

**FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT
MASYARAKAT KOTA MALANG MENGGUNAKAN UANG
ELEKTRONIK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL UTAUT**

SKRIPSI



Oleh

TEGUH WILDAN HILMAWAN

NIM : 15540051

**JURUSAN PERBANKAN SYARIAH (S1)
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2020**

**FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT
MASYARAKAT KOTA MALANG MENGGUNAKAN UANG
ELEKTRONIK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL UTAUT**

SKRIPSI

Diajukan Kepada:

Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (SE)



Oleh

TEGUH WILDAN HILMAWAN

NIM : 15540051

**JURUSAN PERBANKAN SYARIAH (S1)
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

**FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT
MASYARAKAT KOTA MALANG MENGGUNAKAN UANG
ELEKTRONIK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL UTAUT**

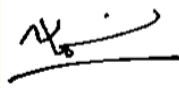
SKRIPSI

Oleh

TEGUH WILDAN HILMAWAN

NIM : 15540051

Telah disetujui pada tanggal 10 Mei 2020
Dosen Pembimbing,



Nihayatu Aslamatis Solekah, S.E., M.M
NIDT. 19801109 20160801 2 053

Mengetahui :
Ketua Jurusan,

Eko Suprayitno, S.E., M.Si., Ph.D
NIP. 19751109 199903 1 003

LEMBAR PENGESAHAN

FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MASYARAKAT KOTA MALANG MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL UTAUT

Oleh

TEGUH WILDAN HILMAWAN

NIM : 15540051

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (SE)
Pada 12 Juni 2020

Susunan Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua
Rini Safitri, SE., M.M : ()
NIDT. 19930328 20180201 2 193
2. Dosen Pembimbing/Sekretaris
Nihayatu Aslamatis S., S.E., M.M : ()
NIDT. 19801109 20160801 2 053
3. Penguji Utama
Irmayanti Hasan, S.T., MM : ()
NIP. 19770506 200312 2 001

Mengetahui :
Ketua Jurusan,

Eko Suprayitno, S.E., M.Si., Ph.D
NIP. 19751109 199903 1 003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Teguh Wildan Hilmawan
NIM : 15540051
Fakultas/Jurusan : Ekonomi/Perbankan Syariah (S1)

Menyatakan bahwa “Skripsi” yang saya buat untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada Jurusan Perbankan Syariah S1 Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul :

FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MASYARAKAT KOTA MALANG MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL UTAUT

adalah hasil karya saya sendiri, bukan “duplikasi” dari karya orang lain.

Selanjutnya apabila dikemudian hari ada “klaim” dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan atau pihak Fakultas Ekonomi, tetapi menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 01 Juni 2020
Hormat saya,



Teguh Wildan Hilmawan
NIM : 15540051

HALAMAN PERSEMBAHAN

الحمد لله رب العالمين

Poedji sjoekoer tiada henti koeoetjapkan kepada Allah SWT jang selaloe memberikan nikmat akal sehat sampai detik ini.

Dengan penoeh rasa sjoekoer & Bahagia koepersembahkan karja ini teroentoek :

Bapak & Mamah

Endin Jamaludin & Aat Atikah

Jang telah mendidikkoe dengan toeloes, membesarkankoe dengan kasih sajang, mentjintaikoe sepenoeh waktoe dan mendoakankoe tiada henti. Semoga Allah SWT selaloe melindoengimoe dalam setiap Langkah, memoedahkanmoe dalam setiap oeroesan, memberimoe kebahagiaan serta oemoer jang pandjang sehingga bisa melihat anak dan tjoetjoe-tjoetjoemoe soekses. Djangan berhenti mendoakan anakmoe ini soepaya mendjadi orang jang bermanfaat bagi orang banjak.

Kakak kebanggaankoe satoe-satoenja

Dede Ryan Aryanto

Panoetankoe dalam mentjari ilmoe, selaloe memotivasi dan memberikoe doekoengan. Semoga Allah SWT selaloe memberikan Kesehatan dan oemoer pandjang sehingga kita bisa sama-sama soekses di kemoedian hari.

Dan oentoekmu jang masih Allah SWT rahasiakan sampai detik terselesaikannya karjakoe ini.

HALAMAN MOTTO

**BERANI HIDUP TAK TAKUT MATI
TAKUT MATI JANGAN HIDUP
TAKUT HIDUP MATI SAJA**

**INGAT!
SEBAIK-BAIKNYA MANUSIA ADALAH YANG PALING
BERMANFAAT BAGI ORANG BANYAK**

—
Gontor, 2009.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat ilahirabbi Allah SWT, karena atas rahmat, taufiq dan inayah-Nya penelitian ini yang berjudul “Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik Dengan Menggunakan Model UTAUT”.

Shalawat bergandengan salam semoga selalu tercurahkan kepada manusia pemimpin umat nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari peradaban jahiliyyah menuju peradaban Islamiyyah.

Penulis Menyadari bahwa dalam penyusunan & penulisan tugas akhir ini tidak akan berhasil dengan baik tanpa adanya saran, masukan, bimbingan dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini , izinkan penulis menyampaikan beribu ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Asnawi, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Eko Suprayitno, S.E., Ph.D selaku Ketua Jurusan Perbankan Syariah (S1) Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Nihayatu Aslamis Solekah, S.E., MM selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak saran, masukan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Esy Nur Aisyah, S.E., MM selaku dosen wali yang senantiasa memberikan dukungan sepenuhnya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak & Ibu dosen jurusan Perbankan Syariah (S1) Fakultas Ekonomi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis.
7. Bapak, Mamah, Aa, Nenek dan seluruh keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan secara moril dan spiritual demi terselesaikannya skripsi ini.
8. Seluruh responden yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan kuesioner.

9. Teman-teman Perbankan Syariah (S1) Angkatan ketiga.
10. Teman-teman UKM Jhepret Club (JC) Fotografi.
11. Keluarga DIFOTO 18 UKM Jhepret Club Fotografi (Kumut, Kamingsun, Josum, Dora, Botok, Udel, Semarang, Bolet, Boker) yang selalu menahankan saya agar tidak segera lulus.
12. Ilmiyatul Hasanah (Dora) dan Halimah Yunisya (Boker) yang telah membantu penulis dalam menerjemahkan abstrak.
13. Febry Ayu Ramadhani yang selalu memberi semangat & dukungan untuk menyelesaikan karya ini.
14. Nisrina Aulia Nabilah yang secara tidak langsung memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan studinya di kota perantauan.
15. Ikatan Alumni Pesantren Darunnajah Cipining (IKPDC) Malang.
16. Dan seluruh kerabat yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu, penulis ucapkan terimakasih yang luar biasa atas persahabatan dan kenangan selama ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi kesempurnaan penulisan ini. Penulis berharap semoga karya ilmiah yang sederhana ini dapat bermanfaat baik bagi semua pihak. Aamiin Yab Rabb.

Malang, 01 Juni 2020

Teguh Wildan Hilmawan

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
1.3.1 Tujuan	10
1.3.2 Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Penelitian Terdahulu	13
2.2 Kajian Teori	21
2.2.1 <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> (UTAUT)..	21
2.2.2 Variabel-variabel Penelitian.....	22
2.2.2.1 Ekspetasi kinerja	22
2.2.2.2 Ekspetasi usaha	25
2.2.2.3 Pengaruh sosial	26
2.2.2.4 Kondisi yang memfasilitasi.....	27
2.2.2.5 Minat perilaku	28
2.2.2.6 Perilaku penggunaan	29

2.2.3 Uang Elektronik	29
2.2.3.1 Definisi uang elektronik	30
2.2.3.2 Bentuk uang elektronik	30
2.2.3.3 Jangkauan penggunaan uang elektronik.....	31
2.2.3.4 Jenis transaksi uang elektronik.....	32
2.3 Kerangka Konseptual	32
2.4 Pengujian Hipotesis.....	33
2.4.1 Pengaruh Ekspetasi Kinerja (<i>Performance Expectancy</i>) terhadap minat perilaku (<i>Behavioral Intention</i>).....	33
2.4.2 Pengaruh Ekspetasi Usaha (<i>Effort Expectancy</i>) terhadap minat perilaku (<i>Behavioral Intention</i>).....	34
2.4.3 Pengaruh Pengaruh Sosial (<i>Social Influence</i>) terhadap minat perilaku (<i>Behavioral Intention</i>).....	34
2.4.4 Pengaruh Kondisi yang Memfasilitasi (<i>Facilitating Conditions</i>) terhadap Perilaku Penggunaan (<i>Use Behaviour</i>)	35
2.4.5 Pengaruh Minat Perilaku (<i>Behavioral Intention</i>) terhadap Perilaku Penggunaan (<i>Use Behaviour</i>)	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	37
3.2 Lokasi Penelitian.....	37
3.3 Populasi dan Sampel	38
3.3.1 Populasi	38
3.3.2 Sampel.....	38
3.4 Teknik Pengambilan Sampel.....	39
3.5 Data dan Sumber Data	39
3.6 Teknik Pengumpulan Data	40
3.7 Skala Pengukuran.....	40
3.8 Pengukuran Indikator Penelitian	41
3.8.1 Variabel Independen	41
3.8.2 Variabel Dependen.....	44
3.9 Analisis Data	45

3.9.1 Pengertian <i>Partial Least Square</i> (PLS).....	45
3.9.2 Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>).....	47
3.9.2.1 Uji Validitas	47
3.9.2.2 Uji Realibitas	48
3.9.3 Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Karakteristik Responden	50
4.1.1 Klasifikasi Responden Berdasarkan Tempat Tinggal, Memiliki Wawasan tentang Uang Elektronik Dan Sudah Memiliki/Menggunakan Uang Elektronik	50
4.1.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia	51
4.1.3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan	51
4.2 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	52
4.3 Pengujian Menggunakan Metode Analisis <i>Partial Least Square</i> (PLS).....	55
4.3.1 Hasil Uji Model Pengukuran(<i>Outer Loading</i>)	63
4.3.1.1 Hasil Uji Validitas	63
4.3.1.2 Hasil Uji Realibilitas.....	65
4.3.2 Hasil Uji Model Struktural (<i>Inner Model</i>).....	66
4.4 Pengujian Hipotesis	67
4.4.1 Analisis Hipotesis	68
4.4.1.1 Hipotesis I.....	68
4.4.1.2 Hipotesis II.....	68
4.4.1.3 Hipotesis III	69
4.4.1.4 Hipotesis IV	69
4.4.1.5 Hipotesis V	70
4.5 Pembahasan.....	70
4.5.1 Pengaruh Ekspetasi Kinerja Terhadap Minat Masyarakat Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik.....	70
4.5.2 Pengaruh Ekspetasi Usaha Terhadap Minat Masyarakat Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik.....	72
4.5.3 Pengaruh Sosial Terhadap Minat Masyarakat	

Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik.....	73
4.5.4 Pengaruh Kondisi Yang Memfasilitasi Terhadap Minat	
Masyarakat Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik.....	75
4.5.5 Pengaruh Minat Perilaku Terhadap Minat Masyarakat	
Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik.....	76
BAB V PENUTUP	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Daftar Penerbit Uang Elektronik yang Terdaftar di Bank Indonesia..	2
Tabel 1.2 Jumlah Transaksi Uang Elektronik Beredar di Indonesia.....	5
Tabel 1.3 Jumlah Penduduk Kota Malang	8
Tabel 2.1 Hasil-hasil Penelitian Terdahulu	16
Tabel 2.2 Teori-teori Konstruk yang Mendasari Model UTAUT	21
Tabel 4.1 Dasar Interpretasi Skor Indikator dalam Variabel Penelitian	53
Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	53
Tabel 4.3 Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi.....	56
Tabel 4.4 Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi Pada Variabel Ekspetasi Kinerja (X1)	57
Tabel 4.5 Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi Pada Variabel Ekspetasi Usaha (X2)	58
Tabel 4.6 Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi Pada Variabel Pengaruh Sosial (X3).....	59
Tabel 4.7 Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi Pada Variabel Kondisi Yang Memfasilitasi (X4)	59
Tabel 4.8 Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi Pada Variabel Minat Perilaku (Y1).....	60
Tabel 4.9 Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi Pada Variabel Perilaku Penggunaan (Y2).....	61
Tabel 4.10 Evaluasi Model Pengukuran Tahap II Sesudah Eliminasi	62
Tabel 4.11 Nilai <i>Cross Loading</i>	64
Tabel 4.12 Nilai <i>Compisite Realibility</i> dan <i>Cronbacj Alpha</i>	65
Tabel 4.13 Nilai <i>R-Square</i>	66
Tabel 4.14 Hasil <i>Path Coeffecient</i>	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Jumlah Uang Elektronik yang Beredar di Indonesia.....	4
Gambar 1.2 Jumlah Infrastruktur Uang Elektronik di Indonesia.....	5
Gambar 1.3 Jumlah Agen/Merchand dan Pengguna Uang Elektronik di Kota Malang	8
Gambar 2.1 Kerangka Model UTAUT	24
Gambar 2.2 Contoh Uang Elektronik Berbasis <i>Server</i> dan <i>Chip</i>	31
Gambar 2.3 Model Kerangka Konseptual.....	33
Gambar 4.1 Klasifikasi Responden Berdasarkan Tempat Tinggal Memiliki Wawasan tentang Uang Elektronik dan Sudah Memiliki/Menggunakan Uang Elektronik	50
Gambar 4.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia	51
Gambar 4.3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan	51
Gambar 4.4 Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi	56
Gambar 4.5 Evaluasi Model Pengukuran Tahap II Sesudah Eliminasi	62
Gambar 4.6 Hasil PLS <i>Bootstrapping</i>	67

ABSTRAK

Hilmawan, Teguh Wildan. 2020. SKRIPSI. Judul : “Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik Menggunakan Model UTAUT”.

Pembimbing : Nihayatu Aslamatis Solekah, S.E., M.M

Kata Kunci : Ekspetasi Kinerja, Ekspetasi Usaha, Pengaruh Sosial, Kondisi yang Memfasilitasi, Minat Perilaku, Perilaku Penggunaan, Uang Elektronik.

Setiap tahunnya total penerbit, uang elektronik, total transaksi dan total infrastruktur uang elektronik di Indonesia selalu meningkat. Tercatat sampai tahun 2019 terdapat 38 perusahaan penerbit uang elektronik. Dilihat dari potensi pengguna uang elektronik di masyarakat, maka terdapat gap dengan perilaku penggunaan uang elektronik tersebut. Oleh karenanya fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan teknologi informasi dengan objek uang elektronik mengadaptasi model UTAUT untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari ekspetasi kinerja, ekspetasi usaha, dan pengaruh sosial dan kondisi yang memfasilitasi terhadap minat menggunakan uang elektronik masyarakat kota Malang.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh masyarakat kota Malang dengan 152 sampel dan melalui metode *purposive sampling*. Analisis data melalui tahap uji *Outer Model* dan *Inner Model* pada metode analisis *Partial Least Square (PLS)*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel ekspetasi kinerja, ekspetasi usaha, pengaruh sosial dan minat perilaku berpengaruh positif terhadap minat masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik. Manfaat bagi para stakeholder khususnya pemerintah & perusahaan penyedia jasa untuk selalu memperluas jaringan Kerjasama dengan *merchant-merchant* sehingga masyarakat dapat menggunakan uang elektronik di berbagai tempat.

ABSTRACT

Hilmawan, Teguh Wildan. 2020. *THESIS*. Title : “*Factors That Influence Malang City People’s Interest Using Electronic Money Using the UTAUT Model*”.

