

**PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN APLIKASI, PERILAKU
KONSUMSI, DAN LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP MINAT
PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK PADA MAHASISWA
JURUSAN PENDIDIKAN IPS UNILA**

(Skripsi)

Oleh

**ULYMA ANTI YESTI
NPM 1813031023**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN APLIKASI, PERILAKU KONSUMSI, DAN LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP MINAT PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK PADA MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN IPS UNILA

Oleh

ULYMA ANTI YESTI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan aplikasi, perilaku konsumsi, dan lingkungan sosial terhadap minat penggunaan uang elektronik pada mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Unila. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif verifikatif dengan pendekatan *ex post facto* dan *survey*. Populasi dalam penelitian ini Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung dengan jumlah 93 Mahasiswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Pengujian hipotesis secara parsial dilakukan melalui uji t dan secara simultan dilakukan dengan melalui uji F. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh baik secara parsial atau simultan antara kemudahan penggunaan aplikasi, perilaku konsumsi, dan lingkungan sosial terhadap minat penggunaan uang elektronik pada mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Unila. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh $F_{hitung} = 61,288$ dan $F_{tabel} = 2,71$ yang berarti bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan kadar determinasi sebesar 0,674 atau 67,4% dan sisanya 32,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata kunci: Kemudahan Penggunaan Aplikasi, Lingkungan Sosial, Perilaku Konsumsi, dan Minat Penggunaan Uang Elektronik

ABSTRACT

THE EFFECT OF EASE OF APPLICATION USE, CONSUMPTION BEHAVIOR, AND SOCIAL ENVIRONMENT ON STUDENTS' INTEREST IN USING ELECTRONIC MONEY UNILA IPS EDUCATION DEPARTMENT

By

ULYMA ANTI YESTI

This study aims to determine the effect of ease of use of applications, consumption behavior, and social environment on the interest in using electronic money in students of the Social Sciences Education Department of Unila. This study uses a descriptive verification method with an ex post facto and survey approach. The population in this study were students of the Social Sciences Education Department, FKIP, University of Lampung with a total of 93 students. The sampling technique in this study is non-probability sampling using purposive sampling technique. The partial hypothesis testing was carried out through the t test and simultaneously the F test. The results showed that there was a partial or simultaneous influence between the ease of use of the application, consumption behavior, and social environment on the interest in using electronic money in the Unila Social Sciences Education Department students. Based on the results of hypothesis testing, it is obtained that $F_{\text{count}} = 61.288$ and $F_{\text{table}} = 2.71$ which means that $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$ with a determination level of 0.674 or 67.4% and the remaining 32.6% is influenced by other variables not examined in this study.

Keywords: Ease of Use of Applications, Social Environment, Consumption Behavior, and Interest in Using Electronic Money

**PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN APLIKASI, PERILAKU
KONSUMSI, DAN LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP MINAT
PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK PADA MAHASISWA
JURUSAN PENDIDIKAN IPS UNILA**

Oleh

ULYMA ANTI YESTI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN APLIKASI, PERILAKU KONSUMSI, DAN LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP MINAT PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK PADA MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN IPS UNILA**

Nama Mahasiswa : **Ulyma Anti Yesti**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813031023**

Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**

Jurusan : **Pendidikan IPS**


Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

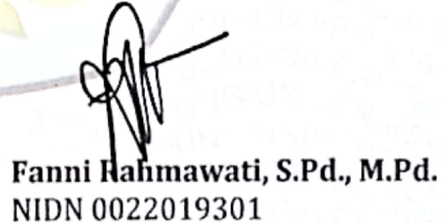


1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

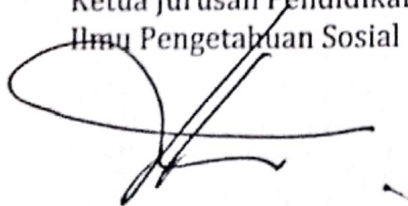
Pembimbing Pembantu


Drs. I Komang Winatha, M.Si.
NIP 196004171987111001


Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0022019301

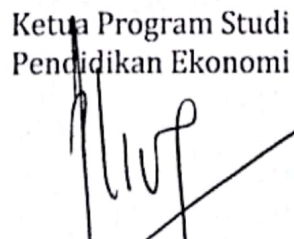
2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial



Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 196008261986031001

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi

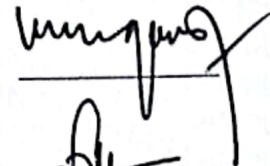


Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.
NIP 197708082006042001

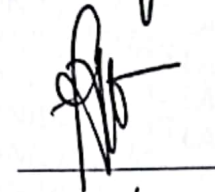
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

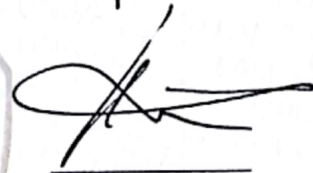
Ketua : Drs. I Komang Winatha, M.Si.



Sekretaris : Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd.



Penguji
Bukan Pembimbing : Drs. Tedi Rusman, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Agustus 2022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, TEKNOLOGI
DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMPUNG

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedung Meneng - Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulyma Anti Yesti
NPM : 1813031023
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 24 Agustus 2022



Ulyma Anti Yesti
1813031023

RIWAYAT HIDUP



Penulis Bernama Ulyma Anti Yesti dan biasa disapa dengan Uly. Penulis lahir pada tanggal 06 Maret 2000, yang merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Nasron dan Ibu Lidayati. Penulis berasal dari Cunggu, Kec. Batu Brak, Kab. Lampung Barat

Berikut Pendidikan formal yang ditempuh:

1. Sekolah Dasar (SD), SD Negeri Cunggu lulus pada tahun 2012.
2. Madrasah Tsanawiyah (MTs), MTs N 1 Lampung Barat lulus pada tahun 2015.
3. Sekolah Menengah Atas (SMA), SMA Negeri 1 Liwa lulus pada tahun 2018.
4. Pada tahun 2018 penulis diterima melalui jalur SBMPTN pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung.

Pada Tahun 2021 melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Way Mengaku, Kec. Balik Bukit, Kab. Lampung Barat dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 1 Liwa Kec. Balik Bukit, Kab. Lampung Barat. Penulis pernah aktif di organisasi kampus yakni Anggota Departemen Litbang dan Danus ASSETS Pendidikan Ekonomi FKIP UNILA Periode 2019-2020. Penulis mengikuti Program Kampus Merdeka yaitu Program Kampus Mengajar Batch 1 di SD Negeri 2 Kota Besi pada Tahun 2021 dan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) 2 di Perusahaan *Orbit Future Academy* pada Tahun 2022.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Wa Syukurillah Puji syukur kepada Allah SWT Yang telah memberikan kemudahan untuk segala urusan serta memberikan rahmat dan ridhonya sehingga penulis mempersembahkan karya kecil ini sebagai tanda dan kasih sayang kepada :

Kedua Orang Tuaku (Ayah dan Ibu)

Terimakasih atas rasa cinta, kasih sayang, semangat, didikan, kesabaran dan terutama doa-doa yang senantiasa selalu mengiringi perjalanan anak perempuan satu-satumu ini.

Kakak dan adik-adikku serta keluargaku

Terimakasih atas doa-doa dan dukungan kalian dalam memberi semangat serta rasa saling melengkapi.

Bapak Ibu Guru dan Dosen Pengajar

Terimakasih atas segala bimbingannya selama ini, Terimakasih pahlawan tanpa tanda jasa.

Sahabat-Sahabatku

Terimakasih sudah mendukungku serta mendoakan ku dan memberi semangat disaat masa suka maupun duka dan Terimakasih atas kebersamaannya

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

MOTTO

“Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus dari rahmat Allah melainkan orang-orang yang kafur.”

(QS Yusuf: 87)

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya.”

(QS Al-Baqarah: 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q S Al Insyirah: 5)

“Tidak ada jalan pintas menuju kesempurnaan.

Yang dibutuhkan hanyalah kerja keras.”

(BTS-Not Paradise-)

"Hanya karena mimpiku berbeda dari mimpimu, bukan berarti itu tidak penting."

(Meg March, *Little Women*)

“Bahwa kita adalah apa yang kita pikirkan.

Kita menjadi kuat jika berpikir begitu.”

(Vincenzo Cassano)

“Work Hard, Pray, and Get Your Success”

(Ulyma Anti Yesti)

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wata'ala atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi, Perilaku Konsumsi, dan Lingkungan Sosial Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Unila”. Shalawat serta salam senantiasa kita sanjungkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, semoga kita mendapat Syafaatnya kelak di yaumul akhir Aamiin Allahumma Aamiin. Penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari doa, motivasi, bimbingan, kritik, serta saran dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada:

1. Rektor, Wakil Rektor, segenap Pimpinan dan jajaran Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama FKIP Universitas Lampung.
4. Drs. Supriyadi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
5. Dr. Riswanti Rini, M.Si. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
6. Drs. Tedi Rusman, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung.
8. Drs I Komang Winatha, M.Si. selaku Pembimbing I sekaligus pembimbing akademik yang telah bersedia membimbing, memotivasi dan memberikan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi, semoga Allah senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada Bapak
9. Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi, semoga Allah senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada Ibu.

10. Drs. Tedi Rusman, M.Si. selaku pembahas yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyempurnaan skripsi ini. Terimakasih bapak atas semua saran dan arahnya, semoga Allah senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada bapak.
11. Terimakasih kepada semua Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Ekonomi yakni, Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., Drs. Nurdin, M.Si., Drs. Yon Rizal, M.Si., Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd., Suroto, S.Pd., M.Pd., Widya Hestingtyas, S.Pd., M.Pd., Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Dr. Atik Rusdiani, M.Pd.I.
12. Terimakasih kepada Bapak dan Ibu dosen serta staf dan karyawan Universitas Lampung yang telah membantu dalam mengurus segala persyaratan selama perkuliahan.
13. Terimakasih banyak kepada kedua orang tuaku ayah dan ibu atas doa-doa yang senantiasa mengiringi perjalanan anak perempuan satu-satunya, terimakasih banyak sudah mau membimbing, mendidik, dan memberikan yang terbaik untuk anak perempuannya. Terimakasih atas dukungan ayah dan Ibu hingga sampai saya Lulus tepat waktu dan membuat bangga ayah dan ibu, terimakasih atas kesabaran ayah dan ibu pengorbanan dan perjuangannya sampai saya lulus menjadi sarjana. Semoga ayah dan ibu selalu dalam lindungan Allah SWT diberikan rahmat dan keberkahan, diberikan umur yang Panjang dan Kesehatan. In Syaa Allah kelak saya bisa membanggakan ayah, ibu dan keluarga, semoga kita bisa berkumpul bersama lagi di surga-Nya Allah, Aamiin.
14. Terimakasih kepada Kakak (Tiya Sandofa) dan Adik-adikku (Eko Melindo N dan Eki Melindo N) dan keluarga-keluargaku terutama almarhumah nenek (Nurmala). Terimakasih atas segala rasa sayang sudah memberikan warna dalam persaudaraan ini, semoga kalian semua tumbuh menjadi anak yang sholih, sukses dunia akhirat membanggakan ayah dan ibu, semoga kita bisa berkumpul bersama lagi di surga-Nya Allah. Aamiin Allahumma Aamiin.
15. Teruntuk sahabat sejak zaman SMA dan sampai kapanpun (Ayu Pita Winarti) terimakasih sudah memberikan warna dalam persahabatan ini menjadi sangat lucu dan indah. Semoga kita bisa selalu bersama-sama memberikan suka

duka bersama, saling tolong menolong, dan selalu mendukung satu sama lain, tetap semangat untuk kita semua mencapai impian yang kita harapkan, semoga segera terwujud.

16. Partner-partner terbaikku di Kampus, sohib sejak jaman maba dan semoga until Jannah, Aamiin (Maria, Sela, Dhea, Dara, Muzakir, Angger, dan Salma), terimakasih banyak sudah menjadi sahabat terbaikku selama perkuliahan ini, kita yang dari zaman maba selalu bersama dalam suka dan duka, sampai sekarang di semester akhir kita masih selalu bersama dan saling menolong satu sama lain, kalian yang selalu mengerti kegupekan ku, kecerobohan ku, aku sangat berterima kasih, kalian sahabat yang sangat baik, semoga Allah kabulkan semua mimpi kita, dan kita akan bersama lagi nanti di Surga-Nya Allah, Aamiin.
17. Teman-Teman Pendidikan Ekonomi Angkatan 2018 kelas A dan B, teman-teman Angkatan sekaligus keluarga yang luar biasa terimakasih banyak sudah berjuang bersama-sama, melewati banyak rintangan dari jaman maba sampai sekarang, dan saling melengkapi satu sama lain. Terkhusus kelas B terimakasih banyak sudah menjadi teman kelas yang baik, teman sekelompok dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dosen, terimakasih banyak atas kebersamaannya dan semoga semua impian kita dapat terwujud, Aamiin.
18. Terimakasih banyak untuk semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung, semoga menjadi nilai ibadah untuk kalian semua yang telah membantu, Aamiin.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan keberkahan-Nya atas kebaikan-kebaikan untuk kita semua. Sepenuhnya disadari bahwa penulis dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, saran dan kritik yang membangun selalu diharapkan. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Bandar Lampung, 24 Agustus 2022

Penulis

Ulyma Anti Yesti

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	20
C. Pembatasan Masalah.....	20
D. Rumusan Masalah	21
E. Tujuan Penelitian	21
F. Manfaat Penelitian	22
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	23
II. TINJAUAN PUSTAKA	24
A. Tinjauan Pustaka	24
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	40
C. Grand Teori	48
D. Kerangka Pikir.....	52
E. Hipotesis	55
III. METODE	56
A. Jenis Penelitian	56
B. Sumber dan Metode Pengumpulan Data.....	58
1. Kuesioner atau Angket	59
2. Dokumentasi	59
C. Populasi dan Sampel.....	60
1. Populasi.....	60
2. Sampel	60

D. Variabel Penelitian	62
1. Variabel bebas (<i>Independent Variable</i>).....	63
2. Variabel terikat (<i>Dependent Variable</i>).....	64
E. Definisi Konseptual Variabel	64
F. Definisi Operasional Variabel.....	66
G. Uji Persyaratan Instrumen.....	68
1. Uji Validitas Instrumen.....	68
2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	72
H. Uji Persyaratan Analisis Data	76
1. Uji Normalitas	76
2. Uji Homogenitas	76
I. Uji Asumsi Klasik	77
1. Uji Linearitas.....	77
2. Uji Multikolinearitas	79
3. Uji Autokorelasi	79
4. Uji Heteroskedastisitas	80
J. Pengujian Hipotesis	82
1. Analisis Regresi Linier Sederhana.....	82
2. Analisis Regresi Multiple.....	83
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	85
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	85
1. Sejarah Singkat Berdirinya Jurusan IPS FKIP UNILA	85
2. Letak Geografis Jurusan Pendidikan IPS FKIP UNILA.....	86
B. Gambaran Umum Responden Penelitian	86
C. Deskripsi Data Penelitian	87
1. Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X1).....	87
2. Perilaku Konsumsi (X2).....	90
3. Lingkungan Sosial (X3)	92
4. Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y).....	94
D. Uji Persyaratan Statistik Parametrik.....	96
1. Uji Normalitas	96
2. Uji Homogenitas	98
E. Uji Asumsi Klasik.....	99
1. Uji Linearitas Regresi	99
2. Uji Multikolinearitas	101
3. Uji Autokorelasi.....	102
4. Uji Heteroskedastisitas.....	103
F. Pengujian Hipotesis.....	105
1. Pengujian Secara Parsial (Uji t).....	105
2. Pengujian Secara Simultan (Uji F)	109
G. Pembahasan.....	114

H. Implikasi Hasil Penelitian	128
I. Keterbatasan Penelitian	128
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	130
A. Simpulan	130
B. Saran	131
DAFTAR PUSTAKA.....	133
LAMPIRAN	142

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penerbit <i>E-money</i> Beserta Produknya.....	5
2. Hasil Kuesioner Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung	13
3. Hasil Kueisioner Pengaruh Perilaku Konsumsi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Pendidikan Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung	16
4. Hasil Kuisisioner Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Pendidikan Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung	18
5. Penelitian yang Relevan	41
6. Data Jumlah Mahasiswa Aktif Tingkat Strata 1 Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung Angkatan 2018-2021.....	60
7. Perhitungan Jumlah Sampel untuk setiap Angkatan di Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung	62
8. Definisi Operasional Variabel	66
9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X1)	70
10. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Perilaku Konsumsi (X2)	70
11. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Instrumen Variabel Lingkungan Sosial (X3)	71
12. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y)	71
13. Interpretasi Reliabilitas Instrumen	73
14. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X1)	73
15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel Perilaku Konsumsi (X2)	74
16. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel Lingkungan Sosial (X3)	75
17. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Minat Penggunaan Uangg Elektronik (Y)	75
18. Jumlah Responden Untuk Setiap Angkatan di Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung	86

19. Distribusi Frekuensi Variabel Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X_1)	88
20. Kategori Variabel Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X_1)	89
21. Distribusi Frekuensi Variabel Perilaku Konsumsi (X_2)	90
22. Kategori Variabel Perilaku Konsumsi (X_2)	91
23. Distribusi Frekuensi Variabel Lingkungan Sosial (X_3)	92
24. Kategori Variabel Lingkungan Sosial (X_3)	93
25. Distribusi Frekuensi Variabel Minat Penggunaa Uang Elektronik (Y)	95
26. Kategori Variabel Minat Penggunaa Uang Elektronik (Y)	96
27. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	97
28. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas	99
29. Rekapitulasi Hasil Uji Linearitas Regresi	100
30. Rekapitulasi Hasil Uji Multikolinearitas	101
31. Hasil Uji Autokorelasi	103
32. Rekapitulasi Hasil Uji Heteroskedastisitas	104
33. Uji Regresi Linear Sederhana dengan Menggunakan Nilai t	105
34. Rekapitulasi Koefisien <i>R Square</i>	106
35. Hasil Uji Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X_1), Perilaku Konsumsi (X_2), dan Lingkungan Sosial (X_3) Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y) Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Unila	110
36. Koefisien Regresi Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X_1), Perilaku Konsumsi (X_2), dan Lingkungan Sosial (X_3) Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y) Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Unila	110
37. ANOVA Uji Hipotesis Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X_1), Perilaku Konsumsi (X_2), dan Lingkungan Sosial (X_3) Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y) Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Unila	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Pengguna Uang Elektronik di Jurusan_ IPS FKIP Unila.....	5
2. Kategori Umur Jumlah Pengguna Uang Elektronik Pada Tahun 2018 Menurut Lembaga Survei Digital <i>Provetic</i>	10
3. Bagan Kerangka Pikir	54
4. Daftar Anava untuk Uji Linearitas Regresi	78
5. Grafik <i>P-Plot of Regression Standardized Residual</i>	98
6. Kurva Durbin-Watson.....	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keterangan Pra Penelitian	142
2. Surat Izin Penelitian	143
3. Surat Balasan Izin Penelitian	144
4. Indikator-indikator Variabel	145
5. Survei Pra Pendahuluan Pengguna <i>E-Money</i>	147
6. Kuesioner Penelitian Pendahuluan	149
7. Hasil Kuesioner Penelitian Pendahuluan	151
8. Kisi-Kisi Penelitian	152
9. Kuisisioner Penelitian	155
10. Uji Validitas	160
11. Uji Realibilitas	168
12. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian.....	169
13. Data Sampel Pengguna <i>E-Money</i>	172
14. Uji Persyaratan Data	175
15. Uji Asumsi Klasik	176
16. Uji Hipotesis	181
17. Foto Penelitian dengan Kuesioner <i>Online</i>	184
18. Penyebaran Link Kuisisioner <i>Online</i>	186

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia telah berada di era Revolusi Industri 4.0 yang menuntut adanya *Internet Of Things* yang artinya sebuah konsep yang bertujuan untuk memperluas manfaat dari konektivitas internet yang tersambung secara terus menerus, dan tidak menutup kemungkinan Indonesia menuju Era *Society 5.0*. Sehingga pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi akan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Salah satu ciri yang mencerminkan dampak perkembangan teknologi informasi merupakan penggunaan internet yang semakin pesat (Hasibuan et al., 2020).

Era *Internet Of Things* berdampak pada sistem pembayaran saat ini, seperti yang telah kita lihat perlahan-lahan bergeser dari pembayaran tunai ke pembayaran non tunai. Penggunaan dan pembayaran elektronik di negara lain seperti Malaysia, Singapura, Korea Selatan, dan lain-lain telah banyak ditemukan di perusahaan perbankan, penyedia layanan pembayar *Online*, dan pengembang perangkat lunak (Ming et al., 2016). Sistem pembayaran elektronik yang lebih dominan menawarkan kemudahan dan fleksibilitas kepada pelanggan yang ingin melakukan transaksi digital secara *Online* (Acheampong et al., 2017). Pembayaran non tunai dilakukan tanpa menggunakan uang sebagai alat pembayaran, melainkan dengan cara transfer antar bank atau intra bank melalui jaringan internal bank itu sendiri (Wasiaturrahma, dkk 2019). Sistem pembayaran non tunai merupakan salah satu pilar mendukung stabilitas sistem keuangan yang telah berkembang, yang awalnya hanya digunakan tunai, kini telah merambah ke pembayaran sistem digital (Hasan, dkk 2022:3).

