					
3	Uang elektronik lebih efisien pada saat transaksi					
4	Uang elektronik lebih praktis dan fleksibel untuk dibawa					
5	Sudah banyak tempat pelayanan transaksi uang elektronik					

MINAT

No	Pertanyaan/ Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya berniat menggunakan e-money karena mudah dipelajari					
2	Saya tertarik untuk menggunakan e-money karena bertransaksi lebih mudah					
3	Saya bersedia menggunakan e-money karena tempat pelayanan transaksi e-money sudah banyak					
4	Kebutuhan masyarakat dapat terpenuhi dengan e-money dalam sistem pembayaran					

5	Dengan berbagai kemudahan e-money saya tertarik dan berniat untuk menggunakannya					
---	--	--	--	--	--	--