Advisor : Nihayatu Aslamatis Solekah, S.E., M.M

Keywords : *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Behavioral Intention, Use Behaviour, Electronic Money.*

Every year the total issuer, electronic money, total transactions, and total electronic money infrastructure in Indonesia always increases. Recorded that until 2019 there were 38 electronic money issuing companies. From the potential users of electronic money in the community, there is a gap with the behavior of using electronic money. Therefore the focus in this research is the use of information technology with electronic money objects to adapt the UTAUT model to determine how much influence the performance expectations, business expectations, and social influences and conditions that facilitate the interest in using electronic money in the city of Malang.

This research used a descriptive quantitative method. The `population of this research is all Malang city people with 152 samples and through a purposive sampling method. Data analysis through the Outer Model and Inner Model test stages in the Partial Least Square (PLS) analysis method.

This study's results indicate that the variable performance expectations, business expectations, social influence, and behavioral interest have a positive effect on the interests of the people of Malang using electronic money. Benefits for stakeholders, especially governments & service providers, to always expand the Cooperation network with merchants so that the public can use electronic money in various places.

مستخلص البحث

حلمواوان. تغوه ولدان. 2020. البحث الجامعي. الموضوع: "العوامل التي تؤثر على مصلحة المجتمع مدينة مالانج باستخدام النقود الإلكترونية.

المشرفة: نهاية أسلمة الصالحة، الماجستير.

الكلمات المفتوحة: توقعات الأداء، توقعات الأعمال، تأثير الإجتماعية، تسهيل الظروف، مصلحة السلوكية، مصلحة الإستخدام، النقود الإلكترونية.

في كل سنة تزداد دائما إجمالي النشر، و نقود الإلكترونية، و إجمالي المعاملات، و إجمالي البنية التحتية للنقود الإلكترونية في إندونيسيا. تم تسجيل ذلك حتى عام 2019، كان هناك 38 شركة إصدار نقود الإلكترونية. إذا حكمنا من قبل المستخدمين المحتملين للنقود الإلكترونية في المجتمع، فكان هناك الحد بسلوكية إستخدام النقود الإلكترونية. لذلك، فإن التركيز في هذا البحث هو إستخدام التكنولوجيا المعلومات مع كائنات النقود الإلكترونية بتكيف نموذج UTAUT لمعرفة مدي التأثير على توقعات الأداء، وتوقعات الأعمال، وتأثير الإجتماعية التي تسهيل الظروف على مصلحة الإستخدام القود الإلكترونية في مجتمع مدينة مالانج.

يستخدم هذا البحث بمنهج الكمي الوصفي. سكان هذا البحث هو جميع مجتمع مدينة مالانج مع 152 عينة ومن خلال طريقة العينات المنبهيبة (*Purposive Sampling*). تحليل البيانات من خلال نموذج الخارجي و نموذج الداخلي في طريقة التحليل *Partiel Least Square (PLS)*.

تظهر نتائج هذا البحث أن متغير توقعات الأداء، وتوقعات الأعمال، و تأثير الإجتماعية، ومصلحة السلوكية لها تأثير إيجابي على مصالح مجتمع مدينة مالانج باستخدام النقود الإلكترونية. فوائد لأصحاب المصلحة خاصة للحكومات و شركات مقدمى الخدمات لتوسيع التعاون الشبكي مع التدار دائما حتى يتمكن الناس من إستخدام النقود الإلكترونية في أماكن مختلفة.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah negara yang merdeka dan berdaulat. Salah satu bentuk kedaulatannya adalah memiliki Mata Uang. Menurut Undang Undang Republik Indonesia Nomor 7 tahun 2011 tentang Mata Uang pasal 1 menyebutkan bahwa mata uang adalah uang yang dikeluarkan oleh Negara Kesatuan Republik Indonesia yang selanjutnya disebut rupiah. Mata Uang diperlukan sebagai alat pembayaran yang sah dalam kegiatan perekonomian nasional maupun internasional guna mewujudkan kesejahteraan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia (<http://ditjenpp.kemenkumham.go.id>, 2019).

Berdasarkan UU Nomor 7 Tahun 2011 tentang mata uang menyebutkan uang adalah alat pembayaran yang sah dengan mata uang rupiah dalam bentuk kertas maupun logam yang mengandung unsur pengaman dan yang tahan lama. Seiring berkembangnya zaman, berkembang pula suatu sistem dan alat pembayaran selain uang tunai. Ada beberapa alat pembayaran selain uang tunai yang sah di Indonesia salah satunya adalah uang elektronik.

Dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik Pasal 1 menjelaskan Uang Elektronik adalah instrumen pembayaran yang memenuhi unsur sebagai berikut : (a) diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit; (b) nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau *chip*; dan (c) nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam Undang-

Undang yang mengatur mengenai perbankan (Bank Indonesia, 2019). Nilai Uang Elektronik adalah nilai uang yang disimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau *chip* yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana. Uang elektronik bisa digunakan sebagai transaksi pembayaran di berbagai tempat dan bukan dikategorikan sebagai simpanan uang di bank sehingga tidak ada bunga dan tidak pula dijamin oleh Lembaga Penjamin Simpanan (Genady, 2018).

Uang elektronik yang berbentuk kartu fisik menggunakan *chip* yang pemakaiannya cukup di-*tap* pada mesin *reader*-nya. Penggunaannya pun terbilang cepat karena tidak memerlukan *pin* atau *password*, selain itu kartu ini bisa digunakan oleh siapa saja. Uang elektronik yang berbasis *server* yang penggunaannya melalui *smartphone* untuk melakukan transaksi. Pengguna cukup men-*scan barcode* yang ada di *smartphone* pengguna ke mesin *reader* kemudian memasukkan jumlah nominal transaksi.

Sampai saat ini, banyak lembaga keuangan bank maupun non-bank yang mulai menerbitkan uang elektronik. Menurut data yang di-*publish* oleh Bank Indonesia sampai saat ini terdapat 38 perusahaan penerbit uang elektronik yang didalamnya didominasi oleh perbankan dan perusahaan yang bergerak dibidang komunikasi. Berikut daftar penerbit uang elektronik yang terdaftar di Bank Indonesia (Bank Indonesia, 2019).

Tabel 1.1
Daftar Penerbit Uang Elektronik yang Terdaftar di Bank Indonesia

No	Nama Penerbit
1	B.P.D. DKI JAKARTA
2	B.P.D. SUMSEL BABEL

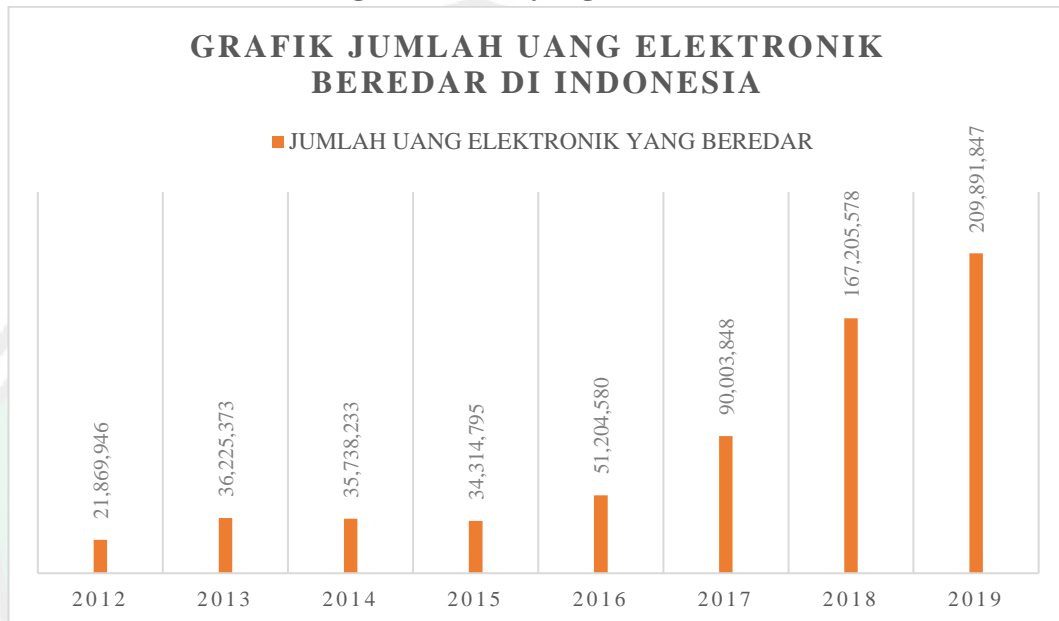
3	BANK CENTRAL ASIA
4	BANK CIMB NIAGA
5	BANK MANDIRI (PERSERO)
6	BANK MEGA
7	BANK NATIONALNOBU
8	BANK NEGARA INDONESIA 1946
9	BANK PERMATA
10	BANK QNB INDONESIA
11	BANK RAKYAT INDONESIA
12	BANK SINARMAS
13	PT. ARTAJASA PEMBAYARAN ELEKTRONIS
14	PT. DOMPET ANAK BANGSA
15	PT. ESPAY DEBIT INDONESIA KOE
16	PT. FINNET INDONESIA
17	PT. INDOSAT
18	PT. NUSA SATU INTI ARTHA
19	PT. SKYE SAB INDONESIA
20	PT. SMARTFREN TELECOM
21	PT. TELEKOMUNIKASI INDONESIA
22	PT. TELEKOMUNIKASI SELULAR
23	PT. WITAMI TUNAI MANDIRI
24	PT. XL AXIATA
25	PT. BUANA MEDIA TEKNOLOGI
26	PT. BIMASAKTI MULTI SINERGI
27	PT. VISIONET INTERNASIONAL
28	PT. INTI DUNIA SUKSES
29	PT. VERITRA SENTOSA INTERNASIONAL
30	PT. SOLUSI PASTI INDONESIA
31	PT. EZEELINK INDONESIA
32	PT. BLUEPAY DIGITAL INTERNASIONAL
33	PT. E2PAY GLOBAL UTAMA
34	PT. CAKRA ULTIMA SEJAHTERA
35	PT. AIRPAY INTERNASIONAL INDONESIA
36	PT. TRANSAKSI ARTHA GEMILANG
37	PT. FINTEK KARYA NUSANTARA
38	PT. MAX INTERACTIVES TECHNOLOGIES

Sumber : Bank Indonesia (2019)

Berdasarkan Tabel 1.1, terhitung sejak tahun 2009 sampai tahun 2019 terdapat 38 penerbit uang elektronik yang terdaftar di Bank Indonesia baik dari

perusahaan perbankan maupun perusahaan telekomunikasi. Diperkirakan setiap tahunnya akan semakin bertambah sesuai dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat.

Gambar 1.1
Jumlah Uang Elektronik yang Beredar di Indonesia



Sumber : Diolah dari data Bank Indonesia (2019)

Dari Gambar 1.1 dapat dilihat perkembangan penggunaan uang elektronik terus meningkat dari tahun ke tahun, meskipun sempat menurun pada periode 2014 dan 2015 namun pada 2016 terjadi kenaikan sebesar 49,22% menjadi 51,204,580 jumlah uang elektronik yang beredar di masyarakat. Kemudian pada tahun-tahun berikutnya terus mengalami peningkatan sampai data terakhir Bank Indonesia pada Juni 2019, uang elektronik yang beredar sebanyak 209,891,847. Dengan adanya peningkatan jumlah elektronik yang beredar menandakan bahwa masyarakat semakin sadar akan manfaat dari penggunaan uang elektronik dan menerima uang elektronik sebagai alat pembayaran untuk aktivitas sehari-hari.

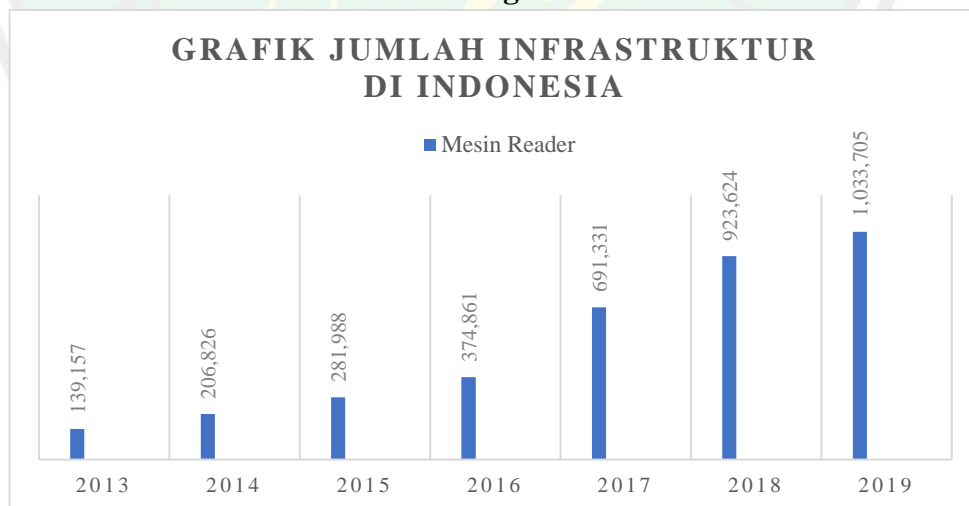
Tabel 1.2
Jumlah Transaksi Uang Elektronik Beredar di Indonesia

Periode	Volume (satuan transaksi)	Nominal (Juta Rp)
Tahun 2012	100,623,916	1,971,550
Tahun 2013	137,900,779	2,907,432
Tahun 2014	203,369,990	3,319,556
Tahun 2015	535,579,528	5,283,018
Tahun 2016	683,133,352	7,063,689
Tahun 2017	943,319,933	12,375,469
Tahun 2018	2,922,698,905	47,198,616
Tahun 2019	2,736,518,374	12,939,443
Total	8,263,626,403	93,058,772

Sumber : Diolah dari data Bank Indonesia (2019)

Berdasarkan Tabel 1.2 menunjukkan bahwa volume transaksi dan nominal transaksi dari penggunaan uang elektronik setiap tahunnya selalu meningkat secara bersamaan. Kenaikan volume paling signifikan berada pada tahun 2018 sebesar 1,979,378,972 atau 209,83% dan nominal sebesar 34,823,147 atau 281,38% dari tahun sebelumnya.

Gambar 1.2
Jumlah Infrastruktur Uang Elektronik di Indonesia



Sumber : Diolah dari data Bank Indonesia (2019)

Seiring dengan meningkatnya volume dan nominal transaksi dari penggunaan uang elektronik maka meningkat pula jumlah mesin *reader* sebagai sarana media penghubung antara pengguna dan *merchand* untuk melakukan transaksi. Ini menunjukkan bahwa masyarakat sangat antusias dan mendukung penggunaan uang elektronik ini sebagai alat pembayaran pengganti uang tunai guna mendukung kebijakan pemerintah membentuk *less cash society*.

Penelitian terdahulu mencoba untuk meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi informasi. Venkatesh *et al* (2003) dalam penelitian Jati (2012) melakukan penelitian mengenai *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Penelitian dilakukan untuk menggabungkan beberapa model penerimaan teknologi informasi dan menghipotesiskan ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan faktor sosial mempunyai pengaruh terhadap minat pemanfaatan teknologi informasi sedangkan kondisi yang memfasilitasi dan minat pemanfaatan berpengaruh terhadap penggunaan teknologi informasi. Hasilnya Venkatesh *et al* (2003) menyatakan bahwa adanya hubungan positif yang signifikan antara ekspektasi usaha, ekspektasi kinerja, dan pengaruh sosial terhadap minat pemanfaatan teknologi informasi. Disisi lain kondisi yang memfasilitasi dan minat pemanfaatan juga berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan teknologi informasi.

