

**STUDI EMPIRIS *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY* (UTAUT) TERHADAP MINAT PENGGUNAAN LAYANAN UANG ELEKTRONIK DI INDONESIA**

**SKRIPSI**



Oleh:

EVI KRISDAYANTI

NIM. 210716115

Pembimbing:

Dr. SHINTA MAHARANI, S.E., M.Ak.

NIP. 197905252003122002

**JURUSAN EKONOMI SYARIAH  
P O N O R O G O  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2020**

## ABSTRAK

**KRISDAYANTI, EVI. 2020.** “Studi Empiris *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) Terhadap Minat Penggunaan Layanan Uang Elektronik di Indonesia.” Skripsi. Jurusan Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing Dr. Shinta Maharani, M.AK.

**Kata kunci:** *Uang Elektronik, Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)*

Uang elektronik merupakan sebuah produk prabayar di mana catatan dana atau nilai yang tersedia bagi konsumen tersimpan pada perangkat elektronik yang dimiliki oleh konsumen. Uang elektronik sendiri hadir untuk memberikan berbagai manfaat bagi masyarakat. Meskipun banyak manfaat uang elektronik yang bisa dirasakan oleh masyarakat, namun masih banyak yang belum menggunakannya. Untuk mengetahui penerimaan teknologi terhadap individu digunakan suatu model yaitu *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis: (1) pengaruh harapan kinerja terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia, (2) pengaruh harapan usaha terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia, (3) pengaruh sosial terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia, (4) pengaruh harapan kinerja, harapan usaha dan, pengaruh sosial secara bersama-sama terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.

Jenis penelitian yang dilakukan penulis merupakan penelitian lapangan dengan metode kuantitatif. Sedangkan, dalam pengumpulan datanya penulis menggunakan kuesioner. Populasi pada penelitian ini berjumlah 261.890.900 jiwa. Dan sampel yang digunakan 100 orang. Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* tepatnya dengan teknik *cluster sampling*. Metode pengolahan data penelitian menggunakan aplikasi IBM SPSS 21. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda.

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa uji analisis memberikan hasil sebagai berikut: (1) harapan kinerja (X1) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia, (2) harapan usaha (X2) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia, (3) pengaruh sosial (X3) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia, (4) harapan kinerja (X1), ) harapan usaha (X2), dan pengaruh sosial (X3) secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.a



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
Jl. Puspita Jaya Desa Pintu Jenangan Ponorogo**

**LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI**

Yang bertandatangan di bawah ini menerangkan bahwa skripsi atas nama:

No	Nama	NIM	Jurusan	Judul
1	Evi Krisdayanti	210716115	Ekonomi Syariah	Studi Empiris <i>Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology</i> (UTAUT) Terhadap Minat Penggunaan Layanan Uang Elektronik Di Indonesia

Telah selesai melaksanakan bimbingan dan selanjutnya disetujui untuk diujikan pada ujian skripsi.

Ponorogo, 20 April 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ekonomi Syaria'ah



**Unun Raudlotul Jannah, M.Ag**  
NIP. 197507162005012004

Menyetujui,

**Dr. Shinta Maharani, S.E., M.Ak.**  
NIP. 197905252003122002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERIPONOROGO  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
Jl. Puspita Jaya Desa Pintu Jenangan Ponorogo**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI  
NASKAH SKRIPSI BERIKUT INI:**

Judul : Studi Empiris *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*  
(UTAUT) Terhadap Minat Penggunaan Layanan Uang Elektronik di  
Indonesia

Nama : Evi Krisdayanti

NIM : 210716115

Jurusan : Ekonomi Syariah

Telah diujikan dalam sidang *Ujian Skripsi* oleh Dewan Penguji Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Ponorogo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang Ekonomi.

**DEWAN PENGUJI:**

Ketua Sidang :  
Ridho Rokamah, S.Ag., MSI.  
NIP. 197412111999032002

Penguji 1 :  
Agung Eko Purwana, S.E., MSI.  
NIP. 197109232000031002

Penguji 2 :  
Dr. Shinta Maharani, S.E., M.Ak.  
NIP. 197905252003122002

Ponorogo, 06 Mei 2020

Mengesahkan,

Dekan FEBI IAIN Ponorogo



**Dr. H. Anthoni Hadi Aminuddin, M.Ag.**  
NIP. 197207142000031005

**SURAT PERSETUJUAN  
PUBLIKASI**

Yang Bertanda tangan di bawa

Nama : Evi Krisdayanti  
NIM : 210716115  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam  
Program Studi : Ekonomi Syariah  
Judul Skripsi/Tesis : Studi Empiris *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (Utaut) Terhadap Minat Penggunaan Layanan Uang Elektronik di Indonesia

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **[etheses.iainponorogo.ac.id](http://etheses.iainponorogo.ac.id)**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 02 Juni 2020

Penulis



Evi Krisdayanti

NIM. 210716115





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

Jl. Pramuka 156 Ponorogo 6347 Telp. (0352) 481277

Website : [www.iainponorogo.ac.id](http://www.iainponorogo.ac.id)

---

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Evi Krisdayanti  
NIM : 210716115  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam  
Program Studi : Ekonomi Syariah  
Judul Skripsi/Tesis :

*STUDI EMPIRIS UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF  
TECHNOLOGY (UTAUT) TERHADAP MINAT PENGGUNAAN  
LAYANAN UANG ELEKTRONIK DI INDONESIA*

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis tersebut adalah benar-benar hasil karya sendiri. Di dalam tidak terdapat bagian yang berupa plagiat dari karya orang lain, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan di dalam karya tulis ini, saya bersedia menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Ponorogo, 23 April 2020



Penulis,

Evi Krisdayanti  
NIM. 210716115

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan teknologi informasi berkembang semakin pesat. Manusia dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan yang terjadi untuk menopang kehidupannya. Dengan memanfaatkan teknologi informasi aktivitas seseorang bisa lebih efektif dan efisien. Salah satu manfaat dari perkembangan teknologi informasi bisa dirasakan dalam bidang perekonomian. Perkembangan dalam bidang perekonomian sudah berhasil merubah sistem pembayaran transaksi masyarakat.

Sistem pembayaran sendiri merupakan sistem yang berkaitan dengan pemindahan sejumlah nilai uang dari pihak satu ke pihak lain.<sup>1</sup> Selama ini sistem pembayaran yang biasa digunakan masyarakat berupa sistem pembayaran tunai. Sistem pembayaran tunai yang lazim kita ketahui menggunakan uang kartal (uang kertas atau uang logam). Namun, patut diketahui bahwa pemakaian uang kartal memiliki kendala dalam hal efisiensi. Hal itu bisa terjadi karena biaya pengadaan dan pengelolaan (*cash handling*) terbilang mahal. Menyadari tidak nyaman dan inefisien memakai uang kartal Bank Indonesia berinisiatif dan akan terus

---

<sup>1</sup> Bank Indonesia. "Uang Sistem Pembayaran".<https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/Contents/Default.aspx>, (Diakses Pada Tanggal 24 Desember Jam 13.38 WIB).

mendorong untuk membangun masyarakat yang terbiasa memakai sistem pembayaran non tunai.<sup>2</sup>

Gubernur Bank Indonesia Agus D.W. Martowardojo pada 14 Agustus 2014 secara resmi mencanangkan “Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT)”. GNNT ditujukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan instrumen non tunai (*Less Cash Society/LCS*) khususnya dalam melakukan transaksi atas kegiatan ekonominya.<sup>3</sup> Gerakan inilah yang melatarbelakangi munculnya produk uang elektronik. Uang elektronik adalah nilai tersimpan atau produk prabayar di mana catatan dana atau nilai yang tersedia bagi konsumen disimpan pada perangkat elektronik dalam kepemilikan konsumen.<sup>4</sup>

Sebelum adanya GNNT masih sedikit masyarakat yang mengetahui uang elektronik. Program non tunai yang lebih dulu diketahui masyarakat adalah kartu kredit. Namun, pemanfaatan kartu kredit hanya bisa dilakukan oleh masyarakat kalangan atas. Pihak perbankan sangat mudah memberikan kepercayaan kepada masyarakat kalangan atas namun sebaliknya bagi masyarakat kalangan menengah kebawah mereka sulit mendapatkannya. Munculnya GNNT membuat masyarakat mulai banyak yang mengetahui keberadaan uang elektronik. Seluruh lapisan masyarakat

---

<sup>2</sup> Ikatan Bankir Indonesia (IBI), *Menguasai Fungsi Kepatuhan Bank* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2018), 99.

<sup>3</sup> Bank Indonesia, “Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT)”, [https://www.bi.go.id/id/ruang-media/siaran-pers/pages/sp\\_165814.aspx](https://www.bi.go.id/id/ruang-media/siaran-pers/pages/sp_165814.aspx), (Diakses pada Tanggal 24 Desember Jam 14.30 WIB).

<sup>4</sup> *Bank for International Settlement* (BIS), “Uang Elektronik”, <https://www.bis.org/>, (Diakses pada Tanggal 22 Desember 2019, jam 19.06 WIB).



bisa dengan mudah menggunakan uang elektronik tanpa harus memperhatikan status sosial.

Menurut Bank Indonesia yang dimuat pada databoks, menunjukkan bahwa volume transaksi uang elektronik pada akhir 2018 melonjak 209% menjadi 2,9 miliar transaksi dibandingkan 2017 sebesar 943,3 juta transaksi. Hingga Juli 2019, volume transaksi uang elektronik telah mencapai 2,7 miliar transaksi atau mendekati angka akhir 2018. Hal ini sama juga terjadi pada nilai transaksi uang elektronik yang melonjak hingga 281,39%. Pada 2018 nilai transaksi uang elektronik mencapai 47,2 triliun. Angka tersebut meningkat sebesar Rp 34,8 triliun dibandingkan 2017 yang sebesar Rp 12,4 triliun. Hingga Juli 2019 nilai transaksi uang elektronik sudah melampaui nilai transaksi pada 2018, yaitu sebesar 96 triliun. Peningkatan transaksi uang elektronik sejalan dengan program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang dicanangkan oleh BI sejak 2014<sup>5</sup>. Berikut ini tabel transaksi uang elektronik di Indonesia:



---

<sup>5</sup> Databoks,” Transaksi Uang Elektronik Melonjak 209% pada 2018”, <https://databoks.katadata.co.id>, (Diakses pada Tanggal 30 Januari 2020 Jam 08.16 WIB).

Tabel 1.1 Transaksi Uang Elektronik di Indonesia (rupiah)

Periode		Volume	Nominal
Tahun 2017		934,319,933	12,375,469
Tahun 2018		2,922,698,905	47,198,616
Tahun 2019	Januari	274,687,548	5,817,363
	Februari	294,101,832	5,970,262
	Maret	423,743,628	8,956,978
	April	451,650,065	10,671,171
	Mei	422,602,216	12,815,686
	Juni	393,695,970	11,874,500
	Juli	476,037,115	12,939,443

Sumber: Bank Indonesia Jumlah Uang Elektronik Beredar, 2019

Uang elektronik hadir memberikan berbagai manfaat bagi masyarakat. Beberapa manfaat yang ditawarkan uang elektronik seperti memberikan kemudahan dan kecepatan pembayaran, tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang, serta berlaku untuk transaksi massal yang nilainya kecil namun frekuensinya tinggi.<sup>6</sup> Dengan karakteristik tersebut, maka uang elektronik dapat digunakan oleh masyarakat umum, bahkan yang tidak punya akses ke perbankan untuk melakukan transaksi non tunai.<sup>7</sup>

Meskipun banyak manfaat uang elektronik yang bisa dirasakan oleh masyarakat, namun masih banyak yang belum menggunakannya. Masyarakat lebih memilih melakukan pembayaran secara tunai karena dianggap lebih mudah. Hal tersebut dapat dilihat dari jurnal Bank Indonesia mengenai uang beredar M2 dan faktor-faktor yang

<sup>6</sup> Bank Indonesia, "Uang Elektronik", <https://www.bi.go.id/id/edukasi-perlindungan-konsumen/edukasi/produk-dan-jasa-sp/uang-elektronik/Pages/default.aspx>, (Diakses pada Tanggal 18 Desember 2019, jam 14.06).

<sup>7</sup> Ikatan Bankir Indonesia (IBI), *Mengelola Kualitas Layanan Perbankan* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014), 235.

mempengaruhinya yang menjelaskan bahwa pertumbuhan *float* (saldo) uang elektronik yang diterbitkan Bank mengalami peningkatan, dari 0,5% *year on year* (yoy) menjadi 8,6% (yoy) pada November 2019 dengan saldo Rp. 2,6 triliun. Sementara itu, posisi uang kartal di masyarakat (di luar Perbankan dan BI) tercatat sebesar Rp. 622,4 triliun meningkat dari 5,1% (yoy) pada Oktober 2019 menjadi 6,2% (yoy) pada bulan laporan. Dari jurnal tersebut dapat dilihat bahwa jumlah uang kartal yang beredar di masyarakat masih lebih besar dari pada jumlah uang elektronik.<sup>8</sup>

Tabel 1.2 Uang Beredar (triliun Rp)

Komponen Uang Beredar	2019		% (yoy)	
	Oktober	November	Oktober 2019	November 2019
Uang Elektronik	2,4	2,6	0,5	8,6
Uang Kartal (diluar perbankan dan BI)	611,1	622,4	5,1	6,2

Sumber: Bank Indonesia Jumlah Uang Beredar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, 2019

“Pandangan masyarakat Indonesia menganggap menggunakan uang tunai lebih praktis dan mudah untuk melakukan transaksi sehari-hari. Masyarakat menganggap rumit jika berbelanja menggunakan uang elektronik apalagi belum banyak pengusaha yang menggunakan mesin *electronic data capture* (EDC). Ketidaktahuan dan kurangnya pengetahuan masyarakat membuat masyarakat tidak berminat untuk menggunakannya.

<sup>8</sup> Bank Indonesia, “Uang beredar M2 dan faktor-faktor yang mempengaruhinya”, <https://www.bi.go.id/id/publikasi/perkembangan/Pages/M2-November-2019.aspx>, (Diakses pada Tanggal 20 November 2019 Jam 14.15 WIB).

Minat masyarakat akan meningkat apabila dibekali dengan pengetahuan dan informasi yang cukup.”<sup>9</sup>

Minat merupakan suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang. Dengan kata lain, ada suatu usaha (mendekati, mengetahui, menguasai, dan berhubungan) dan subyek yang dilakukan dengan perasaan senang ada daya dari objek.<sup>10</sup> Minat individu pada penggunaan uang elektronik dapat diukur menggunakan teori yang dapat menggambarkan sejauh mana tingkat penggunaan dan penerimaan terhadap suatu teknologi. Penelitian ini menggunakan teori *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang dikembangkan oleh Venkatesh, dkk. Teori UTAUT digunakan karena UTAUT lebih berhasil dari pada kedelapan teori sebelumnya dalam menjelaskan suatu penerimaan teknologi secara individu pada 70% varian pengguna dalam sebuah organisasi.<sup>11</sup>

Penggunaan sistem secara tidak langsung dipengaruhi oleh konstruk dan harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*) melalui minat perilaku (*behavioral intention*), sedangkan secara langsung dipengaruhi oleh konstruk kondisi fasilitas (*facilitating condition*).<sup>12</sup> Pada penelitian ini

---

<sup>9</sup>Juwita Sari, *Wawancara*, 18 Desember 2019,

<sup>10</sup>Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Kencana, 2004), 263.