Munculnya inovasi aplikasi keuangan ini juga mendukung transaksi nontunai yang berfungsi sebagai uang elektronik yang kini banyak digunakan di Indonesia seperti Link Aja, OVO, Gopay, DANA, E-Toll Card, Shopee Pay, Ayopop, Sakuku, Mandiri *Uang elektronik*, BRI Brizzi, BNI Tap Cash, BTN Blink, dan lain-lain. Selain itu, ada juga yang merupakan aplikasi *Mobile Social Banking* yang menyediakan layanan uang elektronik berbasis server dan layanan *Smart Behavior*. Inovasi keuangan ini memudahkan masyarakat dalam bertransaksi sehingga semakin banyak menggunakan sistem pembayaran nontunai akan memberikan manfaat bagi peningkatan efisiensi dan produktivitas keuangan. Hal ini tentunya akan mendorong kegiatan sektor riil yang meningkatkan nilai ekonomi dan kesejahteraan masyarakat pada umumnya.

Pernyataan tersebut didukung dalam penelitian Rukmana (2016), dikatakan bahwa munculnya reformasi keuangan, yaitu pembaharuan sistem pembayaran tunai menjadi pembayaran nontunai, merupakan terobosan dalam kemajuan teknologi yang semakin maju. Perkembangan sistem pembayaran menyebabkan peningkatan nilai transaksi yang dilakukan oleh masyarakat. Menurut Bank Indonesia (BI) mengakui era teknologi digital atau era revolusi industri 4.0 telah memberikan alternatif baru dalam transaksi pembayaran. Dulu masyarakat hanya mengetahui transaksi pembayaran menggunakan kartu ATM/debit, kini masyarakat juga mengenal transaksi pembayaran melalui uang elektronik, *Handphone*, pembayaran kode QR, dan RFID (*Radio Frequency Identification*).

Pertumbuhan industri *Internet Banking* ditunjukkan dengan penggunaan *Internet Banking*. Hadirnya sistem ini memberikan kemudahan bagi nasabah dalam mengelola dan menikmati kebutuhan transaksi banknya (Ronny, 2018). Disampaikan oleh Kepala Departemen Kebijakan Sistem Pembayaran BI (Bank Indonesia), Onny Widjanarko, banyaknya alternatif sistem pembayaran baru telah menggeser perilaku atau kebiasaan masyarakat dalam bertransaksi, terutama menggunakan uang tunai (Warta Ekonomi, 2018).

Sejak 2014, Bank Indonesia telah meluncurkan Gerakan Non Tunai (GNT) di Indonesia. Pemerintah cukup agresif dalam melakukan kegiatan untuk mencanangkan Gerakan Non Tunai ini, antara lain pembayaran transaksi pemerintah seperti pembayaran gaji, pajak, iuran, dan lain-lain. Selain itu, pemerintah juga telah meluncurkan pembayaran nontunai di sektor transportasi seperti jalan tol, kereta *Commuter Line*, bus Transjakarta, parkir dan lain-lain. Saat ini sebagian masyarakat sudah mengetahui tentang Revolusi Industri 4.0, meskipun mungkin hanya mengetahui dari sepintas membaca berita terkait evolusi/transformasi (Rumondang et al., 2019).

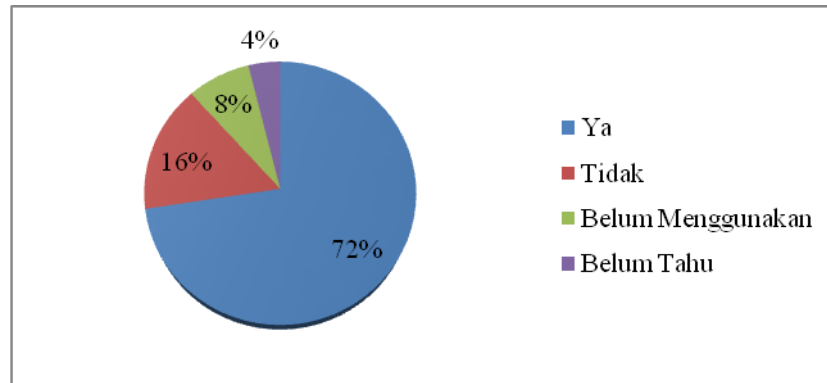
Menurut Pernyataan Lintang Sari (2017), mengatakan perkembangan nilai transaksi pembayaran nontunai mengalami peningkatan dari tahun ke tahun, terutama dengan dukungan perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup masyarakat. Hal ini mengakibatkan semakin banyaknya inovasi sistem pembayaran nontunai di Indonesia. Selain itu, kepraktisan merupakan faktor terpenting yang banyak dicari oleh masyarakat, yang pada akhirnya mendorong perbankan untuk terus melakukan inovasi produk perbankan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat.

Inovasi produk perbankan tersebut salah satunya merupakan uang elektronik, merupakan *Produk Stored Value* atau *Prepaid* dimana sejumlah uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang (Kurnianingsih dan Maharani, (2020:4). Uang elektronik didefinisikan sebagai produk yang memiliki nilai tersimpan atau prabayar, dimana sejumlah uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang. Uang elektronik juga merupakan alat pembayaran yang dapat digunakan untuk berbagai jenis pembayaran, tidak seperti kartu telepon yang tidak mempunyai fungsi yang lain (*Bank of International Settlement, 1996* dalam Kurnianingsih dan Maharani, (2020:4). Uang elektronik merupakan uang yang digunakan dalam transaksi elektronik . Transaksi ini melibatkan penggunaan jaringan internet seperti sistem penyimpanan digital (Khiong, dkk 2022:2).

Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 menjelaskan bahwa uang elektronik merupakan alat pembayaran yang berdasarkan nilai uang yang setor kepada penerbit, uang yang disimpan melalui *Server* atau *Chip*, yang dikelola penerbit sebagai simpanan. Instrumen uang elektronik memberi kemudahan bagi masyarakat sebagai pengguna karena masyarakat yang ingin bertransaksi dalam jumlah besar tidak perlu lagi membawa uang tunai secara langsung. Instrumen uang elektronik berpotensi menggeser peran uang tunai sebagai alat pembayaran bagi konsumen dan pedagang karena kemudahannya dalam melakukan transaksi.

Instrumen uang elektronik memiliki fungsi yang hampir sama dengan kartu debit dan kartu kredit yang diterbitkan bank, namun berbeda dengan kartu kredit dan kartu debit, uang elektronik tidak membutuhkan konfirmasi data atau *Personal Identification Number* (PIN) ketika digunakan untuk bertransaksi. Selain itu, uang elektronik tidak terhubung langsung dengan akun rekening nasabah di bank atau lembaga penerbit uang elektronik tersebut. Hal ini karena uang elektronik merupakan alat pembayaran yang dapat digunakan apabila pemegang uang elektronik menyetorkan sejumlah uang kepada penerbit. Jadi, nilai yang terdapat dalam uang elektronik sesuai dengan nilai uang yang disetor oleh pengguna, tidak terkait dengan rekening nasabah.

Oleh karena itu, dilaksanakanlah survei pendahuluan kepada pengguna layanan uang elektronik di Jurusan IPS FKIP Universitas Lampung. Berdasarkan survei tersebut sebanyak 50 responden Jurusan IPS FKIP Universitas Lampung diambil secara acak dan mayoritas dari mereka sudah menggunakan layanan uang elektronik seperti LinkAja, OVO, GoPay, dan ShopeePay, Dana dan lain-lain. Berikut persentase pengguna layanan uang elektronik pada mahasiswa Jurusan IPS FKIP Universitas Lampung:



Sumber: Data Survei Pendahuluan, 2021

Gambar 1. Pengguna Uang Elektronik di Jurusan IPS FKIP Unila.

Berdasarkan Gambar 1. dapat diketahui bahwa mahasiswa Jurusan IPS FKIP Universitas Lampung yang menggunakan layanan uang elektronik yaitu sebanyak 72 persen. Kemudian, sebanyak 16 persen responden tidak menggunakan layanan uang elektronik dan 8 persen responden belum tertarik menggunakan serta sisanya 4 persen responden belum tahu layanan uang elektronik. Dari data tersebut, meskipun uang elektronik telah banyak digunakan oleh mahasiswa karena memiliki banyak keunggulan inovasi dari uang konvensional, saat ini umumnya masyarakat terutama mahasiswa masih memilih bertransaksi secara manual dengan uang tunai karena manfaat dan kemudahan uang elektronik masih belum terlalu dirasakan secara umum. Hanya mahasiswa yang merasakan kemudahan dan manfaat atas layanan uang elektronik yang sudah menggunakannya, sedangkan mahasiswa yang belum mengerti dan belum memahami hal tersebut masih berpikir dua kali untuk berminat menggunakan layanan uang elektronik.

Hingga saat ini ada sebanyak 53 perusahaan yang memiliki otoritas resmi dari Bank Indonesia sebagai penerbit *e-money* yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah Penerbit E-Money Beserta Produknya

No.	Penerbit	Jenis Produk	
		Berbasis Internet	Berbasis Kartu
1.	PT Artajasa Pembayaran Elektronis	MYNT E-Money	-

Tabel 1. Lanjutan

2.	PT Bank Central Asia Tbk	Sakuku	Flazz
3.	PT Bank CIMB Niaga	Rekening Ponsel	-
4.	PT Bank DKI	Jakarta One (JakOne)	JakCard
5.	PT Bank Mandiri(Persero) Tbk	Mandiri e-Cash	Mandiri e-Money
6.	PT Bank Mega Tbk	Mega Virtual	Mega Cash
7.	PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk	UnikQu	TapCash
8.	PT Bank Nationalnobu	Nobu e-Money	Nobu e-Money
9.	PT Bank Permata	BBM Money	-
10.	PT Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk	T bank	Brizzi
11.	PT Finnet Indonesia	Finpay Money (d/h Mobile Cash)	-
12.	PT Indosat, Tbk	IMkas (d/h PayPro d/h Dompetku)	-
13.	PT Nusa Satu Inti Artha	DokuPay	-
14.	PT Skye Sab Indonesia	Skye Mobile Money	SkyeCard
15.	PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk	Flexy Cash	iVas Card
16.	PT Telekomunikasi Seluler	T-Cash	Tap Izy
17.	PT XL Axiata, Tbk	XL Tunai	-
18.	PT Smartfren Telecom Tbk	Uangku	-
19.	PT Dompot Anak Bangsa (d/h) PT MVCommerce Indonesia	GoPay	-
20.	PT Witami Tunai Mandiri	Truemoney	-
21.	PT Espay Debit Indonesia Koe	Dana (d/h Unik)	-

Tabel 1. Lanjutan

22.	PT Bank QNB Indonesia Tbk	Dooet	-
23.	PT BPD Sumsel Babel	-	BSB Cash
24.	PT Buana Media Teknologi	Gudang Voucher	-
25.	PT Bimasakti Multi Sinergi	Speed Cash	-
26.	PT Visionet Internasional	OVO Cash	-
27.	PT Inti Dunia Sukses	iSaku	-
28.	PT Veritra Sentosa Internasional	Paytren	-
29.	PT Solusi Pasti Indonesia	KasPro (formerly PayU)	-
30.	PT Bluepay Digital Internasional	Bluepay Cash	-
31.	PT Ezeelink Indonesia	Ezeelink	-
32.	PT E2Pay Global Utama	M-Bayar	-
33.	PT Cakra Ultima Sejahtera	DUWIT	-
34.	PT Airpay International Indonesia	SHOPEEPAY	-
35.	PT Bank Sinarmas Tbk	Simas E-Money	-
36.	PT Transaksi Artha Gemilang	OttoCash	-
37.	PT Fintek Karya Nusantara	LinkAja	-
38.	PT Max Interactives Technologies	Zipay	-
39.	PT Sarana Pactindo	PACCash	-
40.	PT Datacell Infomedia	PAYDIA	-
41.	PT Netzme Kreasi Indonesia	Netzme	-
42.	PT Bank BNI Syariah	Hasanahku	-
43.	PT MNC Teknologi Nusantara	Spinpay	-
44.	PT Kereta Commuter Indonesia	-	KMT
45.	PT Mass Rapid Transit	-	MTT
46.	PT Paprika Multi Media	Paprika	-
47.	PT Astra Digital Arta	AstraPay	-
48.	PT Bank OCBC NISP	One Wallet	-
49.	PT Rpay FinansialDigital Indonesia	Yourpay	-

Tabel 1. Lanjutan

50.	PT Visi Jaya Indonesia	Eidupay	-
51.	PT Bank Jabar dan Banten	DigiCash	-
52.	PT Jatelindo Perkasa Abadi	Fello	-
53.	PT Mitra Pembayaran Elektronik	Saldomu	-

Sumber: Data Diolah Penelitian, 2022.

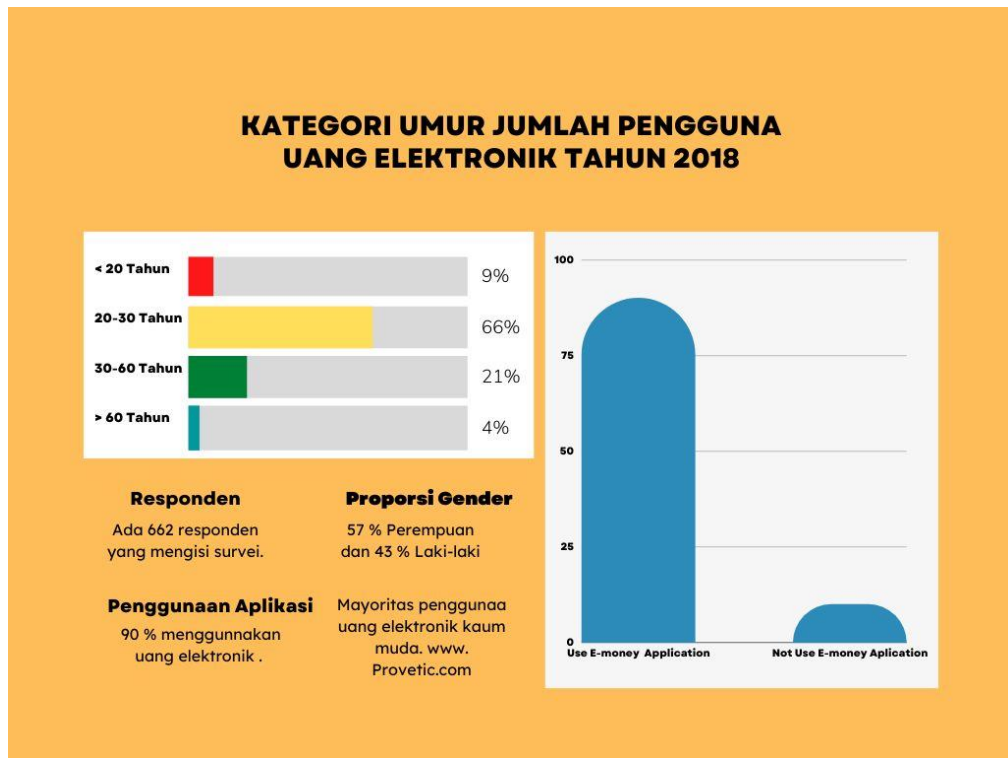
Menurut Fauzan dalam teknologi bisnis.com (2020), menyatakan pemanfaatan pembayaran digital (*Digital Payment*) oleh masyarakat Indonesia, sejauh ini masih belum optimal, lantaran masih didasari oleh insentif promosi. Penyedia jasa pembayaran non tunai yang menawarkan promo di berbagai *merchant* seperti di restoran, bioskop, tempat berbelanja dan tempat hiburan lainnya, berupa penawaran diskon, *Buy One Get One*, dan lain sebagainya, jika melakukan pembayaran menggunakan uang elektronik. *Head of Corporate Link Aja Putri Dianita Ruswaldi* mengatakan, kondisi itu menuntut para pelaku usaha pembayaran digital memperkuat proses edukasinya ke masyarakat. Menurutnya, masyarakat masih belum memahami secara maksimal kegunaan uang elektronik di sisi keamanan dan pengalaman pengguna.

Peningkatan transaksi dalam penggunaan uang elektronik meningkat setiap tahun, tetapi masih banyak masyarakat yang belum berminat menggunakan uang elektronik. Menurut Kotler dan Keller (2012:443), menyatakan bahwa minat merupakan sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, kemudian timbul ketertarikan untuk mencoba produk tersebut dan akhirnya timbul keinginan untuk membeli dan dapat memiliki produk tersebut. Menurut Sukma dan Dwijayanti (2022:431), seseorang yang belum memahami perkembangan teknologi akan berdampak pada kurangnya pengoperasian pembayaran elektronik yang dirasakan jauh lebih mudah menggunakan sistem pembayaran tunai.

Artinya, ini menunjukkan rendahnya minat seseorang menjadikan uang elektronik sebagai pilihan alat pembayaran. Menurut Mulyana, dkk (2022:22) rendahnya minat seseorang menggunakan uang elektronik disebabkan kurangnya pemahaman masyarakat tentang mekanisme pembayaran non tunai.

Menurut Ajzen dalam Wibowo, dkk (2015:443) menyatakan bahwa minat merupakan suatu keadaan dalam diri seseorang pada dimensi kemungkinan subyektif yang meliputi hubungan antara orang itu sendiri dengan beberapa tindakan. Jadi, berdasarkan pendapat tersebut minat penggunaan uang elektronik merupakan sesuatu perilaku yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk uang elektronik yang dilihatnya, kemudian timbul ketertarikan untuk mencoba atau tindakan tertentu terhadap produk uang elektronik tersebut dan akhirnya timbul keinginan untuk menggunakan produk uang elektronik tersebut. Diciptakannya aplikasi uang elektronik supaya dapat mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi. Dengan banyaknya aplikasi uang elektronik yang beredar, pastinya banyak faktor yang memengaruhi minat para pengguna dalam melakukan transaksi secara digital dengan menggunakan uang elektronik.

Menurut Librianty dalam Liputan6.com (2018), Jumlah pengguna uang elektronik di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun, mayoritas responden berasal dari kategori usia dewasa muda atau milenial, yaitu 66 persen mulai umur 20 sampai 30 tahun, dengan proporsi gender 57 persen perempuan dan sisanya laki-laki. Berdasarkan hasil survei, 90 persen responden menyatakan mereka menggunakan transaksi non-tunai dengan melalui aplikasi uang elektronik. Artinya, mayoritas pengguna uang elektronik merupakan kaum muda atau milenial. Berikut ini merupakan grafik Kategori Umur Jumlah Pengguna Uang Elektronik pada Tahun 2018 menurut Lembaga Survei Digital *Provetic* sebagai berikut:



Sumber: www.Liputan6.com 2022

Gambar 2. Kategori Umur Jumlah Pengguna Uang Elektronik Pada Tahun 2018 Menurut Lembaga Survei Digital *Provetic*.

Kini sistem pembayaran melalui aplikasi uang elektronik memiliki pengaruh dalam minat penggunaan uang elektronik masyarakat khususnya di era milenial yaitu pada kalangan mahasiswa, karena mahasiswa juga sama dengan masyarakat lainnya, mahasiswa termasuk pada golongan ditahap yang berkembang dimana usianya mulai dari 18 sampai dengan 25 tahun. Pada tahap perkembangan ini mahasiswa dapat digolongkan sebagai remaja akhir sampai dengan dewasa awal dilihat dari perkembangan mahasiswa itu sendiri (Yusuf dalam dalyah dan Patrikha, 2020:947). Lingkungan Kampus bisa dijadikan model pembentukan *Less Cash* masyarakat. Keberhasilan *Cash Society* di lingkungan kampus diharapkan dapat menjadi contoh dan dapat diterapkan di masyarakat lain. Bank Indonesia bekerja sama dengan perguruan tinggi untuk mensukseskan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Mahasiswa bukan hanya pengguna potensial tetapi juga potensial untuk menjadi salah satu agen perubahan /influencer dalam melakukan pembayaran tunai ke non-tunai (Nugroho, dkk 2018:16).

Lingkungan sosial mengalami perubahan yang sangat cepat dari waktu ke waktu salah satunya dalam bidang teknologi informasi. Perubahan pada teknologi informasi salah satunya terkait masalah adanya aplikasi uang elektronik yang digunakan masyarakat terkhusus mahasiswa sebagai mayoritas pengguna aplikasi uang elektronik. Transaksi yang dilakukan yang pada awalnya secara tunai mengalami perubahan menjadi transaksi yang dilakukan melalui aplikasi digital dan bisa dilakukan dimana saja tanpa harus melakukan transaksi secara langsung. Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS mempelajari berbagai rumpun ilmu sosial. Dengan demikian, mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS cenderung memperhatikan kemajuan teknologi dan perubahan pola gaya hidup masyarakat, sesuai dengan ilmu yang dipelajarinya selama diperkuliahan. Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS cenderung selalu mengikuti mode perkembangan zaman dan kritis terhadap kondisi sosial dan perubahan kebudayaan dalam hal transaksi keuangan. Sehingga, munculnya pembayaran non tunai sebagai inovasi transaksi keuangan secara digital dapat meningkatkan efisiensi dalam mengatur pola dan gaya hidup sosial ekonomi mahasiswa.

Menurut Suwandi dan Azis (2018:3105), penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan uang elektronik sudah banyak dilakukan, tetapi belum ada yang meneliti khusus konsumen mahasiswa. Mahasiswa merupakan segmen pasar yang potensial sebagai pengguna uang elektronik karena beberapa alasan. Pertama, mahasiswa saat ini adalah generasi milenial yang akrab dengan teknologi. Kedua, mahasiswa memiliki stok uang bulanan kiriman dari orangtua yang jumlahnya relatif besar. Ketiga, mobilitas mahasiswa yang memerlukan transportasi berbasis uang elektronik relatif tinggi (kereta api, bis umum, ojek/mobil *Online*). Keempat, banyak tempat perbelanjaan yang sering dikunjungi mahasiswa, menawarkan sistem pembayaran secara uang elektronik (seperti Indomart, Alfamart). Kelima, lingkungan kampus tempat mahasiswa belajar merupakan salah satu tempat yang memiliki kelengkapan prasarana dan sarana penggunaan uang elektronik .