Banyak penelitian yang telah dilakukan menggunakan model UTAUT dan mendapatkan hasil yang beragam. Dalam penelitian Jati (2012) yang meneliti tentang sistem *e-ticket* menggunakan variabel independen ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial terhadap minat pemanfaatan dan kondisi yang memfasilitasi dan minat pemanfaatan terhadap penggunaan *e-ticket*. Hasilnya

ekspetasi kinerja dan ekspetasi usaha berpengaruh positif sedangkan pengaruh sosial tidak berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan *e-ticket*. Adapun variabel kondisi yang memfasilitasi dan minat pemanfaatan memiliki pengaruh positif terhadap penggunaan *e-ticket*. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Hendrik (2016) yang meneliti tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat penerimaan dan perilaku penggunaan pada Sistem Informasi. Hasilnya terdapat pengaruh positif signifikan dari ekspetasi usaha dan kondisi yang memfasilitasi terhadap minat penerimaan dan penggunaan SI dan minat penerimaan berpengaruh terhadap penggunaan SI. Sedangkan ekspetasi kinerja dan faktor sosial tidak berpengaruh terhadap minat penerimaan dan penggunaan Sistem Informasi.

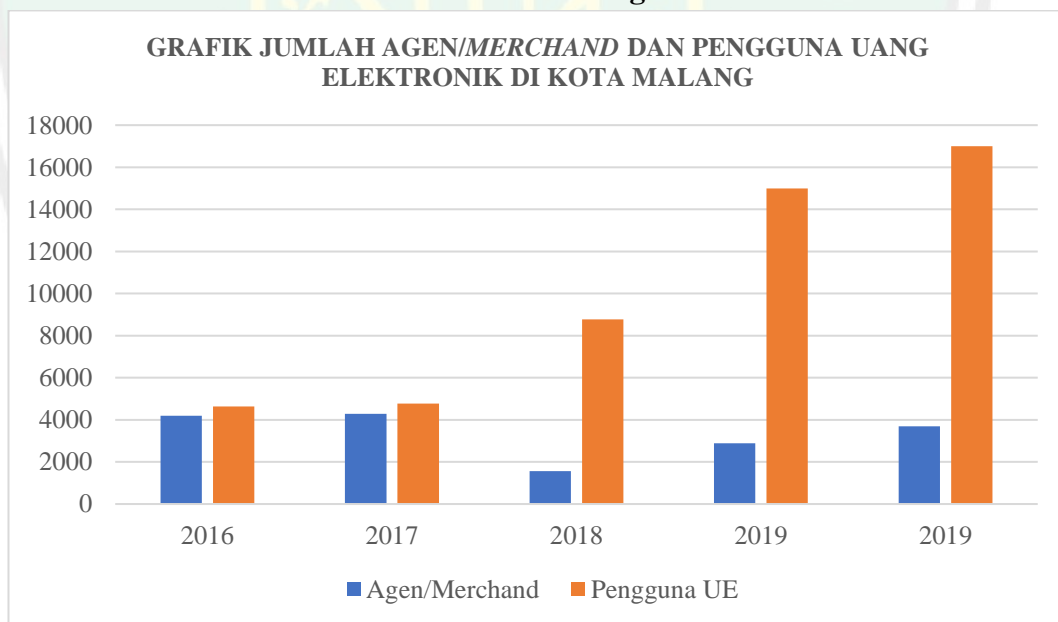
Hal ini berbanding terbalik dengan penelitian yang dilakukan oleh Suhartini (2017) yang meneliti tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat pemanfaatan dan penggunaan Sistem Informasi Akuntansi. Hasilnya ekspetasi kinerja, ekspetasi usaha, pengaruh sosial berpengaruh positif signifikan terhadap minat pemanfaatan SIA dan kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif terhadap penggunaan SIA.

Beberapa penelitian yang telah diuraikan diatas mendorong peneliti untuk memfokuskan penelitian tentang penggunaan teknologi informasi dengan objek uang elektronik menggunakan model UTAUT untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari ekspetasi kinerja, ekspetasi usaha, dan pengaruh sosial terhadap minat penggunaan uang elektronik kemudian kondisi yang memfasilitasi dan minat penggunaan terhadap penggunaan uang elektronik.

Penelitian ini dilakukan di kota Malang, karena kota Malang merupakan salah satu kota yang mempunyai potensi dalam pengembangan penggunaan uang

elektronik. menurut Astuty (2018) dalam penelitiannya mengatakan uang elektronik (*e-money*) adalah salah satu alternatif alat pembayaran non tunai khususnya untuk pembayaran mikro sampai dengan ritel yang menawarkan banyak kemudahan dalam bertransaksi. Penggunaan uang elektronik menawarkan berbagai macam keunggulan dibandingkan dengan alat pembayaran yang lain. Dengan berbagai kenyamanan dan kemudahan yang ditawarkan untuk bertransaksi, tetapi masyarakat pada umumnya masih memilih menggunakan alat pembayaran secara manual atau *cash*. Berdasarkan data dari Kantor Perwakilan Bank Indonesia (KPBI) Malang, penggunaan uang kartal sedikit berkurang. Namun, literasinya masih perlu ditingkatkan (<https://www.jawapos.com/>)

Gambar 1.3
Jumlah Agen/Merchand dan Pengguna Uang Elektronik
di Kota Malang



Sumber : Bank Indonesia (2019)

Dari data diatas dapat diketahui bahwa setiap tahunnya selalu ada peningkatan baik dari agen-agen yang ada di Kota Malang maupun dari pengguna

uang elektronik. walaupun sempat mengalami penurunan pada tahun 2017 ke tahun 2018, penurunan tersebut merupakan proses alamiah berdasarkan hasil evaluasi rutin perbankan terhadap kinerja dari layanan keuangan digital (Bank Indonesia, 2018). Namun setelah adanya evaluasi terhadap layanan keuangan digital, terhitung awal tahun 2019 sudah terlihat peningkatan agen-agen. Oleh karena itu, mereka yakin Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) akan sangat dirasakan manfaatnya oleh masyarakat luas khususnya di kota Malang. Kantor Perwakilan Bank Indonesia (KPBI) Malang akan bekerjasama dengan lembaga perbankan yang ada di kota Malang. Saat ini Bank Indonesia (BI) Malang mendorong penggunaan uang elektronik berbasis *barcode* dengan diluncurkannya standar *Quick Response (QR) Code* bernama *QR Code Indonesia Standard (QRIS)* pada masyarakat, termasuk para pedagang dan konsumen di pasar-pasar tradisional dan pelaku UMKM (surabaya.bisnis.com). Selain itu, Pemprov Jawa Timur melalui Dinas Perhubungan sudah memberlakukan penggunaan uang elektronik di bidang transportasi untuk bus AKDP jurusan Surabaya – Malang (<https://www.antaraneews.com/>).

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik Dengan Menggunakan Model UTAUT”***.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah ekspektasi kinerja memiliki pengaruh terhadap minat perilaku masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik?
2. Apakah ekspektasi usaha memiliki pengaruh terhadap minat perilaku masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik?
3. Apakah pengaruh sosial memiliki pengaruh terhadap minat perilaku masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik?
4. Apakah kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh terhadap perilaku penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Malang?
5. Apakah minat perilaku memiliki pengaruh terhadap perilaku penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Malang?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan

1. Untuk mengetahui pengaruh ekspektasi kinerja terhadap minat perilaku masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik.
2. Untuk mengetahui pengaruh ekspektasi usaha terhadap minat perilaku masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik.
3. Untuk mengetahui pengaruh pengaruh sosial terhadap minat perilaku masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik.
4. Untuk mengetahui pengaruh kondisi yang memfasilitasi terhadap perilaku penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Malang.
5. Untuk mengetahui pengaruh minat perilaku terhadap perilaku penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Malang.

1.3.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan implementasi dari apa yang telah peneliti pelajari dalam perkuliahan dengan cara pengembangan melalui kegiatan penelitian dan menambah wawasan bagi peneliti untuk selalu berfikir secara kritis pada kondisi sosial khususnya bidang ekonomi.

2. Bagi Penerbit dan Pemerintah

Selalu gencar mempromosikan & memberikan pengetahuan tentang uang elektronik kepada masyarakat sehingga masyarakat dapat merasakan manfaat dari penggunaan uang elektronik tersebut.

3. Bagi Pengguna Uang Elektronik

Diharapkan masyarakat mendukung Gerakan *less cash society* dengan menggunakan uang elektronik pada kehidupan sehari-hari.

4. Bagi Universitas

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang uang elektronik dan bisa dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Jati, N. Jatmiko (2012) dalam penelitiannya yang berjudul *Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan dan Penggunaan Sistem E-Ticket (Studi Empiris pada Biro Perjalanan di Kota Semarang)* ini bertujuan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi minat pemanfaatan teknologi informasi dan pengaruhnya terhadap penggunaan teknologi informasi dengan menguji model yang diajukan oleh Venkatesh, *et al* (2003) yaitu model UTAUT. Metode yang digunakan Kuisisioner dengan analisis data menggunakan teknik regresi berganda dengan *software* SPSS 17. Hasilnya ekspetasi kinerja dan ekspetasi usaha berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan teknologi informasi, faktor sosial tidak berpengaruh terhadap minat pemanfaatan teknologi informasi dan kondisi yang memfasilitasi dan minat pemanfaatan berpengaruh positif terhadap penggunaan teknologi informasi.

Cristiani, Ruth (2018) dalam penelitiannya yang berjudul *Analisis Pengaruh Performance Expectancy, Effort Expentancy, Social Influence dan Facilitating Condition Terhadap Behavior Intention Dengan Dimoderasi Oleh Usia Pada Nasabah Bank BNI Cabang Graha Pangeran Surabaya* ini untuk mengetahui faktor-faktor yang menentukan penggunaan *internet banking* di BNI Graha Pangeran melalui teori model UTAUT. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan jumlah sampel yang digunakan sebanyak

150 responden. Teknik analisis yang digunakan adalah *Moderated Regression Analysis* (MRA). Hasil penelitian menemukan pengaruh positif dari *performance expectancy*, *effort expentancy*, *social influence*, terhadap *behavioral intention*. Namun, hubungan antara *facilitating conditions* tidak berpengaruh positif.

Suhartini, Siti (2017) dalam penelitiannya yang berjudul *Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan dan Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi (Studi Kasus Pada Bank Syariah Mandiri Malang* ini bertujuan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi minat pemanfaatan dan penggunaan sistem informasi akuntansi dengan model yang diajukan oleh Venkatesh, *et al* (2003). Data diperoleh dari karyawan BSM Malang sebanyak 37 kuisioner. Analisis data dilakukan dengan menggunakan dua model yaitu teknik regresi berganda untuk variabel minat dan regresi sederhana untuk variabel penggunaan SIA dengan *software* SPSS. Hasil menunjukkan bahwa Ekspetasi Kinerja (X1), Ekspetasi Usaha (X2) dan Faktor Sosial (X3) berpengaruh positif signifikan terhadap minat pemanfaatan SI (Y1) dan Kondisi-kondisi Yang Memfasilitasi (X4) berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan SIA (Y2).

Hendrik, Victor (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Penerimaan dan Perilaku Penggunaan Sistem Informasi* bertujuan untuk menganalisis dan menguji pengaruh ekspetasi kinerja, ekspetasi usaha, faktor sosial, dan kondisi yang memfasilitasi terhadap minat penerimaan dan penggunaan Sistem Informasi terhadap perilaku penggunaan sistem informasi dengan model UTAUT. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan dari ekspetasi usaha dan kondisi yang memfasilitasi terhadap minat penerimaan dan penggunaan SI, ekspetasi kinerja dan faktor sosial

tidak berpengaruh terhadap minat SI, dan minat penerimaan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan SI.

Kirana, Niken (2016) meneliti tentang *Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Sistem Informasi Berbasis Komputer Dengan Model UTAUT (Studi Empiris pada Pengguna Sistem Informasi Akuntansi di Bank Mandiri)*. Metode yang digunakan adalah metode survei melalui kuisioner dengan 40 responden. Kemudian dianalisa menggunakan PLS (*Partial Least Square*). Hasil penelitian Ekspetasi kinerja mempengaruhi minat penggunaan SI begitupun minat penggunaan SI mempengaruhi penggunaan SI secara positif, ekspetasi usaha, faktor sosial dan kondisi yang memfasilitasi tidak memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan sistem informasi.

Morosan, Cristian., DeFranco, Agnes (2015) dalam penelitiannya yang berjudul *It's about time : Revisiting UTAUT2 to Examine Consumer's Intentions to Use NFC Mobile Payment in Hotels* bertujuan untuk mengetahui pengaruh ekspetasi kinerja, ekspetasi usaha, pengaruh sosial, kondisi pendukung, motivasi hedonis, kebiasaan, privasi umum, sistem privasi, persepsi keamanan terhadap minat penggunaan NFC Mobile Payment di hotel yang ada di *United States (US)* dengan sampel sebanyak 794 hotel yang berada di Amerika Serikat. Hasilnya menemukan bahwa ekspetasi kinerja, pengaruh sosial, kondisi pendukung, motivasi hedonis, kebiasaan, dan sistem privasi berpengaruh terhadap minat penggunaan *mobile payment* sedangkan ekspetasi usaha, privasi umum, persepsi keamanan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *mobile payment*.

Hatta, Madani., Marietza, Fenny., Desthomson, R. Yoke (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *The Influence of Intention Utilization and Use of Accounting Software on Individual Performance : Unified Theory Approach of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Model* dengan pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* dengan *purposive sampling* pada karyawan bagian akuntansi di perusahaan perbankan kota Bengkulu. Hasil penelitian tersebut menunjukkan ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, minat pemanfaatan memiliki pengaruh terhadap penggunaan *software* akuntansi dan penggunaan *software* akuntansi memiliki pengaruh terhadap kinerja individu.

Tarhini, Ali., El-Masri, Taher., Ali, Maged., Serrano, Alan (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *Extending the UTAUT Model to Understand the Costumers' Acceptance and Use of Internet Banking in Libanon (A Structural Equation Modeling Approach)* dengan menggunakan metode kuantitatif. Kemudian data dianalisis menggunakan *Structural Equation Model* (SEM) dengan berdasarkan AMOS 20.0. hasilnya menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, pengaruh sosial dan kondisi yang memfasilitasi berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *internet banking* sedangkan ekspektasi usaha tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *internet banking*.

Fauzi, Achmad., Widodo, Teguh., dan Djatmiko, Tri. (2018) *Pengaruh Behavioral Intention terhadap Use Behavior Pada Penggunaan Aplikasi Transportasi Online (Studi Kasus pada Pengguna Go-Jek dan Grab di Kalangan Mahasiswa Telkom University)* dengan menggunakan kuesioner *online* dengan responden 200 mahasiswa Universitas Telkom dan dianalisis menggunakan

Structural Equation Modeling (SEM) pada program LISREL 8.0. hasilnya menunjukkan bahwa *Behavioral Intention* dipengaruhi oleh *Facilitating Conditions*, *Performance Expectancy*, dan *Habit*. *Habit* dan *Behavioral Intention* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Use Behavior*. Selain itu, *Behavioral Intention*, *Performance Expectancy*, *Facilitating Conditions*, dan *Effort Expendancy* memiliki pengaruh tidak langsung terhadap *use Behavior*.