<sup>11</sup>Venkatesh, dkk, “*User Acceptance Of Information Technology: Toward A Unified View*”, *Jurnal MIS Quarterly*, Volume 27, No. 3 (2003), 446.

<sup>12</sup> *Ibid.*, 446-447.

digunakan variabel harapan kinerja, harapan usaha, dan pengaruh sosial dimana ketiga variabel tersebut berperan dalam mempengaruhi minat dan penggunaan sistem.<sup>13</sup>

Harapan kinerja didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang mempercayai dengan menggunakan suatu sistem akan membantu orang tersebut untuk memperoleh keuntungan-keuntungan kinerja pada pekerjaannya. Indikator-indikator harapan kinerja yaitu dirasakan kegunaan, motivasi ekstrinsik, kesesuaian pekerjaan, keuntungan relatif, dan hasil harapan.<sup>14</sup> Harapan usaha merupakan tingkat kemudahan penggunaan sistem yang dapat mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu dalam melakukan pekerjaannya. Indikator-indikator harapan usaha yaitu persepsi kemudahan penggunaan, kompleksitas, kemudahan penggunaan.<sup>15</sup> Pengaruh sosial (*sosial influence*) adalah sejauh mana seseorang menganggap pengaruh orang lain penting untuk dipercaya dalam penggunaan suatu sistem baru. Indikator-indikator pengaruh sosial yaitu norma subjektif, faktor sosial, dan *image*.<sup>16</sup>

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan membahas permasalahan uang elektronik dengan judul penelitian: “Studi Empiris *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) Terhadap Minat Penggunaan Layanan Uang Elektronik Di Indonesia”.

---

<sup>13</sup>Ibid.

<sup>14</sup>Ibid., 447-449.

<sup>15</sup>Ibid., 450-451.

<sup>16</sup>Ibid., 451-452.



## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah harapan kinerja berpengaruh terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia?
2. Apakah harapan usaha berpengaruh terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia?
3. Apakah pengaruh sosial berpengaruh terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia?
4. Apakah harapan kinerja, harapan usaha dan, pengaruh sosial berpengaruh secara bersama-sama terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui dan menganalisis pengaruh harapan kinerja terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.
2. Mengetahui dan menganalisis pengaruh harapan usaha terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.
3. Mengetahui dan menganalisis pengaruh sosial terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.
4. Mengetahui dan menganalisis pengaruh harapan kinerja, harapan usaha dan, pengaruh sosial secara bersama-sama terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Mengembangkan ilmu Ekonomi Syariah terkait penelitian yang sama dengan penelitian ini.
- b. Dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penyusunan penelitian yang selanjutnya.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini merupakan sarana untuk berlatih dalam pengembangan ilmu pengetahuan melalui kegiatan-kegiatan penelitian serta menambah wawasan peneliti agar berpikir secara kritis dan sistematis dalam menghadapi perkembangan teknologi yang terjadi kaitannya dengan ekonomi.
- b. Bagi perbankan, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perbankan dan perusahaan penerbit uang elektronik untuk lebih menggiatkan dalam penyelenggaraan dan promosi uang elektronik serta program GNNT dalam berbagai sektor di lapisan masyarakat.
- c. Bagi perguruan tinggi, hasil penelitian ini bisa digunakan untuk melengkapi hasil kajian terkait dengan penelitian yang mempengaruhi dalam penggunaan uang elektronik dan dapat digunakan untuk menambah wawasan untuk mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam di IAIN Ponorogo.

## **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika pembahasan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TEORI, PENELITIAN TERDAHULU, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS**

Berisi tentang pembahasan landasan teori yaitu uang elektronik dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dimana didalamnya terdapat 3 variabel meliputi: harapan kinerja, harapan usaha, dan pengaruh sosial yang mempengaruhi minat penggunaan layanan uang elektronik, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari delapan hipotesis yang akan diuji kebenarannya.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Berisi tentang metode-metode yang digunakan dalam penelitian meliputi: jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel dan indikator, teknik pengumpulan data, serta teknik analisa data.

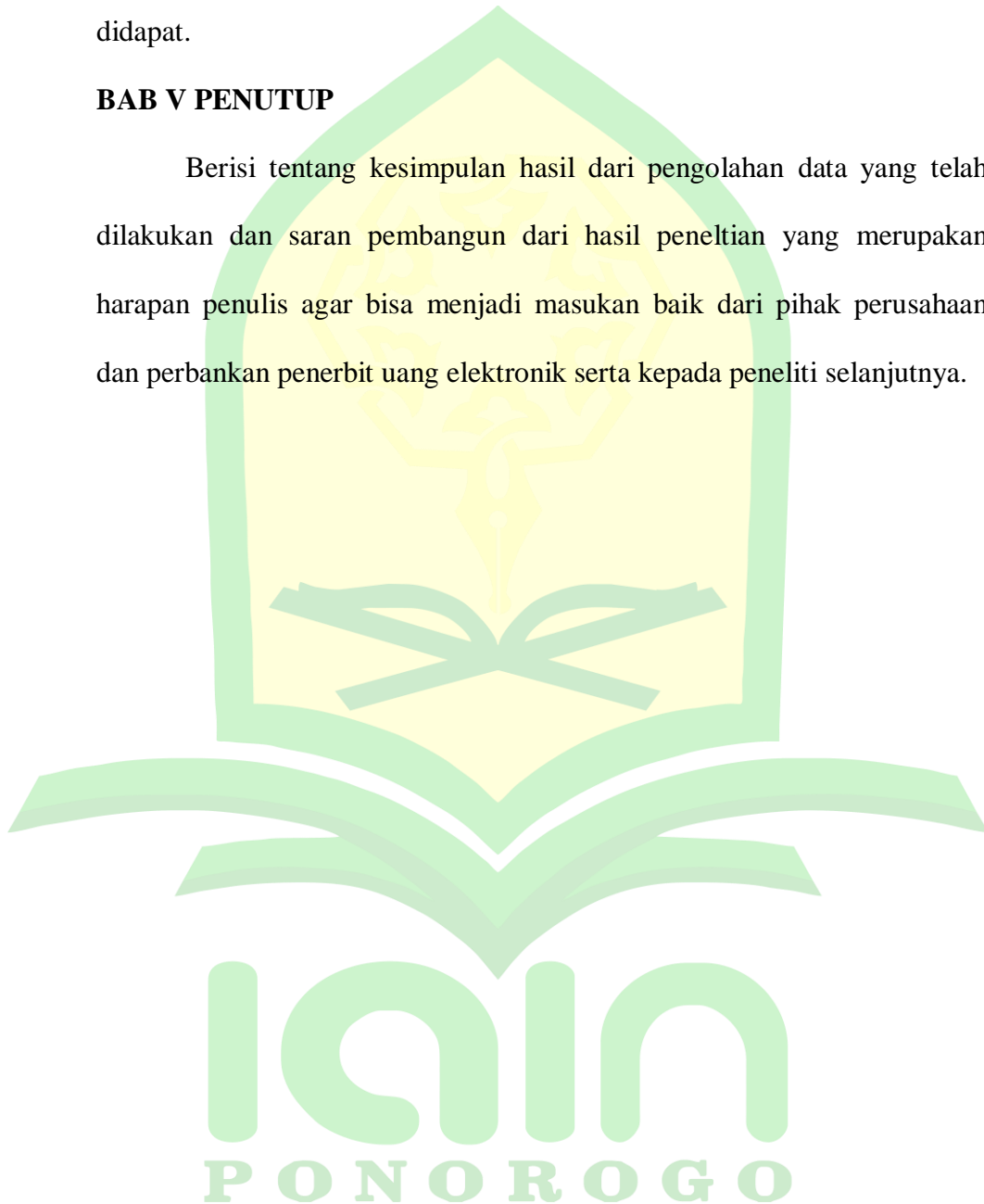
### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang analisis data berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan. Analisis data yang didapatkan berupa hasil pengujian

instrumen penelitian dengan cara uji validitas dan reliabilitas, pengolahan data dengan cara uji deskripsi, pengolahan data dengan uji asumsi klasik, hasil pengujian hipotesis, serta pembahasan dari hasil pengolahan yang didapat.

## **BAB V PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan hasil dari pengolahan data yang telah dilakukan dan saran pembangun dari hasil penelitian yang merupakan harapan penulis agar bisa menjadi masukan baik dari pihak perusahaan dan perbankan penerbit uang elektronik serta kepada peneliti selanjutnya.



## BAB II

### TEORI, KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

#### A. Landasan Teori

##### 1. Minat

###### a. Pengertian Minat

Minat merupakan suatu keadaan di mana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan di sertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut. Hal itu menunjukkan bahwa dalam minat, disamping perhatian juga terkandung usaha suatu usaha untuk mendapatkan sesuatu dari obyek minat tersebut.<sup>1</sup>

Minat ialah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda, dan orang. Minat berhubungan dengan aspek kognitif, afektif dan motorik dan merupakan sumber motivasi untuk melakukan apa yang diinginkan. Selain, itu minat juga berhubungan dengan sesuatu yang menguntungkan dan dapat menimbulkan kepuasan bagi dirinya.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* ( Sleman: CV Budi Utama, 2017), 307.

<sup>2</sup>Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 63.



## b. Pengertian Minat Penggunaan Layanan Uang Elektronik

Minat berperilaku atau menggunakan diartikan sebagai tingkat seberapa kuat keinginan seseorang untuk melakukan perilaku atau menggunakan tertentu.<sup>3</sup> Minat juga dianggap sebagai prediktor terbaik, dimana minat adalah representasi kognitif dari kesiapan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu.<sup>4</sup>

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat menggunakan layanan uang elektronik adalah sejauh mana tingkat keinginan atau dorongan seseorang untuk menggunakan layanan uang elektronik. Pengukuran minat untuk menggunakan dapat menggunakan indikator-indikator yaitu keinginan untuk menggunakan, selalu mencoba, dan berlanjut dimasa yang akan datang.<sup>5</sup>

## 2. *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*

### a. *Pengertian Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*

Menurut Venkatesh yang dimuat dalam Mustaqim, dkk, *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)* merupakan suatu model yang menggambarkan faktor-faktor

<sup>3</sup>Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan* (Yogyakarta: Andi Offset, 2007), 116.

<sup>4</sup>Shin, "The Effect Of Trust Security And Privacy In A Social Networking: A Security-Based Approach To Understand The Pattern Of Adoption", *Jurnal Interacting With Computers*, Volume 22, No. 5 (2010), 428-438.

<sup>5</sup>Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan*, 335.

penerimaan teknologi informasi oleh individu.<sup>6</sup> Model UTAUT merupakan hasil dari kombinasi delapan model penerimaan teknologi informasi yang sudah ada dan telah terpublikasi menjadi kesatuan teori mengenai penerimaan pengguna. Berikut kedelapan teori tersebut<sup>7</sup>:

- 1) *Theory of Reasoned Action* (TRA)
- 2) *Technology Acceptance Model* (TAM)
- 3) *Motivational Model* (MM)
- 4) *Theory of Planned Behavior* (TPB)
- 5) *Combined TAM and TPB* (C-TAM-TPB)
- 6) *Model of PC Utilization* (MPTU)
- 7) *Innovation Diffusion Theory* (IDT)
- 8) *Social Cognitive Theory* (SCT)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Venkatesh menunjukkan model UTAUT lebih berhasil dari pada kedelapan teori di atas dalam menjelaskan suatu penerimaan teknologi secara individu pada 70% varian pengguna dalam sebuah organisasi.<sup>8</sup>

Terdapat tujuh faktor yang menentukan secara langsung pada model UTAUT terhadap konstruk minat (*behavioral intention*) dan penggunaan (*use behavior*) yaitu harapan kinerja (*performance*

---

<sup>6</sup> Rizki Nanda Mustaqim, dkk, "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Niat Penggunaan *E-Commerce* XYZ Menggunakan Model UTAUT (*Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology*)", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Volume 2, No. 7 ( Juli 2018), 2587.

<sup>7</sup> Jogiyanto, 303.

<sup>8</sup> Venkatesh, dkk, 446.

*expentancy*), harapan usaha (*effort expentancy*), sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using technology*), pengaruh sosial (*sosial influence*), kondisi fasilitas (*facilitating condition*), efikasi diri (*self-efficacy*), dan kegelisahan (*anxiety*). Setelah melalui *pre eliminary test* maka tiga determinasi tereliminasi sehingga hanya terdapat empat determinasi inti yang secara langsung menentukan minat dan penggunaan. Penggunaan sistem secara tidak langsung dipengaruhi oleh konstruk dan harapan kinerja (*performance expentancy*), harapan usaha (*effort expentancy*), pengaruh sosial (*sosial influence*) melalui minat perilaku (*behavioral intention*), sedangkan secara langsung dipengaruhi oleh konstruk kondisi fasilitas (*facilitating condition*).<sup>9</sup>

b. Harapan kinerja (*performance expentancy*)

Harapan kinerja didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang mempercayai dengan menggunakan suatu sistem akan membantu orang tersebut untuk memperoleh keuntungan-keuntungan kinerja pada pekerjaannya. Indikator harapan kinerja dapat diketahui melalui indikator-indikator berikut<sup>10</sup>:

- 1) Dirasakan kegunaan, yaitu seberapa jauh seseorang mempercayai dengan menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan pekerjaannya kinerja.

---

<sup>9</sup>Ibid., 446-447.

<sup>10</sup>Ibid., 447-449.

- 2) Motivasi ekstrinsik, yaitu persepsi pengguna yang ingin melakukan aktivitas karena dirasakan menjadi alat pelengkap dalam mencapai hasil yang bernilai dan berbeda dari aktivitas itu sendiri.
  - 3) Kesesuaian aktivitas, yaitu bagaimana kemampuan suatu sistem dapat meningkatkan kinerja individu dalam menyelesaikan pekerjaan.
  - 4) Keuntungan relatif, yaitu sejauh mana menggunakan suatu inovasi sistem dirasakan lebih menguntungkan daripada menggunakan sistem pendahulunya.
  - 5) Hasil harapan, yaitu berhubungan dengan konsekuensinya perilaku penggunanya menguntungkan atau tidak.
- c. Harapan usaha (*effort expentancy*)

Harapan usaha (tingkat harapan usaha) merupakan tingkat kemudahan penggunaan sistem yang dapat mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu dalam melakukan pekerjaannya. Indikator harapan usaha dapat diketahui melalui indikator-indikator berikut<sup>11</sup>:

- 1) Persepsi kemudahan penggunaan, yaitu seberapa jauh seseorang mempercayai dengan menggunakan sistem akan bebas dari usaha.

---

<sup>11</sup>Ibid., 450-451.

2) Kompleksitas, yaitu seberapa jauh suatu sistem dianggap relatif sulit untuk dimengerti dan digunakan.

