

**PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, KEAMANAN,
MANFAAT DAN RESIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN
E-MONEY (Studi Kasus Pada Mahasiswa STIE Surakarta)**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Akuntansi Program Studi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta

Dibuat Oleh

SEPCAESY MAHARANI PUTRI

20220074

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SURAKARTA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Sepcaesy Maharani Putri
NIM : 20220074
Program Studi : Akuntansi
Judul : Pengaruh Persepsi Kemudahan, Keamanan, Manfaat, dan Resiko Terhadap Minat Penggunaan *E-Money* (Studi Kasus Pada Mahasiswa STIE Surakarta)

Disetujui dan disahkan :

Hari : Rabu

Tanggal : 27 Maret 2024

Dosen Pembimbing



Arif Nugroho Rachman, S.E., M.M.
NIDN. 0607098403

Mengetahui,

Wakil Ketua I STIE Surakarta



Aditya Liliyan, S.M.B., M.M.
NIDN. 0606118902

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Sepcaesy Maharani Putri
NIM : 20220074
Program Studi : Akuntansi
Judul : Pengaruh Persepsi Kemudahan, Keamanan, Manfaat, dan Resiko Terhadap Minat Penggunaan *E-Money* (Studi Kasus Pada Mahasiswa STIE Surakarta)

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan dihadapan tim penguji skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta (STIE Surakarta) dan diterima untuk memenuhi persyaratan gelar Sarjana Akuntansi.

Pada Hari : Rabu
Tanggal : 27 Maret 2024

Tim Penguji

Ketua : Nur Kholis, S.E.,M.Sc.

Anggota : Arif Nugroho Rachman,S.E.,M.M.

Tanda tangan

()

()

Mengetahui,

Ketua STIE Surakarta

Dr. Budi Istiyanto,S.E.,M.M.,M,H

NIDN. 0625127401

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul :

**PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, KEAMANAN, MANFAAT, DAN
RESIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *E-MONEY* (Studi Kasus Pada
Mahasiswa STIE Surakarta)**

tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh perguruan tinggi batal saya terima.

Surakarta, 27 Maret 2024

Yang memberi pernyataan



Sepcaesy Maharani Putri

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Berbahagialah orang yang bertahan dalam pencobaan,
sebab apabila ia sudah tahan uji, ia akan menerima mahkota kehidupan
yang dijanjikan Allah kepada barangsiapa yang mengasihi Dia.”

(Yakobus 1:12)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan bagi :

1. Tuhan Yesus Kristus atas kasih dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan di STIE Surakarta.
2. Kedua orang tuaku yang sangat mengharapkan keberhasilanku dan kebahagiaan masa depanku, semangat dan doa yang menyertai aku sehingga aku berada pada titik ini.
3. Semua rekan-rekan seangkatan yang telah membantu dan memberikan saran untuk kelancaran dalam penulisan skripsi ini.
4. Almamaterku tercinta STIE Surakarta.

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Persepsi Kemudahan, Keamanan, Manfaat dan Resiko Terhadap Minat Penggunaan *E-Money*”. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi tugas akhir dan sebagai persyaratan kelulusan sarjana Program Studi Strata I Akuntansi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.

Penulis telah menyusun skripsi ini dengan sebaik mungkin dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat membantu penyelesaian pembuatan skripsi. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak terkait, diantaranya :

1. Bapak Dr. Budi Istiyanto, S.E., M.M., M.H selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.
2. Bapak Aditya Liliyan, S.M.B., M.M selaku Wakil Ketua I Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.
3. Bapak Arif Nugroho Rachman, S.E., M.M selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
4. Seluruh dosen pengajar dan staff STIE Surakarta
5. Kedua orangtua dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi.
6. Teman-teman STIE Surakarta yang sudah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
7. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya pembuatan Tugas Akhir maupun dalam penyusunan Tugas Akhir yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengalaman. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Surakarta, 27 Maret 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Penelitian Terdahulu.....	15
C. Kerangka Pikir.....	21
D. Hipotesis.....	21
BAB III.....	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Tempat dan Waktu.....	24
C. Sumber Data Penelitian.....	24
D. Populasi dan Sampel.....	25
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Definisi Operasional.....	28

G. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV.....	31
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	31
B. Identitas Responden.....	31
C. Analisis Data.....	34
D. Pembahasan.....	52
BAB V.....	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	62
Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	62
Lampiran 2. Karakteristik Responden.....	65
Lampiran 3. Tabulasi Data.....	68
Lampiran 4. Hasil Olah Data.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1 1 Data Pengguna Uang Elektronik.....	3Y
Tabel 2 1 Penelitian Terdahulu.....	1
Tabel 3.1 Data Mahasiswa Aktif STIE Surakarta.....	25
Tabel 3.2 Skala <i>Likert</i>	27
Tabel 3 3 Definisi Operasional	28
Y	
Tabel 4.1 Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	31
Tabel 4.2 Deskripsi Responden Berdasarkan Program Studi.....	32
Tabel 4.3 Deskripsi Responden Berdasarkan Angkatan.....	33
Tabel 4.4 Deskripsi Responden Berdasarkan Usia.....	34
Tabel 4.5 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Persepsi Kemudahan.....	35
Tabel 4 6 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Persepsi Keamanan.....	36
Tabel 4.7 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Persepsi Manfaat.....	37
Tabel 4 8 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Persepsi Resiko.....	38
Tabel 4 9 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Minat Penggunaan.....	39
Tabel 4 10 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	41
Tabel 4 11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	42
Tabel 4 12 Hasil Uji Normalitas.....	43
Tabel 4 13 Hasil Uji Multikolinieritas.....	44
Tabel 4 14 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	45
Tabel 4 15 Uji Regresi Linear Berganda.....	46
Tabel 4 16 Uji Signifikan Simultan (Uji F).....	48
Tabel 4 17 Uji Signifikan Pengaruh Parsial (Uji T).....	49
Tabel 4 18 Uji Determinasi (R ²).....	51

DAFTAR GAMBAR

YGambar 2. 1 Kerangka Pikir.....	
----------------------------------	--

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	62
Lampiran 2. Karakteristik Responden.....	65
Lampiran 3. Tabulasi Data.....	68
Lampiran 4. Hasil Olah Data.....	81

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan, keamanan, manfaat dan resiko terhadap minat penggunaan e-money. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif. Penelitian ini menggunakan data primer. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 96 responden yang diambil dari mahasiswa aktif STIE Surakarta angkatan 2018 - 2022. Teknik pengambilan sampel menggunakan rumus slovin. Metode pengumpulan data dengan menyebar kuisioner. teknik analisis data menggunakan SPSS for windows versi 2.5

Hasil penelitian menunjukan bahwa persepsi keamanan dan persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan e-money. Persepsi kemudahan dan persepsi resiko tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan e-money.