Tabel 2.1
Hasil-hasil Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Fokus Penelitian	Metode/ Analisis Data	Hasil
1.	Nugroho Jatmiko Jati, (2012), Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan dan Penggunaan Sistem E-Ticket	Menguji faktor-faktor yang mempengaruhi minat pemanfaatan teknologi informasi dan pengaruhnya terhadap penggunaan teknologi informasi dengan model UTAUT.	Kuisisioner dengan analisis data menggunakan teknik regresi berganda dengan <i>software</i> SPSS 17.	1. Ekspetasi kinerja dan ekspetasi usaha berpengaruh positif terhadap minat pemanfaatan teknologi informasi. 2. Kondisi yang memfasilitasi dan minat pemanfaatan berpengaruh positif terhadap penggunaan teknologi informasi. 3. Faktor sosial tidak berpengaruh terhadap minat pemanfaatan teknologi informasi.
2.	Cristian Morosan dan Agnes DeFranco, (2015), <i>It's about time : Revisiting UTAUT2 to</i>	Mengetahui pengaruh ekspetasi kinerja, ekspetasi usaha, pengaruh sosial,	Menggunakan 794 hotel sebagai sampel dari seluruh populasi hotel	1. Ekspetasi kinerja, pengaruh sosial, kondisi pendukung, motivasi

	<i>Examine Consumer's Intentions to Use NFC Mobile Payment in Hotels.</i>	kondisi pendukung, motivasi hedonis, kebiasaan, privasi umum, sistem privasi, persepsi keamanan terhadap minat penggunaan NFC Mobile Payment di hotel yang ada di United States (US).	yang ada di Amerika Serikat.	hedonis, kebiasaan, dan sistem privasi berpengaruh terhadap minat penggunaan <i>mobile payment</i> . 2. Ekspektasi usaha, privasi umum, persepsi keamanan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan <i>mobile payment</i> .
3.	Ali Tarhini, Mazen El-Masri, Maged Ali dan Alan Serrano, (2016), <i>Extending the UTAUT Model to Understand the Costumers' Acceptance and Use of Internet Banking in Libanon.</i>	Menginvestigasi faktor-faktor penerimaan dan penggunaan konsumen terhadap penggunaan <i>internet banking</i> di Libanon.	Kuantitatif. Data dianalisis menggunakan <i>Structural Equation Model</i> (SEM) dengan berdasarkan AMOS 20.0.	1. Ekspektasi kinerja, pengaruh sosial dan kondisi yang memfasilitasi berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan <i>internet banking</i> . 2. Ekspektasi usaha tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan <i>internet banking</i> .
4.	Madani Hatta, Fenny Marietza, dan Rewa Yoke Desthomson, (2016), <i>The Influence of Intention Utilization and Use of Accounting Software on Individual Performance</i> :	Mengetahui pengaruh minat pemanfaatan dan penggunaan terhadap <i>software</i> akuntansi untuk kinerja individual menggunakan model UTAUT pada perusahaan	Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan <i>non probability sampling</i> dengan <i>purposive sampling</i> dengan	Ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, minat pemanfaatan memiliki pengaruh terhadap penggunaan

	<i>Unified Theory Approach of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Model.</i>	perbankan di kota Bengkulu.	responden karyawan bagian akuntansi dan keuangan.	<i>software</i> akuntansi. Penggunaan <i>software</i> akuntansi memiliki pengaruh terhadap kinerja individu.
5.	Niken Kirana, (2016), Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Sistem Informasi Berbasis Komputer Dengan Model UTAUT.	Menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan sistem informasi berbasis komputer berdasarkan model yang diajukan oleh Venkatesh <i>et al</i> (2003) yaitu model UTAUT.	Metode survei melalui kuisisioner dengan 40 responden. Kemudian dianalisa menggunakan PLS (<i>Partial Least Square</i>)	1. Ekspektasi kinerja mempengaruhi minat penggunaan SI begitupun minat penggunaan SI mempengaruhi penggunaan SI secara positif. 2. Ekspektasi usaha, faktor sosial dan kondisi yang memfasilitasi tidak memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan sistem informasi.
6.	Victor Hendrik, (2016), Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Penerimaan dan Perilaku Penggunaan Sistem Informasi	Menganalisis dan menguji pengaruh ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial, dan kondisi yang memfasilitasi terhadap minat penerimaan dan penggunaan Sistem Informasi terhadap penggunaan sistem informasi	Kuisisioner dengan 40 responden. Menggunakan teknik analisis regresi berganda.	1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari ekspektasi usaha dan kondisi yang memfasilitasi terhadap minat penerimaan dan penggunaan SI. 2. Minat penerimaan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan SI.

				3. Ekspetasi kinerja dan faktor sosial tidak berpengaruh terhadap minat SI.
7.	Charles Makanyeza dan Simoloni Mutambayashata, (2017), <i>Consumer's Acceptance and Use of Plastic Money in Harare, Zimbabwe</i> .	Mengetahui pengaruh ekspetasi kinerja, ekspetasi usaha, motivasi hedonis, dan kebiasaan, pengaruh sosial, kondisi pendukung, dan persepsi biaya keuangan terhadap minat penggunaan dan perilaku penggunaan <i>plastic money</i> di Zimbabwe.	Kuisisioner dengan 528 responden. Diuji menggunakan <i>Structural Equation Modelling</i> (SEM).	1. Ekspetasi kinerja, ekspetasi usaha, motivasi hedonis, dan kebiasaan berpengaruh terhadap minat penggunaan. 2. Minat penggunaan (<i>behavioral intention</i>) mempunyai efek positif terhadap penggunaan (<i>use behavior</i>) <i>plastic money</i> .
8.	Siti Suhartini, (2017), Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan dan Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi.	Menguji faktor-faktor yang mempengaruhi minat pemanfaatan dan penggunaan sistem informasi akuntansi dengan model UTAUT.	Kuisisioner dengan 40 responden. Kemudian dianalisa menggunakan dua model yaitu teknik regresi berganda untuk variabel minat pemanfaatan dan regresi sederhana untuk variabel penggunaan sistem informasi akuntansi dengan	Ekspetasi Kinerja (X1), Ekspetasi Usaha (X2) dan Faktor Sosial (X3) berpengaruh positif signifikan terhadap minat pemanfaatan SI (Y1) dan Kondisi-kondisi Yang Memfasilitasi (X4) berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan SIA (Y2).

			<i>software</i> SPSS.	
9.	Ruth Christiani, (2018), Analisis Pengaruh <i>Performance Expectancy, Effort Expentancy, Social Influence</i> dan <i>Facilitating Condition</i> Terhadap <i>Behavior Intention</i> Dengan Dimoderasi Oleh Usia Pada Nasabah Bank BNI Cabang Graha Pangeran Surabaya	Mengetahui faktor-faktor yang menentukan minat penggunaan <i>internet banking</i> pada Bank BNI dengan 15 responden dari nasabah BNI Graha Pangeran di Surabaya.	Kuantitatif dengan menggunakan Kuisisioner. Teknik <i>non probability sampling</i> . Teknik analisis yang digunakan <i>Moderated Regression Analysis (MRA)</i> .	1. <i>Performance Expectancy, Effort Expentancy, Social Influence</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavior Intention</i> . 2. <i>Facilitating Condition</i> tidak berpengaruh positif terhadap <i>Behavior Intention</i> .
10.	Fauzi, Achmad., Widodo, Teguh., dan Djatmiko, Tri. (2018). Pengaruh <i>Behavioral Intention</i> terhadap <i>Use Behavior</i> Pada Penggunaan Aplikasi Transportasi Online (Studi Kasus pad Pengguna Go-Jek dan Grab di Kalangan Mahasiswa Telkom University)	Untuk mengetahui pengaruh <i>Behavioral Intention</i> terhadap <i>Use Behavior</i> pada penggunaan aplikasi ojek online dengan responden mahasiswa Universitas Telkom sebanyak 200 orang.	Kuesioner <i>online</i> yang diolah dengan metode <i>Convenience Sampling</i> dan dianalisis menggunakan SEM.	1. <i>Behavioral Intention</i> dipengaruhi oleh <i>Facilitating Conditions, Performance Expectancy, dan Habit</i> . 2. <i>Habit</i> dan <i>Behavioral Intention</i> memiliki pengaruh yang signifikan terhadap <i>Use Behavior</i> . 3. <i>Behavioral Intention, Performance Expectancy, Facilitating Conditions, dan Effort Expentancy</i> memiliki pengaruh tidak

				langsung terhadap <i>use Behavior.</i>
--	--	--	--	--

Sumber : Diolah Peneliti (2019)

2.2 Kajian Teori

2.2.1 *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT)

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) adalah teori yang dikembangkan oleh Venkatesh dkk yang mengintegrasikan teori-teori dasar yang berkaitan dengan perilaku konsumen pengguna teknologi dan menjelaskan tentang model penerimaan teknologi. UTAUT dikembangkan oleh Venkatesh *et al* (2003) menggabungkan fitur-fitur yang berhasil dari delapan teori penerimaan teknologi terkemuka menjadi satu teori. Kedelapan teori terkemuka tersebut disatukan di dalam teori UTAUT, diantara teori-teori tersebut adalah *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Technology Acceptance Model* (TAM), *Motivational Model* (MM), *Theory of Planned Behavior* (TPB), *A Model Combining The Technology Acceptance Model and The Theory of Planned Behavior* (C-TAM-TPB), *The Model of PC Utilization* (MPCU), *The Innovation Diffusion Theory* (IDT), *The Social Cognitive Theory* (SCT).

Tabel 2.2
Teori-teori konstruk yang mendasari Model UTAUT

No.	Nama Teori	Peneliti (Tahun Penelitian)	Pengertian
1.	<i>Theory of Reasoned Action</i> (TRA)	Fishbein dan Azren (1975)	Teori untuk memprediksi perilaku manusia yaitu dengan cara menganalisis hubungan antara berbagai kriteria kinerja dan sikap seseorang, niat, dan norma subyektif.
2.	<i>Theory of Planned Behaviour</i> (TPB)	Azjen (1988)	Teori yang digunakan untuk memenuhi keadaan ketika perilaku seseorang

			tidak sukarela dengan memasukkan predictor niat dan perilaku yang mengacu pada keyakinan tentang adanya faktor yang dapat memfasilitasi atau menghalangi kinerja suatu perilaku tertentu.
3.	<i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	Davis F. D (1989)	Mengidentifikasi reaksi dan persepsi seseorang terhadap suatu yang menentukan sikap dan perilaku orang tersebut dengan cara membuat model perilaku seseorang sebagai suatu fungsi dari tujuan perilaku dimana tujuan perilaku ditentukan oleh sikap atas perilaku tersebut.
4.	<i>Motivational Model (MM)</i>	Davis, et al (1992)	Teori motivasi yang dikembangkan untuk memprediksi penerimaan dan penggunaan teknologi.
5.	<i>Combined TAM and TPB (C-TAM-TPB)</i>	Taylor dan Todd (1995)	Model hibrida dari TPB dengan TAM yang memberikan penjelasan akurat mengenai penentu penerimaan dan perilaku penggunaan suatu teknologi tertentu.
6.	<i>Model of PC Utilization (MPCU)</i>	Thomson, et al (1991)	Menilai pengaruh dari kondisi-kondisi yang mempengaruhi dan memfasilitasi, faktor sosial, kompleksitas, kesesuaian tugas, dan konsekuensi jangka Panjang terhadap pemanfaatan PC.
7.	<i>Innovation Diffusion Theory (IDT)</i>	Rogers (1962)	Diadopsi dari penerapan teknologi IDT dapat mengukur persepsi masyarakat dengan menggunakan tujuan atribut kunci.

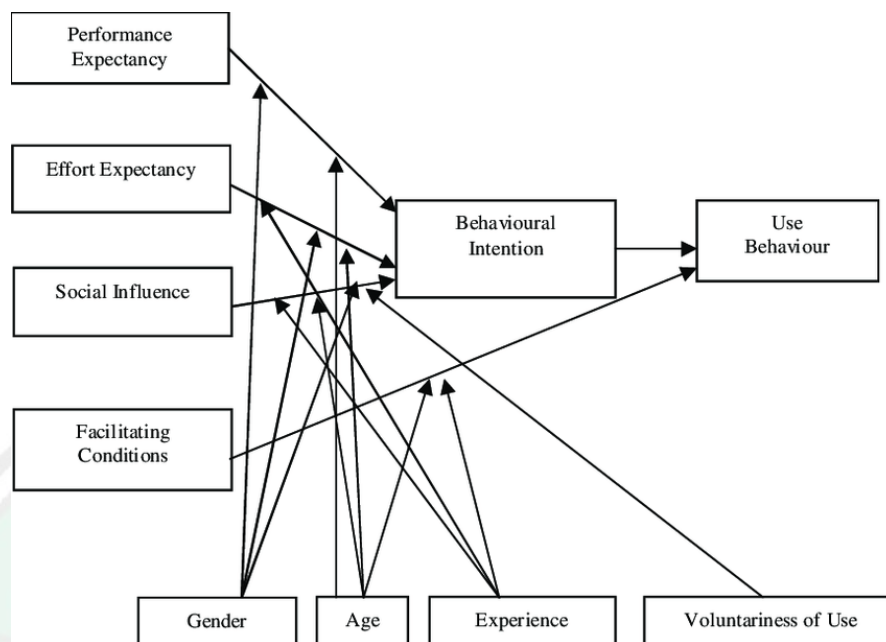
8.	<i>Social Cognitive Theory</i> (SCT)	Bandura (1997)	Mengidentifikasi perilaku manusia sebagai interaksi dari faktor pribadi, perilaku, dan lingkungan yang bertujuan memberikan kerangka untuk memahami, memprediksi, dan mengubah perilaku manusia.
----	--------------------------------------	----------------	--

Sumber : Jati (2012)

UTAUT terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan teori yang lain dalam menjelaskan hingga 70 persen varian pengguna (Venkatesh *et al*, 2003).

Model ini telah digunakan sebagai dasar teori penelitian pada beberapa perusahaan teknologi. Model teori UTAUT ini memiliki 4 konstruk yang mempengaruhi minat perilaku ke penggunaan teknologi, empat konstruk tersebut terdiri dari : (a) ekspetasi kinerja; (b) ekspetasi usaha; (c) pengaruh sosial; dan (d) kondisi pendukung. Ekspetasi kinerja condong pada kepercayaan individu, bahwa teknologi yang digunakan memberikan manfaat untuk melakukan tugas pekerjaan, faktor tersebut mempengaruhi minat perilaku terhadap teknologi (Venkatesh *et al*, 2003). Ekspetasi usaha condong pada bagaimana teknologi tersebut memberikan kemudahan bagi penggunanya. Pengaruh sosial condong pada persepsi individu dilihat dari seberapa banyak orang disekitar percaya akan pentingnya menggunakan teknologi tersebut. Kondisi pendukung condong pada bagaimana konsumen yakin bahwa infrastruktur yang sudah ada mencukupi dan mendukung untuk menggunakan teknologi.

Gambar 2.1
Kerangka Model UTAUT



Sumber : Venkatesh *et al* (2003)

2.2.2 Variabel-variabel Penelitian

Variabel-variabel dalam penelitian ini meliputi : Ekspetasi Kinerja, Ekspetasi Usaha, Pengaruh Sosial, Kondisi yang memfasilitasi Minat Perilaku dan Perilaku Penggunaan.