3) Kemudahan penggunaan, yaitu seberapa jauh menggunakan inovasi sistem dianggap sebagai hal yang sulit untuk digunakan.

d. Pengaruh sosial (*social influence*)

Sejauh mana seseorang menganggap pengaruh orang lain penting untuk dipercaya dalam penggunaan suatu sistem baru. Indikator harapan usaha dapat diketahui melalui indikator-indikator berikut<sup>12</sup>:

1) Norma subjektif, yaitu persepsi seseorang bahwa kebanyakan yang penting bagi dirinya untuk dipikirkan adalah orang yang seharusnya tidak melakukan perilakunya di pertanyaan.

2) Faktor sosial, yaitu keyakinan seseorang terhadap referensi budaya, pandangan kelompok, dan perjanjian interpersonal bahwa individu telah dibuat dengan yang lain, dalam situasi sosial tertentu.

3) *Image*, yaitu sejauh mana penggunaan sebuah inovasi sistem dirasakan dapat meningkatkan *image* seseorang atau status sosial seseorang.

---

<sup>12</sup>Ibid., 451-452



## B. Kajian Pustaka

*Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni Nursyahril dan Brady Rikumahu dengan judul “Penggunaan *Technology Acceptance Model (TAM)* dalam Analisis Minat Perilaku Penggunaan *E-Money* pada Mahasiswa Universitas Telkom”. Penelitian ini mengenai minat menggunakan *e-money* dilakukan kepada pengguna *e-money* di Universitas Telkom sebanyak 380 responden . Hasil pengujian secara parsial (uji t), *perceived usefulness* (X1), *perceived ease of use* (X2), dan *perceived risk* (X3) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *behavioral to use* (Y) *e-money*. Dan berdasarkan hasil pengujian secara simultan (uji f) *perceived usefulness* (X1), *perceived ease of use* (X2), dan *perceived risk* (X3) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *behavioral to use* (Y) *e-money*. Dan berdasarkan hasil pengujian secara parsial (uji t), *perceived usefulness* (X) memiliki pengaruh positif dengan tingkat signifikan paling besar terhadap *behavioral to use* (Y) *e-money*.<sup>13</sup>

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Winduwiratsoko dengan judul “Analisis Penerapan Model *Unified Theory Of Acceptance And Use OF Technology (UTAUT)* untuk Memahami Penerimaan dan Penggunaan Layanan *E-Banking* oleh Nasabah di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta”. Hasil penelitian ini adalah harapan kinerja berpengaruh positif terhadap keinginan untuk menggunakan layanan *e-banking*. Harapan usaha berpengaruh berpengaruh positif terhadap keinginan untuk

---

<sup>13</sup>Wahyuni Nur Syahril dan Brady Rikumahu, “Penggunaan *Technology Acceptance Model (TAM)*”, *Jurnal Mitra Manajemen*, Volume 3, No. 2 (2019), 201-214.

menggunakan layanan *e-banking*. Pengaruh sosial tidak berpengaruh positif terhadap keinginan untuk menggunakan layanan *e-banking*. Kondisi fasilitas berpengaruh positif terhadap keinginan untuk menggunakan layanan *e-banking*. Harapan kinerja berpengaruh positif terhadap penggunaan layanan *e-banking*. Harapan usaha tidak berpengaruh positif terhadap penggunaan layanan *e-banking*. Sosial berpengaruh positif terhadap penggunaan layanan *e-banking*. Kondisi fasilitas berpengaruh positif terhadap penggunaan layanan *e-banking*. Keinginan untuk menggunakan layanan *e-banking* berpengaruh positif terhadap penggunaan layanan *e-banking*.<sup>14</sup>

*Ketiga*, menurut penelitian yang dilakukan oleh Ula Rahmatika dan Muhammad Andryzal Fajar dengan judul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan *Elektronik Money* : Integrasi Model TAM-TPB dengan *Perceived Risk*”. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 260 responden mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. Sampel diambil menggunakan teknik *convenience sampling*. Metode analisis yang digunakan yaitu *structural equation modeling* (SEM) dengan menggunakan *partial least square* (PLS). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sikap, persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, norma subjektif, dan persepsi kontrol perilaku mempengaruhi minat penggunaan *e-money*. Sementara persepsi risiko kinerja, risiko

---

<sup>14</sup>Winduwiratsoko, “Analisis Penerapan Model *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT) untuk Memahami Penerimaan dan Penggunaan Layanan *E-Banking* Oleh Nasabah di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta,” *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 110.

sosial, risiko waktu, risiko keuangan, dan risiko keamanan tidak menunjukkan adanya pengaruh terhadap minat penggunaan *e-money*.<sup>15</sup>

*Keempat*, menurut penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Ma'ruf dengan judul “Minat Penggunaan Produk *E-Money* di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta (Analisis Faktor Pengaruh Berdasarkan Perspektif TAM dan TPB)”. Penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis metode *Structural Equation Modelling* (SEM) untuk membuktikan pengaruh hipotesis penelitian. Hasil penelitian ini mendapati bahwa minat perilaku (*behavioral intention to use*) penggunaan produk *e-money* dipengaruhi oleh sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using*) dan kontrol perilaku persepsian (*perceived behavioral control*). Kemudian disimpulkan juga bahwa kontrol perilaku persepsian (*perceived behavioral control*) memiliki pengaruh paling besar terhadap minat menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*).<sup>16</sup>

*kelima*, penelitian yang dilakukan oleh Rizki Nanda Mustaqim, Ari Kusyanti, dan Himawat Aryadita dengan judul “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Niat Penggunaan *E-commerce XYZ* menggunakan model UTAUT (*Unified Theory Acceptance And Use Of Technology*)”. Pada penelitian ini teknik analisis data dilakukan menggunakan analisis regresi linier berganda. Hasil yang ditemukan dari penelitian ini adalah

---

<sup>15</sup>Ula Rahmatika dan Muhammad Andryzal Fajar, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan *Elektronik Money* : Integrasi Model TAM-TPB dengan *Perceived Risk*”, *Jurnal Nominal*, Volume VIII, No. 2 (2019), 274-283.

<sup>16</sup> Ahmad Ma'ruf, “Minat Penggunaan Produk *E-Money* di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta (Analisis Faktor Pengaruh Berdasarkan Perspektif TAM dan TPB),” *Skripsi* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2016), 81.

faktor *social influence* yang berpengaruh terhadap niat seseorang dalam menggunakan *e-commerce XYZ*, sedangkan faktor *performance expectancy* dan *effort expectancy* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *behavioral Intention*.<sup>17</sup>

Berikut ini persamaan dan perbedaan kajian pustaka dengan penelitian saat ini dapat dilihat pada tabel 2.1:

Tabel 2.1 Pemetaan kajian Pustaka

No .	Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	Wahyuni Nursyahril dan Brady Rikumahu (2019)	Penggunaan <i>Technologi Acceptance Model (TAM)</i> dalam Analisis Minat Perilaku Penggunaan <i>E-Money</i> pada Mahasiswa Universitas Telkom	Penelitian tentang minat penggunaan <i>E-Money</i>	Menggunakan Model <i>Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology</i> (UTAUT). Ruang lingkup penelitian Indonesia	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa <i>perceived usefulness</i> (X1), <i>perceived ease of use</i> (X2), dan <i>perceived risk</i> (X3) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap <i>behavioral to use</i> (Y) <i>e-money</i>
2	Winduwiratsoko (2018)	Analisis Penerapan Model <i>Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology</i>	Penerapan Model <i>Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology</i>	Penelitian subjeknya uang elektronik dan ruang lingkupnya	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa harapan kinerja, harapan usaha, kondisi fasilitas, berpengaruh positif terhadap

<sup>17</sup>Rizki Nanda Mustaqim, Ari Kusyanti, dan Himawat Aryadita, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Niat Penggunaan *E-commerce XYZ* menggunakan model UTAUT (*Unified Theory Acceptance And Use Of Technology*)", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Volume 2, No. 7 (2018), 2584-2591.

		(UTAUT) untuk Memahami Penerimaan dan Penggunaan Layanan <i>E-Banking</i> oleh Nasabah di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta	(UTAUT)	Indonesia	keinginan untuk menggunakan layanan <i>e-banking</i> . Pengaruh sosial tidak berpengaruh berpengaruh positif terhadap keinginan untuk menggunakan layanan <i>e-banking</i>
3	Ula Rahmatika dan Muhammad Andryzal Fajar (2019)	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan <i>Elektronik Money</i> : Integrasi Model TAM-TPB dengan <i>Perceived Risk</i>	Penelitian tentang minat penggunaan <i>E-Money</i>	Menggunakan Model <i>Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology</i> (UTAUT). Ruang lingkup penelitian Indonesia	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sikap, persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, norma subjektif, dan persepsi kontrol perilaku mempengaruhi minat penggunaan <i>e-money</i> . Sementara persepsi risiko kinerja, risiko sosial, risiko waktu, risiko keuangan, dan risiko keamanan tidak menunjukkan adanya pengaruh terhadap minat penggunaan <i>e-</i>

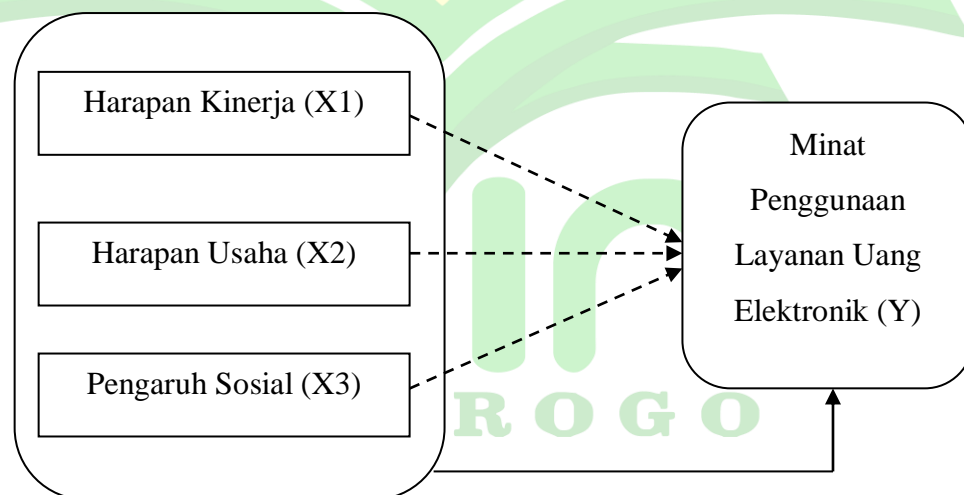
					<i>money</i>
4.	Ahmad Ma'ruf (2016)	Minat Penggunaan Produk <i>E-Money</i> di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta (Analisis Faktor Pengaruh Berdasarkan Perspektif TAM dan TPB)	Penelitian tentang minat penggunaan <i>E-Money</i>	Menggunakan Model <i>Unified Theory Of Acceptance And Use OF Technology</i> (UTAUT). Ruang lingkup penelitian Indonesia	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat perilaku ( <i>behavioral intention to use</i> ) penggunaan produk <i>e-money</i> dipengaruhi oleh sikap terhadap penggunaan teknologi ( <i>attitude toward using</i> ) dan kontrol perilaku persepsian ( <i>perceived behavioral control</i> ).
5	Rizki Nanda Mustaqim, Ari Kusyanti, dan Himawat Aryadita (2018)	Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Niat Penggunaan <i>E-commerce XYZ</i> menggunakan model UTAUT ( <i>Unified Theory Acceptance And Use Of Technology</i> )	Penerapan Model <i>Unified Theory Of Acceptance And Use OF Technology</i> (UTAUT)	Penelitian subjeknya uang elektronik dan ruang lingkupnya Indonesia	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor <i>social influence</i> yang berpengaruh terhadap niat seseorang dalam menggunakan <i>e-commerce XYZ</i> , sedangkan faktor <i>performance expectancy</i> dan <i>effort expectancy</i> tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap <i>behavioral</i>

					<i>Intention</i>
--	--	--	--	--	------------------

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>18</sup> Konsep penelitian ini terdiri dari tiga variabel independen dan satu variabel dependen. Variabel independen atau biasa disebut sebagai variabel bebas adalah variabel yang bergerak baik dalam diri individu atau yang berada di lingkungan yang mempengaruhi suatu perilaku. Sedangkan, variabel dependen adalah faktor yang diamati dan diukur untuk menentukan efek variabel independen.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah harapan kinerja (X1), harapan usaha (X2), pengaruh sosial (X3). Sedangkan, variabel dependennya adalah minat penggunaan layanan uang elektronik (Y).



<sup>18</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Method)* (Bandung: CV Alfabeta, 2013), 93.



Keterangan:

- ▶ = uji parsial (t)  
 —————▶ = uji simultan (F)

#### D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.<sup>19</sup> Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

H1a: Terdapat pengaruh signifikan harapan kinerja (X1) terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik (Y).

H1o : Tidak terdapat pengaruh signifikan harapan kinerja (X1) terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik (Y).

H2a : Terdapat pengaruh signifikan harapan usaha (X2) terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik (Y).

H2o : Tidak terdapat pengaruh signifikan harapan usaha (X2) terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik (Y).

H3a : Terdapat pengaruh signifikan pengaruh sosial (X3) terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik (Y).

---

<sup>19</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 96.

H3o : Tidak terdapat pengaruh signifikan pengaruh sosial (X3) terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik (Y).

H4a : Terdapat pengaruh signifikan harapan kinerja (X1), harapan usaha (X2), dan pengaruh sosial (X3) secara bersama-sama terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik (Y).

H4o : Tidak terdapat pengaruh signifikan harapan kinerja (X1), harapan usaha (X2), dan pengaruh sosial (X3) secara bersama-sama terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik (Y).



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah penelitian lapangan yang data dan informasinya didapat dari kegiatan di lapangan tempat penelitian. Pola penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional. Penelitian korelasional merupakan suatu tipe penelitian yang melihat hubungan antara satu atau beberapa ubahan dengan satu atau beberapa ubahan lain.<sup>1</sup>

##### 2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan untuk menguji teori objektif dengan memeriksa hubungan antar variabel. Variabel- variabel ini umumnya dapat diukur pada instrumen, sehingga data yang berupa angka dapat dianalisis menggunakan prosedur statistik.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif & Penelitian Gabungan* ( Jakarta: Kencana, 2016), 64.

<sup>2</sup> Jhon W.Creswell, “*Reserch Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed, Methods Approaches, Canadian Journal Of University Continuing Education*”, Volume 35, No. 2 (2009).145.