Beberapa faktor-faktor yang memengaruhi mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS dalam menggunakan uang elektronik, seperti kemudahan dalam bertransaksi, perilaku konsumsi yang berbeda-beda pada setiap individu dan tidak menentu yang dirasakan oleh mahasiswa, serta lingkungan sosial. Hal tersebut, akan membuat mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS tertarik atau tidaknya menggunakan uang elektronik, tidak semua mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS berminat menggunakan uang elektronik, ada beberapa mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS belum mengetahui atau belum menggunakan uang elektronik sama sekali. Salah satu faktor yang memengaruhi minat Jurusan Pendidikan IPS dalam menggunakan uang elektronik merupakan kemudahan penggunaan. Banyak masyarakat khususnya mahasiswa yang mempertimbangkan penggunaan uang elektronik dikarenakan sistem transaksi yang rumit, dimana membutuhkan alat bantu tambahan dibandingkan dengan transaksi secara konvensional menggunakan uang tunai.

Menurut Romadloniyah dan Prayitno (2018:701), kemudahan penggunaan aplikasi merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa aplikasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Berarti keyakinan individu bahwa menggunakan aplikasi tidak akan merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar pada saat digunakan. Perusahaan dapat menerapkan strategi yang memudahkan konsumen dalam menggunakan uang elektronik sebagai alat transaksi sehingga masyarakat khususnya mahasiswa lebih sering menggunakan layanan uang elektronik. Berdasarkan Pra Penelitian terhadap 38 orang Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung pada Tahun 2021 yang merupakan pengguna uang elektronik. Berikut ini, disajikan data terkait pengaruh kemudahan penggunaan aplikasi terhadap minat penggunaan uang elektronik pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Unila.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung

No.	Pertanyaan	Hasil Kuisisioner		Total	Persentase	Total	
		Ya	Tidak				
1.	Menggunakan layanan uang elektronik mudah diterima di sebagian besar toko	20	18	38	53 %	47 %	100 %
2.	Aplikasi/sistem layanan uang elektronik mudah dipelajari, jelas, dan mudah dioperasikan	32	6	38	84 %	16 %	100 %
3.	Penggunaan aplikasi/sistem layanan uang elektronik secara jangka pendek membuat kita mahir dalam pengoperasiannya	30	8	38	78 %	22 %	100 %
4.	Aplikasi/sistem layanan uang elektronik bisa digunakan disemua tempat	15	23	38	39 %	61 %	100 %
5.	Aplikasi/sistem layanan uang elektronik bisa digunakan dalam semua transaksi ekonomi.	18	20	38	47 %	53 %	100 %

Sumber: Hasil Kuesioner Pra Penelitian 2021

Berdasarkan Tabel 2. dapat diketahui sebanyak 20 orang mahasiswa sebagai responden yaitu pengguna uang elektronik menyatakan menggunakan layanan uang elektronik mudah diterima di sebagian besar toko, dan sebanyak 18 orang mahasiswa sebagai responden yaitu pengguna uang elektronik menyatakan menggunakan layanan uang elektronik tidak mudah diterima di sebagian besar toko. Sebanyak 32 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan aplikasi/sistem layanan uang elektronik mudah dipelajari, jelas, dan mudah

dioperasikan, serta sebanyak 6 mahasiswa sebagai responden menyatakan aplikasi/sistem layanan uang elektronik tidak mudah dipelajari, tidak jelas, dan tidak mudah dioperasikan. Kemudian, sebanyak 30 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan penggunaan aplikasi/sistem layanan uang elektronik secara jangka pendek membuat kita mahir dalam pengoperasiannya, dan sebanyak 8 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan penggunaan aplikasi/sistem layanan uang elektronik secara jangka pendek tidak membuat kita mahir dalam pengoperasiannya. Sebanyak 15 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan aplikasi/sistem layanan uang elektronik bisa digunakan disemua tempat, dan sebanyak 23 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan aplikasi/sistem layanan uang elektronik tidak bisa digunakan disemua tempat. Sebanyak 18 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan aplikasi/sistem layanan uang elektronik bisa digunakan dalam semua transaksi ekonomi, dan sebanyak 20 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan bahwa aplikasi/sistem layanan uang elektronik tidak bisa digunakan dalam semua transaksi ekonomi.

Berdasarkan data yang telah disajikan menggambarkan kemudahan penggunaan aplikasi terhadap minat penggunaan uang elektronik masih terdapat mahasiswa yang belum atau tidak berniat/berkeinginan menggunakan layanan uang elektronik, alasannya karena layanan uang elektronik belum bisa digunakan untuk setiap transaksi ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan, karena belum semua transaksi ekonomi bisa memakai uang elektronik, karena uang elektronik baru bisa dipakai di *Merchant* atau toko/swalayan yang bekerja sama dengan penerbit uang elektronik serta uang elektronik belum bisa memenuhi semua kebutuhan masyarakat.

Selain faktor kemudahan penggunaan, faktor perilaku konsumsi juga memengaruhi minat seseorang dalam menggunakan uang elektronik. Uang elektronik merupakan alat pembayaran nontunai, dimana uang yang dipunya konsumen disetorkan terlebih dahulu oleh pemegang aplikasi uang elektronik kepada pihak penerbit, dan disimpan di suatu media secara elektronik serta

dapat dipindahkan guna transaksi pembayaran. Dengan banyaknya aplikasi uang elektronik yang beredar membuat para pengguna mempunyai perilaku konsumsi yang berbeda-beda dalam melakukan transaksi secara digital. Seseorang akan membeli jenis kebutuhannya untuk waktu tertentu berdasarkan nilai belanja yang dikeluarkan untuk pengeluaran konsumsi. Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS juga sama dengan masyarakat lainnya, mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS juga melakukan kegiatan konsumsi supaya terpenuhinya kebutuhan. Hal ini, yang membuat kegiatan konsumsi pada mahasiswa berbeda-beda. Besarnya konsumsi mahasiswa dapat memengaruhi perilaku konsumsi dalam waktu jangka panjang. Selain itu, mahasiswa dapat mengatur kebutuhannya dalam berkonsumsi dan pendapatan yang bersumber dari orang tua ataupun penghasilan yang diperoleh dari bekerja, sehingga pada kegiatan ekonomi mahasiswa terkadang mempunyai sikap konsumsi yang tidak rasional.

Perilaku konsumsi pada setiap orang pasti berbeda dengan perilaku konsumsi orang lain. Hal ini, disebabkan perilaku konsumsi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal disini berasal dari diri konsumen sendiri, seperti selera konsumen, pendapatan setiap konsumen, kebiasaan yang dilakukan konsumen, serta motivasi. Sedangkan faktor eksternal kebalikan dari faktor internal yaitu berasal dari lingkungan sekitar konsumen atau berasal dari diri luar konsumen itu sendiri, seperti kebudayaan lingkungan sekitar, harga produk, status sosial, mode barang ataupun barang pengganti.

Menurut Ramadani (2016: 2), adanya pola perilaku konsumsi yang berbeda-beda membuat pengguna aplikasi uang elektronik yang ada semakin banyak dan berkembang. Semakin banyak pengguna uang elektronik di kalangan masyarakat khususnya mahasiswa dipengaruhi oleh perilaku konsumsi mahasiswa karena dengan adanya uang elektronik membuat transaksi menjadi lebih efisien dan lebih mudah dalam membelanjakan uangnya untuk kegiatan ekonomi. Kesimpulannya bahwa perilaku konsumsi mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS yang berbeda-beda dapat memengaruhi minat seseorang dalam

menggunakan uang elektronik. Perilaku konsumsi terbagi menjadi dua yaitu perilaku konsumsi rasional dan irasional, dimana keduanya memengaruhi dalam penggunaan uang elektronik. Berikut ini disajikan data terkait pengaruh perilaku konsumsi terhadap minat penggunaan uang elektronik pada mahasiswa Pendidikan Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung.

Tabel 3. Hasil Kuesioner Pengaruh Perilaku Konsumsi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Pendidikan Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung

No.	Pertanyaan	Hasil Kuisisioner		Total	Persentase		Total
		Ya	Tidak				
1.	Menggunakan aplikasi/sistem layanan uang elektronik karena mampu memberikan kegunaan optimal	31	7	38	81 %	19 %	100 %
2.	Menggunakan aplikasi/sistem layanan uang elektronik karena layanan tersebut merupakan sebuah kebutuhan	31	7	38	81 %	19 %	100 %
3.	Menggunakan aplikasi/sistem layanan uang elektronik karena iklan/promosinya	24	14	38	63 %	37 %	100 %
4.	Menggunakan aplikasi/sistem layanan uang elektronik saat obral/diskon	32	6	38	84 %	16 %	100 %
5.	Menggunakan aplikasi/sistem layanan uang elektronik hanya untuk memperoleh keuntungan/ bonus dari layanan tersebut	31	7	38	81 %	19 %	100 %

Sumber: Hasil Kuesioner Pra Penelitian 2021

Berdasarkan Tabel 3. dapat diketahui sebanyak 31 orang mahasiswa sebagai responden yaitu pengguna uang elektronik menyatakan menggunakan uang elektronik karena aplikasi/sistem layanan uang elektronik mampu memberikan kegunaan optimal, dan sebanyak 7 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan bahwa menggunakan uang elektronik tidak memberikan kegunaan optimal saat pemakaian produk layanan uang elektronik tersebut. Sebanyak 31 mahasiswa sebagai responden menyatakan menggunakan uang elektronik karena aplikasi/sistem layanan uang elektronik benar-benar dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, dan sebanyak 7 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan bahwa penggunaan uang elektronik tidak benar-benar dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebanyak 24 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan bahwa menggunakan uang elektronik hanya karena tertarik dengan iklan dan promosinya, serta sebanyak 14 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan bahwa menggunakan uang elektronik bukan karena tertarik dengan iklan dan promosinya. Sebanyak 32 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan menggunakan uang elektronik hanya karena obral atau diskon dari layanan uang elektronik, dan sebanyak 6 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan menggunakan uang elektronik bukan karena obral atau diskon dari layanan uang elektronik. Sebanyak 31 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan menggunakan uang elektronik hanya karena untuk memperoleh bonus dari layanan uang elektronik, dan sebanyak 7 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan menggunakan uang elektronik bukan untuk memperoleh bonus dari layanan uang elektronik.

Berdasarkan, data yang telah disajikan menggambarkan perilaku konsumsi terhadap minat penggunaan uang elektronik. Terdapat mahasiswa yang menggunakan uang elektronik karena perilaku konsumsi, baik itu perilaku konsumsi secara rasional maupun irasional. Hal ini terbukti dengan adanya mahasiswa yang menggunakan uang elektronik karena tertarik dengan iklannya, dan ada sebagian mahasiswa yang menggunakan uang elektronik karena obral/diskon atau untuk memperoleh bonus dari layanan uang elektronik, serta terdapat mahasiswa yang tetap berpikir rasional menggunakan uang elektronik karena merupakan sebuah kebutuhan, kemudian memanfaatkan

kegunaan dari uang elektronik secara optimal. Faktor lainnya yang memengaruhi minat penggunaan uang elektronik merupakan lingkungan sosial. Pengaruh lingkungan sosial mencerminkan pendapat dari seorang teman pengguna teknologi, kerabat, atau atasan untuk menggunakan teknologi. *Social Influence* (pengaruh lingkungan sosial) merupakan keadaan sewaktu seseorang butuh mendengarkan pendapat orang lain untuk meyakinkan dirinya ketika menggunakan sistem baru.

Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Suwandi dan Azis, (2018:3109) bahwa variabel lingkungan sosial memiliki pengaruh terhadap *Intention To Use Electronic Payment System* pada uang elektronik. Hal ini menyatakan bahwa orang-orang penting seperti keluarga, saudara, atau teman merekomendasikan, menggunakan, dan mendukung dalam menggunakan pembayaran uang elektronik serta memengaruhi minat konsumen untuk menggunakan sistem pembayaran uang elektronik yang berarti bahwa mayoritas responden akan terpengaruh oleh dampak dari hubungan penting, seperti hubungan dengan orang tua, dan teman-teman, serta mereka akan menjadi lebih cenderung untuk menggunakan teknologi ketika orang-orang di sekitar mereka mulai menggunakannya. Berikut ini, disajikan data terkait pengaruh lingkungan sosial terhadap minat penggunaan uang elektronik pada Mahasiswa Pendidikan Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung.

Tabel 4. Hasil Kuisiioner Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Pendidikan Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung.

No.	Pertanyaan	Hasil Kuisiioner		Total	Persentase	Total
		Ya	Tidak			
1.	Teman-teman atau rekan anda merekomendasikan anda menggunakan uang elektronik	26	12	38	68 %	32 % 100 %

Tabel 4. Lanjutan

2. Keluarga anda menganjurkan anda untuk menggunakan uang elektronik	17	21	38	45 %	55 %	100 %
3. Beranggapan bahwa orang-orang yang ada di lingkungan sekitar yang menggunakan uang elektronik memiliki prestise lebih tinggi dibandingkan mereka yang tidak menggunakan	27	11	38	72 %	28 %	100 %

Sumber: Hasil Kueisioner Pra penelitian 2021

Berdasarkan Tabel 4. dapat diketahui sebanyak 26 orang mahasiswa sebagai responden yaitu pengguna uang elektronik menyatakan menggunakan uang elektronik karena teman-teman atau rekan-rekan mendukung, dan menganjurkan untuk menggunakan uang elektronik, serta sebanyak 12 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan bahwa teman-teman atau rekan-rekan tidak mendukung, dan menganjurkan untuk menggunakan uang elektronik. Sebanyak 17 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan menggunakan uang elektronik karena keluarga menganjurkan menggunakan uang elektronik, dan sebanyak 21 orang mahasiswa sebagai responden menyatakan bahwa keluarga tidak menganjurkan untuk menggunakan uang elektronik. Sebanyak 27 orang mahasiswa sebagai responden beranggapan bahwa orang-orang yang ada di lingkungan sekitar yang menggunakan uang elektronik memiliki prestise lebih tinggi dibandingkan mereka yang tidak menggunakan uang elektronik, dan sebanyak 11 orang mahasiswa sebagai responden beranggapan bahwa orang-orang yang ada di lingkungan sekitar yang menggunakan uang elektronik tidak memiliki prestise lebih tinggi dibandingkan mereka yang tidak menggunakan uang elektronik.

Berdasarkan uraian tersebut, menjadi penting untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi keinginan konsumen untuk menggunakan uang elektronik sebagai alat pembayaran. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi, Perilaku Konsumsi, dan Lingkungan Sosial Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Unila”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Terdapat mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS yang belum mengetahui, belum menggunakan, dan tidak pernah menggunakan uang elektronik sebelumnya.
2. Aplikasi/sistem layanan uang elektronik tidak bisa digunakan di semua tempat, hanya *merchant*/toko yang bekerja sama dengan penerbit uang elektronik.
3. Aplikasi/sistem layanan uang elektronik tidak bisa digunakan dalam semua transaksi ekonomi, uang elektronik belum bisa memenuhi semua kebutuhan masyarakat.
4. Banyak mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS yang cenderung menggunakan uang elektronik karena perilaku konsumsi irasional.
5. *Social Influence* (pengaruh lingkungan sosial) pada penggunaan uang elektronik cenderung tinggi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X_1), Perilaku Konsumsi (X_2), dan Lingkungan Sosial (X_3), terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y) pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Unila.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut, maka masalah yang dapat dirumuskan merupakan sebagai berikut:

- a. Apakah ada Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung ?
- b. Apakah ada Pengaruh Perilaku Konsumsi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung ?
- c. Apakah ada Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung ?
- d. Apakah ada Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi, Perilaku Konsumsi, dan Lingkungan Sosial Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini merupakan sebagai berikut:

- a. Mengetahui Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung.
- b. Mengetahui Pengaruh Perilaku Konsumsi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung
- c. Mengetahui Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung

- d. Mengetahui Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi, Perilaku Konsumsi, dan Lingkungan Sosial Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka mendukung teori yang berkaitan dengan hubungan Kemudahan Penggunaan Aplikasi, Perilaku Konsumsi, dan Lingkungan Sosial Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memperluas pengetahuan di bidang ekonomi yang terkait dengan hubungan Kemudahan Penggunaan Aplikasi, Perilaku Konsumsi, dan Lingkungan Sosial Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Mahasiswa:

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dan bermanfaat untuk mahasiswa menjadi bahan informasi dan masukan terhadap perkembangan minat mahasiswa dalam menggunakan uang elektronik.
 - b. Bagi peneliti:

Diharapkan dapat dijadikan referensi dan pertimbangan dalam melakukan penelitian yang akan datang mengenai masalah pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi,, Perilaku Konsumsi, dan Lingkungan Sosial Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik.
 - c. Bagi Program Studi Pendidikan Ekonomi:

Penelitian ini diharapkan sebagai tambahan sumber referensi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi yang meneliti tentang pengaruh kemudahan penggunaan aplikasi, perilaku konsumsi, lingkungan sosial, terhadap minat penggunaan uang elektronik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini merupakan sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian merupakan Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X1), Perilaku Konsumsi (X2), Lingkungan Sosial (X3), dan Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y).

2. Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini merupakan Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung yang menggunakan layanan uang elektronik.

3. Tempat Penelitian.

Tempat penelitian ini merupakan Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung.

4. Waktu Penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2021/2022.

5. Disiplin Ilmu

Penelitian ini menggunakan disiplin ilmu Ekonomi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Uang

Sedikit orang yang memahami pentingnya uang ketika mereka membelanjakannya untuk transaksi sehari-hari. Di setiap sendi kehidupan uang dibutuhkan sebagai alat transaksi, dan untuk mendapatkan sesuatu. Seiring perkembangan uang yang semakin pesat, definisi uang memengaruhi jenis-jenis uang yang masuk dalam definisi tersebut.

Menurut Mulyani dalam Dandu, (2019:455), mendefinisikan uang sebagai sesuatu yang secara umum diterima dalam pembayaran barang dan jasa atau pembayaran atas utang. Tetapi definisi ini masih sangat sederhana. diperlukan definisi yang lebih kompleks dan lebih luas.

Sedangkan menurut Mankiw (dalam Dandu, 2019:455), uang merupakan persediaan aset yang dapat dengan segera digunakan untuk melakukan transaksi. Menurut Manullang (dalam Dandu, 2019:455), definisi uang merupakan segala sesuatu yang umum diterima sebagai alat penukar dan sebagai alat pengukur nilai, yang pada waktu bersamaan bertindak sebagai alat penimbun kekayaan.

Dengan demikian, segala sesuatu yang sudah memenuhi definisi tersebut sudah dianggap uang, baik itu terbuat dari logam, kertas, atau benda lainnya yang sudah diterima oleh masyarakat sebagai alat penukar, pengukur nilai, dan sebagai alat penimbun kekayaan. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat diketahui, pengertian uang merupakan sebuah alat pembayaran yang diterima secara umum untuk segala macam transaksi baik barang atau jasa atau uang merupakan segala sesuatu yang diterima secara umum sebagai alat tukar dan sebagai ukuran nilai dan pada saat yang sama berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan kekayaan.

2. Fungsi Uang

Masyarakat umum mengenal fungsi uang hanya sebatas alat tukar. Namun, pada kenyataannya terdapat beberapa fungsi uang yang tidak diketahui secara teoritis oleh masyarakat. Uang memiliki fungsi sebagai alat transaksi dalam kehidupan. Beberapa ahli juga menyebutkan fungsi uang sebagai alat pembayaran bagi pembelian barang dan jasa serta kekayaan berharga lainnya serta untuk pembayaran utang.

Menurut Dandu (2019:455), uang merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari denyut kehidupan ekonomi masyarakat. Stabilitas ekonomi dan pertumbuhan ekonomi suatu Negara ditentukan oleh sejauh mana peranan uang dalam perekonomian oleh masyarakat dan otoritas moneter.

Menurut Yuliadi, (2014:4) definisi uang bisa dibagi dalam dua pengertian, yaitu definisi uang menurut hukum (*Law*) dan definisi uang menurut fungsi. Definisi uang menurut hukum yaitu sesuatu yang ditetapkan oleh undang-undang sebagai uang dan sah untuk alat transaksi perdagangan.

Sedangkan, definisi uang menurut fungsi, yaitu sesuatu yang secara umum dapat diterima dalam transaksi perdagangan serta untuk pembayaran hutang-piutang.