Kata kunci : persepsi kemudahan; persepsi keamanan; persepsi manfaat; persepsi risiko, minat penggunaan.

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the influence of perceived ease of used, security, usefulness and risks on interest in using e-money. The type of research used is quantitative. This research uses primary data. The sample in this study was 96 respondents taken from active STIE Surakarta students class 2018 – 2022. The sampling technique used the Slovin formula. Data collection method by distributing questionnaires. Data analysis techniques using SPSS for Windows version 2.5.

The research result show that perceived security and perceived usefulness have a significant effect on interest in using e-money. Perceived ease of used and perceived risk do not have significant effect on interest in using e-money.

Keyword : perceived ease of use; perceived security; perceived usefulness; perceived risk, interest in using e-money

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ekonomi dan teknologi digital yang semakin maju memberikan begitu banyak kepraktisan dan kemudahan dalam melakukan berbagai aktivitas yang dapat dirasakan pada berbagai aspek kehidupan, terutama pada bidang perekonomian. *Financial Technology* merupakan salah satu hasil dari adanya perkembangan teknologi di bidang perekonomian. *Fintech* mampu membawa perubahan pada gaya hidup masyarakat yang kini serba praktis dan cepat, *fintech* juga membawa perekonomian dunia menjadi lebih efektif, efisien dan modern. Sejak dunia menghadapi pandemi Covid-19, memberikan perubahan pada pola kehidupan masyarakat dalam bertransaksi dengan pembayaran non tunai. Perubahan tersebut menjadi kebiasaan masyarakat yang menginginkan kemudahan dalam bertransaksi. Fenomena ini disebut *cashless society* yaitu generasi masyarakat tanpa uang tunai (OCBC NISP, 2023)

Kota Surakarta adalah satu kota yang menjadi tempat terjadinya fenomena *cashless society*. Angkutan umum Batik Solo Trans (BST) merupakan salah satu contoh kebijakan baru yang diterapkan di Kota Surakarta yang mewajibkan penumpangnya memiliki kartu *e-money*. Tanpa kartu *e-money*, penumpang tersebut akan diturunkan kembali (Suara Merdeka Solo, 2022). Pusat perbelanjaan di Kota

Surakarta pun juga sudah menerapkan transaksi parkir secara digital. Kebijakan-kebijakan baru yang sudah berlaku dilakukan untuk mendukung program pemerintah yaitu gerakan transaksi non tunai (*cashless society*).

Fintech membantu dalam memenuhi kebutuhan masyarakat yaitu dengan menyediakan sistem pembayaran elektronik atau dikenal sebagai *electronic money* (*e-money*). Pembayaran dengan uang elektronik ini sudah melalui izin dari Bank Indonesia dalam peraturannya yang tertulis dalam nomor 11/12//PBI/2009. *E-money* adalah sebuah alat pembayaran berupa media *server* atau *chip* yang didalamnya memiliki nominal uang yang tersimpan secara elektronik. *E-money* dapat digunakan untuk membayar tagihan, melakukan *transfer* antar individu, perusahaan atau entitas lain, serta untuk tujuan lain seperti membayar pajak atau gaji. Uang elektronik juga dapat digunakan untuk membeli barang dan jasa dari perusahaan mana pun (termasuk toko) yang menerima jenis pembayaran ini. E-money semakin dikenal masyarakat luas sehingga menyebabkan banyak perusahaan *start up* yang mulai membangun bisnis dalam bidang keuangan. Inilah awal dari dikeluarkannya produk dompet digital atau sering dikenal sebagai *e-wallet*. Perbedaannya adalah *e-money* menggunakan chip tetapi dompet digital atau *e-wallet* ini menggunakan aplikasi dalam penggunaannya. (Rizal, 2019)

Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia telah meluncurkan standar kode QR nasional atau biasa disebut QRIS (*Quick Respons Code Indonesian Standard*). QRIS merupakan upaya standarisasi yang dilakukan oleh Bank Indonesia (BI) untuk semua perusahaan yang menggunakan *financial technology* (*fintech*),

seperti GoPay, OVO, DANA, LinkAja, dan lainnya. Menurut Bank Indonesia, per Juni 2023 QRIS telah mencapai 26,7 juta merchant, dengan 91,4% dari jumlah itu adalah UMKM. Sejalan dengan perkembangan itu, jumlah transaksi QRIS sepanjang 2022 tercatat sebesar 1,03 miliar transaksi atau tumbuh sebesar 86% (year on year). Peluncuran QRIS ini menjadi salah satu bentuk upaya atau dukungan terhadap Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang telah diumumkan oleh Bank Indonesia (BI) pada 14 Agustus 2014.

Berdasarkan data Bank Indonesia, jumlah masyarakat yang menggunakan uang elektronik di Indonesia pada tahun 2018 meningkat dari 167,21 juta pada tahun 2019 menjadi 292,30 juta, meningkat lagi menjadi 432,28 juta dan terus meningkat hingga tahun 2023 (s/d periode Juni 2023). Jumlah uang elektronik yang beredar dapat kita lihat dari tabel berikut.

Tabel 1 1
Data Pengguna Uang Elektronik

Periode	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Jumlah Instrumen	167,21	292,30	432,2	575,32	5214,0	5222,35
			8		9	

Sumber : Bank Indonesia per tahun 2023

Semakin banyaknya pengguna *e-money* tentunya didasari oleh berbagai hal, dari observasi awal ditemukan salah satu hal yang mempengaruhi minat penggunaan *e-money* karena *e-money* menawarkan berbagai kemudahan dalam penggunaannya. Kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi tidak memerlukan usaha keras.