## B. Waktu dan Tempat Penelitian

### 1. Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian akan dilakukan dengan perincian waktu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Waktu Penelitian (Tahun 2019-2020)			
		Des	Jan	Feb	Maret
1	<b>Tahap persiapan</b>				
	a. Penyusunan dan pengajuan judul				
	b. Pengajuan proposal				
2	<b>Ujian proposal</b>				
3	<b>Tahap Pelaksanaan Penelitian</b>				
	a. Pengumpulan data				
	b. Analisa data				
4	<b>Tahap Penyusunan skripsi</b>				

### 2. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini mencakup wilayah Indonesia di mana diambil beberapa provinsi yang menjadi sampel penelitian yaitu provinsi Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta, Jawa Timur, Aceh, Sumatera Selatan, Riau, Kepulauan Riau, Kalimantan Tengah, Kalimantan Timur, Kalimantan Barat, Kalimantan Selatan, Sulawesi Selatan, Bali dan Papua. Alasan memilih beberapa provinsi tersebut, karena pada penelitian ini menggunakan teknik

pengambilan sampel *cluster sampling* di mana sampel yang diteliti memiliki objek atau sumber data yang luas yaitu Indonesia. Pada penelitian ini hanya diambil beberapa provinsi di atas untuk mencapai tujuan penelitian, karena pada provinsi-provinsi tersebut telah memiliki akses untuk mendapatkan sampel penelitian. Untuk pengisian kuesioner di beberapa provinsi tersebut disebarakan menggunakan *google form*.

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>3</sup> Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah penduduk Indonesia. Dalam penelitian ini populasi penduduk di Indonesia berjumlah 261.890.900 jiwa. Berikut ini data jumlah penduduk Indonesia dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Daftar Penduduk Indonesia

Provinsi	Penduduk (ribu)
Aceh	5,189,5
Sumatera Utara	14,262,1
Sumatera Barat	5,321,5
Riau	6,657,9
Jambi	3,515,0

<sup>3</sup>Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Sleman: Literasi Media Publishing, 2015), 63.

Sumatera Selatan	8,267,0
Bengkulu	1,934,3
Lampung	8,289,6
Kepulauan Bangka Belitung	1,430,9
Kepulauan Riau	2,082,7
DKI Jakarta	10,374,2
Jawa Barat	48,374,6
Jawa Tengah	34,257,9
DI Yogyakarta	3,762,2
Jawa Timur	39,293,0
Banten	12,448,2
Bali	4,246,5
Nusa Tenggara Barat	4,955,6
Nusa Tenggara Timur	5,287,3
Kalimantan Barat	4,932,5
Kalimantan Tengah	2,605,3
Kalimantan Selatan	4,119,8
Kalimantan Timur	3,575,4
Kalimantan Utara	691,1
Sulawesi Utara	2,461,0
Sulawesi Tengah	2,966,3
Sulawesi Selatan	8,690,3
Sulawesi Tenggara	2,602,4
Gorontalo	1,168,2
Sulawesi Barat	1,331,0
Maluku	1,744,7
Maluku Utara	1,209,3
Papua Barat	915,4
Papua	3,265,2
<b>Indonesia</b>	<b>261,890,9</b>

*Sumber: BPS, Sensus Penduduk (SP) 2010 dan Proyeksi Penduduk Indonesia 2010-2035*

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat

mewakili populasinya.<sup>4</sup> Cara pengambilan sampel berpedoman pada teknik Slovin, untuk tingkat kesalahan 10%.<sup>5</sup> Rumus untuk menghitung dari populasi yang diketahui jumlahnya adalah sebagai berikut<sup>6</sup>:

$$n = \left( \frac{N}{1 + N \cdot e^2} \right)$$

Keterangan:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = taraf

sehingga jumlah sampel yang diteliti berjumlah:

$$n = \frac{261.890.900}{1 + (261.890.900 \cdot 0,1^2)}$$

$$= \frac{261.890.900}{1 + (261.890.900 \cdot 0,01)}$$

$$= \frac{261.890.900}{1 + 2.618.909}$$

$$= \frac{261.890.900}{2.618.910}$$

$$= 99,9$$

$$= 100 \text{ orang}$$

<sup>4</sup>Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, 64.

<sup>5</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011). 86.

<sup>6</sup>Muhammad, *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam Pendekatan Kuantitatif* (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), 180.



Berdasarkan perhitungan di atas penulis menetapkan sampel sebanyak 100 orang dari jumlah penduduk Indonesia. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah teknik *probability sampling* tepatnya *cluster sampling*. *Probability sampling* adalah suatu teknik sampling yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.<sup>7</sup> Sedangkan, *cluster sampling* adalah teknik sampling daerah digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, misal penduduk dari suatu negara, provinsi, atau kabupaten. Untuk menentukan penduduk mana yang akan dijadikan sumber data maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan.<sup>8</sup> Berdasarkan pemaparan di atas, teknik sampling dilakukan dengan memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap penduduk Indonesia khususnya pada beberapa provinsi yang telah ditetapkan untuk dipilih menjadi anggota sampel.

#### **D. Variabel dan Indikator**

##### **1. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah suatu atribut dan sifat atau nilai orang, faktor, perlakuan terhadap obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk

---

<sup>7</sup>Sandu Siyoto dan Ali Sodik, 65.

<sup>8</sup> V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi* (Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS, 2015), 86.

dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>9</sup> Dalam penelitian ini ada beberapa variabel, meliputi variabel independen sebagai variabel yang mempengaruhi (X) dan variabel dependen sebagai variabel yang dipengaruhi (Y). Variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yaitu harapan kinerja (X1), harapan usaha (X2), dan pengaruh sosial (X3). Sedangkan, variabel dependennya yaitu minat menggunakan layanan uang elektronik (Y).

## 2. Indikator

Indikator yaitu bagaimana menentukan parameter untuk mengukur variabel. Pada intinya indikator berfungsi sepenuhnya untuk mendeteksi variabel yang akan diukur, tetapi perlu diingat bahwa indikator hanya muncul dari konsep variabel penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.<sup>10</sup> Adapun indikator pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Indikator

Variabel	Definisi Variabel	Indikator	Sumber
Harapan kinerja (X1)	Harapan kinerja adalah tingkat dimana seseorang mempercayai dengan menggunakan suatu sistem akan membantu orang tersebut untuk memperoleh keuntungan-keuntungan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dirasakan kegunaan</li> <li>2. motivasi ekstrinsik</li> <li>3. Kesesuaian aktivitas</li> <li>4. Keuntungan Relatif</li> <li>5. Hasil</li> </ol>	Venkatesh ,dkk (2003) <sup>11</sup>

<sup>9</sup> Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Methode* (Kuningan: Hidayatul Quran, 2019), 52.

<sup>10</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: Kencana, 2017), 103.

<sup>11</sup> Venkatesh,dkk, 447-449.

	kinerja pada pekerjaannya.	Harapan	
Harapan Usaha (X2)	Harapan Usaha merupakan tingkat kemudahan penggunaan sistem yang dapat mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu dalam melakukan pekerjaannya.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presepsi kemudahan penggunaan</li> <li>2. Kompleksitas</li> <li>3. Kemudahan penggunaan</li> </ol>	Venkatesh ,dkk (2003) <sup>12</sup>
Pengaruh Sosial (X3)	Pengaruh Sosial adalah sejauh mana seseorang menganggap pengaruh orang lain penting untuk dipercaya dalam penggunaan suatu sistem baru.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Norma subjektif</li> <li>2. Faktor sosial</li> <li>3. <i>Image</i></li> </ol>	Venkatesh ,dkk (2003) <sup>13</sup>
Minat Penggunaan Layanan Uang Elektronik (Y)	Minat penggunaan layanan uang elektronik adalah sejauh mana tingkat keinginan atau dorongan seseorang untuk menggunakan layanan uang elektronik.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keinginan untuk menggunakan</li> <li>2. Selalu mencoba</li> <li>3. Berlanjut dimasa yang akan datang</li> </ol>	Jogiyanto (2007) <sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Ibid., 450-451.

<sup>13</sup> Ibid., 451-452.

Ibid., 450-451.

<sup>14</sup> Jogiyanto, 335.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Metode angket (kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan instrumen pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari para responden.<sup>15</sup>

### 2. Skala pengukuran

Skala pengukuran kuesioner merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan seberapa panjang interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif (angka asli).<sup>16</sup>

Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan untuk pengukuran kuesioner adalah pendekatan dengan skala *Likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.<sup>17</sup> Pada penelitian ini memberikan lima alternatif jawaban kepada responden, skala yang digunakan 1-5 pemetaan sebagai berikut<sup>18</sup>:

---

<sup>15</sup>V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*, 94.

<sup>16</sup>Ibid., 103.

<sup>17</sup>Ibid., 104

<sup>18</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 93.

- SS : Sangat setuju (5)  
 S : Setuju (4)  
 KS : Kurang setuju (3)  
 TS : Tidak setuju (2)  
 STS : Sangat tidak setuju (1)

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan dan validnya suatu instrumen. Instrumen yang valid memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang tidak valid memiliki validasi yang rendah. Suatu instrumen dinyatakan valid jika mampu mengukur sesuatu yang diinginkan. Suatu instrumen dinyatakan valid jika mampu mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.<sup>19</sup> Uji validitas menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan menggunakan rumus sebagai berikut<sup>20</sup>:

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

n = Jumlah sampel

X = Nilai variabel X

<sup>19</sup>Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* ( Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 211.

<sup>20</sup>V. Wiratna Sujarweni, 108.

Y = Nilai variabel Y

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*). Dalam menentukan nomor-nomor yang valid dan gugur, dapat dilihat dengan tabel *r product moment*. Kriteria penilaian uji validitas adalah<sup>21</sup>:

- a. Apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka item kuesioner tersebut valid.
- b. Apabila  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel, maka item kuesioner tersebut tidak valid.

## 2. Realibilitas

Realibilitas adalah keajegan (konsistensi) bila mana tes jika diuji berkali-kali hasilnya relatif sama, artinya setelah hasil tes yang pertama dengan tes yang berikutnya dikorelasikan terdapat hasil korelasi yang signifikan.<sup>22</sup> Adapun untuk memperoleh indeks realibilitas menggunakan *one shot* yaitu pengukuran hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pernyataan lain atau yang mengukur korelasi antara jawaban pernyataan SPSS memberikan fasilitas untuk mengukur realibilitas dengan menguji statistik *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ). Variabel dikatakan *reliable* jika dapat memberikan nilai *Cronbach Alpha*  $>$  0,60 dan ini disesuaikan dengan yang dikemukakan oleh Triono jika skala itu dikelompokkan ke dalam lima kelas dengan reng yang sama, maka ukuran kemantapan *Alpha* dapat diinterpretasikan sebagai berikut<sup>23</sup>:

<sup>21</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian*, 178.

<sup>22</sup>Febri Endra, *Pengantar Metodologi Penelitian (Statistika Praktis)* (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2017), 140.

<sup>23</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*, 121.

- a. Nilai *Alpha Cronbach* 0,00 s.d 0,20 berarti kurang *reliable*
- b. Nilai *Alpha Cronbach* 0,21 s.d 0,40 berarti agak *reliable*
- c. Nilai *Alpha Cronbach* 0,41 s.d 0,60 berarti cukup *reliable*
- d. Nilai *Alpha Cronbach* 0.61 s.d 0.80 berarti *reliable*
- e. Nilai *Alpha Cronbach* 0.81 s.d 1.00 berarti sangat *reliable*

Langkah-langkah untuk mencari nilai reliabilitas dilakukan dengan rumus:

$$r \left[ \frac{K}{(K-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

keterangan:

r = koefisien reabilitas instrumen (*Cronbach Alpha*)

k = banyaknya butir pertanyaan

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

$\sigma_t^2$  = total varian

### 3. Uji Asumsi Klasik

#### a. Uji normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengukur apakah data kita memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik, jika data tidak berdistribusi normal dapat dipakai statistik non parametrik.<sup>24</sup> Uji statistik yang populer digunakan untuk uji normalitas yaitu *uji Kolmogorov Smirnov*. Hipotesis yang digunakan pada uji normalitas ini adalah:

Ho: residual berdistribusi normal

<sup>24</sup>V. Wiratna Sujarweni, 120.



H1: residual tidak berdistribusi normal

jika signifikan (*P-value*) > 0,05 maka  $H_0$  diterima yang artinya normalitas terpenuhi.<sup>25</sup>

b. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah uji yang dilakukan untuk melihat apakah masing-masing data variabel X cenderung membentuk garis linier terhadap variabel Y. Hipotesis yang dibentuk untuk persyaratan uji linieritas adalah<sup>26</sup>:

$H_0$ : sebaran data variabel bebas membentuk garis linier terhadap variabel terikat.

$H_1$ : sebaran variabel tidak bebas membentuk garis linier terhadap variabel terikat.

Dasar pengambilan keputusan dapat dilihat dari tingkat signifikansi atau dengan membandingkan F hitung pada kolom *linierity* dengan F tabel. Rumus persamaan uji linieritas adalah sebagai berikut<sup>27</sup>:

$$FR_{reg} = F_{kreg} / R_{kres}$$

c. Autokorelasi

Menguji autokorelasi dalam suatu model bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antara variabel pengganggu pada periode tertentu dengan variabel sebelumnya. Untuk data *time*

<sup>25</sup>Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi statistika Parametrik Dalam Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2016), 38.

<sup>26</sup>Santosa, *Statistika Hospitalitas Edisi Revisi* (Sleman: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama), 2012), 188.

<sup>27</sup>Ibid.

*series* autokorelasi sering terjadi. Tapi untuk data yang sampelnya *crosssection* jarang terjadi karena variabel pengganggu suatu berbeda dengan yang lain. Mendeteksi autokorelasi dengan menggunakan nilai Durbin Waston dengan kriteria jika<sup>28</sup>:

- 1) Angka D -W di bawah -2 berarti ada autokorelasi positif
- 2) Angka D -W di antara -2 dan 2 berarti tidak ada autokorelasi
- 3) Angka D – W di atas +2 berarti ada autokorelasi negatif

d. Uji multikolinieritas

Uji multikolinieritas diperlukan untuk mengetahui ada tidaknya variabel independen yang memiliki kemiripan antar variabel independen dalam suatu model. Kemiripan antar variabel independen akan mengakibatkan korelasi yang sangat kuat. Selain itu untuk uji ini juga menghindari kebiasaan dalam proses pengambilan keputusan mengenai pengaruh pada uji parsial masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Jika VIF yang dihasilkan diantara 1-10 maka tidak terjadi multikolinieritas.<sup>29</sup>

e. Uji heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas menguji terjadinya perbedaan varian residual suatu periode pengamatan ke periode pengamatan lain. Cara memprediksi ada tidaknya heteroskedastisitas pada suatu model dapat dilihat pada pola gambar *Scatterplot*, regresi yang

<sup>28</sup>V. Wiratna Sujarweni, 159.

<sup>29</sup>Ibid., 158-159.

tidak terjadi heteroskedastisitas jika titik-titik data menyebar di atas dan di bawah atau di sekitar angka 0, titik-titik data tidak mengumpul hanya di atas atau di bawah saja, penyebaran titik-titik data tidak boleh membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali, penyebaran titik-titik data tidak berpola.<sup>30</sup>

#### 4. Analisis regresi linier sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mencari pola hubungan antara satu variabel dependen dengan satu variabel independen.<sup>31</sup> Pada penelitian ini analisis regresi sederhana digunakan untuk menguji pengaruh harapan kinerja terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia, harapan usaha terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia, dan pengaruh sosial terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.

Persamaan umum regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta X$$

Dimana:

Y = Minat penggunaan layanan uang elektronik

$\alpha$  = Konstanta

$\beta$  = Koefisien regresi

X = Variabel Independen

<sup>30</sup>Ibid., 159-160.