2.2.2.1 Ekspetasi Kinerja (*Performance Expectancy*)

Ekspetasi Kinerja (*Performance Expectancy*) didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang mempercayai dengan menggunakan sistem tersebut akan membantu orang tersebut untuk memperoleh keuntungan-keuntungan kinerja pada pekerjaan (Venkatesh, *et al* : 2003). Variabel ini diperoleh dari gabungan-gabungan model penelitian terdahulu tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi informasi, diantaranya :

- (a) Persepsi terhadap kegunaan
- (b) Motivasi ekstrinsik
- (c) Kesesuaian pekerjaan
- (d) Keuntungan relatif
- (e) Ekspetasi-ekspetasi hasil

Kegiatan manusia untuk mencari karunia dari Allah lewat kegiatan apapun pada dasarnya dilakukan untuk mencari keuntungan. Allah telah merencanakan tatanan kehidupan di dunia untuk mempermudah manusia mengambil keuntungan-keuntungan dalam setiap pekerjaan. Sebagaimana dalam Al quran :

مَنْ كَانَ يُرِيدُ الْحَيَاةَ الدُّنْيَا وَزِينَتَهَا نُوفِّ إِلَيْهِمْ أَعْمَالَهُمْ فِيهَا وَهُمْ فِيهَا لَا يُبْخَسُونَ

Artinya : “Barang siapa yang menghendaki kehidupan dunia dan perhiasannya, niscaya Kami berikan kepada mereka balasan pekerjaan mereka di dunia dengan sempurna dan mereka di dunia itu tidak akan merugi (Q.S. Hud : 15)”

Ayat diatas menerangkan bahwa Allah sudah menghendaki hambanya dalam kehidupan di dunia berupa apapun agar supaya hamba-Nya bisa memperoleh keuntungan.

2.2.2.2 Ekspetasi usaha (*effort expectancy*)

Menurut Venkatesh, *et al* (2003) ekspetasi usaha merupakan tingkat kemudahan penggunaan sistem yang akan dapat mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu dalam melakukan pekerjaannya. Variabel tersebut diformulasikan berdasarkan 3 konstruk pada model atau teori sebelumnya yaitu persepsi kemudahan penggunaan dari model TAM, kompleksitas dari *model of PC Utilization* (MPCU) dan kemudahan penggunaan dari teori difusi inovasi (IDT).

Seperti yang telah tertulis dalam Al quran :

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya : “Allah menginginkan bagi kalian kemudahan, dan (Allah) tidak menginginkan bagi kalian kesulitan (Q.S. Al Baqarah : 185)”

Berbagai kemudahan dalam melakukan segala sesuatu telah Allah swt berikan untuk berbagai maksud dan tujuan yang apapun. Salah satunya untuk memastikan agar manusia dapat menjalankan sesuatu tanpa susah payah dalam hal dimensi ruang dan waktu dan juga untuk mendorong/memotivasi manusia agar rajin dan semangat menjalankan suatu pekerjaan lantaran bisa dilakukan dengan mudah dan tanpa kesulitan.

2.2.2.3 Pengaruh sosial (*social influence*)

Venkatesh, *et al* (2003) mendefinisikan pengaruh sosial adalah tingkat dimana seorang individu menganggap orang di sekitarnya seperti keluarga atau teman mengajak individu untuk menggunakan sistem baru. Pengaruh sosial menggambarkan pendapat dari seseorang baik dari teman, saudara, kerabat bahkan atasan untuk menggunakan teknologi informasi.

Venkatesh, *et al* (2003) dalam Jati (2012) Pengaruh sosial merupakan faktor penentu terhadap perilaku dalam menggunakan teknologi informasi yang dipresentasikan sebagai norma subyektif dalam TRA, TAM, TPB, faktor sosial dalam MPCU, serta citra dalam teori difusi inovasi.

Allah berfirman dalam Alquran sebagai berikut :

قَسَمْنَا بَيْنَهُمْ مَعِيشَتَهُمْ فِي الْحَيَاةِ الدُّنْيَا ۗ وَرَفَعْنَا بَعْضَهُمْ فَوْقَ بَعْضٍ دَرَجَاتٍ
لِيَتَّخِذَ بَعْضُهُمْ بَعْضًا سُخْرِيًّا

Artinya : “Kami telah menentukan diantara mereka keadaan hidup di dunia ini, dan Kami telah meninggikan sebagian mereka daripada sebagian yang lain beberapa derajat, agar sebagian mereka mengambil manfaat dari sebagian yang lain (Q.S. Az-Zukhruf : 2)

Dalam islam, pengaruh sosial merupakan salah satu unsur dalam kehidupan bermasyarakat. Manusia sebagai makhluk sosial biasanya saling mempengaruhi dalam hal apapun. Termasuk saling memberi pengaruh atau mengajak seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan yang menurutnya dapat memberikan manfaat.

2.2.2.4 Kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*)

Menurut Venkatesh *et al* (2003) kondisi pendukung ialah tingkat dimana individu percaya bahwa sebuah organisasi dan infrastruktur mendukung penggunaan sistem. Suhartini (2017) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa kondisi yang memfasilitasi penggunaan sistem informasi adalah tingkat dimana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis ada untuk mendukung penggunaan sistem. Faktor lain yang mempengaruhi penggunaan sistem informasi selain minat pemanfaatan sistem informasi adalah kondisi yang memfasilitasi pemakai.

Konstruk ini dibentuk dari beberapa konsep model penelitian sebelumnya yaitu *perceived behavioral control* (TPB/ DTPB, C-TAM-TPB), *compatibility* (IDT), dan *facilitating conditions* (MPCU) (Venkatesh, *et al.*, 2003).

Pembangunan infrastruktur sangat terkait erat dengan kesejahteraan manusia. Infrastruktur disini terkait dengan perkembangan teknologi untuk menggunakan suatu sistem yang membawa perubahan sosial dan ekonomi bagi manusia. Allah mengibaratkan dalam ayat Alquran sebagai berikut :

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَكُمْ لِتُحْصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ

Artinya : “Dan telah kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu, maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah). (Q.S. Al Anbiyaa : 80)”.

Menurut ayat diatas, islam menganjurkan untuk menciptakan atau menggunakan alat yang dapat memudahkan pekerjaan manusia salah satunya teknologi yang bisa bermanfaat jika digunakan dengan tujuan yang baik.

2.2.2.5 Minat perilaku (*behavioral intention*)

Menurut Davis *et al* (1989) Minat atau intensi (*intention*) adalah keinginan untuk melakukan perilaku. Minat belum berupa perilakunya. Perilaku (*behavior*) adalah tindakan atau kegiatan nyata yang dilakukan. *Theory of Reasoned Action* (TRA) menjelaskan bahwa perilaku dilakukan karena individual mempunyai minat atau keinginan untuk melakukannya (*behavior intention*).

Menurut Suhartini (2017) minat perilaku didefinisikan sebagai tingkat keinginan atau niat pemakai menggunakan sistem secara terus menerus dengan asumsi bahwa mereka mempunyai akses terhadap informasi. Dimana seseorang yakin ketika menggunakan sistem tersebut akan meningkatkan minat mereka dan pada akhirnya mereka akan menggunakan sistem tersebut dalam pekerjaannya.

Minat perilaku (*behavioral intention*) memiliki peran kuat dalam membentuk penggunaan suatu teknologi atau sistem (Venkatesh, *et al.*, 2003).

2.2.2.6 Perilaku penggunaan (*use behaviour*)

Menurut Venkatesh, *et al* (2003) perilaku penggunaan (*use behavior*) didefinisikan sebagai reaksi perasaan menyeluruh dari individual untuk menggunakan suatu sistem. Suatu sistem akan digunakan ketika pengguna sistem informasi tersebut berminat dalam menggunakan teknologi karena keyakinan bahwa menggunakan teknologi informasi dapat dilakukan dengan mudah, meningkatkan kinerja, dan adanya pengaruh dari lingkungan sekitar untuk menggunakan teknologi informasi. Selain itu, kondisi yang memfasilitasi pemakai teknologi informasi juga mempengaruhi perilaku penggunaan. Apabila teknologi tersebut tidak didukung oleh fasilitas maupun peralatan yang dibutuhkan maka penggunaan teknologi informasi pun tidak akan terlaksana (Jati, 2012).

2.2.3 Uang Elektronik

2.2.3.1 Definisi uang elektronik

Menurut Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 tentang Uang Elektronik menjelaskan yang dimaksud dengan uang elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur (a) diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit; (b) nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*; (c) digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; dan (d) nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana

dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan. (Bank Indonesia, 2009).

2.2.3.2 Bentuk uang elektronik

Menurut Hidayati dkk (2006) berdasarkan media yang digunakan untuk merekam 'nilai uang' yang telah dikonversi ke dalam format elektronik, produk *e-money* umumnya dikategorikan atas 2 kelompok yaitu *card-based product* dan *software-based product*.

1. *Card-based product (prepaid card)*

Card-based product pada prinsipnya dimaksudkan untuk pembayaran yang bersifat langsung (*face to face*), namun demikian saat ini beberapa *card-based product* juga dapat digunakan untuk pembayaran via internet dengan menambahkan alat tertentu pada komputer pengguna. Jenis ini menggunakan media kartu dengan teknologi *integrated circuit* (IC) atau dikenal dengan 'IC card' yang mengandung *microprocessor chip*.

2. *Software-based product*

Produk *e-money* yang masuk dalam kelompok ini pada prinsipnya merupakan suatu aplikasi (*software*) yang kemudian di-*install* ke dalam suatu *personal computer* (PC) atau telepon genggam yang dijalankan dengan *operating system* yang standar.

Gambar 2.2
Contoh Uang Elektronik Berbasis *Server* dan *Chip*



Sumber : Bank Indonesia (2019)

2.2.3.3 Jangkauan penggunaan uang elektronik

Menurut Tim Inisiatif Bank Indonesia (2006) membagi jangkauan penggunaan dalam 2 bentuk :

- (a) *Single-purpose*, adalah uang elektronik yang digunakan untuk melakukan transaksi pada satu jenis pembayaran. Misal : uang elektronik yang hanya bisa digunakan untuk pembayaran transportasi umum seperti *Comet Card* untuk naik kereta KRL/*Commuter Line*.
- (b) *Multi-purpose*, adalah uang elektronik yang digunakan untuk melakukan transaksi dari banyaknya pembayaran/transaksi. Misal : uang elektronik yang bisa digunakan untuk berbelanja, pembayaran tol dan lain sebagainya

seperti Mandiri *e-money*, *Brizzi* BRI, *Tapcash* Hasanah BNI Syariah, *Flazz* BCA.

2.2.3.4 Jenis-jenis transaksi pada uang elektronik

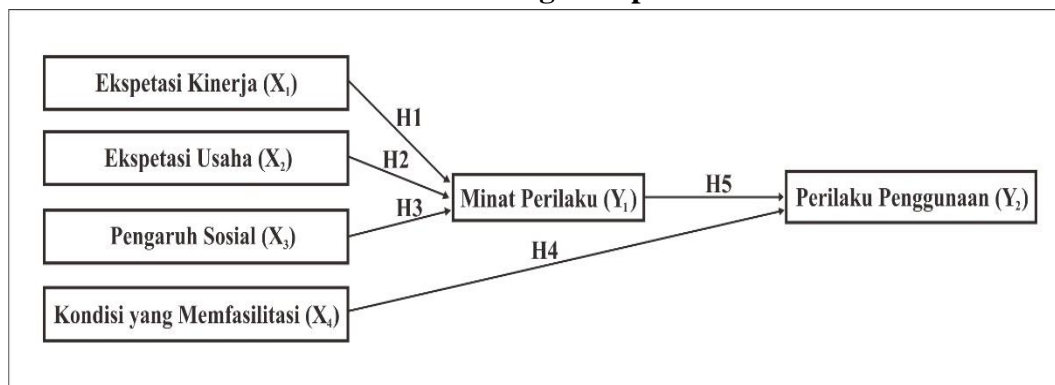
Menurut Hidayati dkk (2006) transaksi pembayaran dengan uang elektronik pada prinsipnya dilakukan melalui pertukaran data elektronik antar dua media komputer dari pihak yang bertransaksi yaitu kartu konsumen dan terminal *merchant* dengan menggunakan *protocol* yang telah ditetapkan sebelumnya. Pertukaran data elektronik ini dapat dilakukan melalui kontak langsung atau tidak langsung dengan bantuan alat yang disebut *card-reader*. Adapun jenis transaksi pada uang elektronik secara umum meliputi :

- (a) Penerbitan (*issuance*) dan pengisian nilai uang (*top-up* atau *loading*)
- (b) Transaksi pembayaran (transfer, tarik tunai)
- (c) *Deposit/Collection*. Penukaran kembali nilai uang elektronik kepada penerbit, baik yang dilakukan oleh pemegang pada saat tidak terpakai atau masih tersisa ketika mengakhiri masa penggunaan uang elektronik tersebut yang diperoleh sesuai masa berlaku kartu tersebut.

2.3 Kerangka Konseptual

Model kerangka konseptual dalam penelitian ini menggunakan variabel-variabel independen, yaitu : ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi yang memfasilitasi. Sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini, yaitu : minat perilaku dan perilaku penggunaan.

Gambar 2.3
Model Kerangka Hipotesa



Sumber : Data diolah peneliti (2019)

2.4 Pengujian Hipotesis

2.4.1 Pengaruh Ekspetasi Kinerja terhadap Minat Perilaku Penggunaan Uang Elektronik

Ekspetasi Kinerja (*Performance Expectancy*) didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang mempercayai dengan menggunakan sistem tersebut akan membantu orang tersebut untuk memperoleh keuntungan-keuntungan kinerja pada pekerjaan (Venkatesh, *et al* : 2003). Minat perilaku (*behavioral intention*) memiliki peran kuat dalam membentuk penggunaan suatu teknologi atau sistem (Venkatesh, *et al.*, 2003).

Penelitian yang dilakukan Niken (2016) mengidentifikasi bahwa ekspetasi kinerja mempunyai pengaruh terhadap penggunaan sistem informasi. Seperti halnya Venkatesh, *et al* (2003) yang menyatakan bahwa ekspetasi kinerja memiliki pengaruh pada minat perilaku penggunaan teknologi.

Berdasarkan uraian diatas, maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H1 : Ekspetasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat perilaku uang elektronik

2.4.2 Pengaruh Ekspetasi Usaha terhadap Minat Perilaku Penggunaan Uang Elektronik

Menurut Venkatesh, *et al* (2003) ekspetasi usaha merupakan tingkat kemudahan penggunaan sistem yang akan dapat mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu dalam melakukan pekerjaannya.

Victor (2016) dalam penelitiannya mengidentifikasi terdapat pengaruh positif dan signifikan dari ekspetasi usaha terhadap minat perilaku penggunaan sistem informasi. Hal ini sesuai dengan teori Venkatesh, *et al* (2003) yang menyatakan bahwa ekspetasi kinerja mempunyai pengaruh pada minat perilaku menggunakan sistem informasi. Maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H2 : Ekspetasi usaha berpengaruh positif terhadap minat menggunakan uang elektronik

2.4.3 Pengaruh Pengaruh Sosial terhadap Minat Perilaku Penggunaan Uang Elektronik

Venkatesh, *et al* (2003) mendefinisikan pengaruh sosial adalah tingkat dimana seorang individu menganggap orang di sekitarnya seperti keluarga atau teman mengajak individu untuk menggunakan sistem baru.