Keamanan juga menjadi salah satu hal yang mempengaruhi penggunaan *e-money*. Pengguna *e-money* tentunya menginginkan keamanan salah satunya dari sisi kerahasiaan informasi/data pribadi, dimana pihak manapun tidak ada yang dapat melihat, menyimpan maupun memanipulasi sesuatu dalam hal privasi bagi pengguna. Masyarakat juga tidak perlu lagi membawa uang tunai secara langsung dalam jumlah yang banyak untuk bertransaksi, hal ini menjadikan masyarakat merasa lebih aman dan dapat menghindari tindakan kriminal jika masyarakat membawa uang tunai terlalu banyak seperti pencurian. Keamanan penggunaan *e-money* akan terjamin, contohnya *e-money* dilindungi sistem keamanan seperti PIN atau *fingerprint*, sistem keamanan ini merupakan salah satu bentuk pencegahan pencurian.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan/melakukan sesuatu sangatlah beragam. Manfaat dan Risiko pun akan dipertimbangkan oleh masyarakat ketika menggunakan *e-money*. Berbagai faktor seperti kemudahan, keamanan, manfaat dan juga risiko akan menimbulkan minat seseorang dalam penggunaan *e-money* ini. Minat perilaku didefinisikan sebagai tingkat seberapa kuat minat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. Minat perilaku adalah keinginan untuk melakukan perilaku. (Davis, 1989)

Selain hal positif yang ditawarkan oleh *e-money* seperti kemudahan penggunaannya, terdapat juga berbagai kelemahan yang membuat sebagian pengguna merasa kurang nyaman dalam bertransaksi menggunakan *e-money*, antara lain :

1. Bertransaksi dengan *e-money* akan sangat mempengaruhi perilaku seseorang, karena penggunaannya sangat mudah dan tidak memakan

banyak waktu. Hal tersebut membuat masyarakat akan menjadi lebih konsumtif.

2. Akses internet sangat dibutuhkan dalam penggunaan uang elektronik yang berbasis aplikasi, jika akses internet tidak stabil maka pengguna tidak dapat melakukan transaksi melalui uang elektronik.
3. Pada uang elektronik yang berbasis chip, apabila mengalami kerusakan ataupun patah pada kartu *e-money* maka uang elektronik tersebut tidak akan dapat digunakan ataupun diuangkan kembali (hangus).

Dengan berbagai kelemahan *e-money* tersebut maka sebagian pengguna lebih memilih bertransaksi menggunakan uang tunai dibandingkan menggunakan uang elektronik tersebut. Salah satu kelemahan utama *e-money* adalah risiko kehilangan kartu atau perangkat penyimpan. Ketika kartu *e-money* hilang, saldo yang tersimpan didalamnya pun akan ikut lenyap. Meski begitu, beberapa penyedia *e-money* sudah menawarkan perlindungan, tetapi proses pemulihan tetap akan memakan waktu.

Sebelumnya sudah ada hasil penelitian yang menggunakan faktor persepsi kemudahan, persepsi keamanan, persepsi manfaat dan persepsi resiko dalam mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan *e-money*. Namun adanya perbedaan atau *research gap* dari hasil penelitian seperti yang dilakukan oleh Saraswati (2021) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan sebesar 27,1% terhadap minat penggunaan *e-money*. Namun berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Qulub (2019) bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh secara signifikan dan negatif. Pada penelitian

Saraswati (2021) juga menunjukkan bahwa persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan sebesar 40% terhadap minat penggunaan *e-money*. Hal ini berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh Sahari (2021) bahwa variabel persepsi keamanan berpengaruh positif dan tidak signifikan. Selain daripada itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Qulub (2019) menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap minat penggunaan *e-money*. Hal ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Marcelina dkk (2018) bahwa variabel manfaat tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-money*. Penelitian yang juga dilakukan oleh Qulub (2019) menyatakan bahwa persepsi risiko berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap minat penggunaan *e-money*. Hal ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Biduri dkk (2021) bahwa persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-money*.

Berdasarkan fenomena dan *research gap* yang telah diuraikan diatas, terlihat bahwa terdapat perbedaan dari masing masing variabel indepeden terhadap minat penggunaan *e-money*. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap mahasiswa angkatan 2018-2022 STIE Surakarta. Mayoritas mahasiswa berusia 17-26 tahun atau biasa dikenal sebagai generasi Z, generasi tersebut dikenal sebagai “*zoomer*” menjadi pelopor terwujudnya *cashless society*. Generasi ini tumbuh di zaman internet dan media sosial yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Mereka menjadi generasi yang mengadopsi gaya hidup yang sepenuhnya digital termasuk dalam kebiasaan berbelanja dan melakukan transaksi keuangan. Penulis

ingin meneliti apakah Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan, Persepsi Manfaat dan Persepsi Resiko mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan *e-money*.

B. Rumusan Masalah

Dari penelitian ini, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah penelitian yaitu :

1. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-money* ?
2. Apakah persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-money* ?
3. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-money* ?
4. Apakah persepsi resiko berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-money*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan *e-money*.
2. Mengetahui pengaruh persepsi keamanan terhadap minat penggunaan *e-money*.
3. Mengetahui pengaruh persepsi manfaat terhadap minat penggunaan *e-money*.

4. Mengetahui pengaruh persepsi resiko terhadap minat penggunaan *e-money*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka manfaat penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya dan dapat menambah wawasan bagi pembacanya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai penambah wawasan tentang pengaruh minat penggunaan *e-money* serta pengembangan ilmu pengetahuan yang diperoleh saat kegiatan belajar mengajar dibangku perkuliahan dan pada saat penyusunan proposal penelitian ini.