<sup>31</sup> Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi statistika Parametrik Dalam Penelitian*, 122.

## 5. Analisis regresi linier berganda

Regresi linier berganda bertujuan untuk menghitung besarnya pengaruh dua variabel atau lebih variabel bebas terhadap satu variabel terikat dan memprediksi variabel terikat dengan menggunakan dua atau lebih variabel bebas.<sup>32</sup> Variabel independen terdiri dari harapan kinerja, harapan usaha, dan pengaruh sosial sedangkan variabel dependennya adalah minat penggunaan layanan uang lektronik. Analisis regresi yang juga digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, modelnya sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Dimana:

Y = minat penggunaan layanan uang elektronik

X1 = harapan kinerja

X2 = harapan usaha

X3 = pengaruh sosial

b1 = koefisien harapan kinerja

b2 = koefisien harapan usaha

b3 = koefisien pengaruh sosial

a = konstanta

---

<sup>32</sup>Ibid., 129-130.

## 6. Uji hipotesis

### a. Uji t

Uji t adalah pengujian koefisien regresi parsial individual yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) secara individual mempengaruhi variabel dependen (Y). Langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut<sup>33</sup>:

#### 1) Cara pertama

- a) Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima
- b) Jika  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

#### 2) Cara kedua

- a) Jika  $-t \text{ tabel} < t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$  maka  $H_0$  diterima
- b) Jika  $t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$  dan  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  maka  $H_0$  ditolak

### b. Uji F

Uji F adalah pengujian signifikansi persamaan yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas ( $X_1, X_2, X_3$ ) secara bersama-sama terhadap variabel tidak bebas (Y).

Langkah-langkah pengujian pada uji F adalah sebagai berikut<sup>34</sup>:

#### 1) Cara pertama

- a) Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima

<sup>33</sup>V. Wiratna Sujarweni, 161-162.

<sup>34</sup>Ibid., 162-163.

b) Jika  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak

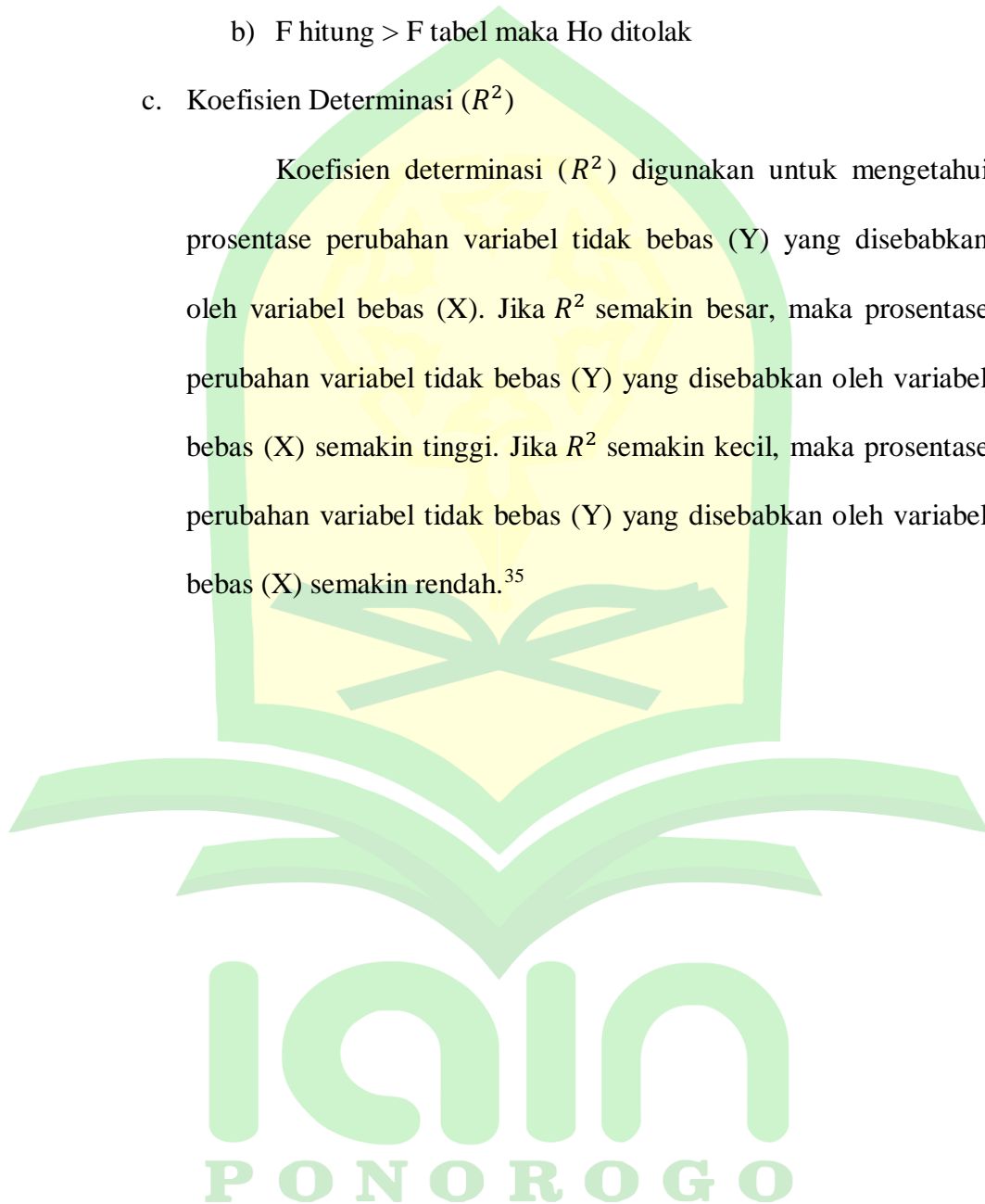
2) Cara Kedua

a)  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  diterima

b)  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak

c. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengetahui prosentase perubahan variabel tidak bebas (Y) yang disebabkan oleh variabel bebas (X). Jika  $R^2$  semakin besar, maka prosentase perubahan variabel tidak bebas (Y) yang disebabkan oleh variabel bebas (X) semakin tinggi. Jika  $R^2$  semakin kecil, maka prosentase perubahan variabel tidak bebas (Y) yang disebabkan oleh variabel bebas (X) semakin rendah.<sup>35</sup>



---

<sup>35</sup>Ibid.

## BAB IV

### PEMBAHASAN DAN ANALISA DATA

#### A. Gambaran Umum Objek Penelitian

##### 1. Pengertian Uang Elektronik

*Bank for International Settlement* (BIS) mendefinisikan uang elektronik sebagai, nilai tersimpan atau produk prabayar di mana catatan dana atau nilai yang tersedia bagi konsumen disimpan pada perangkat elektronik dalam kepemilikan konsumen.<sup>1</sup> Secara umum, uang elektronik memiliki konsep untuk menjalankan fungsi uang dengan peralatan elektronik. Selanjutnya adalah sebuah informasi bernilai yang dijelaskan dengan sinyal digital di mana suatu bank mengirimkannya dengan menjamin nilai nominal tersebut.<sup>2</sup>

Uang elektronik didefinisikan sebagai alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut<sup>3</sup>:

- a. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang diterbitkan terlebih dahulu kepada penerbit.
- b. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*.

---

<sup>1</sup>*Bank for International Settlement* (BIS), "Uang Elektronik", <https://www.bis.org/>.

<sup>2</sup>Hyun Joo Kim, Soo Jong Lee dan In Chul Shen, "*Internasional Journal Of Smart Home*", Volume 7, No.5 (2013), 103-114.

<sup>3</sup> Bank Indonesia, "Uang Elektronik", <https://www.bi.go.id/id/edukasi-perlindungan-konsumen/edukasi/produk-dan-jasa-sp/uang-elektronik/Pages/default.aspx>.



- c. Nilai uang elektronik ini dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Uang elektronik memiliki karakteristik berbeda dengan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK). Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) terdiri dari kartu kredit, *charger card*, kartu debit, dan kartu ATM. Secara umum, perbedaan antara uang elektronik dengan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) adalah sebagai berikut<sup>4</sup>:

Tabel 4.1 Perbedaan Uang Elektronik dan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu

No.	Uang Elektronik	Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK)
1	Nilai uang tercatat dalam instrumen media uang elektronik	Tidak ada pencatatan nilai uang pada instrumen kartu
2	Dana sepenuhnya berada dalam penguasaan pemegang kartu	Dana sepenuhnya berada dalam penguasaan bank
3	Pada saat transaksi, perpindahan dana dalam bentuk <i>electronic value</i> dari kartu uang elektronik konsumen dapat dilakukan secara <i>off-line</i> .	Pada saat transaksi, instrumen kartu digunakan untuk melakukan akses secara <i>on-line</i> ke komputer issuer untuk mendapatkan otorisasi melakukan pembayaran atas beban rekening nasabah.

<sup>4</sup>Siti Hidayati, dkk, *Kajian Operasional E-money* (Jakarta: Bank Indonesia, 2006), 4.

## 2. Dasar Hukum

Penyelenggaraan uang elektronik di Indonesia telah diatur dalam<sup>5</sup>:

- 2) Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*).
- 3) Surat Edaran Bank Indonesia No.11/11/DASP tanggal 13 April 2009 perihal Uang Elektronik (*Electronic Money*).

## 3. Manfaat Uang Elektronik

Beberapa manfaat penggunaan uang elektronik sebagai alat pembayaran adalah sebagai berikut<sup>6</sup>:

- 2) Memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi-transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai.
- 3) Tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang (seperti permen) akibat pedagang tidak mempunyai uang kembalian bernilai kecil (receh).
- 4) Sangat *applicable* untuk transaksi massal yang nilainya kecil namun frekuensinya tinggi, seperti: transportasi, parkir, tol, *fast food*, dll.

---

<sup>5</sup> Bank Indonesia, "Uang Elektronik", <https://www.bi.go.id/id/edukasi-perlindungan-konsumen>.

<sup>6</sup>Ibid.

#### 4. Risiko Uang Elektronik

Adapun beberapa risiko penggunaan uang elektronik yang perlu disikapi dengan hati-hati oleh pengguna, seperti<sup>7</sup>:

- 2) Risiko uang elektronik hilang dan dapat digunakan oleh pihak lain, karena pada prinsipnya uang elektronik sama seperti uang tunai yang apabila hilang tidak dapat diklaim kepada penerbit.
- 3) Risiko karena masih kurang pemahamannya pengguna dalam menggunakan uang elektronik, seperti pengguna tidak menyadari uang elektronik yang digunakan ditempelkan 2 (dua) kali pada *reader* untuk suatu transaksi yang sama sehingga nilai uang elektronik berkurang lebih besar dari nilai transaksi.

#### 5. Jenis Dan Batas Nilai Uang Elektronik

Berikut ini jenis uang elektronik berdasarkan tercatat atau tidaknya identitas pemegang pada penerbit uang elektronik dibagi menjadi<sup>8</sup>:

- 2) Uang elektronik *registered*, merupakan uang elektronik yang data identitas pemegangnya tercatat/terdaftar pada penerbit uang elektronik. Dalam kaitan ini, penerbit harus menerapkan prinsip mengenal nasabah dalam menerbitkan uang elektronik *registered*. Batas maksimum nilai uang elektronik yang tersimpan pada media *chip* atau *server* untuk jenis *registered* adalah Rp.5.000.000,00 (lima juta rupiah).

---

<sup>7</sup>Ibid.

<sup>8</sup>Ibid.

3) Uang elektronik *unregistered*, merupakan uang elektronik yang data identitas pemegangnya tidak tercatat/terdaftar pada penerbit Uang Elektronik. Batas maksimum nilai uang elektronik yang tersimpan pada media *chip* atau *server* untuk jenis *unregistered* adalah Rp1.000.000,00 (satu juta rupiah).

#### 6. Uang Elektronik Menurut Pandangan Islam

Manusia boleh bermuamalah dalam bidang ekonomi, asalkan dengan cara yang benar dan tidak dilakukan dengan cara yang salah menurut syara, juga dengan didasari saling ridha meridhai. Penggunaan uang elektronik hukumnya diperbolehkan, didasarkan pada dalil Al-Qur'an surat An-Nisa ayat 29<sup>9</sup>:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً  
عَنْتَرَا مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

“hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu sesungguhnya Allah adalah maha penyayang kepadamu”.

**IAIN**  
**PONOROGO**

<sup>9</sup>Muhammad Ridwan Firdaus, “E-Money dalam Prespektif Hukum Ekonomi Syariah”, *Jurnal Tahkim*, Volume XIV, No. 1, 2018. 152-153.

Menurut fatwa DSN-MUI mengenai uang elektronik bahwa hukum uang elektronik itu pada dasarnya diperbolehkan asal memenuhi syarat-syarat sebagai berikut<sup>10</sup>:

- 1) Uang elektronik adalah alat pembayaran yang memiliki unsur-unsur:
  - a) Diterbitkan atas dasar jumlah nominal yang disetor terlebih dahulu ke penerbit.
  - b) Jumlah nominal uang disimpan secara elektronik dalam suatu media yang teregistrasi.
  - c) Jumlah nominal uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana yang dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.
  - d) Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
  - e) Uang elektronik syariah adalah uang elektronik yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.

#### 7. Akad Penggunaan Uang Elektronik

Ada beberapa akad penyelenggaraan uang elektronik, adapun beberapa akad tersebut diantaranya adalah<sup>11</sup>:

- 1) Akad antara penerbit dengan pemegang uang elektronik adalah akad *wadi'ah* atau akad *qardh*. Dalam akad *wadi'ah* yang

---

<sup>10</sup>Fatwa Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia No: 116/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Uang Elektronik.

<sup>11</sup>Ibid.

digunakan akad *wadi'ah*, maka berlaku ketentuan dan batasan akad *wadi'ah* sebagai berikut<sup>12</sup>:

- a) Jumlah nominal uang elektronik bersifat titipan yang dapat diambil/digunakan pemegang kapan saja.
- b) Jumlah nominal uang elektronik yang dititipkan tidak boleh dipergunakan oleh penerima titipan (penerbit), kecuali atas izin pemegang kartu.
- c) Dalam hal jumlah nominal uang elektronik yang dititipkan digunakan oleh penerbit atas izin pemegang kartu maka akad titipan *wadi'ah* berubah menjadi akad pinjaman *qardh*, dan tanggungjawab penerima titipan sama dengan tanggungjawab dalam akad *qardh*.
- d) Otoritas terkait wajib membatasi penerbit dalam penggunaan dana titipan dari pemegang kartu.
- e) Penggunaan dana oleh penerbit tidak boleh bertentangan dengan prinsip syariah dan peraturan perundang-undangan.

Dalam hal akad yang digunakan adalah *qardh*, maka berlaku ketentuan dan batasan akad *qardh* sebagai berikut:

- 1) Jumlah nominal uang elektronik bersifat hutang yang dapat diambil serta dapat digunakan oleh pemegang kapan saja.
- 2) Penerbit dapat menggunakan (menginvestasikan) uang hutang dari pemegang uang elektronik.

---

<sup>12</sup>Ibid.