Menurut Yuliadi, (2014:4) fungsi uang dalam perekonomian merupakan sebagai alat untuk memenuhi bermacam-macam kebutuhan hidup, uang mempunyai beberapa fungsi. Fungsi-fungsi uang dapat digolongkan dalam fungsi asli dan fungsi turunan. Uang dikenal mempunyai empat fungsi, dua diantaranya merupakan fungsi yang sangat mendasar, sedangkan dua lainnya merupakan fungsi tambahan.

a) Alat penyimpan nilai/daya beli (*Store Of Value*)

Terkait dengan sifat manusia sebagai pengumpul kekayaan. Pemegangan uang merupakan salah satu cara untuk menyimpan kekayaan. Kekayaan tersebut bisa dipegang dalam bentuk-bentuk lain seperti tanah, kerbau, berlian, emas, saham, mobil dan sebagainya. Syarat utama untuk ini merupakan bahwa uang harus bisa menyimpan daya beli atau nilai.

b) Satuan hitung (*Unit of Account*)

Sebagai satuan hitung, uang juga mempermudah tukar- menukar. Dua barang yang secara fisik sangat berbeda, seperti misalnya kereta api dan apel, bisa menjadi seragam apabila masing-masing dinyatakan dalam bentuk uang.

c) Ukuran untuk pembayaran masa depan (*Standard For Deferred Payment*)

Sebagai ukuran bagi pembayaran masa depan, uang terkait dengan transaksi pinjam-meminjam atau transaksi kredit, artinya barang sekarang dibayar nanti atau uang sekarang dibayar dengan uang nanti. Dalam hubungan ini, uang merupakan salah satu cara menghitung pembayaran masa depan tersebut.

d) Ukuran untuk pembayaran masa depan (*Standard For Deferred Payment*)

Sebagai ukuran bagi pembayaran masa depan, uang terkait dengan transaksi pinjam-meminjam atau transaksi kredit, artinya barang sekarang dibayar nanti atau uang sekarang dibayar dengan uang nanti. Dalam hubungan ini, uang merupakan salah satu cara menghitung pembayaran masa depan tersebut.

Dengan demikian, dari beberapa pendapat tersebut dapat diketahui bahwa fungsi uang dalam perekonomian merupakan sebagai alat untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup, uang memiliki beberapa fungsi. Fungsi uang dapat diklasifikasikan menjadi fungsi asal, dan fungsi turunan. Fungsi asal merupakan sebagai alat tukar dan satuan hitung. Sedangkan fungsi turunan

meliputi standar atau ukuran pembayaran yang ditanggihkan, sarana penyimpanan kekayaan dan sarana pemindahan kekayaan.

3. Uang Elektronik

Uang elektronik merupakan salah satu barang yang menjadi wajib dibawa pergi kemanapun, sebab dinilai lebih modern dan juga lebih ringkas. Alasannya, karena kemudahan dan juga bentuknya yang tidak menghabiskan terlalu banyak tempat. Saat ini sudah banyak orang yang mulai beralih menggunakan uang elektronik.

Uang elektronik merupakan produk nilai tersimpan atau prabayar dimana uang disimpan dalam media elektronik yang dimiliki oleh seseorang (Nuwaga dan Brighton, 2014:11).

Uang elektronik merupakan alat pembayaran elektronik yang diperoleh dengan menyetorkan sejumlah uang kepada penerbit, baik secara langsung, melalui agen penerbit, atau dengan mendebet rekening di bank, dan nilai uang dimasukkan ke dalam nilai uang dalam media uang elektronik (Purwanto et al., 2021:2).

Yang dinyatakan dalam Rupiah, yang kemudian uang tersebut dapat digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dengan cara langsung menurunkan nilai uang di media uang elektronik (Gunawan et al., 2019:3).

Uang elektronik diharapkan dapat menjadi proses pembayaran yang cepat dengan biaya yang relatif lebih murah, karena nilai uang yang disimpan oleh instrumen ini dapat ditempatkan pada media tertentu yang dapat

diakses dengan cepat secara *off-line*, aman dan murah (Paellorisky dan Solikin, 2019:12).

Menurut Peraturan Bank Indonesia NOMOR: 11/12/PBI/2009, Uang Elektronik merupakan alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- 1) Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.
- 2) Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau *Chip*.
- 3) Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
- 4) Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan. (Sumber:www.bi.go.id).

Uang elektronik (*Electronic Money*) di Indonesia menurut Peraturan Bank Indonesia No. 16/8/PBI/2014 berdasarkan pencatatannya memiliki 2 jenis yaitu *Registered* dan *Unregistered*. Uang elektronik (*Electronic Money*) *Registered* merupakan uang elektronik yang data identitas pemegangnya terdaftar dan tercatat pada penerbit. Uang elektronik *Unregistered* merupakan uang elektronik yang data identitas pemegangnya tidak terdaftar dan tidak tercatat pada penerbit. Berdasarkan pencatatannya uang elektronik (*Electronic Money*) berbeda maka fasilitas yang ditawarkan berbeda pula. Menurut peraturan Bank Indonesia No. 16/8/PBI/2014 tentang perubahan atas peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009 Tentang uang elektronik perbedaan tersebut yaitu pada transfer dana dan tarik tunai. Di dalam *Electronic Money Registered* memiliki fasilitas transfer dana dan tarik tunai, sedangkan *Electronic Money Unregistered* tidak memiliki kedua fasilitas tersebut.

Uang elektronik merupakan uang yang digunakan dalam transaksi internet dengan cara elektronik (Adiyati dalam Khairi dan Gunawan, 2019:25).

Dengan adanya uang elektronik dalam sistem pembayaran di Indonesia, dapat mengoptimalkan daya beli masyarakat dan berpengaruh pada peningkatan perekonomian Negara (Abidin, 2015).

Walaupun masih dalam tahap pengembangan, kelebihan, dan manfaat yang ditawarkan oleh uang elektronik jika dibandingkan alat pembayaran menggunakan kartu. Untuk saat ini, penggunaan uang elektronik masih

terbatas pada transaksi dengan nominal yang masih kecil. Terdapat dua jenis uang elektronik yaitu berbasis aplikasi (*Server Based*) dan berbasis kartu (*Card Based*).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa uang elektronik merupakan alat pembayaran elektronik yang diperoleh dengan terlebih dahulu menyetorkan sejumlah uang tertentu kepada penerbit, secara langsung atau melalui agen penerbit, atau dengan mendebet rekening bank, dan nilai uang dicatat dalam nilai uang dalam sarana uang elektronik, yang dinyatakan dalam satuan rupiah yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran secara langsung mengurangi nilai uang pada uang elektronik.

4. Kelemahan dan Kelebihan Uang elektronik

Maraknya penggunaan uang elektronik bahkan bagi seorang yang baru “*melek*” terhadap uang elektronik, tentunya harus mencermati bagaimana kelebihan dan kekurangan dari penggunaan sistem pembayaran melalui uang elektronik ini.

Menurut Aryanugraha (dalam Dandu, 2019:458) menyebutkan kekurangan menggunakan uang elektronik yaitu:

1. Sulitnya mengecek saldo menjadi kekurangan menggunakan uang elektronik. Sehingga, saat melakukan pembayaran bisa jadi konsumen tidak mengetahui saldonya habis. Contohnya, saat membayar di gerbang tol, pengendara terpaksa meminta bantuan petugas karena tak mengetahui saldonya habis. Akibatnya, terjadi hambatan saat transaksi.
2. Belum banyaknya *Merchant* yang menyediakan fasilitas uang elektronik di Indonesia. Ini membuat seseorang yang memiliki uang elektronik alias *Uang elektronik* menjadi tidak maksimal menggunakan kartunya. Bahkan untuk beberapa *Merchant*, misalnya perusahaan taksi yang sudah menggunakan uang elektronik, terkadang supirnya menyembunyikan alat ini. Alasannya, mereka tidak bisa mendapat uang lebih. Berbeda jika dibayar tunai, ada kelebihan uang yang bisa mereka terima.
3. Selain itu, kekurangan menggunakan uang elektronik merupakan kalau kartunya hilang, uangnya pun ikut hilang. Beda dengan ATM yang saat hilang masih bisa diblokir rekeningnya dan uang pun masih utuh. Sedangkan *Uang elektronik* tidak bisa diblokir dan tidak

bisa diklaim. Tapi, orang yang menemukan kartu tersebut bisa memakainya karena tidak memakai PIN.

4. Tak dilengkapi dengan pin dan di dalam kartu tak tertera nama pemilik, melainkan hanya data saldo. Sehingga mudah tertukar atau hilang dengan prosedur pengembalian yang sulit.

Sedangkan kelebihan menggunakan uang elektronik antara lain:

1. Uang elektronik memudahkan dan mempercepat transaksi. Misalnya, saat antri di gerbang tol atau naik Transjakarta. Pembayaran di gerbang tol cenderung lebih cepat karena masih jarang yang menggunakan uang elektronik ini sehingga terhindar dari masalah antri.
2. Uang elektronik sangat fleksibel dan tidak perlu membawa uang tunai. Bahkan lebih mudah mengontrol pengeluaran karena dana. Ini bisa menjadi pos untuk transportasi atau makan yang sudah dijatahkan.
3. Uang elektronik juga sangat berguna bagi pengguna yang konsumtif dan malas mencatat pengeluaran. Ketika dana tersebut memang sudah saatnya habis, tinggal diisi lagi sesuai *Budget*. Sehingga pengeluarannya terkontrol, tidak asal menggesek kartu saja.
4. Selain itu, uang elektronik juga efektif diberikan pada sopir atau asisten rumah tangga, untuk keperluan membeli bensin, parkir, belanja di supermarket dan sebagainya, karena mempermudah pengontrolan.

Seiring dengan populernya uang elektronik ini, masyarakat juga harus mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan uang elektronik sebagai pengganti uang tunai ini. Berikut beberapa hal yang harus diperhatikan. Ada beberapa kelebihan uang elektronik, dibanding uang fisik. Pertama, dapat melakukan berbagai transaksi tanpa membawa banyak uang fisik. Kedua, dapat melakukan transaksi lebih cepat karena tinggal mengurangi nilai di uang elektronik sesuai dengan nilai transaksi, tak perlu menghitung berlembar uang. Ketiga, uang elektronik lainnya merupakan waktu yang diperlukan menyelesaikan transaksi jauh lebih singkat dibandingkan transaksi dengan kartu debit, kartu kredit atau ATM.

Sebab, pemakaian uang elektronik tak memerlukan otorisasi *On-line*, tanda tangan atau memasukkan kode PIN. Dengan transaksi *Off-line* biaya dapat dikurangi. Dan juga *Electronic Value* dapat diisi ulang kedalam kartu uang elektronik melalui berbagai sarana yang disediakan oleh *Issuer*.

Namun, ada juga kekurangan uang elektronik. Pertama, belum semua transaksi bisa memakai uang elektronik karena uang elektronik baru bisa dipakai di *merchant* yang bekerja sama dengan penerbit. Kedua, risiko seluruh uang hilang ketika pengguna kehilangan kartu atau piranti yang dipakai menyimpan uang elektronik.

Perkembangan uang elektronik bukan disebabkan oleh Bank Indonesia, namun disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mengendalikan pasar untuk menggunakan uang elektronik tersebut. Uang elektronik menjadi salah satu alternatif pembayaran dalam segmen mikro seperti: pembayaran tol atau tiket. Uang elektronik menawarkan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi. Namun demikian, untuk mencapai itu uang elektronik 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 uang elektronik. Proses pembayaran dilakukan dengan menempelkan kartu uang elektronik pada alat scan yang disediakan, tanpa melalui proses otorisasi baik berupa PIN (*Personal Identification Number*) atau proses otorisasi transaksi lainnya. Apabila pengguna kehilangan kartu uang elektronik tersebut dicuri, atau kejadian lain yang menyebabkan kepemilikan kartu uang elektronik beralih dari kita ke pihak orang lain, maka kartu uang elektronik tersebut tetap dapat dipergunakan oleh orang lain itu. Sehubungan dengan ini, pihak yang kehilangan kartu uang elektronik tidak dapat melakukan upaya lain untuk memperjuangkan haknya. Pemilik kartu tidak dapat melakukan blokir atas kartu uang elektronik yang tercuri tersebut. Di samping itu telah dinyatakan dalam perjanjian pembuatan kartu uang elektronik antara bank/*Issuer* dengan pengguna bahwa risiko kehilangan kartu uang elektronik merupakan risiko pengguna.

Kelemahan kedua dari sistem pembayaran uang elektronik ini merupakan isu interoperabilitasnya. Interoperabilitas merupakan kapabilitas dari suatu produk atau sistem yang antar mukanya diungkapkan sepenuhnya untuk berinteraksi dan berfungsi dengan produk atau sistem lain, kini, atau di masa mendatang, tanpa batasan akses atau implementasi. Dengan demikian, jika dikaitkan dengan uang elektronik, permasalahan interoperabilitas yang dihadapi merupakan setiap instrumen uang elektronik yang dikeluarkan oleh salah satu penerbit tidak bisa digunakan untuk pembayaran di *Merchant* penerbit lainnya. Contoh, sederhananya merupakan kartu uang elektronik yang dikeluarkan oleh Bank BRI tidak bisa melakukan transaksi di *Flazz Reader* milik BCA. Permasalahan seperti ini terjadi akibat tidak adanya standarisasi pada *Microprocessor Chip*, alat pembaca, aplikasi, dan/atau frekuensi radio yang dipergunakan untuk mentransmisi data moneter dari kartu uang elektronik ke *Operator Network* pada setiap produk uang elektronik yang ada di Indonesia saat ini.

5. Minat Penggunaan Uang Elektronik

Kata “*Minat*” seringkali terdengar oleh telinga kita dalam kehidupan sehari-hari. Sederhananya, minat merupakan rasa suka terhadap sesuatu. Seseorang yang tidak berminat mengerjakan sesuatu maka akan sulit mengerjakannya dengan senang hati. Mereka akan mengerjakannya dengan begitu saja hingga selesai. Berbeda ketika mengerjakan hal yang diminati, maka hatipun akan gembira ketika melakukannya. Selain itu, hasilnya juga pasti lebih baik karena dikerjakan dengan sepenuh hati.

Minat penggunaan merupakan kesukaan (kecenderungan hati) kepada sesuatu, perhatian, dan keinginan (Poerwadarmata dalam Kurnianingsih dan Maharani, 2020:5).

Minat penggunaan merupakan pendorong yang menyebabkan seseorang menyebabkan seseorang memberi perhatian terhadap orang, sesuatu, maupun aktivitas-aktivitas tertentu (Kills dalam Kurnianingsih dan Maharani,2020:5).

Menurut, Kotler dan Keller (2012:5) minat merupakan sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, kemudian timbul ketertarikan untuk mencoba produk tersebut dan akhirnya timbul keinginan untuk membeli dan dapat memiliki produk tersebut.

Menurut Utami dan Kusumawati, (2017:32) minat sebagai aspek kejiwaan bukan hanya mewarnai perilaku seseorang untuk melakukan aktifitas yang menyebabkan seseorang merasa tertarik kepada sesuatu.

Sedangkan, menurut Priambodo dan Prabawani (2016:3) minat digambarkan sebagai situasi seseorang sebelum melakukan tindakan yang dapat dijadikan dasar untuk memprediksi perilaku atau tindakan.

Oleh karena itu, berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat diketahui bahwa minat penggunaan merupakan sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihat atau digunakan, kemudian timbul minat untuk mencoba produk, dan akhirnya timbul keinginan untuk memiliki atau menggunakan produk tersebut. Sedangkan yang dimaksud dengan minat penggunaan uang elektronik merupakan sesuatu yang timbul setelah melihat, mencoba, dan menggunakan uang elektronik dan selanjutnya timbul rasa ingin memiliki dan mencoba uang elektronik dan berlanjut di masa yang akan datang.

6. Indikator Minat Penggunaan Uang Elektronik

Indikator minat menggunakan uang elektronik menurut Ari, (2013:271) terdiri dari:

1. Niat untuk menggunakan
2. Kecenderungan untuk menggunakan
3. Prediksi untuk melanjutkan penggunaan di masa depan
4. Niat untuk menggunakan di masa depan

7. Kemudahan Penggunaan Aplikasi

Sun dan Zhang (dalam Romadloniyah dan Prayitno, 2018:701) mengidentifikasi dimensi dari Kemudahan Penggunaan Aplikasi yaitu, *Ease To Learn* (mudah untuk dipelajari), *Ease To Use* (mudah digunakan), *Clear And Understandable* (jelas dan mudah dimengerti), dan *Become Skillful* (menjadi terampil). Kemudahan penggunaan aplikasi merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa aplikasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya.

Kemudahan penggunaan aplikasi berarti keyakinan individu bahwa menggunakan aplikasi tidak akan merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar pada saat digunakan (Widyana dalam Kurnianingsih dan Maharani, 2020:5).

Kemudahan penggunaan aplikasi berarti keyakinan individu bahwa menggunakan aplikasi tidak akan merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar saat digunakan (Amit *et al.*, dalam Kurnianingsih dan Maharani, (2020:5).

Sedangkan, menurut Mathieson (dalam Dandu, 2019:461) kemudahan penggunaan aplikasi diartikan sebagai kepercayaan individu dimana jika mereka menggunakan aplikasi tertentu maka akan bebas dari upaya.

Jadi, apabila seseorang percaya bahwa suatu aplikasi itu mudah untuk digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya. Sehingga variabel kemudahan penggunaan aplikasi ini memberikan indikasi bahwa suatu

aplikasi dibuat bukan untuk mempersulit pemakainya, namun justru suatu aplikasi dibuat dengan tujuan memberikan kemudahan penggunaan aplikasi bagi pemakainya. Dengan demikian, berdasarkan beberapa pendapat tersebut diketahui bahwa seseorang yang menggunakan suatu aplikasi uang elektronik, akan bekerja lebih mudah jika dibandingkan dengan seseorang yang bekerja secara manual. Kemudahan penggunaan aplikasi uang elektronik ini juga merupakan suatu keyakinan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa yakin bahwa aplikasi uang elektronik mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa yakin bahwa aplikasi uang elektronik sulit digunakan maka dia tidak akan menggunakannya. Sehingga kesimpulannya, kemudahan penggunaan aplikasi dapat diartikan sebagai suatu keyakinan tentang proses pengambilan keputusan tentang tingkat kesulitan.

8. Indikator Kemudahan Penggunaan Aplikasi

Indikator kemudahan penggunaan aplikasi menurut Budyastuti, (2020:93) terdiri dari:

1. Mudah untuk cara mempelajari penggunaan sistem pembayaran non tunai
2. Tidak mengeluarkan banyak tenaga
3. Sangat mudah untuk mencapai tujuan akhir
4. Operasi sistem yang mudah sesuai keinginan pengguna
5. Secara keseluruhan pembayaran non tunai sangat mudah diterapkan

9. Perilaku Konsumsi

Teori perilaku konsumsi merupakan studi yang mempelajari tentang tindakan seseorang terhadap sesuatu sebuah produk, jasa, *Brand*, atau perusahaan. Proses pengambilan keputusan untuk menghabiskan uang, waktu, dan tenaga seorang pelanggan juga menjadi bagian dari studi tersebut. Penjelasan mengenai pola perilaku konsumsi tindakan seorang konsumen ini juga memiliki definisi tersendiri dari para ahli.

Teori konsumsi menurut Engel (dalam Kurnianingsih dan Maharani, 2020:250) menyatakan bahwa saat pendapatan meningkat, proporsi pendapatan yang dihabiskan untuk membeli makanan berkurang, bahkan jika pengeluaran aktual untuk makanan meningkat. Hal ini berarti hukum

engel menyatakan bahwa tingkat kesejahteraan dikatakan membaik bila perbandingan pengeluaran untuk konsumsi makanan cenderung semakin menurun, dan sebaliknya pengeluaran untuk non-makanan semakin meningkat. Adanya pergeseran permintaan konsumsi tersebut dikarenakan beberapa faktor seperti:

- a. Tingkat pendapatan perkapita (*Per capita Income*) masyarakat
- b. Cita rasa atau selera (*Taste*) konsumen terhadap barang itu
- c. Harga barang lain (*Prices Of Related Goods*), terutama barang pelengkap (*Complementary Goods*) dan barang pengganti (*Substitution Goods*)
- d. Harapan atau perkiraan konsumen (*Consumer Expectation*) terhadap harga barang yang bersangkutan.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku konsumsi merupakan tindakan-tindakan nyata individu atau organisasi yang dipengaruhi berbagai aspek internal dan eksternal guna mengarahkan mereka dalam memilih dan mengkonsumsi barang atau jasa yang diinginkan.

Menurut Purnama, (2012:21) perilaku konsumsi mempelajari dimana suatu kondisi macam apa dan bagaimana kebiasaan seseorang dalam membeli atau menggunakan produk tertentu dengan merek tertentu.

Nugroho (2015: 2) menyebutkan bahwa perilaku konsumsi merupakan tindakan yang langsung terlibat dalam mendapatkan, mengkonsumsi, dan menghabiskan produk atau jasa, termasuk proses keputusan yang mendahului dan menyusuli tindakan ini.

Menurut Adiyanti dan Pudjihadjo (2014:5), dalam mengenal konsumen diperlukan pemahaman mengenai perilaku konsumsi yang merupakan perwujudan seluruh aktivitas jiwa manusia itu sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut mengenai pengertian perilaku konsumsi, dapat disimpulkan bahwa konsumsi merupakan kegiatan seseorang individu, kelompok, atau organisasi untuk menggunakan barang

dan jasa untuk memenuhi kebutuhan manusia itu sendiri. Sedangkan, yang dimaksud dengan perilaku konsumsi merupakan studi tentang bagaimana individu, kelompok, dan organisasi dan proses dilakukan untuk memilih, mengamankan, menggunakan, dan menyesuaikan produk, layanan, pengalaman atau ide untuk memenuhi kebutuhan mereka dan dampaknya terhadap konsumen dan masyarakat.