Tarhini *et al* (2016) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa pengaruh sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap minat perilaku penggunaan teknologi. Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Christiani (2018) yang

mengemukakan bahwa *social influence* berpengaruh positif terhadap *behavior intention*. Oleh karena itu, diajukan hipotesis sebagai berikut :

H3 : Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap minat menggunakan uang elektronik

2.4.4 Pengaruh Kondisi yang Memfasilitasi terhadap Perilaku Penggunaan Uang Elektronik

Suhartini (2017) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa kondisi yang memfasilitasi penggunaan sistem informasi adalah tingkat dimana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis ada untuk mendukung penggunaan sistem.

Jati (2012) mengemukakan bahwa pengaruh kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif terhadap penggunaan teknologi informasi. Suhartini (2017) juga mengungkapkan bahwa kondisi yang memfasilitasi berpengaruh signifikan terhadap penggunaan sistem informasi. Maka diajukan hipotesis sebagai berikut :

H4 : Pengaruh kondisi yang memfasilitasi terhadap perilaku penggunaan uang elektronik.

2.4.5 Pengaruh Minat Perilaku terhadap Perilaku Penggunaan Uang Elektronik

Menurut Davis *et al* (1989) Minat atau intensi (*intention*) adalah keinginan untuk melakukan perilaku. Minat belum berupa perilakunya. Perilaku (*behavior*) adalah tindakan atau kegiatan nyata yang dilakukan. Dalam penelitian ini, minat perilaku digunakan untuk mengetahui seberapa besar minat masyarakat untuk menggunakan uang elektronik. penelitian yang dilakukan oleh Fauzi dkk (2018)

menunjukkan bahwa minat perilaku memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku penggunaan. Oleh karena itu, maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H5 : Pengaruh minat perilaku terhadap perilaku penggunaan uang elektronik



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Metode penelitian kuantitatif menurut Creswell (2008) merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Variabel-variabel ini diukur dengan instrumen-instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. Hasil penelitian yang kemudian diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulannya, dimana penelitian yang dilakukan adalah penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data angka, dengan menggunakan metode penelitian ini maka akan diketahui hubungan antara variabel yang diteliti sehingga menghasilkan kesimpulan yang akan memperjelas gambaran mengenai objek yang diteliti.

Jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai bagaimana pengaruh dari variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi yang memfasilitasi terhadap minat penggunaan uang elektronik.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kota Malang. Kota Malang dipilih menjadi lokasi penelitian karena kota Malang merupakan salah satu kota yang mempunyai potensi dalam pengembangan penggunaan uang elektronik. Kemudian didukung dengan adanya peningkatan agen/*merchand* setiap tahunnya, sehingga dengan

bertambahnya *merchand-merchand* yang sudah menerapkan sistem pembayaran menggunakan uang elektronik maka akan bertambah pula pengguna uang elektronik di kota Malang.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009:115). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat di Kota Malang.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2009:116). Selanjutnya, apabila analisis penelitian data multivariat menggunakan metode *Structural Equation Model* maka Hair, *et al* (2006) dalam Sinambela (2014) berpendapat bahwa pada umumnya memakai *Maximum Likelihood Estimation* (MLE) jumlah sampel dalam survei berkisar antara 100-200 sampel. Untuk lebih memperoleh ketentuan yang pasti, jumlah sampel dapat ditentukan dengan penetapan 5-10 sampel untuk setiap parameter (indikator) masing-masing variabel yang diteliti. Jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 5 kali dari jumlah terbanyak indikator pengukuran pada salah satu variabel (Hair *et al*, 2011). Oleh karena itu, perhitungan

jumlah minimum sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 23 indikator x 5 = 115 sampel. Akan tetapi dalam penelitian ini mendapatkan 152 sampel.

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Menurut Sugiyono (2009:116) teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *Non probability sampling*, teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2009:118). Dalam *non probability sampling* ini menggunakan teknik *sampling purposive* yang mana pengambilan sampel dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang sudah ditetapkan oleh peneliti. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan sampel ini harus memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Orang yang tinggal dan berdomisili di kota Malang
2. Sudah berumur > 13 tahun
3. Mempunyai wawasan tentang uang elektronik
4. Sudah memiliki/menggunakan uang elektronik

3.5 Data dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu data dari penelitian yang berbentuk angka-angka, yang sifatnya bisa dihitung, seperti : data tentang karakteristik responden dan hasil dari jawaban kuisisioner penelitian.

Sumber data yang digunakan berasal dari data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang langsung diperoleh peneliti dari sumber utama. Sumber utama pada penelitian ini melalui kuisisioner yang diberikan secara langsung maupun

secara *online* kepada responden. Teknik kuesioner ditujukan untuk masyarakat kota Malang yang menggunakan uang elektronik. adapun data sekunder yaitu data yang didapat selain dari penyebaran kuisisioner. Data tersebut dapat berupa studi pustaka, artikel, jurnal ataupun *internet search* guna melengkapi data yang kurang didapat dari studi pustaka melalui jaringan internet. Sehingga banyak data-data yang *update* untuk melengkapi dan memenuhi tujuan penelitian ini.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui kuesioner (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2009:199). Dalam penelitian ini kuesioner dibuat secara *online* menggunakan *google form* dan manual sehingga bisa mempermudah untuk disebar kepada responden. Kuesioner tersebut terdiri dari 2 bagian, yaitu : (a) bagian pertama berisi tentang pertanyaan mengenai data pribadi responden yang akan dijaga kerahasiaannya; dan (b) dibagian kedua berisi tentang indikator-indikator dari variabel penelitian yang disusun menggunakan skala *Likert*.

3.7 Skala Pengukuran

Menurut Sugiyono (2009) skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *Likert* maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator variabel tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk

menyusun item-item berupa pertanyaan atau pernyataan. Kemudian jawaban dari pernyataan atau pertanyaan tersebut dapat dijawab dengan diberi skor :

- (a) 5 : Sangat Setuju (SS)
- (b) 4 : Setuju (S)
- (c) 3 : Netral (N)
- (d) 2 : Tidak Setuju (TS)
- (e) 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

3.8 Pengukuran Indikator Penelitian

Menurut Sugiyono (2009:59) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

3.8.1 Variabel Independen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus, predictor, antecedent*. Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen). Dalam SEM (*Structural Equation Modeling*) atau permodelan persamaan struktural, variabel independen disebut sebagai variabel eksogen (Sugiyono, 2009:59). Variabel independen dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Ekspetasi Kinerja

Ekspetasi Kinerja (*Performance Expectancy*) didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang mempercayai dengan menggunakan sistem tersebut akan membantu orang tersebut untuk memperoleh keuntungan-keuntungan

kinerja pada pekerjaan (Venkatesh, *et al* : 2003). Instrumen pada variabel ini diambil dari penelitian Venkatesh *et al.*, (2003) dengan menyajikan 4 pertanyaan yang mewakili indikator dari ekspetasi kinerja.

No.	Instrumen	Sumber
1.	Saya merasa uang elektronik bermanfaat dalam kehidupan saya	Venkatesh <i>et al.</i> (2003)
2.	Saya merasa menggunakan uang elektronik meningkatkan produktivitas saya	
3.	Saya merasa menggunakan uang elektronik memungkinkan saya menyelesaikan pekerjaan lebih cepat	
4.	Jika saya menggunakan uang elektronik, saya akan meningkatkan peluang mendapatkan tambahan	

2. Ekspetasi Usaha

Menurut Venkatesh, *et al* (2003) ekspetasi usaha merupakan tingkat kemudahan penggunaan sistem yang akan dapat mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu dalam melakukan pekerjaannya. Instrumen pada variabel ini diambil dari penelitian Venkatesh *et al.*, (2003) dengan menyajikan 4 pertanyaan yang mewakili indikator dari ekspetasi usaha.

No.	Instrumen	Sumber
1.	Saya merasa menggunakan uang elektronik jelas dan dapat dipahami.	Venkatesh <i>et al.</i> (2003)
2.	Akan mudah bagi saya untuk terampil dalam menggunakan uang elektronik.	
3.	Saya merasa uang elektronik mudah untuk digunakan.	
4.	Belajar untuk mengoperasikan uang elektronik mudah bagi saya	

3. Pengaruh Sosial

Venkatesh, *et al* (2003) mendefinisikan pengaruh sosial adalah tingkat dimana seorang individu menganggap orang di sekitarnya seperti keluarga atau teman mengajak individu untuk menggunakan sistem baru. Instrumen pada variabel ini diambil dari penelitian Venkatesh *et al.*, (2003) dengan menyajikan 4 pertanyaan yang mewakili indikator dari pengaruh sosial.

No.	Instrumen	Sumber
1.	Orang yang mempengaruhi perilaku saya menganjurkan saya untuk menggunakan uang elektronik.	Venkatesh <i>et al.</i> (2003)
2.	Orang yang penting bagi saya mengharuskan saya menggunakan uang elektronik	
3.	Teman/keluarga saya membantu dalam menggunakan uang elektronik	
4.	Secara umum, lingkungan mendukung saya untuk menggunakan uang elektronik.	

4. Kondisi yang memfasilitasi

Menurut Venkatesh *et al* (2003) kondisi pendukung ialah tingkat dimana individu percaya bahwa sebuah organisasi dan infrastruktur mendukung penggunaan sistem. . Instrumen pada variabel ini diambil dari penelitian Venkatesh *et al.*, (2003) dengan menyajikan 4 pertanyaan yang mewakili indikator dari kondisi yang memfasilitasi.

No.	Instrumen	Sumber
1.	Saya memiliki sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan uang elektronik.	Venkatesh <i>et al.</i> (2003)
2.	Saya memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan uang elektronik.	
3.	Saya yakin uang elektronik kompatibel dengan sistem lain yang saya gunakan.	
4.	Saya dapat bantuan dari orang lain ketika saya kesulitan dalam menggunakan uang elektronik.	

3.8.2 Variabel Dependen

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam Bahasa Indonesia, sering disebut dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam SEM (*Structural Equation Modeling*), variabel dependen disebut sebagai variabel endogen (Sugiyono, 2009:59). Variabel independen dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Minat Perilaku

Menurut Venkatesh, *et al* (2003) minat perilaku (*behavioral intention*) memiliki peran kuat dalam membentuk penggunaan suatu teknologi atau sistem. Instrumen pada variabel ini diambil dari penelitian Venkatesh *et al.*, (2003) dengan menyajikan 3 pertanyaan yang mewakili indikator dari minat perilaku.

No.	Instrumen	Sumber
1.	Saya berniat menggunakan uang elektronik pada waktu yang akan datang.	Venkatesh <i>et al.</i> (2003)
2.	Saya memprediksi akan menggunakan uang elektronik pada waktu yang akan datang.	
3.	Saya berencana untuk menggunakan uang elektronik pada waktu yang akan datang.	

2. Perilaku Penggunaan

Menurut Venkatesh, *et al* (2003) perilaku penggunaan (*use behavior*) didefinisikan sebagai reaksi perasaan menyeluruh dari individual untuk menggunakan suatu sistem. Instrumen pada variabel ini diambil dari penelitian Venkatesh *et al.*, (2003) dengan menyajikan 4 pertanyaan yang mewakili indikator dari perilaku penggunaan.

No.	Instrumen	Sumber
1.	Menggunakan uang elektronik adalah ide yang buruk/baik.	Venkatesh <i>et al.</i> (2003)
2.	Uang elektronik membuat aktivitas lebih menarik.	
3.	beraktivitas sambil menggunakan uang elektronik itu menyenangkan.	
4.	Saya suka beraktivitas sambil menggunakan uang elektronik.	

3.9 Analisis Data

3.9.1 Metode Analisis Partial Least Square (PLS)

Dalam analisis data pada penelitian ini menggunakan pendekatan *Partial Least Square* (PLS). *Partial Least Square* (PLS) adalah suatu metode yang berbasis keluarga regresi yang dikenalkan oleh Herman O.A Wold untuk penciptaan dan pembangunan model dan metode untuk ilmu-ilmu sosial dengan pendekatan yang berorientasi pada prediksi. PLS memiliki asumsi data penelitian bebas distribusi, artinya data penelitian tidak mengacuh pada salah satu distribusi tertentu (Huda, 2017). Menurut Jogiyanto (2009) pada dasarnya, Wold membangun PLS untuk menguji teori yang lemah dan masalah pada asumsi normalitas distribusi data.

Menurut Talbot 1997 dalam Jogiyanto (2009) tujuan PLS adalah memprediksi pengaruh variabel X terhadap Y dan menjelaskan hubungan teoritikal di antara kedua variabel. PLS adalah metode regresi yang dapat digunakan untuk identifikasi faktor yang merupakan kombinasi variabel X sebagai penjelas dan variabel Y sebagai respon. PLS merupakan metode alternatif dari SEM yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan hubungan antara variabel yang kompleks namun ukuran sampel datanya kecil (30 sampai 100), mengingat SEM memiliki ukuran sampel data minimal 100 (Hair, 2010 dalam Huda, 2017).

Keunggulan-keunggulan PLS menurut Abdillah dan Jogiyanto (2015) :

1. mampu memodelkan banyak variabel dependen dan variabel independen
2. mampu mengelola masalah multikolaritas antar variabel independen
3. hasil tetap kokoh walaupun terdapat data yang tidak normal atau hilang
4. menghasilkan variabel laten independen secara langsung berbasis *cross product* yang melibatkan variabel laten dependen sebagai kekuatan prediksi
5. dapat digunakan pada konstruk reflektif dan formatif
6. dapat digunakan pada sampel kecil
7. tidak mensyaratkan data berdistribusi normal
8. dapat digunakan pada data dengan tipe skala berbeda, yaitu normal, ordinal, dan konstinus.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis PLS. Alasan menggunakan metode ini dikarenakan penelitian ini bersifat

eksploratif atau perluasan teori yang sudah ada serta bertujuan untuk mengidentifikasi variabel-variabel determinan utama atau memprediksi konstruk tertentu. Analisis PLS melalui dua tahap, yaitu :

1. Model pengukuran (*Outer Model*) mengukur apakah *observed variable* merepresentasikan variabel laten untuk diukur.
2. Model struktural (*Inner Model*) mengukur kekuatan estimasi antar variabel laten.

3.9.2 Model Pengukuran (*Outer Model*)

3.9.2.1 Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ketepatan alat ukur untuk mencapai sebuah sasaran. Menurut Azwar (2011) validitas adalah ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu pengukuran dikatakan valid apabila alat ukur tersebut memberikan hasil ukur yang sesuai dengan tujuan dilakukannya pengukuran. Uji validitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat ketepatan setiap indikator atau item pertanyaan dalam mengukur variabel ekspetasi kinerja, ekspetasi usaha, pengaruh sosial kondisi yang memfasilitasi, minat perilaku dan perilaku penggunaan.

Skala validitas terbagi menjadi dua, yaitu analisis validasi konvergen dan analisis validasi diskriminan (Hair *et al.*, 2011). kriteria dari setiap analisis tersebut yaitu :

1. Validasi konvergen : Nilai *Average Variance Extracted* (AVE) harus lebih besar dari 0,50 dan nilai *outer loading* diatas 0,70.
2. Validasi diskriminan : nilai *cross loading* harus lebih besar dari 0,70.

3.9.2.2 Uji Realibilitas

Uji realibilitas dilakukan untuk mengetahui kehandalan kuesioner penelitian. Dikatakan handal apabila kuesioner ini diujicobakan berulang-ulang kepada sekelompok yang sama akan menghasilkan data yang sama juga. Menurut Sugiono (2014) pengujian realibilitas diperlukan untuk mengetahui apakah hasil pengukuran tetap konsisten apabila dikalikan pengukuran dua kali atau lebih menggunakan alat ukur yang sama. Suatu konstruk dikatakan reliabel jika nilai *composite reliability* (Hair *et al.*, 2011) dan *Cronbach alpha* (Ghozali, 2015) dari setiap indikator variabel diatas 0,70.