- 3) Penerbit wajib mengembalikan jumlah pokok piutang pemegang uang elektronik kapan saja sesuai kesepakatan.
  - 4) Otoritas terkait wajib membatasi penerbit dalam penggunaan dana pinjaman (utang) dari pemegang kartu.
  - 5) Penggunaan dana oleh penerbit tidak boleh bertentangan dengan prinsip syariah dan peraturan perundang-undangan.
- 2) Akad antara penerbit dengan para pihak dalam penyelenggaraan uang elektronik (pedagang, penyelenggara kliring, dan penyelenggara penyelesaian akhir serta dengan agen layanan keuangan digital) adalah akad *ijarah*, akad *ju'alah*, dan akad *wakalah bi-al ujarah*.<sup>13</sup>
- a) Dalam hal akad yang digunakan akad *ijarah*, maka berlaku ketentuan dan batasan akad *ijarah* sebagaimana terdapat dalam DSN-MUI Nomor: 112/DSN-MUI/IX/2017 tentang akad *ijarah*.
  - b) Dalam hal akad yang digunakan akad *ju'alah*, maka berlaku ketentuan dan batasan akad *ju'alah* sebagaimana terdapat dalam DSN-MUI Nomor: 62/DSN-MUI/IX/2007 tentang akad *ju'alah*.
  - c) Dalam hal akad yang digunakan akad *wakalah bi-al ujarah*, maka berlaku ketentuan dan batasan akad *wakalah bi-al ujarah* sebagaimana terdapat dalam DSN-MUI Nomor: 113/DSN-MUI/IX/2017 tentang akad *wakalah bi-al ujarah*

---

<sup>13</sup>Ibid.

## B. Hasil Pengujian Instrumen (Validitas dan Reliabilitas)

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan dan validnya suatu instrumen. Instrumen yang valid memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang tidak valid memiliki validitas yang rendah. Suatu instrumen dinyatakan valid jika mampu mengukur sesuatu yang diinginkan. Suatu instrumen dinyatakan valid jika mampu mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.<sup>14</sup> Suatu butir pernyataan dikatakan valid apabila nilai dari tiap butir pernyataan  $r$  hitung tersebut lebih besar dari  $r$  tabel. Pada penelitian ini menggunakan 100 responden. Peneliti menggunakan rumus  $df = n - 2$ , jadi  $100 - 2 = 98$  dan didapati nilai 0,361 sebagai  $r$  tabel. Berikut ini adalah hasil uji validitas pada variabel penelitian.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas

Variabel Harapan Kinerja (X1)					
No.	Pernyataan	R.Hitung	R.Tabel	Sig	Keputusan
1	X1.1	0,789	0,361	0,000	Valid
2	X1.2	0,808	0,361	0,000	Valid
3	X1.3	0,780	0,361	0,000	Valid
4	X1.4	0,828	0,361	0,000	Valid
5	X1.5	0,792	0,361	0,000	Valid
6	X1.6	0,807	0,361	0,000	Valid
7	X1.7	0,704	0,361	0,000	Valid
8	X1.8	0,714	0,361	0,000	Valid
9	X1.9	0,878	0,361	0,000	Valid
10	X1.10	0,811	0,361	0,000	Valid

<sup>14</sup>Suharsini Arikunto, 211.



Variabel Harapan Usaha (X2)					
No.	Pernyataan	R.Hitung	R.Tabel	Sig	Keputusan
11	X2.1	0,805	0,361	0,000	Valid
12	X2.2	0,800	0,361	0,000	Valid
13	X2.3	0,877	0,361	0,000	Valid
14	X2.4	0,822	0,361	0,000	Valid
15	X2.5	0,815	0,361	0,000	Valid
16	X2.6	0,878	0,361	0,000	Valid
Variabel Pengaruh Sosial (X3)					
No.	Pernyataan	R.Hitung	R.Tabel	Sig	Keputusan
17	X3.1	0,811	0,361	0,000	Valid
18	X3.2	0,806	0,361	0,000	Valid
19	X3.3	0,545	0,361	0,000	Valid
20	X3.4	0,641	0,361	0,000	Valid
21	X3.5	0,858	0,361	0,000	Valid
22	X3.6	0,863	0,361	0,000	Valid
Variabel Minat Penggunaan Layanan Uang Elektronik (Y)					
No.	Pernyataan	R.Hitung	R.Tabel	Sig	Keputusan
23	Y.1	0,778	0,361	0,000	Valid
24	Y.2	0,753	0,361	0,000	Valid
25	Y.3	0,775	0,361	0,000	Valid
26	Y.4	0,783	0,361	0,000	Valid
27	Y.5	0,806	0,361	0,000	Valid
28	Y.6	0,834	0,361	0,000	Valid

Pada tabel 4.1 dapat dilihat bahwa dari 28 butir pernyataan yang diberikan kepada 100 responden memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel yang berarti semua item pernyataan dinyatakan valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui keajegan (konsistensi) bila mana tes jika diuji berkali-kali hasilnya relatif sama, artinya setelah hasil tes yang pertama dengan tes yang berikutnya dikorelasikan terdapat hasil korelasi yang signifikan.<sup>15</sup> Variabel dikatakan *reliable* jika dapat memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0,60 dan dikatakan tidak

<sup>15</sup>Febri Endra, 140.

reliable jika nilai *Cronbach Alpha* < 0,60.<sup>16</sup>Berikut ini adalah hasil uji validitas pada variabel penelitian.

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas

No.	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Batas Reliabel	Keterangan
1	Harapan Kinerja (X1)	0,933	0,60	Reliabel
2	Harapan Usaha (X2)	0,911	0,60	Reliabel
3	Pengaruh Sosial (X3)	0,856	0,60	Reliabel
4	Minat Penggunaan Layanan Uang Elektronik (Y)	0,873	0,60	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas hasil keseluruhan uji reabilitas diperoleh nilai *Cronbach Alpha* lebih besar 1 dari 0,60 yang artinya item pertanyaan pada kuesioner pada penelitian dianggap reliabel atau layak.

### C. Hasil Pengujian Deskripsi

#### 1. Deskripsi Karakteristik Responden

Sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu mengemukakan gambaran karakteristik responden yang dijadikan sampel pada penelitian. Karakteristik pada penelitian ini meliputi: provinsi, usia, jenis kelamin, dan pendidikan terakhir atau saat ini. Berdasarkan tanggapan responden dari kuesioner yang terkumpul dapat diperoleh identifikasi karakteristik responden sebagai berikut:

<sup>16</sup>Sugiono, 121.

Tabel 4.4 Karakteristik responden

	Klasifikasi	Jumlah Responden	
		Nominal	%
<b>Keterangan</b>	Disebar	100	100%
	Tidak Kembali	0	0%
	Tidak Dapat Diolah	0	0%
	Dapat Diolah	100	100%
<b>Provinsi</b>	Aceh	2	2%
	Bali	5	5%
	Banten	4	4%
	DKI Jakarta	7	7%
	Jawa Barat	9	9%
	Jawa Tengah	8	8%
	Jawa Timur	22	22%
	Kalimantan Barat	1	1%
	Kalimantan Selatan	6	6%
	Kalimantan Tengah	7	7%
	Kalimantan Timur	6	6%
	Kep. Riau	3	3%
	Papua	3	3%
	Riau	5	5%
	Sulawesi Selatan	4	4%
	Sumatera Selatan	4	4%
	Yogyakarta	4	4%
<b>Usia</b>	<20 tahun	9	9%
	20-30 tahun	88	88%
	> 30 tahun	3	3%
<b>Jenis Kelamin</b>	Laki-laki	39	39%
	Perempuan	61	61%
<b>Pendidikan Terakhir/Saat ini</b>	SMP/Sederajat	1	1%
	SMA/Sederajat	46	46%
	Sarjana	45	45%
	Lain-lain	8	8%

Data penelitian diperoleh dari hasil kuesioner yang telah disebarikan kepada seluruh responden yang berjumlah 100 orang. Hasil kuesioner penelitian dapat dilihat pada tabel 4.3. berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa responden dari provinsi Jawa Timur lebih dominan dari pada provinsi-provinsi lain yakni sebesar 22%.

Dilihat dari usia responden, usia 20 sampai 30 tahun mendominasi sebesar 88% dibandingkan usia lainnya yaitu kurang dari 20 tahun sebesar 9% dan lebih dari 30 tahun sebesar 3%. Dari jenis kelaminnya, diketahui responden perempuan lebih mendominasi sebesar 61% lebih besar dibandingkan laki-laki sebesar 39%. Sedangkan dilihat dari pendidikan terakhir atau pendidikan saat ini tamatan SMA sederajat paling banyak sebesar 46% dari pada tamatan lainnya. Namun tamatan SMA sederajat hanya selisih 1% saja dengan tamatan sarjana sebesar 45%. Untuk tamatan SMP sederajat sebesar 1%-lain sebesar 8%.

## 2. Distribusi Jawaban Responden

Pengaruh variabel harapan kinerja, harapan usaha, dan pengaruh sosial terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia akan dilihat dari masing-masing variabel. Dalam kuesioner peneliti membuat 10 butir pertanyaan terkait variabel harapan kinerja, 6 butir pertanyaan terkait variabel harapan usaha, 6 butir pertanyaan terkait pengaruh sosial dan 6 butir pertanyaan terkait variabel minat penggunaan layanan uang elektronik. Dari masing-masing variabel diberikan 5 pilihan jawaban dengan keterangan STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), KS (Kurang Setuju), S (Setuju), dan SS (Sangat Setuju). Berikut ini adalah hasil jawaban-jawaban responden berdasarkan kuesioner adalah sebagai berikut:

Tabel. 4.5 Analisis Variabel Deskriptif

Variabel	Item pertanyaan	STS	%	TS	%	KS	%	S	%	SS	%
Harapan Kinerja (X1)	X1.1	1	1%	1	1%	10	10%	53	53%	35	35%
	X1.2	3	3%	9	9%	16	16%	50	50%	22	22%
	X1.3	4	4%	3	3%	27	27%	46	46%	20	20%
	X1.4	4	4%	6	6%	21	21%	53	53%	16	16%
	X1.5	3	3%	6	6%	9	9%	42	42%	40	40%
	X1.6	3	3%	2	2%	10	10%	47	47%	38	38%
	X1.7	4	4%	4	4%	13	13%	47	47%	32	32%
	X1.8	3	3%	8	8%	30	30%	41	41%	18	18%
	X1.9	4	4%	4	4%	19	19%	49	49%	24	24%
	X1.10	4	4%	6	6%	10	10%	48	48%	32	32%
Harapan Usaha (X2)	X2.1	4	4%	3	3%	6	6%	56	56%	31	31%
	X2.2	2	2%	5	5%	13	13%	49	49%	31	31%
	X2.3	2	2%	4	4%	11	11%	54	54%	29	29%
	X2.4	2	2%	4	4%	8	8%	59	59%	27	27%
	X2.5	4	4%	2	2%	14	14%	26	26%	26	26%
	X2.6	2	2%	6	6%	21	21%	48	48%	23	23%
Pengaruh Sosial (X3)	X3.1	10	10%	7	7%	31	31%	32	32%	20	20%
	X3.2	6	6%	6	6%	23	23%	42	42%	23	23%
	X3.3	1	1%	3	3%	19	19%	45	45%	32	32%
	X3.4	5	5%	1	1%	20	20%	52	52%	22	22%
	X3.5	8	8%	19	19%	24	24%	32	32%	17	17%
	X3.6	14	14%	15	15%	38	38%	19	19%	14	14%
Minat Penggunaan Layanan Uang Elektronik (Y)	Y.1	2	2%	3	3%	21	21%	55	55%	19	19%
	Y.2	9	9%	13	13%	31	31%	29	29%	18	18%
	Y.3	6	7%	6	6%	29	29%	44	44%	15	15%
	Y.4	3	3%	3	3%	11	11%	46	46%	37	37%
	Y.5	2	2%	6	6%	11	11%	53	53%	28	28%
	Y.6	3	3%	4	4%	26	26%	42	42%	25	25%

a. Distribusi Jawaban Responden Variabel Harapan Kinerja (X1)

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dijelaskan bahwa tanggapan responden tentang kuesioner variabel harapan kinerja item pertanyaan X1.1 menyatakan 1% sangat tidak setuju, 1% tidak

setuju, 10% kurang setuju, 53% setuju, 35% sangat setuju. Item pertanyaan X1.2 menyatakan 3% sangat tidak setuju, 9% tidak setuju, 16% kurang setuju, 10% setuju, 22% sangat setuju. Item pertanyaan X1.3 menyatakan 4% sangat tidak setuju, 3% tidak setuju, 27% kurang setuju, 46% setuju, 20% sangat setuju. Item pertanyaan X1.4 menyatakan 4% sangat tidak setuju, 6% tidak setuju, 21% kurang setuju, 53% setuju, 16% sangat setuju. Item pertanyaan X1.5 menyatakan 3% sangat tidak setuju, 6% tidak setuju, 9% kurang setuju, 42% setuju, 40% sangat setuju. Item pertanyaan X1.6 menyatakan 3% sangat tidak setuju, 2% tidak setuju, 10% kurang setuju, 47% setuju, 38% sangat setuju. Item pertanyaan X1.7 menyatakan 4% sangat tidak setuju, 4% tidak setuju, 13% kurang setuju, 47% setuju, 32% sangat setuju. Item pertanyaan X1.8 menyatakan 3% sangat tidak setuju, 8% tidak setuju, 30% kurang setuju, 41% setuju, 18% sangat setuju. Item pertanyaan X1.9 menyatakan 4% sangat tidak setuju, 4% tidak setuju, 19% kurang setuju, 49% setuju, 24% sangat setuju. Dan Item pertanyaan X1.10 menyatakan 4% sangat tidak setuju, 6% tidak setuju, 10% kurang setuju, 48% setuju, 32% sangat setuju.

b. Distribusi Jawaban Responden Variabel Harapan Usaha (X2)

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dijelaskan bahwa tanggapan responden tentang kuesioner variabel harapan usaha item pertanyaan X2.1 menyatakan 4% sangat tidak setuju, 3% tidak

setuju, 6% kurang setuju, 56% setuju, 31% sangat setuju. Item pertanyaan X2.2 menyatakan 2% sangat tidak setuju, 5% tidak setuju, 13% kurang setuju, 49% setuju, 31% sangat setuju. Item pertanyaan X2.3 menyatakan 2% sangat tidak setuju, 4% tidak setuju, 11% kurang setuju, 54% setuju, 29% sangat setuju. Item pertanyaan X2.4 menyatakan 2% sangat tidak setuju, 4% tidak setuju, 8% kurang setuju, 59% setuju, 27% sangat setuju. Item pertanyaan X2.5 menyatakan 4% sangat tidak setuju, 2% tidak setuju, 14% kurang setuju, 26% setuju, 26% sangat setuju. Dan Item pertanyaan X2.6 menyatakan 2% sangat tidak setuju, 6% tidak setuju, 21% kurang setuju, 48% setuju, 23% sangat setuju.

c. Distribusi Jawaban Responden Variabel Pengaruh Sosial (X3)

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dijelaskan bahwa tanggapan responden tentang kuesioner variabel pengaruh sosial item pertanyaan X3.1 menyatakan 10% sangat tidak setuju, 7% tidak setuju, 31% kurang setuju, 32% setuju, 20% sangat setuju. Item pertanyaan X3.2 menyatakan 6% sangat tidak setuju, 6% tidak setuju, 23% kurang setuju, 42% setuju, 23% sangat setuju. Item pertanyaan X3.3 menyatakan 1% sangat tidak setuju, 3% tidak setuju, 19% kurang setuju, 45% setuju, 32% sangat setuju. Item pertanyaan X3.4 menyatakan 5% sangat tidak setuju, 1% tidak setuju, 20% kurang setuju, 52% setuju, 22% sangat setuju. Item pertanyaan X3.5 menyatakan 8% sangat tidak setuju, 19% tidak

setuju, 24% kurang setuju, 32% setuju, 17% sangat setuju. Dan Item pertanyaan X3.6 menyatakan 14% sangat tidak setuju, 15% tidak setuju, 38% kurang setuju, 19% setuju, 14% sangat setuju.

d. Distribusi Jawaban Responden Variabel Minat Penggunaan Layanan Uang Elektronik (Y)

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dijelaskan bahwa tanggapan responden tentang kuesioner variabel minat penggunaan layanan uang elektronik item pertanyaan Y.1 menyatakan 2% sangat tidak setuju, 3% tidak setuju, 21% kurang setuju, 55% setuju, 19% sangat setuju. Item pertanyaan Y.2 menyatakan 9% sangat tidak setuju, 13% tidak setuju, 31% kurang setuju, 29% setuju, 18% sangat setuju. Item pertanyaan Y.3 menyatakan 6% sangat tidak setuju, 6% tidak setuju, 29% kurang setuju, 44% setuju, 15% sangat setuju. Item pertanyaan Y.4 menyatakan 3% sangat tidak setuju, 3% tidak setuju, 11% kurang setuju, 46% setuju, 37% sangat setuju. Item pertanyaan Y.5 menyatakan 2% sangat tidak setuju, 6% tidak setuju, 11% kurang setuju, 53% setuju, 28% sangat setuju. Dan Item pertanyaan Y.6 menyatakan 3% sangat tidak setuju, 4% tidak setuju, 26% kurang setuju, 42% setuju, 25% sangat setuju.