10. Indikator Perilaku Konsumsi

Indikator perilaku konsumsi menurut Kusniawati, M. (2016:3) terdiri dari:

a. Perilaku konsumsi secara rasional

Perilaku konsumsi secara rasional adalah perilaku konsumen yang didasari atas pertimbangan rasional (nalar) dalam memutuskan untuk mengkonsumsi suatu produk. Suatu pembelian dapat dikatakan rasional bila dasar pertimbangannya adalah:

1. Produk tersebut mampu memberikan kegunaan optimal bagi konsumen (*optimum utility*)

Suatu konsumsi dapat dikatakan rasional bila dalam memenuhi barang atau jasa, benar-benar dapat memenuhi kebutuhan kita. Semakin lama jangka waktu pemuasannya maka akan semakin baik.

2. Produk tersebut benar-benar dibutuhkan konsumen.

Butuh tidaknya kita akan barang atau jasa tersebut dapat dilihat dari posisi barang tersebut dalam skala prioritas kita. Bila kamu menggunakan barang atau jasa yang ada di posisi paling atas dalam skala prioritas, berarti kamu telah melakukan tindakan konsumsi yang rasional.

3. Mutu produk terjamin

4. Harga terjangkau dan sesuai dengan kemampuan konsumen.

Suatu konsumsi dapat dikategorikan sebagai rasional, bila ada kesesuaian antara harga yang harus kamu bayar dan uang yang kamu miliki.

b. Perilaku konsumsi secara tidak rasional

Perilaku konsumsi secara tidak rasional adalah sebuah tindakan dalam konsumsi dapat dikatakan tidak rasional bila seorang konsumen memutuskan menggunakan barang atau jasa tanpa pertimbangan baik. Misalnya:

1. Menggunakan produk hanya karna tertarik dengan iklannya.

Membeli barang atau jasa hanya karna tertarik dengan iklannya yaitu Banyak iklan yang menipu atau menyembunyikan informasi. Kalau kamu memperhatikan sebuah iklan dan keesokan harinya kamu menggunakan barang atau jasa hanya karena barang atau jasa itu kelihatan bagus di iklan, berarti kamu termasuk konsumen yang irrasional, apalagi kalau kamu

tidak memperhatikan kualitasnya, setelah menggunakan kamu dapat menyesal.

2. Tertarik menggunakan produk hanya karena mereknya yang terkenal.

Banyak orang yang menganggap kalau mereka punya barang atau jasa merek tertentu mereka akan dianggap hebat. Namun kalau kamu menggunakan barang atau jasa hanya karena mereknya atau tanpa meneliti dan membandingkan kualitasnya dengan produk lain, maka perilakumu dapat dikatakan tidak rasional.

3. Menggunakan produk hanya karena obral atau untuk memperoleh bonus.
4. Konsumsi hanya untuk pamer atau gengsi, bukan karena kebutuhan akan produk tersebut.

11. Lingkungan Sosial

Manusia sebagai makhluk sosial senantiasa memerlukan pertolongan maupun kerjasama dengan pribadi lain. Dalam kehidupan sehari-hari, insan membentuk pengelompokan sosial, yang didalamnya terjalin interaksi sosial pribadi dengan pribadi lainnya, dari misal interaksi sosial terjalin lintas melahirkan sebuah lingkungan sosial. Lingkungan sosial merupakan interaksi diantara masyarakat dengan lingkungan yang juga terdiri dari makhluk sosial atau manusia. Lingkungan sosial inilah yang kemudian membentuk suatu sistem pergaulan yang memiliki peranan besar di dalam membentuk sebuah kepribadian seseorang, dan kemudian terjadilah sebuah interaksi diantara orang atau juga masyarakat dengan lingkungannya baru.

Pengaruh lingkungan sosial (*Social Influence*) yaitu sejauh mana individu mempersepsikan kepentingan yang diyakini oleh orang lain memengaruhinya untuk menggunakan sistem yang baru. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengaruh lingkungan sosial merupakan faktor pendukung yang kuat dalam menjelaskan varians niat perilaku dalam menerima suatu sistem pembayaran berbasis digital. Kesiediaan individu untuk menggunakan suatu sistem dipengaruhi oleh opini orang-orang disekitarnya (Al-Okaily *et al.*, 2020).

Pengaruh lingkungan sosial (*Social Influence*) didefinisikan sebagai derajat yang seorang individu merasakan bahwa orang lain percaya ia harus menggunakan sistem baru (Oye *et al.*, 2014).

Menurut Suwandi dan Azis, (2018: 3109) variabel lingkungan sosial memiliki pengaruh terhadap *Intention To Use Electronic Payment System* pada uang elektronik. Hal ini menyatakan bahwa orang-orang penting seperti keluarga, saudara, atau teman merekomendasikan, menggunakan, dan mendukung dalam menggunakan pembayaran uang elektronik memengaruhi minat konsumen untuk menggunakan sistem pembayaran uang elektronik yang berarti bahwa mayoritas responden akan terpengaruh oleh dampak dari hubungan penting, seperti hubungan dengan orang tua dan teman-teman, dan bahwa mereka akan menjadi lebih cenderung untuk menggunakan teknologi ketika orang-orang di sekitar mereka mulai menggunakannya.

Menurut Sangadji dkk., (2013:25-26) *Social Influence* atau pengaruh lingkungan sosial, termasuk kedalam *Major Influence In Consumer Decision Process*. Minat Penggunaan juga akan dipengaruhi oleh masyarakat atau faktor sosial yang melingkarinya. Pengaruh lingkungan sosial akan menjadi bahan pertimbangan konsumen dalam menentukan minat beli dan keputusan untuk membeli produk.

Menurut Khatimah dan Abdullah, (2019:4), pengaruh lingkungan sosial mencerminkan lingkungan sosial dalam hal pendapat dan pandangan pengguna. Dalam penerimaan teknologi, pengguna sering dipengaruhi oleh keputusan pengguna lain. Mereka memiliki kebiasaan positif untuk mengontrol melalui teknologi yang diadopsi, sebelumnya sudah banyak yang membahasnya.

Hal ini didukung oleh penelitian lain sebelumnya yang menemukan bahwa kebiasaan dan pengaruh lingkungan sosial menjadi variabel penting dalam konteks sistem informasi (Woisetschläger *et al.*, dalam Khatimah dan Abdullah, 2019:4). Kebiasaan dapat menjadi frekuensi tinggi dalam perilaku sebagai respons otomatis terhadap konteks (Limayem *et al.*, dalam Khatimah dan Abdullah, 2019:4). Oleh karena itu, kelompok sosial atau individu yang telah berbagi pengalaman, dapat menjadi kebiasaan (Quan-Haase dan Young, dalam Khatimah dan Abdullah, (2019:4).

Dengan demikian, berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat diketahui bahwa pengaruh lingkungan sosial didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang memandang orang-orang di sekitarnya sebagai keluarga atau teman yang mengundang orang tersebut untuk memanfaatkan sistem baru. Menetapkan bahwa orang-orang penting seperti keluarga, kerabat atau

teman merekomendasikan, menggunakan, dan mendukung pembayaran dengan uang elektronik, memengaruhi minat konsumen dalam penggunaan sistem pembayaran uang elektronik, yang berarti bahwa mayoritas dari menggunakan sistem pembayaran uang elektronik begitu orang-orang di sekitar mereka mulai menggunakannya.

12. Indikator Lingkungan Sosial

Indikator Lingkungan Sosial menurut Sangadji dkk, (2013:25) terdiri dari:

- a. *Rules* atau peraturan dalam kelompok sosial konsumen atau calon pembeli tersebut.

Orang berpartisipasi dalam banyak kelompok sepanjang hidupnya. Kedudukan orang tersebut di masing-masing kelompok dapat ditentukan berdasarkan peran dan status. Peran meliputi kegiatan yang diharapkan akan dilakukan oleh seseorang. Masing-masing peran menghasilkan status. Orang-orang memilih produk yang dapat mengkomunikasikan peran dan status mereka di masyarakat.

- b. *Family* atau pengaruh keluarga dari konsumen.

Keluarga merupakan organisasi pembelian konsumen yang paling penting dalam masyarakat dan para anggota keluarga menjadi kelompok acuan primer yang paling berpengaruh

- c. *Reference Group* atau kelompok yang menjadi panutan dan referensi dari konsumen.

Kelompok Acuan, semua kelompok yang memiliki pengaruh langsung (tatap muka) atau tidak langsung terhadap sikap atau perilaku orang tersebut. Kelompok acuan memengaruhi seseorang dalam 3 hal yaitu kelompok acuan membuat seseorang menjalani perilaku dan gaya hidup baru, memengaruhi perilaku dan konsep pribadi seseorang, dan kelompok acuan menuntut orang untuk mengikuti kebiasaan kelompok sehingga dapat memengaruhi pilihan seseorang akan produk dan merek aktual.

- d. *Culture* atau kelas sosial dan budaya yang dianut oleh konsumen dan calon pembeli.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan hasil penelitian terdahulu yang relevan dijadikan sebagai acuan dalam penelitian. Peneliti memilih penelitian yang berkaitan serta relevansi dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Dengan demikian berikut merupakan penelitian yang relevan didapat peneliti sebagai rujukan pendukung, pelengkap, serta pembanding dalam penyusunan penelitian ini.

Tabel 5. Penelitian Yang Relevan

No.	Penulis	Judul	Hasil
1.	Heny Kurnianingsih dan Trisna Maharani (2020)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan, dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Uang elektronik Di Jawa Tengah	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, fitur layanan dan kepercayaan memiliki positif pada minat dalam menggunakan Uang elektronik dengan memperoleh persamaan regresi $Y = 2,081 + 0,093 X1 + 0,170 X2 + 0,135 X3 + 0,506 X4$. Variabel Kemudahan Penggunaan memiliki pengaruh positif terhadap minat penggunaan Uang elektronik.</p> <p>Persamaan : Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis merupakan pada variabel X2 (Kemudahan Penggunaan) dan Y (Minat Penggunaan Uang Elektronik)</p> <p>Perbedaan : Perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel X1 (Persepsi Manfaat), X3 (Fitur Layanan), dan X4 (Kepercayaan)</p>
2.	Sulistyo Seti Utami dan Berlianingsih Kusumawati (2017)	Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Penggunaan Uang elektronik (Studi pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta)	<p>Hasil penelitian menunjukkan nilai Sig. variabel kegunaan (X1) $0,526 > 0,05$ sehingga H1 ditolak, kegunaan Uang elektronik tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan Uang elektronik. Hal ini bisa dipahami bahwa besar kecilnya kegunaan Uang elektronik tidak memengaruhi mahasiswa menggunakan Uang elektronik karena kegunaan Uang elektronik sama dengan uang cash/uang tunai (fungsinya sama). Nilai Sig. variabel</p>

Tabel 5. Lanjutan

			<p>kemudahan (X2) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H2 diterima kemudahan Uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan Uang elektronik. Semakin mudah Uang elektronik digunakan maka semakin tinggi minat mahasiswa menggunakannya. Nilai Sig. Keamanan (X3) sebesar $0,036 < 0,05$ sehingga H3 diterima, keamanan Uang elektronik berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan Uang elektronik. Semakin tinggi keamanan Uang elektronik maka minat mahasiswa dalam menggunakan Uang elektronik semakin tinggi.</p> <p>Persamaan : Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis merupakan pada variabel X2 (Kemudahan Penggunaan) dan Y (Minat menggunakan Uang elektronik).</p> <p>Perbedaan : Perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel X1 (Kegunaan) dan X3 (Keamanan)</p>
3.	Arsita Ika Adiyanti (2014)	Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang elektronik (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas	<p>Hasil analisis untuk model ini menunjukkan bahwa Pendapatan,Manfaat,Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan Uang elektronik.</p> <p>Persamaan : Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis merupakan pada variabel X3 (Kemudahan Penggunaan Aplikasi dan Y (Minat menggunakan uang</p>

Tabel 5. Lanjutan

		Brawijaya)	elektronik)
			<p>Perbedaan :</p> <p>Perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel X1 (Pendapatan), X2 (Manfaat), X4 (Daya Tarik Promosi), dan X5 (Kepercayaan).</p>
4.	Laila Ramadani (2016)	Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa	Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan kartu debit terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa Ekonomi Pembangunan Universitas Negeri Malang angkatan 2014. Hal ini dikarenakan penggunaan kartu debit yang semakin tinggi akan meningkatkan pengeluaran konsumsi mahasiswa. Hal ini disebabkan karena secara psikologis seseorang akan lebih mudah mengeluarkan uang dalam bentuk nontunai dibanding tunai. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan uang elektronik (<i>Uang elektronik</i>) terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa Ekonomi Pembangunan Universitas Negeri Malang angkatan 2014. Hal ini dikarenakan kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan dalam uang elektronik (<i>Uang elektronik</i>) sehingga penggunaan uang elektronik semakin meningkat dikalangan mahasiswa. Semakin tinggi penggunaan uang elektronik (<i>Uang elektronik</i>) maka semakin tinggi pula pengeluaran konsumsi mahasiswa.

Tabel 5. Lanjutan

			<p>Persamaan : Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis merupakan pada variabel X2 dan Y</p> <p>Perbedaan : Perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel X1 (Penggunaan Kartu Debit).</p>
5.	Aneke Nurdian Dwi Sari, Zaini Abdul Malik, dan Yayat Rahmat Hidayat (2020)	Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (<i>Uang elektronik</i>) terhadap Perilaku Konsumen	<p>Hasil penelitian menunjukkan penggunaan uang elektronik (<i>Uang elektronik</i>) berpengaruh terhadap perilaku konsumen dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ nilai t hitung sebesar $4,704 > t$ tabel sebesar $2,006$ dan hasil nilai F hitung sebesar $22,127 > F$ tabel $4,02$ dengan angka signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka variabel uang elektronik mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel perilaku konsumen sebesar $28,1\%$ sedangkan sisanya $71,9\%$ dipengaruhi oleh faktor lain.</p> <p>Persamaan : Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis merupakan pada variabel X dan Y</p> <p>Perbedaan : Perbedaan pada penelitian ini terletak pada penggunaan variabel bebas dan variabel terikatnya</p>
6.	Rofiqoh Daliyah dan Finisica Dwijayati Patrikha (2020)	Analisis Perilaku Konsumsi Pengguna Aplikasi <i>Uang elektronik</i> Pada Mahasiswa	<p>Hasil yang didapatkan setelah melakukan penelitian, bahwa gaya hidup setiap mahasiswa dalam berkonsumsi berbeda-beda dan perilaku konsumtif yang mendominasi perilaku konsumsi dalam menggunakan aplikasi <i>Uang elektronik</i>. Gaya hidup para mahasiswa dalam</p>

Tabel 5. Lanjutan

	Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya	berkonsumsi menggunakan aplikasi <i>Uang elektronik</i> sebagai alat transaksi yaitu mahasiswa mempunyai perilaku yang konsumtif sebanyak 81,8%, perilaku rasional sebanyak 77,3%, perilaku hedonis sebanyak 72,3%, dan perilaku irasional sebanyak 59,1%. Perilaku konsumtif, membeli produk jika promo, mengikuti tren, mengikuti teman. Perilaku rasional, memperhatikan pembelian sesuai dengan kebutuhan. Perilaku hedonis, membeli produk bermerk. Perilaku irasional, membeli jika belum membutuhkan barang tersebut dan hanya berdasarkan keinginannya.
7.	Dewi Fatmasari, Waridin, Akhdad Syakir Kurnia, and Rizaldi Amin (2019)	<i>Use of Uang elektronik and Debit Cards in Student Consumption Behavior</i> (Penggunaan Uang elektronik dan Kartu Debit dalam Perilaku Konsumsi Mahasiswa)
		Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial penggunaan uang elektronik dalam perilaku konsumsi mahasiswa berpengaruh negatif dan tidak signifikan, sedangkan penggunaan kartu debit berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumsi mahasiswa. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji F terbukti bahwa penggunaan <i>Uang elektronik</i> dan kartu debit secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi siswa.
		Persamaan : Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis merupakan pada variabel X2 dan Y
		Perbedaan : Perbedaan pada penelitian ini terletak pada penggunaan variabel bebas dan variabel terikatnya.

Tabel 5. Lanjutan

8.	Romli Atma Hidayat dan Selamat Riyadi2 (2018)	<p><i>Analysis The Effect Of Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition And Perceived Trust On The Interest User Of Bank's Electronic Money Services (Uang elektronik) In Indonesian (Analisis Pengaruh Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition dan Perceived Trust Terhadap Minat Pengguna Layanan Uang Elektronik (Uang elektronik) Bank Di Indonesia)</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh ekspektasi kinerja, ekspektasi bisnis, pengaruh lingkungan sosial, kondisi fasilitasi dan persepsi kepercayaan terhadap bagaimana minat masyarakat menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi dengan kartu yang telah diterbitkan oleh bank-bank di Indonesia. Hasil penelitian ini merupakan pengaruh kelima variabel terikat terhadap minat pengguna layanan uang elektronik. Berdasarkan penelitian ini, kondisi fasilitasi merupakan faktor utama yang memengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan layanan <i>Uang elektronik</i> selain variabel lain yang juga berpengaruh signifikan.</p>
9.	Meilinda Dwi Anugrah, dan Hermaya Ompusunggu (2021)	<p>Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Niat Penggunaan <i>Uang elektronik</i> Melalui Aplikasi Pembayaran Berbasis Digital Menggunakan</p>	<p>Lima diantara konstruk yang diajukan memiliki tingkat signifikansi paling tinggi dalam memengaruhi minat individu terhadap penggunaan <i>Uang elektronik</i>, khususnya di Kota Batam. Diantaranya yaitu; ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, dan sikap terhadap penggunaan teknologi. Kemudian, faktor lainnya</p>

Tabel 5. Lanjutan

		Model Utaut	<p>merupakan ekspektasi usaha dan fasilitas pemfasilitasi. Konstruksi efikasi diri dan kecemasan menjadi faktor yang tidak berpengaruh terhadap niat individu untuk menggunakan <i>Uang elektronik</i>.</p> <p>Persamaan : Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis merupakan pada variabel X 3 dan Y</p> <p>Perbedaan : Perbedaan pada penelitian ini terletak pada Ekspektasi Kinerja (X1), Ekspektasi Bisnis (X2), Kondisi Fasilitas (X4), Keyakinan Diri (X5), Kecemasan (X6), dan Sikap Terhadap Menggunakan Teknologi (X7).</p>
10.	Muhammad Abdurrahim Suwandi dan Elvira Azis. SE., MT (2018)	Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penggunaan <i>Uang elektronik</i> Pada Generasi Millenials (Studi Kasus Pada Mahasiswa S1 IPB) (<i>The Influencing Factors Of Uang elektronik Utilization By Millenial Generation Of IPB's Undergraduate Student</i>)	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden mahasiswa S1 IPB dari berbagai tingkatan kuliah dan semester bersikap positif terhadap penggunaan <i>Uang elektronik</i> dalam kehidupan sehari-hari, karena <i>Uang elektronik</i> dapat memudahkan transaksi sekaligus melindungi pengguna dari pencurian informasi pribadi dan transfer dana yang tidak sah.</p> <p>Kesimpulan penelitian merupakan variabel <i>Culture</i> dan <i>Effort Expectancy</i> tidak memiliki pengaruh terhadap <i>Intention To Use Electronic Payment System</i> pada <i>Uang elektronik</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>Uang elektronik</i>.</p>

Tabel 5. Lanjutan**Persamaan :**

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis merupakan pada variabel X 5 dan Y

Perbedaan :

Perbedaan pada penelitian ini terletak pada *Culture* (X1), *Perceived Security* (X2), *Performance Expectancy* (X3), *Effort Expectancy* (X4).

Sumber: Google Scholar 2021

C. Grand Teori**1. Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y)**

Menurut Kotler dan Keller (2012) menyatakan bahwa minat merupakan sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, kemudian timbul ketertarikan untuk mencoba produk tersebut dan akhirnya timbul keinginan untuk membeli dan dapat memiliki produk tersebut. Sedangkan, menurut Ajzen (dalam Wibowo dkk, 2015:443) menyatakan bahwa minat merupakan suatu keadaan dalam diri seseorang pada dimensi kemungkinan subyektif yang meliputi hubungan antara orang itu sendiri dengan beberapa tindakan.

Menurut Syah (dalam Wibowo dkk., 2015:443) secara sederhana, menyatakan bahwa minat (*Interst*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Istilah minat merupakan terminologi aspek kepribadian untuk menggambarkan adanya kemauan, dorongan (*Force*) yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek lain yang sejenis.

Dengan demikian, diketahui bahwa minat penggunaan uang elektronik merupakan kecenderungan/ kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari uang elektronik yang dilihatnya, kemudian timbul ketertarikan untuk

mencoba produk uang elektronik tersebut dan akhirnya timbul keinginan untuk membeli dan dapat memiliki uang elektronik tersebut, yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek lain yang sejenis.

2. Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X₁) Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y)

Kemudahan penggunaan aplikasi berarti keyakinan individu bahwa menggunakan aplikasi tidak akan merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar pada saat digunakan (Widyana dalam Kurnianingsih dan Maharani, (2020:5).

Penelitian yang dilakukan oleh Heny Kurnianingsih dan Trisna Maharani (2020) yang berjudul *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Uang elektronik Di Jawa Tengah*. Berdasarkan hasil uji parsial Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Aplikasi terhadap Minat Penggunaan Uang elektronik diperoleh koefisien regresi 0,170 dan t hitung sebesar 1,423 dengan signifikansi sebesar 0,158. Disimpulkan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan Aplikasi berpengaruh positif, tetapi tidak signifikan terhadap Minat Penggunaan Uang elektronik di Jawa Tengah. Kesimpulan ini. menunjukkan bahwa minat penggunaan akan semakin tinggi apabila masyarakat merasakan kemduahan dari suatu produk yang digunakan.