- b. Bagi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya sebagai pengembangan ilmu atau bahan kajian ilmu sosial yang berkaitan dengan transaksi non-tunai/*cashless*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. *Teori Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model (TAM) atau Model Penerimaan Teknologi yang pertama kali diusulkan oleh Davis *et al.*, (1989). Teori TAM adalah dasar yang mempengaruhi perilaku pengguna dan tingkat penerimaan sistem teknologi. Tujuan TAM yaitu melihat sikap pemakai teknologi. Banyak perusahaan yang menerapkan aplikasi berlandaskan metode TAM yang bertujuan untuk mengetahui perilaku *user* terhadap aplikasi yang di buat perusahaan. Sebagai tolak ukur perusahaan apakah penerapan yang di lakukan di terima masyarakat secara luas (Novitasari, 2023). Minat menggunakan teknologi akan muncul jika sistem teknologi dirasa memberikan manfaat atau berguna dan penggunaannya mudah bagi penggunanya. Sistem yang mudah digunakan dan dipelajari berarti tidak membutuhkan waktu lama untuk menggunakannya sehingga penggunanya memiliki banyak waktu untuk mengerjakan kegiatan yang lain. Dengan demikian terjadi efektifitas kinerja.

TAM merupakan suatu model untuk melihat persepsi dari pengguna teknologi menerima dan menggunakan teknologi dalam pekerjaan individual pengguna, pemanfaatan teknologi dan *literature* sistem informasi manajemen

TAM berfokus pada sikap pemakaian teknologi informasi oleh pemakai dengan mengembangkannya berdasarkan persepsi manfaat dan kemudahan. Teori TAM ini terdapat faktor acuan seorang individu untuk menggunakan suatu sistem teknologi informasi tersebut adalah *perceived ease of use* (persepsi kemudahan) dan *perceived usefulness* (persepsi manfaat) (Davis, 1989).

2. Persepsi Kemudahan

Salah satu faktor yang menjadi alasan bagi pengguna untuk melakukan transaksi dengan teknologi yaitu kemudahan. Kemudahan penggunaan adalah derajat dimana seseorang meyakini bahwa melalui penerapan teknologi maka akan membebaskan orang dari beberapa usaha. Semakin tinggi kemudahan seseorang untuk mengaplikasikan sistem atau teknologi maka semakin tinggi tingkat kemanfaatannya (Latief, 2020).

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang dapat meyakini bahwa dalam penggunaan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan mudah untuk dioperasikan. Anggapan seseorang terkait kemudahan dalam penggunaan sebuah sistem menjadikan seseorang dapat memutuskan penggunaan sistem tersebut. Jika seseorang merasa mudah menggunakan sebuah sistem, maka dia akan menggunakannya (Jogiyanto 2009 dalam Bangsa & Khumaeroh, 2023).

Pengertian kemudahan dalam teknologi sistem pembayaran yaitu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi sistem pembayaran itu bahwasanya dapat dipakai dengan mudah dan bebas dari segala permasalahan. Intensitas dan interaksi antara pengguna dengan teknologi sistem pembayaran juga bisa menunjukkan kemudahan bagi penggunaannya (Davis, 1989). Semakin tinggi pengguna merasakan adanya kemudahan dalam penggunaan teknologi, maka minat penggunaannya akan semakin tinggi juga. Munculnya persepsi kemudahan ini disebabkan sistem pembayaran dengan *e-money* dirasa pengguna menjadi mudah untuk dipelajari dan digunakan sehingga menarik minat dan memunculkan keputusan dalam pennggunaan *e-money*.

3. Persepsi Keamanan

Persepsi keamanan adalah privasi dan risiko keselamatan yang dikeluarkan yang dapat mempengaruhi persepsi pelanggan dari aktivitas umum perbankan. Keamanan secara umum diartikan sebagai “*quality of state of being secure-to be free from danger*”. Untuk menjadi aman adalah dengan cara dilindungi dari musuh dan bahaya. (Nurhaliza, 2016)

Keamanan dari sudut pandang para pengguna *e-money* adalah kemampuan untuk melindungi berbagai data atau informasi pribadi dari tindak kriminal dalam dunia internet misalnya sebuah penipuan atau pencurian akun aset/saldo nasabah.

Pengertian *security*/keamanan adalah menjaga resiko yang dirasakan agar berada pada tingkatan yang diterima. Semakin tinggi tingkat keamanan yang ada maka individu akan semakin percaya dengan teknologi tersebut dan hal itu akan menyebabkan individu menggunakan teknologi tersebut.(Kumala *et al.*, 2020)

Persepsi keamanan merupakan persepsi yang dapat menunjukkan tingkat keyakinan yang dimiliki seseorang terhadap keamanan teknologi tersebut. Sehingga seseorang tersebut percaya untuk menggunakan teknologi yang sudah terjamin tingkat keamanannya. (Kartika, 2018)

Semakin besar *security*/keamanan yang dirasakan oleh pengguna, maka minat untuk menggunakan kembali juga semakin besar. Timbulnya keamanan dikarenakan pengguna merasa pembayaran menggunakan *e-money* merasa lebih aman dan tidak ada yang perlu dikhawatirkan sehingga membuat pengguna memiliki niatan untuk terus menggunakan *e-money*.

4. Persepsi Manfaat

Manfaat adalah bentuk dari tingkat kepercayaan seseorang pada suatu produk/sistem yang dapat membantu aktivitas sehari-hari seseorang sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Manfaat uang digital terhadap perekonomian Indonesia yaitu meningkatkan kepuasan konsumen dan peningkatan kecepatan, transparansi dan akuntabilitas transaksi. (Latief & Dirwan, 2020)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kemanfaatan adalah hal yang bermanfaat atau berguna. Salah satu manfaat dari penggunaan uang elektronik adalah berkaitan dengan kecepatan, artinya pengguna tidak perlu untuk menyiapkan uang pas dalam bertransaksi. Selain itu, uang kembalian tidak perlu disimpan dan terhindar dari jumlah pengembalian uang yang salah. Manfaat yang lain adalah waktunya lebih cepat karena tidak memerlukan otorisasi pengesahan atau tanda tangan maupun nomor pin. Pengguna uang elektronik dalam melakukan aktivitasnya dapat meningkatkan produktivitasnya secara efektif dan efisien.