3.9.3 Model Struktural (*Inner Model*)

Menurut Abdillah dan Jogiyanto (2015) model struktural dalam PLS dievaluasi dengan menggunakan R^2 untuk kontruk dependen, nilai koefisien *path* atau *evalues* tiap *path* untuk diuji signifikansi antar konstruk dalam model struktural. Nilai R^2 digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen. Semakin tinggi nilai R^2 berarti semakin baik model prediksi dari model penelitian yang diajukan. Pengukuran model struktural dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Nilai R^2 sebesar 0,67 dikategorikan sebagai substansial,
2. Nilai R^2 sebesar 0,33 dikategorikan sebagai moderate,
3. Nilai R^2 sebesar 0,19 dikategorikan lemah.

Nilai koefisien *path* atau *inner model* menunjukkan tingkat signifikansi dalam pengujian hipotesis. Skor koefisien *path* atau *inner model* yang ditunjukkan oleh nilai *T-statistic*, harus di atas 1,96 untuk hipotesis dua ekor (*two-tailed*) dan

diatas 1,64 untuk hipotesis satu ekor (*one-tailed*) untuk pengujian hipotesis pada *alpha* 5 persen dan power 80 persen (Hair *et al.*, 2008 dalam Abdillah dan Jogyanto, 2015).



BAB IV

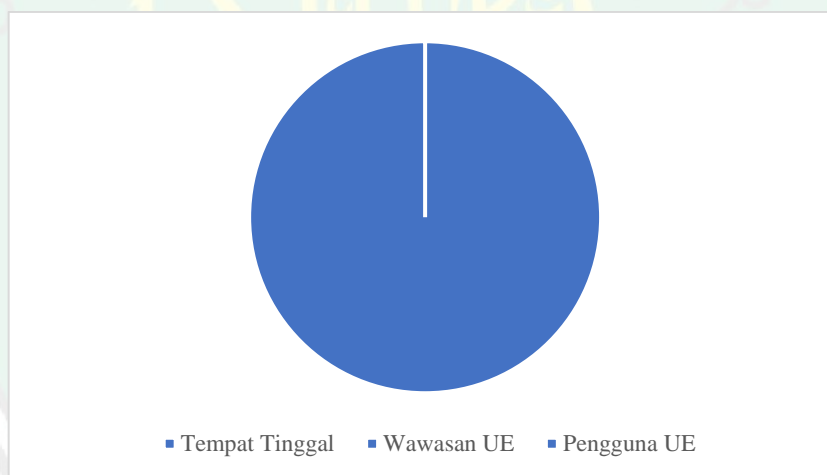
HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini menjelaskan profil pengguna uang elektronik. Adapun karakteristik respondennya terdiri dari orang yang tinggal/berdomisili di kota Malang, usia, tingkat pendidikan, memiliki wawasan tentang uang elektronik dan sudah memiliki/menggunakan uang elektronik.

4.1.1 Klasifikasi Responden Berdasarkan Tempat Tinggal, Memiliki Wawasan tentang Uang Elektronik dan Sudah Memiliki/Menggunakan Uang Elektronik

Gambar 4.1
Klasifikasi Responden Berdasarkan Tempat Tinggal, Memiliki Wawasan tentang Uang Elektronik dan Sudah Memiliki/Menggunakan Uang Elektronik

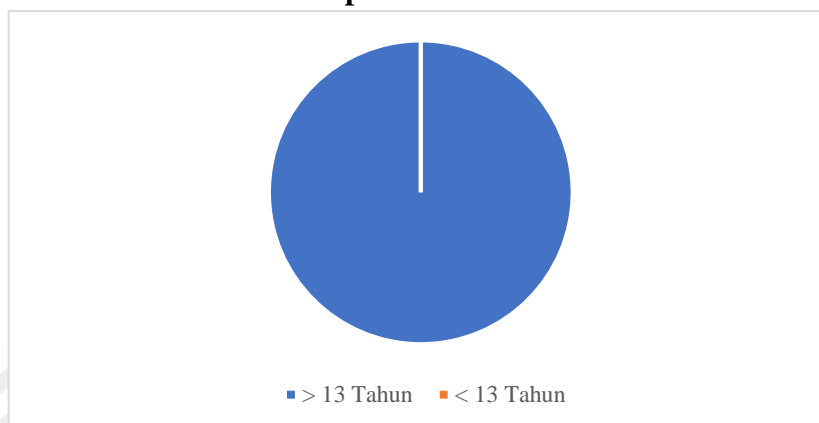


Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Berdasarkan gambar diatas total responden yang didapatkan sejumlah 152 responden yang seluruhnya tinggal/berdomisili di kota Malang. 152 responden tersebut sudah memiliki wawasan tentang uang elektronik dan sudah memiliki/menggunakan uang elektronik.

4.1.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia

Gambar 4.2
Klasifikasi Responden Berdasarkan Usia

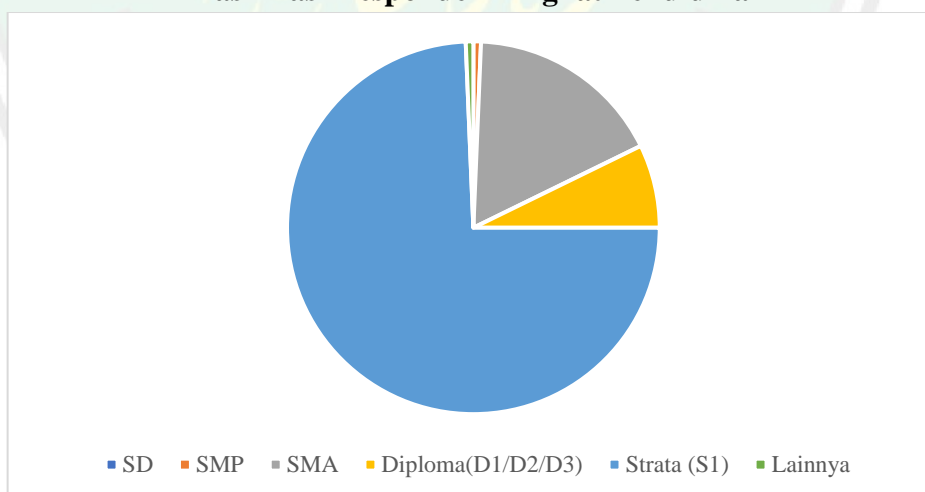


Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan hasil distribusi responden berdasarkan usia. Dari total responden yang didapatkan sejumlah 152 responden, dapat disimpulkan bahwa jumlah seluruh responden sudah berusia diatas 13 tahun.

4.1.3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Gambar 4.3
Klasifikasi Responden Tingkat Pendidikan



Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Berdasarkan gambar diatas mencatat klasifikasi responden berdasarkan tingkat Pendidikan yang dibagi menjadi enam bagian. Dari total responden yang diterima sebanyak 152 responden, terdiri dari 1 responden SMP (0.67%), 26 responden SMA (17.10%), 11 responden Diploma (D1/D2/D3) (7.23%), 113 responden Strata S1 (74.33%) dan lainnya 1 responden (0.67%). Mayoritas responden dalam penelitian ini yaitu Strata (S1).

4.2 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Analisis Deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai umum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi dari variabel ekspetasi kinerja, ekspetasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, minat perilaku dan perilaku penggunaan.

Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu menentukan kategori penilaian rendah dan tinggi terhadap tanggapan responden Pada bagian ini tersaji distribusi frekuensi skor masing-masing item variabel dan *mean* setiap item variabel. Untuk mendeskripsikan nilai *mean* setiap item, indikator dan variabel dalam penelitian ini digunakan kriteria dengan interval kelas yang diperoleh dari hasil perhitungan :

(Nilai skor jawaban tertinggi – Nilai skor jawaban terendah)

Jumlah kelas/kategori

Nilai skor jawaban responden dalam penelitian ini mengacu pada skala 5 point dari skala likert (Sugiono, 2009: 133). Sehingga nilai jawaban tertinggi adalah 5 dan nilai jawaban terendah adalah 1. Jumlah kategori/kelas yang digunakan dalam menyusun kriteria disesuaikan dengan skala yang digunakan yaitu 5 kelas, sehingga *interval*-nya adalah $(5-1) : 5 = 0,8$. Dengan demikian kriteria untuk

mendeskripsikan nilai *mean* yang sudah diperoleh dapat dideskripsikan pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Dasar Interpretasi Skor Indikator dalam Variabel Penelitian

No	Nilai / Skor	Interpretasi
1	1 – 1,8	Sangat rendah/buruk
2	>1,8 – 2,6	Rendah/kurang baik
3	>2,6 – 3,4	Sedang/cukup baik
4	>3,4 – 4,2	Tinggi/baik
5	>4,2 – 5,0	Sangat tinggi/sangat baik

Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Hasil analisis deskriptif variabel penelitian dapat ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4.2
Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Min.	Maks.	Rata-rata	Standar Deviasi
Ekspetasi Kinerja (X1)	152	1	5	3.7	0.9
Ekspetasi Usaha (X2)	152	1	5	4	0.8
Pengaruh Sosial (X3)	152	1	5	3.3	1
Kondisi Yang Mempengaruhi (X4)	152	1	5	3.7	0.8
Minat Perilaku(Y1)	152	1	5	3.9	0.8
Perilaku Penggunaan (Y2)	152	1	5	3.6	0.9

Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif variabel penelitian yang ditunjukkan pada tabel 4.2, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel ekspetasi kinerja rata-rata memiliki penilaian tinggi dengan nilai sebesar 3.7 dan standar deviasi 0.9. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata responden menilai setuju terhadap variabel ekspetasi kinerja. Sementara, nilai standar deviasi dapat diinterpretasikan bahwa ukuran penyebaran data variabel ekspetasi kinerja sebesar 0.9 dari 152 responden.

2. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel ekspektasi usaha rata-rata memiliki penilaian tinggi dengan nilai sebesar 4 dan standar deviasi 0.8. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata responden menilai setuju terhadap variabel ekspektasi usaha. Sementara, nilai standar deviasi dapat diinterpretasikan bahwa ukuran penyebaran data variabel ekspektasi usaha sebesar 0.8 dari 152 responden.
3. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel pengaruh sosial rata-rata memiliki penilaian tinggi dengan nilai sebesar 3.3 dan standar deviasi 1. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata responden menilai setuju terhadap variabel pengaruh sosial. Sementara, nilai standar deviasi dapat diinterpretasikan bahwa ukuran penyebaran data variabel pengaruh sosial sebesar 1 dari 152 responden.
4. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel kondisi yang memfasilitasi rata-rata memiliki penilaian tinggi dengan nilai sebesar 3.7 dan standar deviasi 0.8. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata responden menilai setuju terhadap variabel kondisi yang memfasilitasi. Sementara, nilai standar deviasi dapat diinterpretasikan bahwa ukuran penyebaran data variabel kondisi yang memfasilitasi sebesar 0.8 dari 152 responden.
5. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel minat perilaku rata-rata memiliki penilaian tinggi dengan nilai sebesar 3.9 dan standar deviasi 0.8. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata responden menilai setuju terhadap variabel minat perilaku. Sementara, nilai

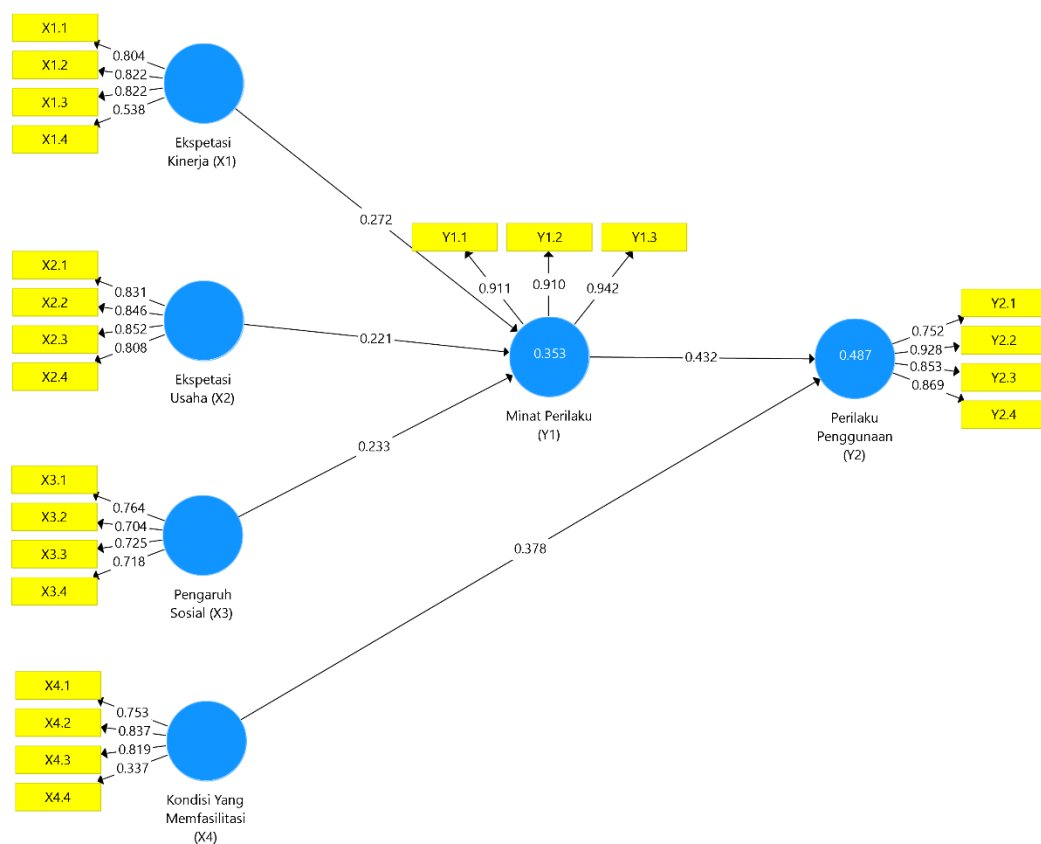
standar deviasi dapat diinterpretasikan bahwa ukuran penyebaran data variabel minat perilaku sebesar 0.8 dari 152 responden.

6. Hasil analisis deskriptif terhadap variabel perilaku penggunaan rata-rata memiliki penilaian tinggi dengan nilai sebesar 3.6 dan standar deviasi 0.9. Berdasarkan nilai rata-rata maka dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata responden menilai setuju terhadap variabel perilaku penggunaan. Sementara, nilai standar deviasi dapat diinterpretasikan bahwa ukuran penyebaran data variabel perilaku penggunaan sebesar 0.9 dari 152 responden.