Sedangkan berdasarkan, Penelitian yang dilakukan oleh Arsita Ika Adiyanti (2015) yang berjudul *Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang elektronik (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Brawijaya)*. Semakin mudah dalam menggunakan teknologi baru maka minat seseorang dalam menggunakan produk baru akan semakin bertambah. Dikarenakan ketika produk baru mudah digunakan maka pengguna tidak perlu mempelajari lebih mendalam yang

dapat membuang waktu dan tenaga mereka, sehingga Kemudahan Penggunaan Aplikasi akan berpengaruh secara signifikan dalam memengaruhi minat seseorang dalam menggunakan uang elektronik.

3. Perilaku Konsumsi (X₂) Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y)

Berdasarkan definisi tersebut, maka perilaku konsumsi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang berhubungan dengan penggunaan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhannya. Berdasarkan deskripsi hasil penelitian oleh Dalayah dan Patrikha (2020) yang berjudul "*Analisis Perilaku Konsumsi Pengguna Aplikasi Uang elektronik Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya*" mengenai perilaku konsumsi mahasiswa dalam melakukan transaksi melalui aplikasi Uang elektronik bahwa setiap mahasiswa mempunyai perilaku konsumsi yang berbeda-beda dalam setiap melakukan transaksi. Perilaku konsumsi yang dilakukan mahasiswa bisa bersifat rasional dan irasional. Perilaku konsumsi mahasiswa yang dominan merupakan perilaku irasional yaitu perilaku konsumtif, hal ini ditunjukkan bahwa 81,8% mahasiswa cenderung untuk berperilaku dengan mengkonsumsi produk yang kurang diperlukan. Mahasiswa yang memiliki kegiatan konsumsi rasional sebanyak 77,3%, perilaku hedonis 72,3%, dan perilaku irasional sebanyak 59,1%.

Aplikasi Uang elektronik mampu menciptakan stimulus seperti promosi yang membuat mahasiswa tergiur untuk berbelanja, mudah digunakan, bisa menghemat waktu dalam berbelanja. Hal tersebut membuat mahasiswa sering melakukan pembelian melalui aplikasi Uang elektronik. Dengan terbiasanya mahasiswa untuk bertransaksi melalui aplikasi Uang elektronik baik untuk memenuhi kebutuhan ataupun keinginannya, hal ini yang menjadikan mahasiswa mempunyai perilaku konsumtif. Seringnya berbelanja dengan mengutamakan keinginannya dan mengesampingkan kebutuhannya yang membuat mahasiswa mempunyai perilaku konsumtif.

Seperti adanya cashback 25% dalam produk *Fashion*, sedangkan pada produk peralatan mandi hanya *Caschback* sebesar 10%. Maka mahasiswa akan membeli keinginannya terlebih dahulu dan mengesampingkan kebutuhannya, dikarenakan tergiur adanya promosi. Dari pemaparan penelitian tersebut diketahui bahwa perilaku konsumsi mahasiswa baik yang bersifat rasional dan irasional memengaruhi secara signifikan penggunaan uang elektronik dikalangan mahasiswa.

Sedangkan berdasarkan hasil penelitian Pamungkas, (2018) yang berjudul *Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan Uang elektronik (Studi Kasus Minimarket Indomaret Kec. Binjai Kota, Kota Binjai)*. Adapun hasil penelitian ini dapat disimpulkan, bahwa perilaku konsumen berpengaruh signifikan terhadap terhadap keputusan menggunakan *Uang elektronik*. Penelitian ini sejalan dengan Penelitian yang berjudul "*Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Menggunakan Produk Baru (Studi Kasus Uang Elektonik Kartu Flazz BCA)*". Penelitian yang dilakukan oleh Deni Rahmatsyah dari Program Studi Magister Manajemen Universitas Indonesia.

4. Lingkungan Sosial (X₃) Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y)

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suwandi dan Azis (2018), yang berjudul *Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penggunaan Uang elektronik Pada Generasi Millenials (Studi Kasus Pada Mahasiswa SI IPB)*. Hasil penelitian menunjukkan Variabel lingkungan sosial memiliki pengaruh positif terhadap *Intention To Use Electronic Payment System* pada uang elektronik. hal ini menyatakan bahwa orang-orang penting seperti keluarga, saudara, atau teman merekomendasikan, menggunakan, dan mendukung dalam menggunakan pembayaran uang elektronik memengaruhi minat konsumen untuk menggunakan sistem pembayaran uang elektronik yang berarti bahwa mayoritas responden akan terpengaruh oleh dampak dari hubungan penting, seperti hubungan dengan orang tua

dan teman-teman, dan bahwa mereka akan menjadi lebih cenderung untuk menggunakan teknologi ketika orang-orang di sekitar mereka mulai menggunakannya.

D. Kerangka Pikir

Teknologi semakin canggih, semua aktivitas sehari-hari pun semakin mudah, termasuk dalam hal bertransaksi. Kini telah populer apa yang disebut uang elektronik yaitu alat pembayaran dengan nilai uang telah tersimpan secara elektronik pada aplikasi atau pun kartu. Uang elektronik ini kemudian dapat digunakan untuk transaksi pembayaran di internet maupun toko atau *Merchant* yang telah bekerja sama dengan bank/lembaga penerbit kartu Uang elektronik. Menjadi populer karena Uang elektronik telah gencar digunakan untuk bertransaksi secara *Online* maupun *offline*. Bahkan, fasilitas-fasilitas umum telah memperkenalkan Uang elektronik sebagai pembayaran tol, transformasi umum, parkir, SPBU, swalayan, toko retail, dan lain-lain.

Ada beberapa kelebihan Uang elektronik dibanding uang fisik. Pertama, dapat melakukan berbagai transaksi tanpa membawa banyak uang fisik. Kedua, dapat melakukan transaksi lebih cepat karena tinggal mengurangi nilai di Uang elektronik sesuai dengan nilai transaksi, tanpa sulit menghitung berlembar uang. Namun, ada juga kekurangan Uang elektronik. Pertama, belum semua transaksi bisa memakai Uang elektronik karena Uang elektronik baru bisa dipakai di merchant yang bekerja sama dengan penerbit. Kedua, risiko seluruh uang hilang ketika pengguna kehilangan kartu atau piranti yang dipakai menyimpan Uang elektronik.

Adanya kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan uang elektronik tentu memengaruhi minat dalam menggunakan uang elektronik. Minat penggunaan menurut Kotler, (2012:15) merupakan sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, kemudian timbul ketertarikan untuk mencoba produk tersebut dan akhirnya timbul keinginan untuk membeli dan dapat memiliki produk tersebut.

Namun pada kenyataannya belum semua masyarakat tertarik dan berminat dalam menggunakan uang elektronik, sebagaimana yang sudah dijelaskan dalam latar belakang bahwa minat menggunakan uang elektronik masih terbilang rendah. Hal ini dikarenakan manfaat dan kemudahan uang elektronik masih belum terlalu dirasakan secara umum. Hanya masyarakat yang merasakan kemudahan dan manfaat atas layanan uang elektronik yang sudah menggunakannya, sedangkan masyarakat yang belum mengerti dan belum memahami hal tersebut masih berpikir dua kali untuk berminat menggunakan layanan uang elektronik. Banyak faktor yang memengaruhi minat penggunaan uang elektronik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan faktor seperti, kemudahan penggunaan, perilaku konsumsi, dan lingkungan sosial.

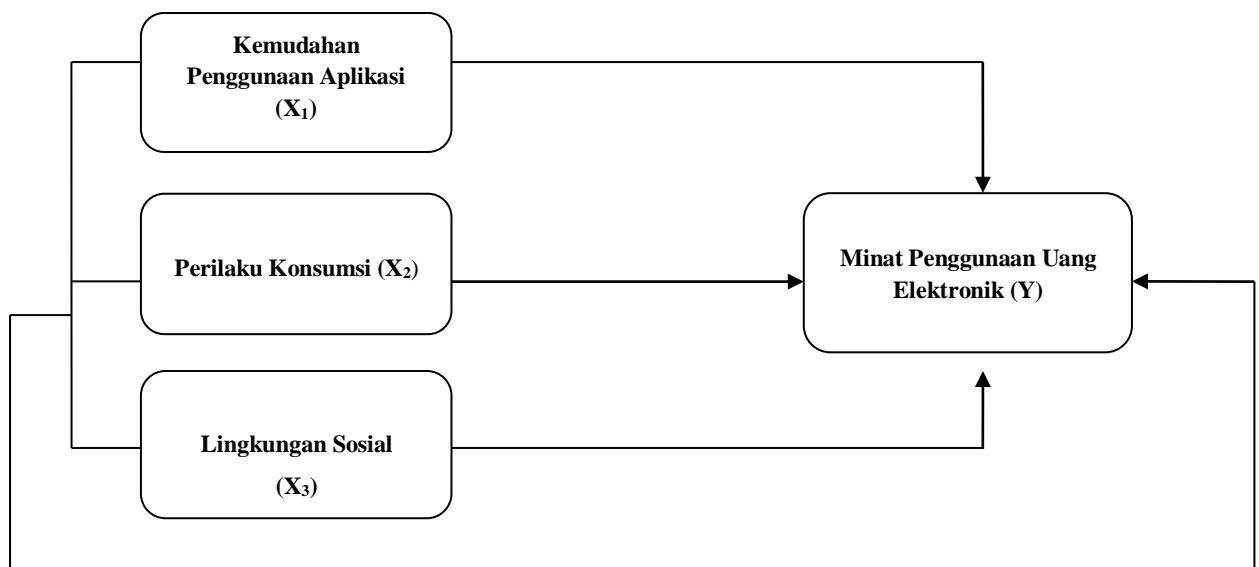
Kemudahan Penggunaan Aplikasi didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan mudah. Dapat dilihat dari definisi bahwa Kemudahan Penggunaan Aplikasi merupakan keyakinan dalam proses pengambilan keputusan. Jika seseorang berpikir suatu sistem informasi mudah digunakan, maka dia akan menggunakannya. Oleh karena itu, jika dalam menggunakan uang elektronik itu mudah digunakan, mudah dipahami, mudah dipelajari, dan mudah dioperasikan maka akan memengaruhi minat seseorang untuk menggunakan uang elektronik dalam kehidupan sehari-hari kedepannya.

Perilaku konsumsi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang berhubungan dengan penggunaan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhannya. Perilaku konsumsi bisa bersifat rasional dan irasional. Perilaku konsumsi mahasiswa sering kali berperilaku kurang rasional dalam berkonsumsi. Dalam hal ini yang membuat mahasiswa kurang memperhatikan perilakunya dalam berkonsumsi sedangkan ilmu yang didapatnya selaras dengan perekonomian saat ini. Sebagian besar mahasiswa lebih mengutamakan kebutuhan yang lainnya dibandingkan kebutuhan primernya seperti kebutuhan perkuliahan.

Dengan hadirnya pembayaran non tunai seperti adanya aplikasi Uang elektronik, semakin mempermudah bertransaksi dan pemenuhan kebutuhan. Perilaku konsumsi dapat memicu minat seseorang untuk menggunakan uang elektronik hal ini disebabkan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya menjadi lebih mudah dan efisien.

Pengaruh lingkungan sosial mencerminkan pendapat dari seorang teman pengguna teknologi, keluarga, kerabat, atau atasan untuk menggunakan teknologi. Hal ini menyatakan bahwa orang-orang penting seperti keluarga, saudara, atau teman merekomendasikan, menggunakan, dan mendukung dalam menggunakan pembayaran atau bertransaksi dengan menggunakan Uang Elektronik. Lingkungan sosial memengaruhi minat konsumen untuk menggunakan sistem pembayaran Uang Elektronik yang berarti bahwa seseorang akan terpengaruh oleh dampak dari hubungan penting, seperti hubungan dengan orang tua dan teman-teman, dan bahwa mereka akan menjadi lebih cenderung untuk menggunakan teknologi ketika orang-orang di sekitar mereka mulai menggunakannya.

Berdasarkan kerangka berpikir, skema dalam penelitian ini merupakan sebagai berikut:



Gambar 3. Bagan Kerangka Pikir.

E. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan, kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan hipotesis penelitian merupakan sebagai berikut:

- a. Ada pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung.
- b. Ada pengaruh Perilaku Konsumsi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung
- c. Ada pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung
- d. Ada pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi, Perilaku Konsumsi, dan Lingkungan Sosial Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung.

III. METODE

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *deskriptif verifikatif* dengan pendekatannya *ex post facto* dan *survey*. Menurut Raihan (2017:51), penelitian *deskriptif* dilakukan untuk mendeskripsikan seperangkat peristiwa atau kondisi populasi saat ini. Penelitian deskriptif merupakan cara untuk menemukan makna baru, menjelaskan sebuah kondisi keberadaan, menentukan frekuensi kemunculan sesuatu, dan mengkategorikan informasi.

Dengan demikian, penelitian deskriptif hanya menggambarkan dan meringkaskan berbagai kondisi, situasi atau berbagai variabel. Penelitian deskriptif terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah, keadaan atau peristiwa sebagaimana adanya. Sifatnya mengungkap fakta (*Fact Finding*). Hasil penelitian lebih ditekankan pada pemberian gambaran secara objektif tentang keadaan sebenarnya dari objek yang diselidiki, diberikan interpretasi yang cukup kuat.

Penelitian *verikatif* menurut Raihan (2017:31), merupakan penelitian yang dilakukan dengan masalah yang sama dengan objek yang sama, merupakan penelitian ulang untuk mengoreksi kebenaran penelitian sebelumnya. Misalnya, tahun yang lalu telah dilakukan penelitian tentang Masalah: A di Kota Lampung.

Kemudian pada tahun berikutnya, dilakukan penelitian tentang masalah serupa (A) pada tempat atau wilayah yang sama (Lampung), penelitian ulang ini untuk mengoreksi kebenaran hasil penelitian sebelumnya (verifikasi.)

Pendekatan penelitian *Survey* menurut Raihan (2017:42), merupakan penelitian yang dilakukan untuk memperoleh fakta dari fenomena (gejala) yang ada serta mencari informasi faktual, yang ditujukan pada individu (responden) dari populasi yang telah dijadikan sampel.

Penelitian survei, peneliti meneliti karakteristik atau hubungan sebab akibat antar variabel tanpa adanya intervensi peneliti. Survei merupakan cara pengumpulan data dari sejumlah unit atau individu dalam jangka waktu yang bersamaan dalam jumlah besar. Dari Survei dapat menjawab melalui pertanyaan apa, bagaimana, seberapa besar. Survei digunakan untuk mengukur gejala-gejala yang ada tanpa menyelidiki mengapa gejala-gejala tersebut ada. Survei mempunyai dua lingkup, yaitu sensus dan survei sampel.

Penelitian *Ex-Post-Facto* merupakan penelitian yang variabel-variabel bebasnya telah terjadi pelakuan (*Treatment*) atau dengan perkataan lain penelitian sesudah kegiatan. Menurut Kerlinger (dalam Sukardi, 2012:165); "*Ex post facto research more formally as that in which the independent variables have already occurred and in which the researcher starts with the observation of a dependent variable*" dengan melihat hal tersebut bahwa penelitian *Ex Post Facto* merupakan penelitian yang variabel bebasnya telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel terikat dalam suatu penelitian Keterikatan antar variabel bebas dengan variabel terikat sudah terjadi dan peneliti akan melacak kembali jika dimungkinkan untuk melihat apa yang menjadi faktor penyebabnya.

Secara khusus penelitian ini hanya mendeskripsikan Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi, Perilaku Konsumsi, dan Lingkungan Sosial terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik pada Mahasiswa Jurusan IPS Universitas Lampung.

B. Sumber dan Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui cara-cara tertentu kemudian diolah menjadi suatu informasi yang jelas dan mudah dipahami setiap orang. Data juga dibutuhkan didalam berbagai macam keperluan, seperti penjualan, penelitian, hingga kependudukan. Data memiliki jenis dan fungsinya masing-masing, hal ini sesuai dengan kebutuhan pengelola data.

Menurut Siyoto dan Sodik, (2015:57), data merupakan sesuatu yang belum mempunyai arti bagi penerimanya dan masih memerlukan adanya suatu pengolahan. Sumber data terdiri dari data primer dan data sekunder yaitu sebagai berikut:

a. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang memiliki sifat *Up To Date*. Untuk mendapatkan data primer, harus mengumpulkannya secara langsung. Teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data primer antara lain observasi, wawancara, diskusi terfokus (*Focus Grup Discussion-FGD*) dan penyebaran kuesioner.

b. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua). Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti Biro Pusat Statistik (BPS), buku, laporan, jurnal, dan lain-lain.

Penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder yang diberikan mengenai minat penggunaan uang elektronik pada mahasiswa Jurusan IPS Universitas Lampung. Metode pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data.

Menurut Surahman dkk., (2016:148) pengumpulan data merupakan suatu rangkaian kegiatan penelitian yang mencakup pencatatan peristiwa-peristiwa atau keterangan-keterangan atau karakteristik-karakteristik sebagian atau seluruh populasi yang akan menunjang atau mendukung penelitian.

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti merupakan:

1. Kuesioner atau Angket

Kuesioner atau Angket tidak bisa dilepaskan dari penelitian yang sifatnya kualitatif maupun kuantitatif. Kuesioner atau Angket penting digunakan untuk mengumpulkan data-data penelitian.

Menurut Surahman dkk., (2016:152), kuesioner atau Angket merupakan cara pengumpulan data penelitian dengan mengirimkan atau memberikan daftar pertanyaan atau kuesioner untuk diisi oleh responden. Mengingat angket diisi sendiri oleh respondennya maka pengumpulan data dengan angket hanya dilakukan kepada responden yang memiliki tingkat pendidikan yang memadai. Selain itu angket memerlukan pedoman pengisian agar memudahkan responden mengisi dan mencegah terjadi kesalahan interpretasi pertanyaan.

Dalam penelitian ini kuisioner atau angket digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data yang berisikan daftar pertanyaan mengenai kemudahan penggunaan aplikasi, perilaku konsumsi, dan lingkungan sosial serta minat penggunaan uang elektronik. Sasaran kuesioner atau angket ini merupakan mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS yang merupakan pengguna uang elektronik. Penyebaran kuisioner atau angket dilakukan secara *Online* dengan membagikan angket berupa *Google Formulir* kepada responden.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berkaitan erat dengan aktivitas administrasi dalam bentuk catatan, laporan, dokumen, dll. Menurut Siyoto dan Sodik, (2015: 65) metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Dibandingkan dengan metode lain, maka metode ini agak tidak begitu sulit, dalam arti apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap, belum berubah.

Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan sebagai alat untuk memperoleh data yang berkenaan dengan gambaran umum mengenai kemudahan penggunaan aplikasi, perilaku konsumsi, dan lingkungan sosial serta minat penggunaan uang elektronik.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh Mahasiswa Aktif Tingkat Strata 1 Jurusan Pendidikan IPS angkatan 2018-2021. Berikut merupakan tabel jumlah mahasiswa Pendidikan IPS.

Tabel 6. Data Jumlah Mahasiswa Aktif Tingkat Strata 1 Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung Angkatan 2018-2021.

No	Angkatan	Jumlah Mahasiswa
1	2018	236
2	2019	255
3	2020	308
4	2021	366
Jumlah		1.165

Sumber : Website Resmi Siakadu Unila 2022

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini merupakan *Non-probability Sampling* dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Teknik *nonprobability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Sedangkan teknik *Purposive Sampling* berarti teknik pengambilan anggota sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013:120) karena yang menjadi sampel data penelitian ini memerlukan beberapa karakteristik sebagai berikut :

- a. Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung yang masih aktif angkatan 2018, 2019, 2020 dan 2021.
- b. Pernah atau sedang menggunakan uang elektronik.
- c. Peneliti hanya meneliti mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung agar penelitian lebih efektif dan efisien sehingga data yang dihasilkan dapat lebih spesifik.

Pada penelitian ini, penentuan besarnya sampel yang diambil dihitung menggunakan rumus *T. Yamane* sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d² = Tingkat Signifikansi (0,1)

(Sugiyono,2013:65)

Berdasarkan rumus tersebut, dengan jumlah populasi 1.165 mahasiswa maka dapat dilihat ukuran sampel yang harus dicapai pada penelitian ini merupakan sebesar :

$$n = \frac{1165}{1165 (0,1)^2 + 1}$$

$n = 92,09$ (Dibulatkan)

Dengan demikian besarnya sampel yang akan diteliti pada penelitian ini merupakan berjumlah 93 orang responden dari Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Untuk memastikan sampel yang diambil menggunakan fasilitas uang elektronik akan memberikan beberapa pertanyaan terkait pengetahuan responden terhadap uang elektronik sebelum mengisi kuisioner *Online*. Kemudian, penentuan besaran sampel pada setiap Angkatan dapat dilakukan dengan alokasi proporsional yang bertujuan untuk memperoleh sampel proporsional, hal ini dilakukan dengan cara sebagai berikut.

$$\text{Jumlah Sampel} = \frac{\text{Jumlah Mahasiswa Per Angkatan}}{\text{Jumlah Populasi}} \times \text{Jumlah Sampel}$$

Tabel 7. Perhitungan Jumlah Sampel untuk setiap Angkatan di Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung

No.	Angkatan	Populasi	Jumlah Sampel
1.	2018	$\frac{236}{1165} \times 93 = 18,83$	19
2.	2019	$\frac{255}{1165} \times 93 = 20,35$	20
3.	2020	$\frac{308}{1165} \times 93 = 24,58$	25
4.	2021	$\frac{366}{1165} \times 93 = 29,21$	29
Total			93

Sumber : Data Diolah Penelitian, 2022.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan salah satu unsur penting dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2013:38), variabel merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian merupakan suatu atribut dan sifat atau nilai orang, faktor, perlakuan terhadap obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang ada dalam penelitian ini merupakan sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*Independent Variable*)

Menurut Siyoto dan Sodik, (2015:46) menyatakan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas sering disebut *Independent*, variabel stimulus, prediktor, *Antecedent*.