Menurut Jogiyanto dalam Kirana Adinda (2023) persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan sejauh mana seorang yakin bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaanya. Hal tersebut didukung dengan pendapat Bariroh (2021) yang menyatakan bahwa *e-money* merupakan salah satu alternatif alat pembayaran selayaknya uang tunai yang dapat memudahkan penggunaanya.

5. Persepsi Resiko

Persepsi resiko merupakan suatu persepsi-persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak diinginkan dari menggunakan suatu produk atau sebuah layanan. Persepsi risiko menjadi sebuah tolak ukuran dimana semakin kecil resiko akan semakin membuat masyarakat berminat menggunakan layanan, begitu sebaliknya jika semakin besar resiko maka

rendah pula minat masyarakat dalam menggunakan layanan *e-money*. (Qulub, 2019)

Menurut Featherman dalam Prasetya (2020), risiko adalah kemungkinan yang tidak pasti. Jika suatu produk semakin berisiko maka kecenderungannya seseorang tidak berminat untuk menggunakan produk tersebut. Sebaliknya jika suatu produk risikonya kecil maka kecenderungannya seseorang akan terdorong untuk menggunakan produk tersebut karena pada dasarnya seseorang tidak menyukai risiko. Risiko berupa konsekuensi negatif yang akan ditanggung pengguna produk misalnya mengalami kerugian keuangan, kinerja produk tidak sesuai harapan dan menyita banyak waktu dalam mengoperasikan produk. Peningkatan persepsi risiko mengakibatkan menurunnya minat seseorang dalam menggunakan suatu produk. Oleh sebab itu persepsi risiko terhadap penggunaan uang elektronik harus diminimalkan. Penerbit uang elektronik harus memberikan jaminan keamanan dan penggantian kerugian yang disebabkan oleh kesalahan sistem kepada penggunanya.

6. Minat Penggunaan

Minat merupakan keinginan atau ketertarikan pada suatu hal baik benda ataupun aktivitas yang sesuai dengan perasaan individu tersebut sebagai motivasi. Apabila minat yang dimiliki seseorang besar maka motivasi yang dimiliki untuk memenuhi keinginannya pun besar pula. Minat adalah

campuran keinginan mahasiswa untuk menggunakan *e-money* dan kemauan yang nyata untuk merasakan manfaat keuntungan dari *e-money* tersebut, hal ini akan berkembang apabila mahasiswa itu memiliki motivasi untuk beralih dari sistem pembayaran manual ke sistem pembayaran teknologi online menurut Tampubolon dalam Muksalmina (2019).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat, faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

- a. *The Factor Inner Urge* : Rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat.
- b. *The Factor of Social Motive* : Minat seseorang terhadap objek atau sesuatu hal. Disamping itu juga dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia dan oleh motif sosial.
- c. *Emotional Factor* : Faktor perasaan dan emosional ini mempunyai pengaruh terhadap objek yang dapat membangkitkan berbagai perasaan. Perasaan tersebut dapat memicu seseorang dalam melakukan sesuatu / berminat untuk melakukannya.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sangat penting sebagai dasar pijakan dalam rangka penyusunan penelitian ini. Fungsi atau kegunaan dari *literature review* atau

penelitian terdahulu ini untuk mengetahui hasil yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu.

Adapun penelitian terdahulu terkait dengan faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *e-money*, yakni :

Tabel 2 1
Penelitian Terdahulu

No	Penulis & Tahun	Judul	Metode Penelitian	Hasil
1	Prasetya & Putra (2020)	Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Manfaat Dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Di Surabaya	Jenis penelitian adalah eksplanatori dengan pendekatan kuantitatif, pengumpulan data dilakukan dengan cara membagikan kuisioner.	Persepsi kemudahan dan manfaat secara parsial berpengaruh signifikan dan arahnya positif sedangkan risiko mempunyai pengaruh yang signifikan dan negatif. Jadi minat masyarakat Surabaya dalam menggunakan uang elektronik dipengaruhi oleh persepsi kemudahan dan manfaat yang positif sedangkan risiko berpengaruh negatif

2	Biduri <i>et al.</i> , (2021)	Apakah <i>Perceived Ease Of Use</i> , <i>Perceived Usefulness</i> , <i>Perceived Trust</i> , Dan Persepsi Risiko Berpengaruh Terhadap <i>Intention To Use E-Money</i> Dengan Pendekatan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) ?	Metode penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dan teknik pengumpulan data yaitu kuisioner.	Secara parsial variabel <i>Perceived ease of use</i> , <i>Perceived usefulness</i> , dan <i>Perceived trust</i> mempengaruhi <i>intention to use e-money</i> . Persepsi risiko terbukti tidak berpengaruh terhadap <i>intention to use e-money</i>
3	Mawaddah (2019)	Pengaruh Pemahaman Dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan <i>E-Money</i> (Studi Kantor Kementerian Agama Kota Palopo)	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Sumber data yang digunakan yaitu data primer, yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden.	Pengaruh pemahaman diperoleh nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yakni $2,317 > 2,011$ dengan tingkat signifikan $0,024 < 0,05$. Pengaruh kemanfaatan diperoleh nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yakni sebesar $9937 > 2,011$ dengan tingkat signifikansi $0,000 > 0,05$. Dan variabel pemahaman dan kemanfaatan berpengaruh secara simultan terhadap variabel minat menggunakan <i>E-Money</i> . sebab diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, yakni $50,834 > 3,20$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$
4	Bariroh (2021)	Pengaruh Tingkat Pemahaman <i>E-Money</i> dan Kemanfaatan	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan	Berdasarkan analisis uji t menunjukkan bahwa variabel Pemahaman <i>e-money</i>