## D. Uji Asumsi Klasik

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengukur apakah data kita memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik, jika data tidak berdistribusi normal dapat dipakai statistik non parametrik.<sup>17</sup> Jika signifikan (*P-value*) > 0,05 maka  $H_0$  diterima yang artinya normalitas terpenuhi.<sup>18</sup> Berikut ini adalah hasil uji normalitas pada variabel penelitian.

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.06985230
Most Extreme Differences	Absolute	.104
	Positive	.093
	Negative	-.104
Kolmogorov-Smirnov Z		1.043
Asymp. Sig. (2-tailed)		.227

Dari tabel 4. Dapat diketahui bahwa data berdistribusi normal dan bernilai signifikan, karena nilai hasil pengujian sebesar 0,227 lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi.

<sup>17</sup>V. Wiratna Sujarweni, 120.

<sup>18</sup>Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi statistika Parametrik Dalam Penelitian*, 38.

## 2. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk melihat apakah masing-masing data variabel X cenderung membentuk garis linier terhadap variabel Y.<sup>19</sup> Dasar pengambilan keputusan dapat dilihat dari tingkat signifikansi atau dengan membandingkan F hitung pada kolom *linierity* dengan F tabel.<sup>20</sup> Berikut ini adalah hasil uji linieritas pada variabel penelitian.

Tabel 4.7 Hasil Uji Linieritas X1

ANOVA Table

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Total_Y * Total_X1	(Combined)	1578.122	23	68.614	10.437	.000
	Between Groups	1396.120	1	1396.120	212.364	.000
	Linearity	182.002	22	8.273	1.258	.228
	Deviation from Linearity					
	Within Groups	499.638	76	6.574		
	Total	2077.760	99			

<sup>19</sup>Santosa, *Statistika Hospitalitas* Edisi Revisi, 188.

<sup>20</sup> Ibid.

Tabel 4.8 Hasil Uji Linieritas X2

**ANOVA Table**

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Total_Y * Total_X2	(Combined )	1593.162	16	99.573	17.054	.000
	Between Groups	1489.359	1	1489.359	255.092	.000
	Linearity	1489.359	1	1489.359	255.092	.000
	Deviation from Linearity	103.804	15	6.920	1.185	.299
	Within Groups	484.598	83	5.839		
Total		2077.760	99			

Tabel 4.9 Hasil Uji Linieritas X3

**ANOVA Table**

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Total_Y * Total_X3	(Combined)	1521.477	19	80.078	11.516	.000
	Between Groups	1300.916	1	1300.916	187.087	.000
	Linearity	1300.916	1	1300.916	187.087	.000
	Deviation from Linearity	220.561	18	12.253	1.762	.045
	Within Groups	556.283	80	6.954		
Total		2077.760	99			

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Pada persamaan antara harapan kinerja dengan minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia diperoleh nilai sig sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig lebih kecil dari pada 0,05. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya

persamaan antara harapan kinerja dengan minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia linier.

- b. Pada persamaan antara harapan usaha dengan minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia diperoleh nilai sig sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig lebih kecil dari pada 0,05. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya persamaan antara harapan usaha dengan minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia linier.
- c. Pada persamaan antara pengaruh sosial dengan minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia diperoleh nilai sig sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig lebih kecil dari pada 0,05. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya persamaan antara pengaruh sosial dengan minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia linier.

### 3. Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antara variabel pengganggu pada periode tertentu dengan variabel sebelumnya. Untuk data *time series* autokorelasi sering terjadi. Tapi untuk data yang sampelnya *crosssection* jarang terjadi karena variabel pengganggu suatu berbeda dengan yang lain. Mendeteksi autokorelasi dapat dilihat menggunakan nilai Durbin Waston.<sup>21</sup> Berikut ini adalah hasil uji autokorelasi pada variabel penelitian.

---

<sup>21</sup>V. Wiratna Sujarweni, 159.

Tabel 4.10 Hasil Uji Autokorelasi

Model Summary <sup>b</sup>	
Model	Durbin-Watson
1	2.021 <sup>a</sup>

Dari tabel 4. Menunjukkan nilai Durbin Watson yang diperoleh adalah 2,021, dimana terletak diantara dU dan nilai 4-dU sehingga Ho diterima. Artinya tidak terdapat autokorelasi pada model regresi dan asumsi non autokorelasi terpenuhi.

#### 4. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas diperlukan untuk mengetahui ada tidaknya variabel independen yang memiliki kemiripan antar variabel independen dalam suatu model. Kemiripan antar variabel independen akan mengakibatkan korelasi yang sangat kuat. Selain itu untuk uji ini juga menghindari kebiasaan dalam proses pengambilan keputusan mengenai pengaruh pada uji parsial masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Jika VIF yang dihasilkan diantara 1-10 maka tidak terjadi multikolinieritas.<sup>22</sup> Berikut ini adalah hasil uji multikolinieritas pada variabel penelitian.

---

<sup>22</sup>Ibid., 158-159.

Tabel 4.11 Hasil Uji Multikolinieritas

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	.627	1.181		.531	.597		
Total_X1	.121	.059	.198	2.061	.042	.230	4.351
Total_X2	.450	.096	.439	4.712	.000	.245	4.088
Total_X3	.304	.065	.330	4.703	.000	.431	2.321

Berdasarkan tabel di atas nilai VIF harapan kinerja sebesar 4,351, harapan usaha sebesar 4,088 dan pengaruh sosial sebesar 2,321. Ketiga variabel tersebut semuanya memiliki nilai VIF kurang dari 10. Dengan demikian  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa model persamaan regresi tidak terjadi masalah multikolinieritas dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

#### 5. Uji heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui terjadinya perbedaan varian residual suatu periode pengamatan ke periode pengamatan lain.<sup>23</sup> Jika nilai (P-Value) semua variabel independen > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan jika variannya tidak sama atau berbeda disebut tidak terjadi heteroskedastisitas.<sup>24</sup> Berikut ini hasil uji heteroskesastisitas sebagai berikut:

<sup>23</sup>Ibid., 159-160.

<sup>24</sup>Retno Widyaningrum, Statistika, 204-208.

Tabel 4.12 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Unstandardized		Standardized	T	Sig.
	Coefficients		Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	.913	.643		1.420	.159
Total_X1	-.015	.026	-.106	-.578	.564
Total_X2	.072	.045	.284	1.602	.113
Total_X3	-.047	.029	-.231	-1.616	.109

Berdasarkan hasil tabel di atas dari ketiga variabel independen (harapan kinerja, harapan usaha, dan pengaruh sosial) diperoleh nilai sig lebih dari 0,05. Dengan demikian Ho diterima dan H1 ditolak. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa tidak terdapat heteroskedastisitas dan hasil uji dapat dilanjutkan.

#### E. Analisis regresi linier sederhana

##### 1. Harapan kinerja terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik

Pengujian harapan kinerja terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia dilakukan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Dengan bantuan program SPSS (*Statistical Package for Social Science*) for windows version 21 diperoleh rangkuman hasil analisis regresi linier sederhana seperti pada tabel berikut:

P O N O R O G O

Tabel 4.13 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana X1

Model	Coefficients <sup>a</sup>	
	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error
(Constant)	3.060	1.410
Total_X1	.501	.035

Hasil regresi linier sederhana seperti pada tabel di atas dapat ditulis persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 3,060 + 0,501X1$$

Konstanta ( $\alpha$ ) sebesar 3,060 artinya apabila harapan kinerja tidak ada atau nilainya adalah 0, maka minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia nilainya sebesar 3,060. Koefisien regresi variabel harapan kinerja ( $X1$ ) sebesar 0,501 artinya apabila harapan kinerja ditingkatkan 1% maka minat penggunaan layanan uang elektronik mengalami kenaikan sebesar 0,501. Koefisien bernilai positif artinya ada hubungan positif antara harapan kinerja dan minat penggunaan layanan uang elektronik. semakin baik harapan kinerja, maka semakin meningkat minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.

## 2. Harapan usaha terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik

Pengujian harapan usaha terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia dilakukan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Dengan bantuan program SPSS (*Statistical Package for Social Science*) for windows version 21 diperoleh rangkuman hasil analisis regresi linier sederhana seperti pada tabel berikut:



Tabel 4.14 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana X2  
Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error
1 (Constant)	1.872	1.344
Total_X2	.868	.055

Hasil regresi linier sederhana seperti pada tabel di atas dapat ditulis persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 1,872 + 0,868X2$$

Konstanta ( $\alpha$ ) sebesar 1,872 artinya apabila harapan usaha tidak ada atau nilainya adalah 0, maka minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia nilainya sebesar 1,872. Koefisien regresi variabel harapan usaha ( $X2$ ) sebesar 0,868 artinya apabila harapan usaha ditingkatkan 1% maka minat penggunaan layanan uang elektronik mengalami kenaikan sebesar 0,868. Koefisien bernilai positif artinya ada hubungan positif antara harapan usaha dan minat penggunaan layanan uang elektronik. semakin baik harapan usaha, maka semakin meningkat minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.

### 3. Pengaruh sosial terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik

Pengujian pengaruh sosial terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia dilakukan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Dengan bantuan program SPSS (*Statistical Package for Social Science*) for windows version 21 diperoleh rangkuman hasil analisis regresi linier sederhana seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana X3

Model	Coefficients <sup>a</sup>	
	B	Std. Error
(Constant)	7.086	1.249
Total_X3	.729	.057

Hasil regresi linier sederhana seperti pada tabel di atas dapat ditulis persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 7,086 + 0,729X3$$

Konstanta ( $\alpha$ ) sebesar 7,086 artinya apabila pengaruh sosial tidak ada atau nilainya adalah 0, maka minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia nilainya sebesar 7,086. Koefisien regresi variabel pengaruh sosial ( $X3$ ) sebesar 0,729 artinya pengaruh sosial ditingkatkan 1% maka minat penggunaan layanan uang elektronik mengalami kenaikan sebesar 0,729. Koefisien bernilai positif artinya ada hubungan positif antara pengaruh sosial dan minat penggunaan layanan uang elektronik. Semakin baik pengaruh sosial, maka semakin meningkat minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.

#### F. Analisis regresi linier berganda

Regresi linier berganda bertujuan untuk menghitung besarnya pengaruh dua variabel atau lebih variabel bebas terhadap satu variabel terikat dan memprediksi variabel terikat dengan menggunakan dua atau

lebih variabel bebas.<sup>25</sup> Analisis regresi yang juga digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam uji regresi linier berganda modelnya adalah:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Tabel 4.16 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	.627	1.181		.531	.597
Total_X1	.121	.059	.198	2.061	.042
Total_X2	.450	.096	.439	4.712	.000
Total_X3	.304	.065	.330	4.703	.000

Berdasarkan hasil uji regresi linier berganda di atas model persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 0,627 + 0,121X_1 + 0,450X_2 + 0,304X_3 + e$$

Hasil persamaan regresi berganda di atas memberikan pengertian bahwa:

1. Nilai konstanta sebesar 0,627 artinya bahwa sebelum dipengaruhi oleh variabel-variabel bebas yaitu minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia mempunyai nilai positif.
2. Nilai koefisien harapan kinerja sebesar 0,121 artinya bahwa sebelum dipengaruhi oleh variabel-variabel bebas yaitu minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia mempunyai nilai positif.

<sup>25</sup>Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi statistika Parametrik Dalam Penelitian*, 129-130.

3. Nilai koefisien harapan usaha sebesar 0,450 artinya bahwa sebelum dipengaruhi oleh variabel-variabel bebas yaitu minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia mempunyai nilai positif.
4. Nilai koefisien pengaruh sosial sebesar 0,304 artinya bahwa sebelum dipengaruhi oleh variabel-variabel bebas yaitu minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia mempunyai nilai positif.

## G. Uji Hipotesis

### 1. Uji t

Uji t digunakan untuk pengujian koefisien regresi parsial individual yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) secara individual mempengaruhi variabel dependen (Y). Langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut<sup>26</sup> Dasar pengambilan keputusan dapat dilihat dari tingkat signifikansi atau dengan membandingkan F hitung dengan F tabel.

Tabel 4.17 Tabel Hasil Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	.627	1.181		.531	.597
Total_X1	.121	.059	.198	2.061	.042
Total_X2	.450	.096	.439	4.712	.000
Total_X3	.304	.065	.330	4.703	.000

<sup>26</sup>V. Wiratna Sujarweni, 161-162.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai  $t$  hitung dari setiap variabel sebagai berikut:

- a. Pengaruh harapan kinerja ( $X_1$ ) terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik ( $Y$ )

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai  $t$  hitung sebesar 2,061 dengan nilai sig 0,042. Hal ini menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung lebih besar dari pada nilai  $t$  tabel 1,66088 dan nilai sig lebih kecil dari pada 0,05. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, variabel harapan kinerja mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.