Sedangkan menurut Surahman dkk., (2016:58) variabel bebas merupakan variabel yang dapat memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dengan demikian variabel independen mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Variabel yang menentukan variabel
- b. Kegiatan stimulus yang dilakukan peneliti menciptakan suatu dampak pada
- c. variabel dependen
- d. Biasanya dimanipulasi, diamati dan diukur untuk diketahui hubungannya

Variabel bebas (dependen) pada penelitian ini yaitu Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X_1), Perilaku Konsumsi (X_2) dan Lingkungan Sosial (X_3).

2. Variabel terikat (*Dependent Variable*)

Menurut Siyoto dan Sodik, (2015:46) variabel terikat atau dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat disebut juga variabel output, kriteria, konsekuen.

Sedangkan menurut Surahman dkk., (2016:59) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Variabel ini merupakan variabel terikat yang besarnya tergantung dari besaran variabel independen ini, akan memberi peluang terhadap perubahan variabel dependen (terikat) sebesar koefisien (besaran) perubahan dalam variabel independen. Artinya, setiap terjadi perubahan sekian kali satuan variabel dependen, diharap akan menyebabkan variabel dependen berubah sekian satuan juga. Sebaliknya jika terjadi diharapkan akan menyebabkan perubahan (penurunan) variabel dependen sekian satuan juga. Dengan demikian variabel dependen mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain
- b. Aspek tingkah laku yang diamati dari suatu organisme yang dikenai stimulus
- c. Faktor yang diamati dan diukur untuk menentukan ada tidaknya hubungan atau pengaruh dari variabel bebas.

Variabel terikat dalam penelitian ini merupakan Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y).

E. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel ini merupakan penjelasan dari variabel masing-masing yang digunakan dalam penelitian. Definisi konseptual variabel dalam penelitian ini merupakan sebagai berikut:

1. Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X_1)

Kemudahan Penggunaan Aplikasi didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi atau aplikasi akan bebas dari usaha. Dari definisinya maka dapat diketahui bahwa Kemudahan Penggunaan Aplikasi merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi atau aplikasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya.

2. Perilaku Konsumsi (X_2)

Perilaku konsumsi memiliki pengertian sebagai perilaku seorang konsumen baik secara individu atau masyarakat luas untuk melakukan tindak konsumsi yang selalu berubah dan bergerak sepanjang waktu. Berdasarkan definisi tersebut maka perilaku konsumsi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang berhubungan dengan penggunaan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhannya.

3. Lingkungan Sosial (X_3)

Lingkungan sosial merupakan tempat berlangsungnya aktivitas sehari-hari. Lingkungan sosial menjadi faktor penentu terhadap perubahan-perubahan perilaku yang terjadi pada setiap individu atau kelompok. Pengaruh lingkungan sosial mencerminkan pendapat dari seorang teman pengguna teknologi, kerabat, keluarga, atau atasan untuk menggunakan teknologi atau sistem baru.

4. Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y)

Minat merupakan pendorong yang menyebabkan seseorang memberi perhatian terhadap orang, sesuatu, maupun aktivitas-aktivitas tertentu. Minat penggunaan uang elektronik merupakan sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk uang elektronik yang dilihatnya, kemudian timbul ketertarikan untuk mencoba produk uang elektronik

tersebut dan akhirnya timbul keinginan untuk menggunakan dan dapat memiliki produk uang elektronik tersebut.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional berarti mendefinisikan secara operasional suatu konsep variabel sehingga dapat diukur, dicapai dengan melihat pada dimensi yang ditunjukkan oleh konsep, dan mengktegorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur.

Pada variabel penelitian ini menggunakan pendekatan *Semantic Differential* dimana digunakan untuk mengukur sikap yang tersusun dalam satu garis kontinum yang jawaban positif terletak di kanan garis dan jawaban negatif terletak di kiri garis dan memperoleh data interval (Sugiyono, 2013:91).

Berikut ini merupakan definisi operasional variabel dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 8. Definisi Operasional Variabel

No.	Variabel	Indikator	Skala
1.	Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y)	1. Niat untuk menggunakan 2. Kecenderungan untuk menggunakan 3. Prediksi untuk melanjutkan penggunaan di masa depan 4. Niat untuk menggunakan di masa depan Ari, (2013:271)	Interval dengan pendekatan <i>Semantic Differential</i>
2.	Kemudahan Penggunaan Aplikasi(X ₁)	1. Mudah untuk cara mempelajari penggunaan sistem pembayaran non tunai 2. Tidak mengeluarkan banyak tenaga 3. Sangat mudah untuk mencapai tujuan akhir. 4. Operasi sistem yang mudah sesuai keinginan pengguna 5. Secara keseluruhan pembayaran non tunai	Interval dengan pendekatan <i>Semantic Differential</i>

Tabel 8. Lanjutan

		sangat mudah diterapkan Budyastuti, (2020:93)	
3.	Perilaku Konsumsi (X ₂)	1. Perilaku konsumsi secara rasional <ol style="list-style-type: none"> a. Produk tersebut mampu memberikan kegunaan optimal bagi konsumen b. Produk tersebut benar-benar dibutuhkan konsumen c. Mutu produk terjamin d. Harga terjangkau dan sesuai dengan kemampuan konsumen 2. Perilaku konsumsi secara tidak rasional <ol style="list-style-type: none"> a. Menggunakan produk hanya karna tertarik dengan iklannya b. Tertarik menggunakan produk hanya karena mereknya yang terkenal c. Menggunakan produk hanya karena obral atau untuk memperoleh bonus d. Konsumsi hanya untuk pamer atau gengsi, bukan karna kebutuhan akan produk tersebut 	Interval dengan pendekatan <i>semantic differential</i>
		Kusniawati, (2016:3)	
4.	Lingkungan Sosial (X ₃)	<ol style="list-style-type: none"> a. <i>Rules</i> atau peraturan dalam kelompok sosial konsumen atau calon pembeli tersebut. b. <i>Family</i> atau pengaruh 	Interval dengan pendekatan <i>Semantic Differential</i>

Tabel 8. Lanjutan

- keluarga dari konsumen.
- c. *Reference Group* atau kelompok yang menjadi panutan dan referensi dari konsumen.
- d. *Culture* atau kelas sosial dan budaya yang dianut oleh konsumen dan calon pembeli.
- Sangadji dkk, 2013:25)

Sumber : Dari Berbagai Sumber

G. Uji Persyaratan Instrumen

Alat ukur atau instrumen penelitian dapat berbentuk tes maupun nontes seperti kuesioner, observasi, dan wawancara. Untuk mendapatkan data yang lengkap dan dapat dibuktikan kebenarannya, alat instrumen harus memenuhi persyaratan yang baik. Suatu instrumen dapat dikatakan baik dan efektif apabila memenuhi syarat validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2013: 121), Instrumen yang valid berarti bahwa alat ukur yang digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data tersebut valid. Dengan menggunakan instrumen penelitian yang valid, artinya instrumen tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur.

Menurut Rusman (2017:64), uji validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang digunakan dapat mengukur apa yang diinginkan.

Untuk menguji tingkat validitas digunakan rumus korelasi *Product Moment* dari *Pearson*. Adapun rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden/sampel variabel X

$\sum XY$ = total perkalian skor item dan total

$\sum X$ = Jumlah skor butir pertanyaan

$\sum Y$ = Jumlah skor total

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor pertanyaan

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

Kriteria pengujian yang digunakan merupakan jika r hitung $>$ r tabel maka alat pengukuran atau angket tersebut merupakan valid dan sebaliknya jika r hitung $<$ r tabel maka alat pengukuran atau angket tersebut tidak valid (Rusman, 2017: 65).

Berikut adalah hasil uji coba validitas instrumen pada masing-masing variabel yang telah dilakukan terhadap 30 orang responden.

a. Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X₁)

Berdasarkan kriteria tersebut, hasil dari pengujian validitas angket variabel kemudahan penggunaan aplikasi dari 10 item pernyataan semua dinyatakan valid. Sehingga angket penelitian untuk variabel kemudahan penggunaan aplikasi berjumlah 10 item pernyataan. Berikut adalah hasil rekapitulasi uji validitas instrumen variabel kemudahan penggunaan aplikasi.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X₁)

Item Pertanyaan	r Hitung	r Tabel	Kondisi	Sig.	Kesimpulan
Butir 1	0,482	0,361	r hitung > r tabel	0,007	VALID
Butir 2	0,789	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 3	0,762	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 4	0,796	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 5	0,729	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 6	0,771	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 7	0,575	0,361	r hitung > r tabel	0,001	VALID
Butir 8	0,640	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 9	0,603	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 10	0,643	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2022

b. Perilaku Konsumsi (X₂)

Hasil pengujian validitas angket variabel perilaku konsumsi dari 10 item pernyataan semua dinyatakan valid. Sehingga angket penelitian untuk variabel perilaku konsumsi berjumlah 10 item pernyataan. Berikut adalah hasil rekapitulasi uji validitas instrumen perilaku konsumsi.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Variabel Perilaku Konsumsi (X₂)

Item Pertanyaan	r Hitung	r Tabel	Kondisi	Sig.	Kesimpulan
Butir 1	0,709	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 2	0,773	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 3	0,592	0,361	r hitung > r tabel	0,001	VALID
Butir 4	0,822	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 5	0,727	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 6	0,519	0,361	r hitung > r tabel	0,003	VALID
Butir 7	0,647	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 8	0,625	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 9	0,666	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 10	0,735	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2022

c. Lingkungan Sosial (X_3)

Hasil pengujian validitas angket pada variabel lingkungan sosial dari 10 item pernyataan terdapat 10 pernyataan yang valid. Sehingga jumlah angket yang digunakan pada variabel lingkungan sosial dalam penelitian ini terdapat 10 item pernyataan. Berikut adalah hasil rekapitulasi uji validitas instrumen variabel lingkungan sosial.

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Instrumen Variabel Lingkungan Sosial (X_3)

Item	r Hitung	r Tabel	Kondisi	Sig.	Kesimpulan
Butir 1	0,630	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 2	0,751	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 3	0,897	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 4	0,794	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 5	0,782	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 6	0,830	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 7	0,702	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 8	0,789	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 9	0,430	0,361	r hitung > r tabel	0,018	VALID
Butir 10	0,670	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2022

d. Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y)

Hasil uji validitas variabel minat penggunaan uang elektronik dari 10 item pernyataan semua dinyatakan valid. Sehingga angket untuk variabel ini berjumlah 10 item pernyataan. Berikut adalah hasil rekapitulasi uji validitas instrumen variabel minat penggunaan uang elektronik.

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y)

Item	r Hitung	r Tabel	Kondisi	Sig.	Kesimpulan
Butir 1	0,824	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 2	0,765	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 3	0,774	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 4	0,914	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 5	0,901	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID

Tabel 12. Lanjutan

Butir 6	0,897	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 7	0,881	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 8	0,757	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 9	0,640	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID
Butir 10	0,674	0,361	r hitung > r tabel	0,000	VALID

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2022

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2013: 121).

Instrumen yang valid belum tentu reliabel. Reliabilitas instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen, oleh karena itu walaupun instrumen yang valid umumnya pasti reliabel, tetapi pengujian reliabilitas instrumen perlu dilakukan. Alat uji yang digunakan untuk mengukur reliabilitas instrumen pada penelitian ialah menggunakan *Alpha Cronbach* yang dapat digunakan apabila alternatif jawaban lebih dari dua pilihan dan berbentuk uraian (Rusman, 2017: 69).

Berikut merupakan rumus *Alpha Cronbach* yang digunakan untuk penelitian ini:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2_b}{\sigma^2_1} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma^2_b$ = Jumlah varians butir

σ^2_1 = Varians total

Kriteria pengujian reliabilitas yang digunakan ialah apabila $r_{alpha} > r_{tabel}$ dengan tingkat eror sebesar 5% atau 0.05 maka instrumen yang digunakan merupakan reliabel, begitu sebaliknya apabila $r_{alpha} < r_{tabel}$ maka instrument yang digunakan tidak reliabel.

Tabel 13. Interpretasi Reliabilitas Instrumen

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah

(Rusman, 2017: 42)

Berikut adalah hasil analisis uji reliabilitas instrumen penelitian pada masing-masing variabel terhadap 30 responden.

a. Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X_1)

Uji reliabilitas pada instrumen variabel kemudahan penggunaan aplikasi di hitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan total sampel uji coba sebanyak 30 responden dan dihitung berdasarkan 10 item pernyataan yang dinyatakan valid, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X_1)

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.848	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2022

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, dapat diketahui bahwa nilai r Alpha diperoleh sebesar 0.848, maka dapat disimpulkan instrumen variabel kemudahan penggunaan aplikasi memiliki reliabilitas sangat tinggi.

b. Perilaku Konsumsi (X₂)

Uji reliabilitas pada instrumen variabel perilaku konsumsi (X₂) dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan total sampel uji coba sebanyak 30 responden dan dihitung berdasarkan 10 item pernyataan yang dinyatakan valid, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel Perilaku Konsumsi (X₂)

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.859	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2022

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, dapat di ketahui bahwa nilai r Alpha diperoleh sebesar 0.859, maka dapat disimpulkan instrumen pada variabel perilaku konsumsi memiliki reliabilitas yang sangat tinggi.

c. Lingkungan Sosial (X₃)

Uji reliabilitas pada instrument variabel lingkungan sosial (X₃) dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan total sampel uji coba sebanyak 30 responden dan dihitung berdasarkan 10 item pernyataan yang dinyatakan valid, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 16. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Variabel Lingkungan Sosial (X₃)

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.902	9

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2022

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, dapat diketahui bahwa nilai r Alpha sebesar 0.902, maka dapat disimpulkan instrumen pada variabel lingkungan sosial memiliki reliabilitas yang tergolong tinggi.

d. Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y)

Uji reliabilitas pada instrumen variabel minat penggunaan uang elektronik (Y) dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan total sampel uji coba sebanyak 30 responden dan dihitung berdasarkan 10 item pernyataan yang dinyatakan valid, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 17. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Minat Penggunaan Uang Elektronik (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.924	10

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2021

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, dapat diketahui bahwa nilai r Alpha diperoleh sebesar 0.924, maka dapat disimpulkan instrumen pada variabel minat penggunaan uang elektronik memiliki reliabilitas yang sangat tinggi.

H. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu persyaratan penggunaan statistik parametrik dengan tujuan untuk mengetahui apakah sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk itu diperlukan adanya pengujian normalitas data (Rusman, 2017: 49).

Normalitas data merupakan hal yang penting karena dengan data yang terdistribusi normal maka data tersebut dianggap dapat mewakili populasi. Uji normalitas berfungsi untuk menentukan apakah sampel yang diambil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini sangat penting dilakukan mengingat seringnya penelitian yang mengaggap atau berasumsi bahwa sampel yang diteliti berdistribusi normal sebelum melakukan pengolahan data pada suatu pengamatan sampel. Uji normalitas data dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan melihat grafik *probability plot*, membandingkan distribusi kumulatif dari data yang sesungguhnya dengan distribusi kumulatif dari distribusi normal atau metode *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan melihat nilai signifikansi 2 tailed lebih besar dari alpha yang ditentukan yaitu sebesar 0,05. Penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov Test* karena dianggap lebih akurat dibandingkan dengan grafik *probability plot*.

2. Uji Homogenitas

Menurut Rusman, (2017: 57) pengujian homogenitas merupakan pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas yaitu pengujian untuk membuktikan apakah data yang didapatkan dari variabel penelitian bersifat homogen atau tidak, yang didapat dengan pengujian mengenai sama tidaknya varians-variannya.

Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan metode *Levene Statistic* yaitu dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$W = \frac{(n - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_{i.} - \bar{Z}_{..})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_{i.})^2}$$

$$Z_t = |Y_t - \bar{Y}_t|$$

Keterangan:

N = jumlah sampel

K = banyaknya kelompok

Z_U = $Y_U - Y_T$

Y_t = rata-rata dari kelompok ke i

Z_t = rata-rata kelompok dari Z_i

Z = rata-rata menyeluruh (*Overall mean*) dari Z_i

Kriteria Pengujian : Data penelitian dikatakan homogen, apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari alpha yang ditentukan. Alpha yang ditetapkan dalam penelitian ini sebesar 0,05 (5%).

I. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Linearitas

Uji linearitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui linearitas data, yaitu apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Dalam penelitian ini linier atau non linier, pengujian menggunakan metode statistik F melalui tabel ANAVA (Analisis Varians) yang terlebih dahulu dicari besaran-besarannya dengan rumus sebagai berikut:

$$JK(T) = \Sigma Y^2$$

$$JK(a) = \frac{(\Sigma(Y))^2}{n}$$

$$JK\left(\frac{b}{a}\right) = b \left\{ \Sigma XY - \frac{(\Sigma(X)(\Sigma(Y)))}{n} \right\}$$

$$JK(S) = JK(T) - JK(a) - JK\left(\frac{b}{a}\right)$$

$$JK(G) = \Sigma \left\{ \Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma(Y))^2}{n_i} \right\}$$

$$JK(TC) = JK(S) - JK(G)$$

(Rusman, 2018: 79)

Besaran-besaran dari hasil operasi tersebut dimasukan ke dalam tabel ANAVA sebagai berikut:

Sumber Variansi	Dk	JK	KT	F	
Total	N	ΣY^2	ΣY^2		
Regresi (a)	1	JK(a)	JK(a)		i
Regresi (b/a)	1	JK(b/a)	$S^2_{reg}=JK(b/a)$	$\frac{S^2_{reg}}{S^2_{sis}}$	
Sisa	n-2	JK(S)	$S^2_{sis} = \frac{JK(S)}{k-2}$		
Tuna Cocok	k-2	JK(TC)	$S^2_{TC} = \frac{JK(TC)}{k-2}$	$\frac{S^2_{TC}}{S^2_G}$	ii
Galat	n-k	JK(G)	$S^2_G = \frac{JK(G)}{n-k}$		

Sumber: Sudjana dalam Rusman,(2017:91)

Gambar 4. Daftar ANAVA untuk Uji Linearitas Regresi

Dengan ketentuan pada point ii sebagai berikut:

H_0 : Model regresi berbentuk linier

H_1 : Model regresi berbentuk non linier

Kriteria pengujian hipotesis yaitu:

Tolak H_0 jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan $\alpha 0,05$ dan dk pembilang = m dan dk penyebut = $n - k$ maka model regresi merupakan tidak linier, sebaliknya model regresi merupakan linear.

2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan ada atau tidaknya korelasi antara variabel bebas. Jika terjadi korelasi, maka dinamakan terdapat problem multikolinearitas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Jika terbukti ada multikolinearitas, sebaiknya salah satu independen yang ada dikeluarkan dari model, maka pembuatan model regresi di ulang kembali (Santoso, 2012:234).

Dalam penelitian ini untuk menguji multikolinearitas menggunakan model *Partial Correlation*. Model ini adalah membandingkan antara nilai *R square* dengan nilai koefisien korelasi parsial untuk semua *independent variabel* yang diteliti dengan rumus korelasi parsial sebagai berikut:

$$R_{Y.X_2X_1} = \frac{r_{yx_2} - r_{yx_1} r_{x_1x_2}}{\sqrt{1 - r_{x_1x_2}^2} \sqrt{1 - r_{yx_1}^2}}$$

Kriteria pengujiannya yaitu:

Apabila nilai *R Square > Correlations Partial* dari masing-masing variabel bebas, maka pada model regresi yang terbentuk tidak terjadi gejala multikolinieritas.

3. Uji Autokorelasi

Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah terjadi korelasi di antara data pengamatan atau tidak. Adanya autokorelasi dapat mengakibatkan penaksir mempunyai varians minimum (Gujarati dalam Sudarmanto 2013: 142-143).

Metode uji autokorelasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan Statistik *Durbin-Waston*, sebagai berikut. Pertama, Carilah nilai-nilai residu dengan OLS (*Ordinary Least Square*) dari persamaan yang akan diuji dan hitung statistik dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$D = \frac{\sum_2^t (u_t - u_{t-1})^2}{\sum_1^t u_t^2}$$

Selanjutnya menentukan ukuran sampel dan jumlah variabel independen kemudian lihat Tabel Statistik *Durbin-Waston* untuk mendapatkan nilai-nilai kritis d yaitu nilai *Durbin-Waston Upper du* dan nilai *Durbin-Waston* dengan menggunakan terlebih dahulu Hipotesis Nol bahwa tidak ada autokorelasi positif dan Hipotesis Alternatif.

$H_0 : \rho < 0$ (tidak ada autokorelasi positif)

$H_1 : \rho < 0$ (ada autokorelasi positif)

Pengambilan keputusan pada uji *Durbin-Watson* sebagai berikut:

- a. $DU < DW < 4-DU$ maka H_0 diterima, artinya tidak terjadi autokorelasi
- b. $DW < DL$ atau $DW > 4-DL$ maka H_0 ditolak, artinya terjadi autokorelasi
- c. $DL < DW < DU$ atau $4-DU < DW < 4-DL$, artinya tidak ada kepastian atau kesimpulan yang pasti.