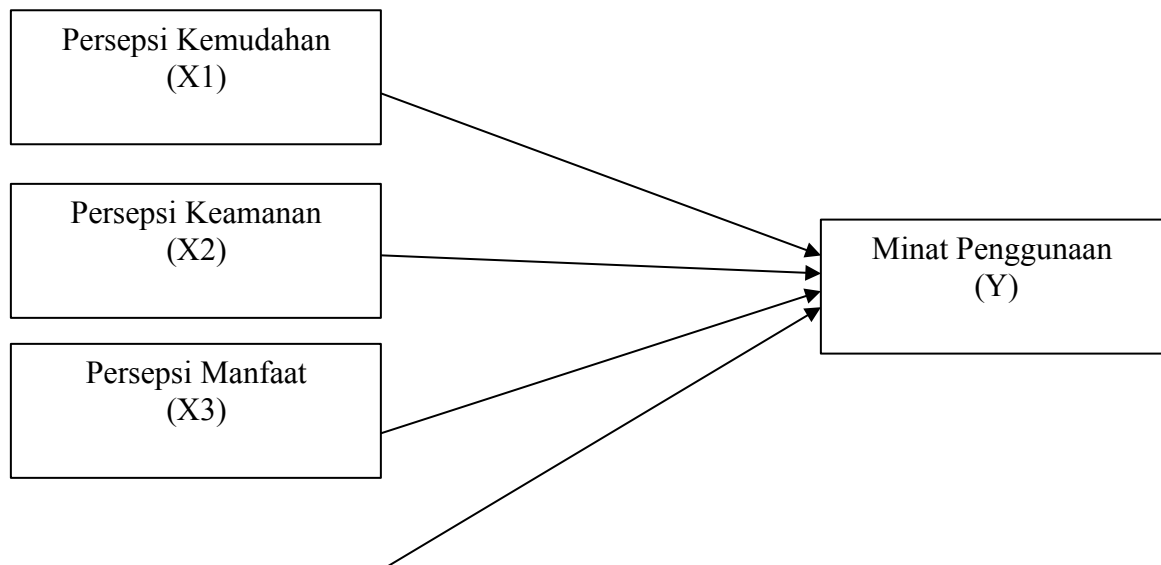
		Terhadap Minat Menggunakan <i>E-Money</i> (Studi pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik / <i>E-Money</i> di Wilayah Pasar Tunjung)	menggunakan metode kuesioner dalam pengumpulan data	berpengaruh signifikan terhadap variabel minat menggunakan <i>e-money</i> , sedangkan analisis uji t menunjukkan bahwa variabel Kemanfaatan <i>e-money</i> berpengaruh signifikan terhadap variabel minat menggunakan <i>e-money</i> , dan secara simultan variabel Pemahaman <i>E-Money</i> dan Kemanfaatan <i>E-Money</i> berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan <i>E-Money</i>
5	Kartika (2018)	Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan <i>E-Money</i> (Studi Pada Pengguna Go-Pay di Kota Malang)	Jenis penelitian ini adalah penelitian pengujian hipotesis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan metode survei menggunakan instrumen penelitian berupa angket/kuisisioner.	Persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat memengaruhi minat penggunaan <i>e-money</i> Go-Pay.
6	Kumala <i>et al.</i> , (2020)	Pengaruh <i>Perceived Usefulness</i> , <i>Perceived Ease of Use</i> , <i>Trust</i> , Dan <i>Security</i> Terhadap Minat Penggunaan Gopay Pada Generasi X Di	Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner	<i>Perceived usefulness</i> , <i>perceived ease of use</i> , <i>trust</i> , dan <i>security</i> secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi

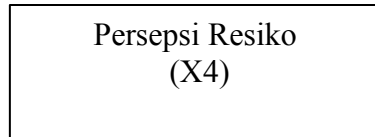
		Surabaya		GoPay untuk pembelian makanan dan minuman pada generasi X Surabaya. Dari empat dimensi tersebut, <i>perceived ease of use</i> menjadi faktor yang paling dominan dalam mempengaruhi minat generasi X untuk menggunakan aplikasi GoPay untuk bertransaksi makanan dan minuman
7	Qulub (2019)	Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Resiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan <i>E-Money</i> (Studi Kasus Pada Masyarakat Kota Cirebon)	Metode analisis data dalam penelitian ini terdiri dari analisis deskriptif dan analisis inferensial.	Persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi resiko berpengaruh terhadap minat menggunakan layanan <i>e-money</i>
8	Marchelina (2018)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko dan Fitur Layanan terhadap Minat Penggunaan <i>E-Money</i> (Studi Kasus Pada Pengguna <i>E-Money</i> Kota Palembang)	Jenis penelitian menggunakan metode kuantitatif.	Persepsi manfaat tidak berpengaruh positif terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> , persepsi kemudahan, persepsi risiko dan fitur layanan berpengaruh positif secara parsial terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> .
9	Muksalmina (2019)	Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Produk <i>E-Money</i> Di Kalangan Mahasiswa	Metode analisis penelitian yang penulis gunakan adalah kuantitatif linier berganda dan	Hasil analisis menunjukkan kegunaan dan kemudahan berpengaruh positif

		FEBI UIN AR-RANIRY Banda Aceh	pemilihan sampel menggunakan simple random sampling.	secara bersama-sama terhadap minat. Kegunaan dan kemudahan berpengaruh positif secara parsial terhadap minat.
10	Abdurrahim (2018)	Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan <i>E-Money</i> Pada (Studi Kasus Pada Mahasiswa S1 IPB)	Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif	Variabel <i>culture</i> dan <i>effort expectancy</i> tidak memiliki pengaruh terhadap <i>intention to use electronic payment system</i> pada <i>e-money</i> ; sedangkan variabel <i>perceived security</i> , <i>performance expectancy</i> dan <i>social influence</i> berpengaruh terhadap <i>intention to use electronic payment system</i> pada <i>e-money</i>

C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir dari penelitian ini mengambil dari beberapa penelitian :





Gambar 2. 1
Kerangka Pikir

Berdasarkan kerangka pikir di atas dapat dijelaskan bahwa variabel persepsi kemudahan (X1), persepsi keamanan (X2), persepsi manfaat (X3) dan persepsi resiko (X4) diduga memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan *e-money*.