- b. Pengaruh harapan usaha ( $X_2$ ) terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik ( $Y$ )

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai  $t$  hitung sebesar 4,712 dengan nilai sig 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung lebih besar dari pada nilai  $t$  tabel 1,66088 dan nilai sig lebih kecil dari pada 0,05. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, variabel harapan usaha mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.

**P O N O R O G O**

- c. Pengaruh sosial (X3) terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik (Y)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai t hitung sebesar 4,703 dengan nilai sig 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari pada nilai t tabel 1,66088 dan nilai sig lebih kecil dari pada 0,05. Dengan demikian Ho ditolak dan H1 diterima. Artinya, variabel pengaruh sosial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.

## 2. Uji F

Uji F digunakan untuk pengujian signifikansi persamaan yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas (X1, X2, X3) secara bersama-sama terhadap variabel tidak bebas (Y).<sup>27</sup>

Tabel 4.18 Tabel Hasil Uji F

### ANOVA<sup>a</sup>

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1653.615	3	551.205	124.759	.000 <sup>b</sup>
Residual	424.145	96	4.418		
Total	2077.760	99			

<sup>27</sup>Ibid., 162-163.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai F hitung sebesar 124,759 dengan nilai sig 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai F hitung lebih besar dari F tabel 2,70 dan nilai sig lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, harapan kinerja, harapan usaha, dan pengaruh sosial berpengaruh bersama-sama terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.

### 3. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengetahui prosentase perubahan variabel tidak bebas (Y) yang disebabkan oleh variabel bebas (X). Jika  $R^2$  semakin besar, maka prosentase perubahan variabel tidak bebas (Y) yang disebabkan oleh variabel bebas (X) semakin tinggi. Jika  $R^2$  semakin kecil, maka prosentase perubahan variabel tidak bebas (Y) yang disebabkan oleh variabel bebas (X) semakin rendah.<sup>28</sup>

Tabel 4.19 Tabel Hasil Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

#### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.892 <sup>a</sup>	.796	.789	2.102

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai  $R^2$  ( $R$  Square) sebesar 0,796 atau (79,6%). Hal ini menunjukkan bahwa harapan kinerja, harapan usaha, dan pengaruh sosial berpengaruh bersama-sama terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia sebesar 79,6%. Sedangkan sisanya sebesar 20,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang belum diteliti dalam penelitian ini.

<sup>28</sup>Ibid.

## H. Pembahasan

### 1. Pengaruh harapan kinerja terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia

Hasil penelitian ini diperoleh variabel harapan kinerja mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia. Pernyataan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Adapun indikator harapan kinerja berupa dirasakan kegunaan, motivasi ekstrinsik, kesesuaian aktivitas, keuntungan relatif, dan hasil harapan.

Berdasarkan hasil uji  $t$  menunjukkan bahwa nilai harapan kinerja ( $X_1$ ) sebesar 2,061 sedangkan  $t$  tabel sebesar 1,66088 maka nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel. Sementara, nilai signifikansi variabel harapan kinerja sebesar 0,042 maka nilai signifikansi lebih kecil dari pada 0,05. Artinya, variabel harapan kinerja mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan hipotesis yang menyatakan bahwa harapan kinerja berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Dzulhaida dan Refi yang berjudul “Analisis Minat Masyarakat Terhadap Penggunaan Layanan *E-Money* di Indonesia dengan Menggunakan Model Modifikasi *Unified Theory of Acceptance and us Technology 2* (UTAUT2)” menyatakan bahwa variabel harapan kinerja berpengaruh



signifikan terhadap minat masyarakat terhadap penggunaan layanan *E-Money* Di Indonesia.<sup>29</sup>

## **2. Pengaruh harapan usaha terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia**

Hasil penelitian ini diperoleh variabel harapan usaha mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia. Pernyataan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Adapun indikator harapan usaha berupa dirasakan persepsi kemudahan penggunaan, kompleksitas, dan kemudahan penggunaan.

Berdasarkan hasil uji  $t$  menunjukkan bahwa nilai harapan usaha ( $X_2$ ) sebesar 4,712 sedangkan  $t$  tabel sebesar 1,66088 maka nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel. Sementara, nilai signifikansi variabel harapan usaha sebesar 0,000 maka nilai signifikansi lebih kecil dari pada 0,05. Artinya, variabel harapan usaha mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan hipotesis yang menyatakan bahwa harapan usaha berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Dzulhaida dan Refi yang berjudul “Analisis Minat Masyarakat Terhadap Penggunaan Layanan *E-Money* di Indonesia dengan Menggunakan Model

---

<sup>29</sup>Ratna Dzulhaida dan Refi Rifaldi Windya Giri, “Analisis Minat Masyarakat Terhadap Penggunaan Layanan *E-Money* di Indonesia dengan Menggunakan Model Modifikasi *Unified Theory of Acceptance and us Technology 2* (UTAUT2)”, *Majalah Ilmiah Unikom*, Vol. 15, No. 2, 163.

Modifikasi *Unified Theory of Acceptance and us Technology 2* (UTAUT2)” menyatakan bahwa variabel harapan usaha berpengaruh signifikan terhadap minat masyarakat terhadap penggunaan layanan *E-Money* Di Indonesia.<sup>30</sup>

### **3. Pengaruh sosial terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia**

Hasil penelitian ini diperoleh variabel pengaruh sosial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia. Pernyataan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Adapun indikator pengaruh sosial berupa norma subjektif, faktor sosial, dan *image*.

Berdasarkan hasil uji  $t$  menunjukkan bahwa nilai pengaruh sosial ( $X_3$ ) sebesar 4,703 sedangkan  $t$  tabel sebesar 1,66088 maka nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel. Sementara, nilai signifikansi variabel pengaruh sosial sebesar 0,000 maka nilai signifikansi lebih kecil dari pada 0,05. Artinya, variabel pengaruh sosial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan hipotesis yang menyatakan bahwa pengaruh sosial berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Dzulhaida dan Refi yang berjudul “Analisis Minat Masyarakat Terhadap Penggunaan

---

<sup>30</sup>Ibid.

Layanan *E-Money* di Indonesia dengan Menggunakan Model Modifikasi *Unified Theory of Acceptance and us Technology 2* (UTAUT2)” menyatakan bahwa variabel pengaruh sosial berpengaruh signifikan terhadap minat masyarakat terhadap penggunaan layanan *E-Money* Di Indonesia.<sup>31</sup>

#### **4. Pengaruh harapan kinerja, harapan usaha dan, pengaruh sosial berpengaruh secara bersama-sama terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan (bersama-sama) antara harapan kinerja, harapan usaha, dan pengaruh sosial terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia. Dibuktikan dengan *R Square* sebesar 0,796.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Dzulhaida dan Refi yang berjudul “Analisis Minat Masyarakat Terhadap Penggunaan Layanan *E-Money* di Indonesia dengan Menggunakan Model Modifikasi *Unified Theory of Acceptance and us Technology 2* (UTAUT2)” menyatakan bahwa variabel harapan kinerja, harapan usaha, dan pengaruh sosial berpengaruh secara bersama-sama terhadap minat masyarakat terhadap penggunaan layanan *E-Money* Di Indonesia.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup>Ibid.

<sup>32</sup>Ibid.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil uji hipotesis yang telah diajukan dengan model analisis regresi linier berganda maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji secara parsial (uji t) menunjukkan bahwa variabel harapan kinerja mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari perolehan t hitung sebesar 2,061 dengan nilai sig 0,042. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari pada nilai t tabel 1,66088 nilai sig lebih kecil dari pada 0,05.
2. Berdasarkan hasil uji secara parsial (uji t) menunjukkan bahwa variabel harapan usaha mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari perolehan t hitung sebesar 4,712 dengan nilai sig 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari pada nilai t tabel 1,66088 nilai sig lebih kecil dari pada 0,05.
3. Berdasarkan hasil uji secara parsial (uji t) menunjukkan bahwa variabel pengaruh sosial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari perolehan t hitung sebesar 4,703 dengan nilai sig

0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung lebih besar dari pada nilai  $t$  tabel 1,66088 nilai sig lebih kecil dari pada 0,05.

4. Berdasarkan hasil uji simultan (uji  $F$ ) menunjukkan bahwa variabel harapan kinerja, harapan usaha, dan pengaruh sosial secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan layanan uang elektronik di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari perolehan  $t$  hitung sebesar 124,759 dengan nilai sig 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai  $F$  hitung lebih besar dari  $F$  tabel 2,70 dan nilai sig lebih kecil dari 0,05. Sedangkan, koefisien determinasi  $R^2$  sebesar 0,796 atau (79,6%). Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen berpengaruh bersama-sama terhadap variabel dependen sebesar 79,6%. Sedangkan sisanya sebesar 20,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang belum diteliti dalam penelitian ini.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan, maka penulis dapat memberikan saran antara lain sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti variabel lain diluar variabel harapan usaha, harapan kinerja dan pengaruh sosial untuk mengetahui minat penggunaan layanan uang elektronik. selain itu, peneliti selanjutnya bisa menggunakan metode lain diluar UTAUT seperti TAM, TPB, dan yang lainnya.

2. Bagi perusahaan dan pihak perbankan penerbit uang elektronik, penelitian ini bisa menjadi rekomendasi untuk melakukan evaluasi implementasi uang elektronik di Indonesia sehingga penyelenggaraan uang elektronik bisa disesuaikan dengan kondisi masyarakat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT Rineka Cipta. 2013.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta. Kencana. 2017.
- Darmadi. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman. CV Budi Utama. 2017.
- Endra, Febri. *Pengantar Metodologi Penelitian (Statistika Praktis)*. Sidoarjo. Zifatama Jawa. 2017.
- Gulo, W. *Metodologi Penelitian*. Jakarta. Grasindo. 2004.
- Hermawan, Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Methode*. Kuningan. Hidayatul Quran. 2019.
- Hidayati, Siti. dkk. *Kajian Operasional E-money*. Jakarta. Bank Indonesia. 2006.
- Ikatan Bankir Indonesia (IBI). *Mengelola Kualitas Layanan Perbankan*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama. 2014.
- Ikatan Bankir Indonesia (IBI). *Menguasai Fungsi Kepatuhan Bank*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama. 2018.
- Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Prenada Media Group. 2011.
- Jogiyanto. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta. Andi Offset. 2007.
- Muhammad. *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam Pendekatan Kuantitatif*. Jakarta. Rajawali Pers. 2008.
- Santosa. *Statistika Hospitalitas Edisi Revisi*. Sleman. Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama. 2012.

- Shaleh, Abdul Rahman dan Muhibb Abdul Wahab. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta. Kencana. 2004.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman. Literasi Media *Publising*. 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta. 2011.
- Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung. CV Alfabeta. 2013.
- Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta. 2015.
- Sujarweni, V. Wiratna. *Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi*. Yogyakarta. Pustaka Baru Press. 2015.
- Umar, Husein. *Metode Riset Bisnis*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama. 2003.
- Wulansari, Andhita Dessy. *Aplikasi statistika Parametrik Dalam Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka Felicha. 2016.
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta. Kencana. 2016.
- Ma'ruf, Ahmad. "Minat Penggunaan Produk *E-Money* di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta (Analisis Faktor Pengaruh Berdasarkan Perspektif TAM dan TPB)." *Skripsi*. Yogyakarta. UIN Sunan Kalijaga. 2016.
- Winduwiratsoko. "Analisis Penerapan Model *Unified Theory Of Acceptance And Use OF Technology* (UTAUT) untuk Memahami Penerimaan dan Penggunaan Layanan *E-Banking* oleh Nasabah di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta." *Skripsi*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta, 2018).



Creswell, Jhon W. “*Reserch Design : Qualitative, Quantitative, And Mixed, Methods Approaches, Canadian Journal Of University Continuing Education*”. Volume 35. No. 2 (2009).

Dzulhaida, Ratna dan Refi Rifaldi Windya Giri. “Analisis Minat Masyarakat Terhadap Penggunaan Layanan *E-Money* di Indonesia dengan Menggunakan Model Modifikasi *Unified Theory of Acceptance and us Technology 2 (UTAUT2)*”. *Majalah Ilmiah Unikom*. Vol. 15. No. 2.

Firdaus, Muhammad Ridwan. “E-Money Dalam Prespektif Hukum Ekonomi Syariah”. *Jurnal Tahkim*. Volume XIV. No. 1. 2018.

Kim, Hyun Joo. Soo Jong Lee. dan In Chul She. “*Internasional Journal Of Smart Home*”. Volume 7. No.5 (2013).

Mustaqim, Rizki Nanda Ari Kusyanti, dan Himawat Aryadita. “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Niat Penggunaan *E-commerce XYZ* menggunakan model *UTAUT (Unified Theory Acceptance And Use Of Technology)*”. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Volume 2. No. 7 ( 2018).

Rahmatika, Ula dan Muhammad Andryzal Fajar. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan *Elektronik Money* : Integrasi Model TAM-TPB dengan *Perceived Risk*”. *Jurnal Nominal*. Volume VIII. No. 2 (2019).

Shin. “*The Effect Of Trust Security And Privacy In A Social Networking: A Security-Based Approach To Understand The Pattern Of Adoption*”. *Jurnal Interacting With Computers*. Volume 22. No. 5 (2010).

Sukmaningrum, Adista dan Ali Imron. “Memanfaatkan Usia Produktif Dengan Usaha Kreatif Industri Pembuatan Kaos pada Remaja di Gresik”. *Jurnal Paradigma*. Volume 05. No. 03 (2017).

Syahril, Wahyuni Nur dan Brady Rikumahu. “Penggunaan *Technology Acceptance Model (TAM)*”. *Jurnal Mitra Manajemen*. Volume 3. No. 2 (2019).

Venkatesh, dkk. “*User Acceptance Of Information Technology: Toward A Unified View*”. *Jurnal MIS Quarterly*. Volume 27. No. 3 (2003).

Departemen Agama. Republik Indonesia. Al-Qur'an. Al-Isra' Ayat 27.

Departemen Agama. Republik Indonesia. Al-Qur'an. Asy Sharh Ayat 5.

Bank Indonesia. “Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT)”.  
[https://www.bi.go.id/id/ruang-media/siaran-pers/pages/sp\\_165814.aspx](https://www.bi.go.id/id/ruang-media/siaran-pers/pages/sp_165814.aspx).

*Bank for Internasional Settlement* (BIS). “Uang Elektronik”.  
<https://www.bis.org/>.

Bank Indonesia. “Uang beredar M2 dan faktor-faktor yang mempengaruhinya”.  
<https://www.bi.go.id/id/publikasi/perkembangan/Pages/M2-November-2019.aspx>.

Bank Indonesia. “Uang Elektronik”. <https://www.bi.go.id/id/edukasi-perlindungan-konsumen/edukasi/produk-dan-jasa-sp/uang-elektronik/Pages/default.aspx>.

Bank Indonesia. “Uang Sistem Pembayaran”.  
<https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/Contents/Default.aspx>.

Databoks. “Transaksi Uang Elektronik Melonjak 209% pada 2018”.  
<https://databoks.katadata.co.id>.

Fatwa Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia No: 116/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Uang Elektronik.