4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas merupakan uji yang menilai apakah ada ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi linear. Uji heteroskedastisitas pada model regresi linear harus dipenuhi syarat tidak adanya heteroskedastisitas. Pengujian ini menggunakan rank korelasi *Spearman* (*Spearman's Rank Correlation Test*) koefisien korelasi rank dari *Spearman* didefinisikan sebagai berikut:

$$r_s = 1 - 6 \left[\frac{\sum d_i^2}{N(N^2 - 1)} \right]$$

Dimana d_i = perbedaan dalam rank yang diberikan kepada dua karakteristik yang berbeda dari individu atau fenomena ke i . n = banyaknya individu atau fenomena yang diberi rank. Koefisien korelasi rank tersebut dapat dipergunakan untuk mendeteksi heteroskedastisitas sebagai berikut:

$$Y_i = a_0 + a_1 X_i + u_i$$

Langkah 1 : cocokan regresi terhadap data mengenai Y dan X atau dapatkan residual e_i .

Langkah 2 : Dengan mengabaikan tanda e_i , yaitu dengan mengambil nilai mutlaknya e_i , meranking baik harga mutlak e_i dan X_i sesuai dengan urutan yang meningkat atau menurun dan menghitung koefisien rank korelasi *spearman*

$$r_s = 1 - 6 \left[\frac{\sum d_i^2}{N(N^2 - 1)} \right]$$

Langkah 3 : Dengan mengasumsikan bahwa koefisien rank korelasi populasi ρ_s merupakan 0 dan $N > 8$ tingkat penting (signifikan) dari r_s yang disampeldepan diuji dengan pengujian t sebagai berikut:

$$t = \frac{r_s \sqrt{N-2}}{\sqrt{1 - r_s^2}}$$

Dengan derajat kebebasan = $N-2$

Jika nilai t yang dihitung melebihi nilai t_{kritis} , kita bisa menerima hipotesis adanya heterokedastisitas, kalau tidak kita bisa menolaknya. Jika model regresi meliputi lebih dari satu variabel X , r_s dapat dihitung antara

ei dan tiap variabel X secara terpisah dan dapat diuji untuk tingkat penting secara statistik dengan pengujian t.

Rumusan hipotesis:

H_0 = Tidak ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residual

H_1 = Ada hubungan yang sistematis antara variabel yang menjelaskan dan nilai mutlak dari residual

J. Pengujian Hipotesis

1. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis ini merupakan model yang menganalisis variabel pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen yang mana hanya ada 1 variabel independen yang memengaruhi. Analisis ini digunakan untuk menguji hipotesis pengaruh variabel yang diteliti secara parsial, yaitu hipotesis kedua, ketiga, dan keempat. Persamaan umum yang digunakan untuk menganalisis regresi linier sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Nilai ramalan untuk variabel Y

a = Bilangan Koefisien

b = Koefisien arah atau koefisien regresi

X = Variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

(Rusman 2018: 78)

Untuk menguji hipotesis penelitian yang berkaitan dengan regresi linier sederhana menggunakan statistik t dengan formula sebagai berikut:

$$t = \frac{b}{S_b}$$

Kriteria pengujian untuk analisis regresi linier sederhana yaitu tolak H_0 apabila t hitung $>$ t tabel dengan $dk = n-2$ dengan α tertentu, sedangkan apabila t hitung $<$ t tabel maka h_0 diterima.

2. Analisis Regresi Multiple

Analisis ini digunakan untuk menguji pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen, di mana variabel independen terdiri lebih dari dua variabel. Analisis ini digunakan untuk menguji secara simultan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, dalam hal ini digunakan untuk menguji hipotesis yang pertama. Pengujian pada hipotesis ini, penulis menggunakan persamaan *regresi multiple*, yaitu:

$$\hat{Y} = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

Keterangan:

\hat{Y} = Nilai yang diramalkan (diprediksi) untuk variabel Y

a = Konstanta (*Intercept*) Y bila X =0

b = Koefisien arah regresi

X = Variabel bebas

Kemudian dilakukan uji F yaitu pengujian terhadap koefisien regresi secara simultan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh semua variabel independen yang terdapat didalam model secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel dependen. Menurut Rusman (2017:94) dirumuskan sebagai berikut:

$$F = \frac{\frac{JK(Reg)}{k}}{\frac{JK(S)}{n - k - 1}}$$

F hasil perhitungan ini dibandingkan dengan yang diperoleh dengan F tabel menggunakan tingkat resiko atau signifikan level 5% atau dengan *Degree Freedom* = k (n-k-1) dengan kriteria H_0 ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai $sig < \alpha$ sedangkan apabila H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau nilai $sig > \alpha$.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh kemudahan penggunaan aplikasi terhadap minat penggunaan uang elektronik pada mahasiswa jurusan pendidikan IPS Unila. Hal ini berarti mahasiswa yang mudah untuk mempelajari menggunakan uang elektronik, dan beranggapan bahwa menggunakan uang elektronik tidak mengeluarkan banyak tenaga, maka akan meningkatkan minatnya untuk menggunakan uang elektronik dan begitupun sebaliknya.
2. Ada pengaruh perilaku konsumsi terhadap minat penggunaan uang elektronik pada mahasiswa jurusan pendidikan IPS Unila. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat perilaku konsumsi mahasiswa, baik perilaku konsumsi rasional dan irasional, maka minat untuk menggunakan uang elektronik akan semakin meningkat. Sebaliknya, semakin rendah tingkat perilaku konsumsi mahasiswa, maka minat untuk menggunakan uang elektronik akan semakin menurun.
3. Ada pengaruh lingkungan sosial terhadap minat penggunaan uang elektronik pada mahasiswa jurusan pendidikan IPS Unila. Hal ini berarti mahasiswa yang memiliki *rules* atau aturan sosial, *culture* atau kelas sosial, *reference group* atau kelompok panutan, dan pengaruh keluarga yang baik, maka akan memengaruhi minat mahasiswa untuk menggunakan uang elektronik.

4. Ada pengaruh kemudahan penggunaan aplikasi, perilaku konsumsi, dan lingkungan sosial terhadap minat penggunaan uang elektronik pada mahasiswa jurusan pendidikan IPS Unila. Hal ini berarti semakin mudah penggunaan aplikasi uang elektronik, tingginya tingkat perilaku konsumsi mahasiswa, baik perilaku konsumsi rasional dan irasional, dan pengaruh lingkungan sosial yang baik, maka minat untuk menggunakan uang elektronik akan semakin meningkat dan begitupun sebaliknya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait kemudahan penggunaan aplikasi, perilaku konsumsi, dan lingkungan sosial terhadap minat penggunaan uang elektronik pada mahasiswa jurusan pendidikan IPS Unila, maka berikut ini merupakan beberapa saran yang diperlukan sebagai bahan evaluasi:

1. Bagi pihak penerbit uang elektronik disarankan untuk memperluas akses uang elektronik ke lebih banyak sektor umum atau menambahkan toko atau tempat yang dijadikan *merchant* untuk penggunaan uang elektronik, sehingga masyarakat terutama mahasiswa dapat merasakan lebih banyak lagi kemudahan penggunaan aplikasi uang elektronik, tidak terbatas hanya pada sektor-sektor tertentu saja.
2. Dilihat dari indikator variabel perilaku konsumsi, indikator menggunakan produk hanya karena obral atau untuk memperoleh bonus dapat meningkatkan minat penggunaan uang elektronik, sehingga disarankan bagi pihak penerbit uang elektronik dapat melakukan dengan pemberian promo menarik seperti potongan harga dengan harapan akan meningkatkan keinginan untuk menggunakan layanan uang elektronik.
3. Sosialisasi mengenai uang elektronik ke publik masih dirasa kurang, sehingga diperlukan adanya sosialisasi ke publik mengenai produk uang elektronik. Bagi Pemerintah diharapkan dapat lebih gencar lagi untuk mengedukasi masyarakat mengenai penggunaan uang elektronik agar masyarakat dapat memahami cara penggunaan uang elektronik secara

komperhensif sehingga tujuan untuk membentuk *cashless society* dalam masyarakat dapat terwujud.

4. Bagi perbankan dan perusahaan non-perbankan, pemerintah, serta pihak penerbit uang elektronik diharapkan memperhatikan prosedur dan peraturan-peraturan dari Bank Indonesia serta Otoritas Jasa Keuangan dalam penyelenggaraan uang elektronik, bisa memberikan inovasi yang lebih baik lagi dalam penyelenggaraan uang elektronik dengan menambah fasilitas yang dapat dinikmati konsumen ketika menggunakan uang elektronik. Penelitian ini bisa menjadi rekomendasi bagi perusahaan untuk melakukan evaluasi implementasi uang elektronik dalam sepuluh tahun terakhir di Indonesia sehingga penyelenggaraan uang elektronik saat ini bisa disesuaikan dengan kondisi masyarakat di Indonesia sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Muhammad Sofyan. 2015. Dampak Kebijakan E-Money di Indonesia Sebagai Alat Sistem Pembayaran yang Baru. *Jurnal Akuntansi Unesa*. Vol. 3, No. 2. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Acheampong, P. *et al.* (2017) ‘Hybridizing an Extended Technology Readiness Index with Technology Acceptance Model (TAM) to Predict E-Payment Adoption in Ghana’, *American Journal of Multidisciplinary Research*, 5(2), pp. 172–184.
- Adiyanti, A. I., & Pudjihardjo, M. (2014). Pengaruh pendapatan, manfaat, kemudahan penggunaan, daya tarik promosi, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan layanan E-money. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 3(1).
- Al-Okaily, M., Lutfi, A., Alsaad, A., Taamneh, A., & Alsyouf, A. (2020). The Determinants of Digital Payment Systems’ Acceptance under Cultural Orientation Differences: The Case of Uncertainty Avoidance. *Technology in Society*, 63, 101367.
- Anugrah, M. D., & Ompusunggu, H. Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Niat Penggunaan E-Money Melalui Aplikasi Pembayaran Berbasis Digital Menggunakan Model Utaut.
- Ari, D. P. S. (2013). Pengaruh technology acceptance model dan pengembangannya dalam perilaku menggunakan core banking system. *Jurnal Keuangan dan Perbankan*, 17(2).
- Budyastuti, T. (2020). *Factors that Influence the Intensity of the Use of Digital Money Payment (Case Study In OVO Users)*, *International Journal of Multidisciplinary Research (IJMR)*, 6(6), 89-99.
- Cobla, G. M., & Osei-Assibey, E. (2018). Mobile Money Adoption And Spending Behaviour: The Case Of Students In Ghana. *International Journal Of Social Economics*, Vol.45 No.1, 38.

- Dalayah, R., & Patrikha, F. D. (2020). Analisis Perilaku Konsumsi Pengguna Aplikasi E-Money Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*.
- Dandu, S. (2019). Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Minat Nasabah Menggunakan Uang Elektronik (*E-Money*) Pada PT. Bank Rakyat Indonesia, Tbk. Cabang Pankkukang Makassar. *Akmen Jurnal Ilmiah*, 16(3), 452-464.
- Fatmasari, D., & Kurnia, A. S. (2019). Use of E-Money and Debit Cards in Student Consumption Behavior. In *E3S Web of Conferences* (Vol. 125, p. 03013). EDP Sciences.
- Fauzan Rahmat. 2020. "Ini Penyebab Masyarakat Sulit Beralih Ke Pembayaran Digital".(Online).<https://teknologi.bisnis.com/read/20200207/84/1198775/ini-penyebab-masyarakat-sulit-beralih-ke-pembayaran-digital>, di akses pada 09 Agustus 2022 Pukul 21.08.
- Gunawan, H., Sinaga, B. L., & Sigit Purnomo, W. P. (2019). Assessment of the readiness of micro, small and medium enterprises in using E-money using the unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT) method. *Procedia Computer Science*, 161, 316-323. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.129>.
- Hadi, Dan Novi. 2015. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Layanan Mobile Banking*. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Optimum*. 5(1): 55-67
- Hasibuan, A. *et al.*, 2020. *E-Business: Implementasi, Strategi, dan Inovasi*. Cetakan 1. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, Z., Jayanti, E. D., Azlina, N., Lestari, R., & Muslim, M. (2022). Prospect of Islamic Electronic Money in Indonesia: Case Study on the LinkAja Application. *JESI (Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia)*, 12(1), 1-13.
- Hidayat, R. A., & Riyadi, S. (2018). Analysis The Effect Of Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition And Perceived Trust On The Interest User Of Bank's Electronic Money Services (E-Money) In Indonesian. *Perbanas Review*, 3(1).
- Igamo, A. M., & Falianty, T. A. (2018). The Impact Of Electronic Money On The Efficiency Of The Payment System And The Substitution Of Cash In

Indonesia . *Sriwijaya International Journal Of Dynamic Economics And Business*, 237-254.

- Inayah, R. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan Dan Promosi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Masyarakat (Studi Kasus Di Wilayah Kota Purwokerto). *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Istiarni, P.R.D., Dan Hadiprajitno, P.B. 2014. Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Berulang *Internet Banking* Dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Intervening (Studi Empiris: Nasabah Layanan *Internet Banking* Di Indonesia). *Diponegoro Journal Of Accounting*, 3 (2), 1-10.
- Junadi, & Sfenrianto. (2015). Model of Factors Influencing Consumer's Intention To Use E-Payment System in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 59, 214 – 220.
- Khatimah, H., Susanto, P., & Abdullah, N. L. (2019). Hedonic motivation and social influence on behavioral intention of e-money: The role of payment habit as a mediator. *International Journal of Entrepreneurship*, 23(1), 1-9.
- Khiong, K., Arijanto, R., Dewi, G. C., Mulyandi, M. R., Putra, R. S., Siagian, A. O., ... & Fahmi, K. (2022). The Role of Compatibility, Perceived Usefulness, Convenience Perception and Convenience Perception on Electronic Money (e-Wallet) Usage Interest. *Journal of Positive School Psychology*, 6281-6286.
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. 2012. *Manajemen Pemasaran*. Edisi 12. Jakarta : PT. Indeks.
- Kurnianingsih, H., & Maharani, T. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Di Jawa Tengah. *Akuntoteknologi: Jurnal Ilmia Akuntansi Dan Teknologi*, 12(1), 1-13.
- Kusniawati, M. (2016). Pengaruh status sosial ekonomi orang tua dan literasi ekonomi terhadap perilaku konsumsi siswa kelas X IPS di SMA Negeri 2 Tuban. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4(3).

- Librianty, Andine. 2018. "Transaksi Nontunai Punya Peluang Pertumbuhan Besar". (Online). <https://www.liputan6.com/tekn/read/3394706/transaksi-nontunai-punya-peluang-pertumbuhan-besar>, di akses pada 09 Agustus 2022 Pukul 21.08.
- Lintangsari, Nastiti Ninda, Nisaulfathona Hidayati, Yeni Purnamasari, Hilda Carolina, Wiangga Febranto. (2017). Analisis Pengaruh Instrumen Pembayaran Non-Tunai Terhadap Stabilitas Sistem Keuangan Di Indonesia. Semarang: UNDIP.
- Maida, S. T. (2019). Pengaruh E-Money Terhadap Budaya Belanja Individu. *Visioner*, 1(2 Oktober), 180-189.
- Martins, C., Oliveira, T., & Popovič, A. (2014). Understanding the internet banking adoption: A unified theory of acceptance and use of technology and perceived risk application. *International Journal of Information Management*, 34(1), 1–13.
- Ming, W. *et al.* (2016). 'Factors Affecting Consumers' Perception of Electronic Payment: an Empirical Analysis', *Internet Research*, 23(4), pp. 465–485.
- Mulyana, E., Tetep, T., Hamdani, N. A., & Uno, I. C. (2022, July). Less Cash Society Movement: The Impact of Using E-Money on Social Changes. In 6th Global Conference on Business, Management, and Entrepreneurship (GCBME 2021) (pp. 21-25). Atlantis Press.
- Nugroho, J Setiadi. (2015). *Perilaku Konsumen*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Nugroho, A., Najib, M., & Simanjuntak, M. (2018). Factors affecting consumer interest in electronic money usage with Theory of Planned Behavior (TPB). *Journal of Consumer Sciences*, 3(1), 15-27.
- Nuwagaba, A., & Brighton, N. (2014). Analysis of E-Banking as a Tool to Improve Banking Services in Zambia. *International Journal of Business and Management Invention*, 3(11), 2319-8028. www.ijbmi.org.
- Oye, N. D., N. A.Iahad dan N. Ab.Rahim. (2014). *The history of UTAUT model and its impact on ICT acceptance and usage by academicians*. *Education Information Technology* (2014) 19:251–270.

- Paellorisky, M., & Solikin, A. (2019). Village Fund Reform: A Proposal for More Equitable Allocation Formula. *Jurnal Bina Praja*, 21, 1-13. <https://doi.org/10.21787/jbp.11.2019.1-13>.
- Pamungkas, G. T. (2018). *Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan Uang Elektronik (Studi Kasus Minimarket Indomaret Kec. Binjai Kota, Kota Binjai)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Pratama, Andika Dzulhaji dan Refi Rifaldi Windya Giri. (2016). *Trust, internet skill, prior experience, website quality dalam Model UTAUT Modified untuk Adopsi Layanan internet banking di Indonesia*.
- Priambodo, S., & 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*, 5(2), 127-135.
- Purnama, Agung Cahaya. (2012). Studi Tentang Minat Beli E-Toll Card di Kota Semarang. Diponegoro. *Journal Management*, Vol 1, No. 2, h. 300- 310.
- Purwanto, I., Sanjaya, I. K. P. W., & Kawisana, P. G. W. (2021). "The Effect Of Debt To Equity Ratio, Total Asset Turnover, Return On Assets, And Return On Equity On Dividend Policy In Manufacturing Companies." *Journal of Tourism Economics and Policy*, 1 (2), 51-57. <https://doi.org/10.38142/jtep.v1i3.109> .
- Raihan. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Universitas Islam Jakarta.
- Ramadani, L. (2016). Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi dan Studi Pembangunan*, 8(1), 1-8.8(3).
- Romadloniyah, A. L., & Prayitno, D. H. (2018). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Daya Guna, Persepsi Kepercayaan, Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Nasabah Dalam Menggunakan E-Money Pada Bank Bri Lamongan. *Jurnal Penelitian Ekonomi dan Akuntansi (JPENSI)*, 3(2), 699-711.
- Ronny (2018) 'Customer participation in the creation and implementation of the service for internet banking', *Journal of Economics, Business & Accountancy Ventura*, 20(3), pp. 309–317.

- Rukmana, Rismawati D. (2016). *Jurnal Dampak Perkembangan Pembayaran Non Tunai Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia*. Malang: UNBRAW.
- Rumondang, A. et al. (2020). *Fintech: Inovasi Sistem Keuangan di Era Digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rusman, Tedi. 2017. *Statistik Parametrik*. Bandar Lampung: Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung.
- Sangadji, Eta Mamang dan Sopiah (2013). *Perilaku Konsumen : Pendekatan Praktis Disertai Himpunan Jurnal Penelitian*. Yogyakarta : Andi.
- Santoso, Singgih. 2012. *Panduan Lengkap SPSS Versi 20*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sari, A. N. D., Malik, Z. A., & Hidayat, Y. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Perilaku Konsumen. *Prosiding Hukum Ekonomi Syariah* Issn, 2460, 2159.
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- SS, W. M., & Darmawan, A. (2020). Analisis Pola Konsumsi Masyarakat Kota Batam Berdasarkan Penggunaan E-Money Berbasis Aplikasi. *Jurnal Akuntansi, Ekonomi dan Manajemen Bisnis*, 8(2), 248-262.
- Sudarmanto, Gunawan. 2013. *Analisis Regresi Linier Ganda dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi, 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara. Jakarta
- Sukma, B. M., & Dwijayanti, R. (2022). The Effect of Easy Perceptions and Risk Perceptions on Interest in Using Electronic Money Paying Systems in Ecommerce Shopee Applications. *Jurnal Mantik*, 6(1), 431-439.

- Surahman, dkk. 2016. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Suwandi, M. A., & Azis, E. (2018). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan *Uang Elektronik* Pada Generasi Millenials (studi Kasus Pada Mahasiswa S1 Ipb). *eProceedings of Management*, 5(3).
- Utami, S. S., & Kusumawati, B. (2017). Faktor-faktor yang memengaruhi minat penggunaan e-money (Studi pada mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta). *BALANCE: Economic, Business, Management and Accounting Journal*, 14(02).
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology, 36(1), 157–178.
- Wasiaturrahma, W., Wahyuningtyas, Y. T. and Ajija, S. R. (2019) ‘Non Cash Payment and Demand for Real Money in Indonesia’, *Journal of Economics, Business & Accountancy Ventura*, 22(1), pp. 1–8.
- Wibowo, S. F., Rosmauli, D., & Suhud, U. (2015). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan *Uang Elektronik* Card (Studi Pada Pengguna Jasa Commuterline Di Jakarta). *JRMSI-Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 6(1), 440-456.
- Winata, L., Permana, D., No, J. M. S., & Indonesia, J. B. (2020). The effect of electronic coupon value to perceived usefulness and perceived ease-of-use and its implication to behavioral intention to use server-based electronic money. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 5(1), 147-158.
- Yuliadi. 2014. *Ekonomi moneter*. Jakarta : PT idex.