D. Hipotesis

Hipotesis atau anggapan dasar adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Minat Penggunaan *E-Money*

Menurut Jogiyanto dalam Prasetya (2020) persepsi kemudahan penggunaan adalah kepercayaan individu terhadap penggunaan teknologi akan memudahkan aktifitasnya. Peneliti meyakini bahwa terdapat pengaruh positif atau adanya hubungan antara variabel persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan *e-money*. Semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan yang dimiliki oleh seseorang, maka akan semakin tinggi pula minat menggunakan *e-money*. Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian

yang dilakukan oleh Prasetya (2020) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan secara parsial berpengaruh signifikan dan arahnya positif terhadap minat penggunaan *e-money*. Biduri *et al.*, (2021) menyatakan bahwa secara parsial variabel *Perceived ease of use* / persepsi kemudahan mempengaruhi *intention to use e- money* / minat penggunaan *e-money*.

H1 : Persepsi Kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-money*.

2. Pengaruh Persepsi Keamanan terhadap Minat Penggunaan E-Money.

Menurut Kumala *et al.*, (2020) *security*/keamanan adalah proses menjaga resiko yang dirasakan agar berada pada tingkatan yang diterima. Peneliti meyakini bahwa terdapat pengaruh positif atau adanya hubungan antara variabel persepsi keamanan terhadap minat penggunaan *e-money*. Semakin besar keamanan yang dirasakan oleh pengguna, maka minat untuk menggunakannya juga semakin besar. Timbulnya *security* dikarenakan pengguna merasa pembayaran menggunakan *e-money* merasa lebih aman dan tidak ada yang perlu dikhawatirkan sehingga membuat pengguna memiliki niatan untuk terus menggunakan *e-money*. Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Kumala *et al.*, (2020) *security* secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan. Abdurrahim *et al.*, (2018) menyatakan bahwa variabel *perceived security* / persepsi keamanan berpengaruh terhadap *intention to use* / minat penggunaan *electronic payment system* pada *e-money*.

H2 : Persepsi Keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-money*.

3. Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Minat Penggunaan *E-Money*

Menurut Bariroh (2021) Persepsi Kemanfaatan yaitu tingkat keyakinan seseorang pada suatu produk atau sistem dapat membentuk aktivitas seseorang menjadi lebih efektif dan efisien. Peneliti meyakini bahwa terdapat pengaruh positif atau hubungan antara variabel manfaat terhadap minat menggunakan e-money. Semakin tinggi persepsi manfaat yang dimiliki seseorang, maka akan semakin tinggi pula minat menggunakan e-money. Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian dari Bariroh (2021) Kemanfaatan *e-money* berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*. Kartika (2018) menyatakan bahwa persepsi manfaat memengaruhi minat penggunaan *e-money*.

H3 : Persepsi Manfaat berpengaruh terhadap Minat Penggunaan *E-Money*.

4. Pengaruh Persepsi Resiko terhadap Minat Penggunaan *E-Money*

Menurut Qulub (2019) persepsi resiko merupakan suatu persepsi-persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak diinginkan dari menggunakan suatu produk atau sebuah layanan. Peneliti meyakini bahwa terdapat pengaruh negatif atau hubungan antara persepsi risiko terhadap minat menggunakan e-money. Semakin tinggi persepsi risiko maka akan semakin rendah minat menggunakan e-money, dan begitupun sebaliknya. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Hasil riset dari Qulub (2019)

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai minat penggunaan *e-money* dikalangan mahasiswa/i STIE Surakarta dengan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa/i, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi keamanan berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi resiko tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*.

B. Saran

Berdasarkan permasalahan yang diangkat oleh peneliti, maka dari itu penulis memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi Akademisi

Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi tambahan bagi kepastakaan pihak kampus. Periode penelitian ini dapat diperpanjang atau diperbaharui agar hasil yang didapat lebih dapat menjelaskan berbagai fenomena yang terjadi berkaitan dengan penelitian ini.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan menggunakan variabel variabel lain. Seperti sikap, persepsi kepercayaan dan literasi keuangan sehingga dapat mengetahui apakah variabel-variabel tersebut berpengaruh dalam penggunaan *e-money*. Responden penelitian dapat diperluas sehingga hasilnya dapat mencerminkan keadaan yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahim, M., Elvira, S., & Se, A. (2018). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *e-Money* Pada (Studi Kasus Pada Mahasiswa S1 IPB) *The Influencing Factors of e-Money Utilization By Millenial Generation of IPB's Undergraduate Student*. 5(3), 3104-3111
- Ariawan, A. (2022). *Tidak Kantongi E-money, Penumpang Dilarang Naik Bus dan Feeder BST*. Suara Merdeka Solo.
- Astiti, F. D., & Yushita, A. N. (2019). Pengaruh Faktor TAM, TPB, Persepsi Risiko dan Fitur Terhadap Minat Penggunaan Produk *e-Money* Pada Mahasiswa Akuntansi FE UNY.
- Bangsa, J. R., & Khumaeroh, L. L. (2023). The Effect of Perceived Benefits and Ease of Use on the Decision to Use Shopeepay QRIS on Digital Business Students of Ngudi Waluyo University. *Jurnal Ilmiah Bisnis*, 3(1).
- Bariroh, M. (2021). Pengaruh Tingkat Pemahaman *e-Money* dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan *e-Money* (Studi pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik / *E-Money* di Wilayah Pasar Tunjung).
- Biduri, S., Hariyanto, W., Loekitasari, S., & Irma Suyani, A. (2021). Apakah Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Perceived Trust, Dan Persepsi Risiko Berpengaruh Terhadap *Intention To Use E-Money Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)? Akuntansi: Jurnal Akuntansi Integratif*, 7(1), 1–12.

- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, perceived ease of use and user acceptance of information technology*. 13(3), 1–23.
- Hasibuan, I. A. (2020). Pengaruh Tingkat Pemahaman *e-Money* dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan *e-Money* (Studi Kasus Masyarakat Pemilik OVO di Medan)
- Karnadjaja, C. C., Tulipa, D., Sigit, R., & Lukito, H. (2017). Pengaruh Persepsi Risiko , Manfaat , dan Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Belanja Online melalui Kepercayaan dan Sikap pada Konsumen Zalora di Surabaya. 6(2).
- Kartika, A. (2018). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *e-Money* (Studi Pada Pengguna *Go-Pay* di Kota Malang).
- Kirana Adinda, M. A. F. R. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat Dan Persepsi Resiko Terhadap Keputusan Pembelian E-Wallet Pada Mahasiswa Di Kota Jambi. *MUQQADDIMAH: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi Dan Bisnis*, 1(4), 82–99.
- Kumala, D. C., Pranata, J. W., & Thio, S. (2020). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust, Dan Security Terhadap Minat Penggunaan Gopay Pada Generasi X Di Surabaya. *Jurnal Manajemen Perhotelan*, 6(1), 19–29.
- Latief, F., & Dirwan. (2020). Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemense*, 3(April), 16–30.
- Marchelina, D., & Pratiwi, R. (2018). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko dan Fitur Layanan terhadap Minat Penggunaan E-Money (Studi Kasus Pada Pengguna E-Money Kota Palembang). *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 1(1), 1–17.
- Mawaddah, N. (2019). Pengaruh Pemahaman dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan *e-Money*. (Studi Kantor Kementerian Agama Kota Palopo)
- Muksalmina. (2019). Faktor-fakor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Produk *e-Money* di Kalangan Mahasiswa FEBI UIN AR-RANIRY Banda Aceh
- Novitasari, C. (2023). *Pengertian Technology Acceptance Model (Tam) – Pelajarindo*. Pelajarindo.Com.
- Nurhaliza, S. L. (2016). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat, Resiko dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *e-Money* di Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta. 1–23.

- OCBC NISP, R. (2023). *Apa itu Cashless Society - Definisi, Kelebihan & Keuntungan*. OCBCNISP.
- Prasetya, H., & Putra, S. E. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Manfaat Dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Di Surabaya. *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis*, 17(2), 151–158.
- Qulub, A. S. (2019). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Resiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money (Studi Kasus Pada Masyarakat Kota Cirebon) SKRIPSI.
- Rizal, F. (2019). Sejarah Uang Digital Serta Pengertian E-Money dan E-Wallet.
- Sahari, A. H. (2021). Minat Penggunaan E-Wallet Dengan.
- Saraswati, A. N. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money di Kalangan Generasi Millennial (Studi pada Masyarakat Kecamatan Medan Baru).
- Tiyenni, S. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan *e-Money* dengan Minat Pengguna Sebagai Variabel Mediasi

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

Responden yang terhormat,

Perkenalkan saya Sepcaesy Maharani Putri mahasiswi Program Studi S1 Akuntansi STIE Surakarta sedang melakukan penelitian untuk keperluan Tugas Akhir yang berjudul **“PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, KEAMANAN, MANFAAT DAN RESIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN E-MONEY”**

Untuk menunjang kelancaran penelitian, saya mohon kesediaan dan kerelaan saudara/i untuk mengisi kuesioner dengan lengkap, objektif dan benar adanya agar kuesioner ini menghasilkan data yang valid dan akurat.

Adapun kriteria pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Mahasiswa/i aktif STIE Surakarta
2. Mahasiswa yang menggunakan *e-money*

Data yang diperoleh hanya akan digunakan sebagaimana mestinya yaitu hanya sebatas untuk penelitian dan dijamin kerahasiaan. Atas perhatian dan kesediaan saudara/i saya ucapkan terimakasih.

Hormat saya,

Sepcaesy Maharani Putri

Profil Responden

Nama :

Jenis Kelamin : a. Laki-laki b. Perempuan

Program Studi : a. Akuntansi b. Manajemen

Angkatan : a. 2018 b. 2019 c. 2020 d. 2021 e. 2022

Usia : a. 17-20 th b. 21-25 th c. <26 th

Petunjuk Pengisian

Setiap satu pertanyaan hanya ada satu jawaban responden cukup memberikan tanda pada kolom yang telah disediakan. Setiap angka akan mewakili pendapat responden dengan keterangan sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

4 = Sangat Setuju (SS)

Pertanyaan Kuesioner

1. Persepsi Kemudahan

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	<i>E-money</i> mudah digunakan				
2	Dengan menggunakan <i>e-money</i> pembayaran menjadi lebih cepat dan efektif				
3	<i>E-money</i> mudah dipahami				
4	Cara melihat dan mengisi saldo <i>e-money</i> sangat mudah sehingga tidak memerlukan banyak usaha				

2. Persepsi Keamanan

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Saya merasa aman bertransaksi menggunakan <i>e-money</i>				
2	Saya merasa penggunaan <i>e-money</i> dapat meminimalisir resiko hilangnya data pribadi				
3	Saldo <i>e-money</i> menurut saya tidak mudah untuk dicuri				
4	Saya percaya bahwa sistem keamanan <i>e-money</i> dapat menjaga data konsumen dengan baik				

3. Persepsi Manfaat

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Dengan <i>e-money</i> membantu individu bisa lebih produktif				
2	Pembayaran menggunakan <i>e-money</i> lebih efektif dan efisien daripada menggunakan uang tunai				
3	Dengan <i>e-money</i> individu menggunakan waktu lebih sedikit saat bertransaksi				
4	Fitur yang ditawarkan <i>e-money</i> sangat mudah sehingga membantu pengguna dalam bertransaksi				

4. Persepsi Resiko

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Gangguan teknik dalam pembayaran menggunakan e-money sangat besar				
2	Pembayaran menggunakan e-money memiliki keamanan yang rendah sehingga beresiko merugikan				
3	Saya merasa takut menggunakan e-money karena ancaman kejahatan siber				
4	E-money tidak menjamin data konsumen				

5. Minat Penggunaan

No	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
1	Saya berminat menggunakan e-money karena mudah dalam penggunaannya				
2	Saya berminat menggunakan e-money karena efektif dan efisien sehingga memberikan manfaat dimasa yang akan datang				
3	Saya berminat menggunakan e-money karena merasa aman saat menggunakannya				
4	Saya berminat menggunakan e-money karena memiliki tingkat resiko yang rendah				
5	Saya akan tetap menggunakan e-money dimasa yang akan datang				