4.3 Pengujian Menggunakan Metode Analisis *Partial Least Square* (PLS)

Analisis menggunakan PLS dilakukan melalui dua tahapan yaitu uji model pengukuran dan uji model struktural. Pada uji model pengukuran terdiri dari dua tahapan, yaitu menguji validitas dan reabilitas. Menurut Haer *et al.* (2011) dikatakan instrument tersebut valid jika ilia *outer loading* diatas 0.70 dan nilai *Average Variance Extracted* (AVE) harus lebih besar dari 0,50. Suatu konstruk dikatakan reliabel jika nilai *composite reliability* dan *Cronbach alpha* dari setiap instrument variabel diatas 0.,70. Berikut adalah gambar hasil evaluasi model pengukuran tahap I sebelum eliminasi :

Gambar 4.4
Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi



Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Rekapitulasi hasil evaluasi validitas dan reabilitas data dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3
Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi

Variabel	Item Pertanyaan	Outer Loading	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	AVE
Ekspetasi Kinerja (X1)	X1.1	0.804	0.747	0.839	0.571
	X1.2	0.822			
	X1.3	0.822			
	X1.4	0.538			
Ekspetasi Usaha (X2)	X2.1	0.831	0.855	0.902	0.697
	X2.2	0.846			
	X2.3	0.852			
	X2.4	0.808			
Pengaruh Sosial (X3)	X3.1	0.764	0.716	0.818	0.530
	X3.2	0.704			
	X3.3	0.725			
	X3.4	0.718			
	X4.1	0.753	0.642	0.795	0.513

Kondisi Yang Memfasilitasi (X4)	X4.2	0.837			
	X4.3	0.819			
	X4.4	0.337			
Minat Perilaku (Y1)	Y1.1	0.911	0.910	0.944	0.848
	Y1.2	0.910			
	Y1.3	0.942			
Perilaku Penggunaan (Y2)	Y2.1	0.752	0.873	0.914	0.727
	Y2.2	0.928			
	Y2.3	0.853			
	Y2.4	0.869			

Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Berdasarkan hasil uji tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat ada beberapa instrument dari variabel nilai *outer loading* masih dibawah 0.70 yaitu instrumen X1.4, X4.4 dan variabel kondisi yang memfasilitasi (X4) nilai *Cronbach Alpha* masih dibawah 0.70. Disisi lain nilai *composite reliability* sudah sesuai dengan standar yang digunakan yaitu 0.70 dan nilai AVE untuk setiap variabel sudah menunjukkan diatas 0.50. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian belum valid namun sudah reliabel. Secara detail dijabarkan hasil analisis sebagai berikut :

Tabel 4.4
Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi Pada Variabel Ekspetasi Kinerja (X1)

Variabel	Item Pertanyaan	<i>Outer Loading</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>	AVE
Ekspetasi Kinerja (X1)	X1.1	0.804	0.747	0.839	0.571
	X1.2	0.822			
	X1.3	0.822			
	X1.4	0.538			

Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa seluruh nilai *outer loading* pada ekspetasi kinerja (X1) >0,70 kecuali pada indikator X1.4 yang memiliki nilai *outer loading* 0.538 dan nilai AVE 0.571 > 0.50 (valid). Sedangkan dari hasil

perhitungan *composite reliability* $0.839 > 0.70$ (realibel). Secara detail, faktor yang memberikan kontribusi terhadap konstruk laten sebagai berikut :

1. Indikator X1.1 dalam membentuk variabel ekspetasi kinerja sebesar 0.804.
2. Indikator X1.2 dalam membentuk variabel ekspetasi kinerja sebesar 0.822.
3. Indikator X1.3 dalam membentuk variabel ekspetasi kinerja sebesar 0.822.

Dikarenakan nilai *outer loading* pada indikator X1.4 dibawah 0.70 maka solusi dari masalah ini ialah dengan mengeliminasi indikator yang memiliki nilai *outer loading* dibawah 0.70 untuk diujikan Kembali.

Tabel 4.5
Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi Pada Variabel
Ekspetasi Usaha (X2)

Variabel	Item Pertanyaan	<i>Outer Loading</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>	AVE
Ekspetasi Usaha (X2)	X2.1	0.831	0.855	0.902	0.697
	X2.2	0.846			
	X2.3	0.852			
	X2.4	0.808			

Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa seluruh nilai *outer loading* pada ekspetasi usaha (X2) $> 0,70$ dan nilai AVE $0.697 > 0.50$ (valid). Sedangkan dari hasil perhitungan *composite reliability* $0.902 > 0.70$ (realibel). Secara detail, faktor yang memberikan kontribusi terhadap konstruk laten sebagai berikut :

1. Indikator X2.1 dalam membentuk variabel ekspetasi kinerja sebesar 0.831.
2. Indikator X2.2 dalam membentuk variabel ekspetasi kinerja sebesar 0.846.
3. Indikator X2.3 dalam membentuk variabel ekspetasi kinerja sebesar 0.852.
4. Indikator X2.4 dalam membentuk variabel ekspetasi kinerja sebesar 0.808.

Tabel 4.6
Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi Pada Variabel Pengaruh Sosial (X3)

Variabel	Item Pertanyaan	Outer Loading	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	AVE
Pengaruh Sosial (X3)	X3.1	0.764	0.716	0.818	0.530
	X3.2	0.704			
	X3.3	0.725			
	X3.4	0.718			

Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa seluruh nilai *outer loading* pada pengaruh sosial (X3) $>0,70$ dan nilai AVE $0.530 > 0.50$ (valid). Sedangkan dari hasil perhitungan *composite reliability* $0.818 > 0.70$ (realibel). Secara detail, faktor yang memberikan kontribusi terhadap konstruk laten sebagai berikut :

1. Indikator X3.1 dalam membentuk variabel ekspektasi kinerja sebesar 0.764.
2. Indikator X3.2 dalam membentuk variabel ekspektasi kinerja sebesar 0.704.
3. Indikator X3.3 dalam membentuk variabel ekspektasi kinerja sebesar 0.725.
4. Indikator X3.4 dalam membentuk variabel ekspektasi kinerja sebesar 0.718.

Tabel 4.7
Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi Pada Variabel Kondisi Yang Memfasilitasi (X4)

Variabel	Item Pertanyaan	Outer Loading	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	AVE
Kondisi Yang Memfasilitasi (X4)	X4.1	0.753	0.642	0.795	0.513
	X4.2	0.837			
	X4.3	0.819			
	X4.4	0.337			

Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa seluruh nilai *outer loading* pada kondisi yang memfasilitasi (X4) $>0,70$ kecuali pada indikator X4.4 yang memiliki nilai *outer loading* 0.337 dan nilai AVE $0.571 > 0.50$ (valid). Akan tetapi pada nilai *cronbach's alpha* $0.642 < 0.70$. Sedangkan dari hasil perhitungan

composite reliability $0.795 > 0.70$ (realibel). Secara detail, faktor yang memberikan kontribusi terhadap konstruk laten sebagai berikut :

1. Indikator X4.1 dalam membentuk variabel ekspektasi kinerja sebesar 0.753.
2. Indikator X4.2 dalam membentuk variabel ekspektasi kinerja sebesar 0.837.
3. Indikator X4.3 dalam membentuk variabel ekspektasi kinerja sebesar 0.819.

Dikarenakan nilai *outer loading* pada indikator X4.4 dibawah 0.70 maka solusi dari masalah ini ialah dengan mengeliminasi indikator yang memiliki nilai *outer loading* dibawah 0.70 untuk diujikan Kembali.

Tabel 4.8
Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi Pada Variabel Minat Perilaku (Y1)

Variabel	Item Pertanyaan	<i>Outer Loading</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>	AVE
Minat Perilaku (Y1)	Y1.1	0.911	0.910	0.944	0.848
	Y1.2	0.910			
	Y1.3	0.942			

Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa seluruh nilai *outer loading* pada minat perilaku (Y1) $> 0,70$ dan nilai AVE $0.848 > 0.50$ (valid). Sedangkan dari hasil perhitungan *composite reliability* $0.944 > 0.70$ (realibel). Secara detail, faktor yang memberikan kontribusi terhadap konstruk laten sebagai berikut :

1. Indikator Y1.1 dalam membentuk variabel ekspektasi kinerja sebesar 0.911.
2. Indikator Y1.2 dalam membentuk variabel ekspektasi kinerja sebesar 0.910.
3. Indikator Y1.3 dalam membentuk variabel ekspektasi kinerja sebesar 0.942.

Tabel 4.9
Evaluasi Model Pengukuran Tahap I Sebelum Eliminasi Pada Variabel
Perilaku Penggunaan (Y2)

Variabel	Item Pertanyaan	Outer Loading	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	AVE
Perilaku Penggunaan (Y2)	Y2.1	0.752	0.873	0.914	0.727
	Y2.2	0.928			
	Y2.3	0.853			
	Y2.4	0.869			

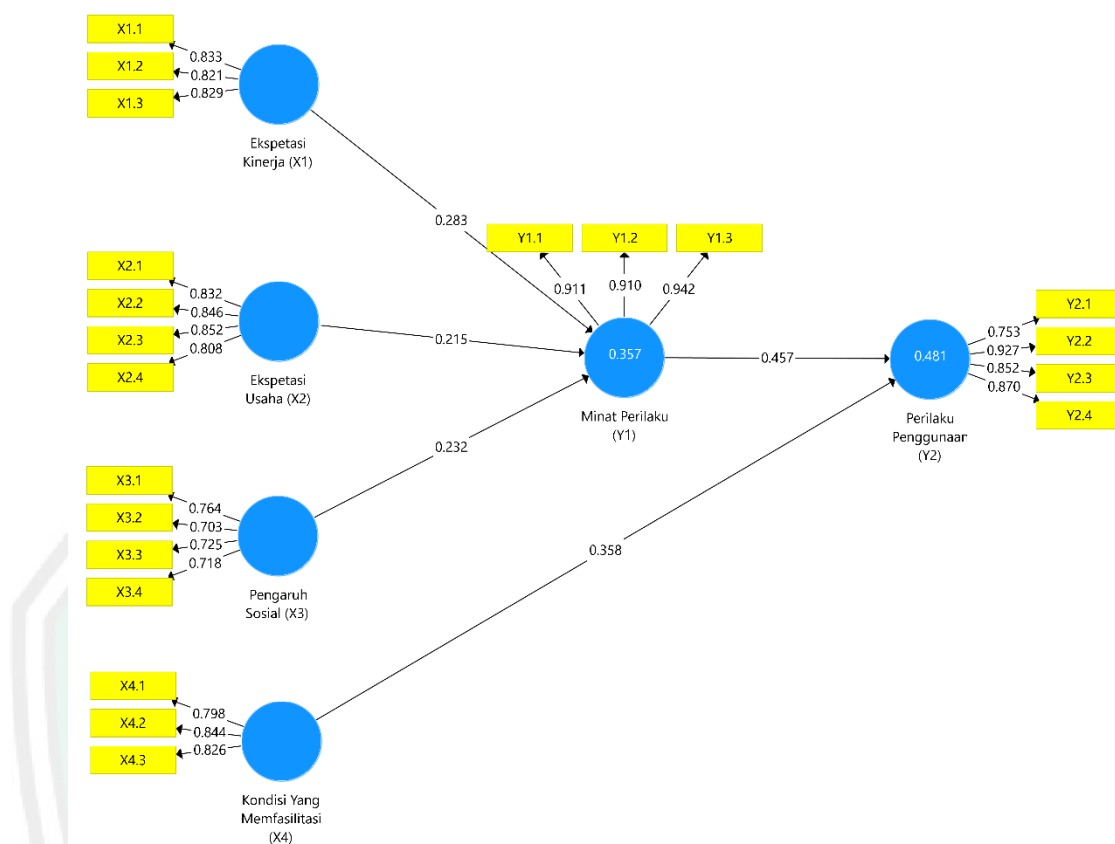
Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa seluruh nilai *outer loading* pada perilaku penggunaan (Y2) $>0,70$ dan nilai AVE $0.727 > 0.50$ (valid). Sedangkan dari hasil perhitungan *composite reliability* $0.914 > 0.70$ (realibel). Secara detail, faktor yang memberikan kontribusi terhadap konstruk laten sebagai berikut :

1. Indikator Y2.1 dalam membentuk variabel ekspetasi kinerja sebesar 0.752.
2. Indikator Y2.2 dalam membentuk variabel ekspetasi kinerja sebesar 0.928.
3. Indikator Y2.3 dalam membentuk variabel ekspetasi kinerja sebesar 0.853.
4. Indikator Y2.4 dalam membentuk variabel ekspetasi kinerja sebesar 0.869.

Setelah instrumen X1.4 dan X4.4 dieliminasi dan diujikan kembali maka dapat dihasilkan pengujian seperti berikut :

Gambar 4.5
Evaluasi Model Pengukuran Tahap II Sesudah Eliminasi



Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Rekapitulasi hasil evaluasi validitas dan reabilitas data dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.10
Evaluasi Model Pengukuran Tahap II Sesudah Eliminasi

Variabel	Item Pertanyaan	Outer Loading	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	AVE
Ekspetasi Kinerja (X1)	X1.1	0.804	0.770	0.867	0.685
	X1.2	0.822			
	X1.3	0.822			
Ekspetasi Usaha (X2)	X2.1	0.831	0.855	0.902	0.697
	X2.2	0.846			
	X2.3	0.852			
	X2.4	0.808			
Pengaruh Sosial (X3)	X3.1	0.764	0.716	0.818	0.530
	X3.2	0.704			
	X3.3	0.725			
	X3.4	0.718			
	X4.1	0.798	0.761	0.863	0.677

Kondisi Yang Memfasilitasi (X4)	X4.2	0.844			
	X4.3	0.826			
Minat Perilaku (Y1)	Y1.1	0.911	0.910	0.944	0.848
	Y1.2	0.910			
	Y1.3	0.942			
Perilaku Penggunaan (Y2)	Y2.1	0.752	0.873	0.914	0.727
	Y2.2	0.928			
	Y2.3	0.853			
	Y2.4	0.869			

Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Berdasarkan hasil pengujian tahap kedua maka dapat diinterpretasikan bahwa nilai *outer loading* seluruh instrumen telah diatas 0.70 begitu pula dengan nilai *composite reliability* dan *Cronbach alpha* serta nilai AVE yang sudah diatas 0.50. jadi, seluruh instrumen pada penelitian ini sudah dikatakan valid dan reliabel.

4.3.1 Hasil Uji Model Pengukuran (*Outer Loading*)

Analisis Menggunakan PLS dilakukan melalui dua tahap yaitu uji model pengukuran dan uji model struktural. Pada uji model pengukuran terdiri dari dua tahapan yaitu menguji validitas dan menguji realibilitas. Uji validitas konstruk dengan PLS dilakukan dengan analisis validitas konvergen dan validitas diskriminan (Ghozali, 2015).

4.3.1.1 Hasil Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan untuk memastikan apakah indikator setiap konstruk yang digunakan dalam penelitian benar-benar dapat dipahami oleh responden sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman. Hasil uji validitas dalam penelitian ini diinterpretasikan sebagai berikut :

- Validitas konvergen dari model pengukuran dengan indikator refleksi dapat dilihat dari korelasi antara nilai indikator dengan nilai konstruknya. Indikator konstruk dikatakan valid apabila memiliki nilai korelasi diatas 0.70 (Ghozali, 2015). Berikut hasil korelasi antara indikator dengan konstruknya dapat dilihat pada tabel 4.10 nilai *cross loading*. Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai *outer loading (cross loading)* sudah sesuai dengan syaratn yaitu diatas 0.70. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa konstruk memiliki validitas konvergen yang baik.
- Validitas diskriminan indikator refleksi dapat dilihat pada nilai *cross loading* antara indikator dengan konstruknya dan pengukur konstruk yang berbeda seharusnya tidak berkorelasi dengan tinggi. Cara menguji validitas diskriminan dengan melihat apakah nilai *cross loading* untuk setiap konstruk harus diatas 0,70 (Ghozali, 2015). Tabel 4.10 menunjukkan hasil nilai *cross loading* sebagai berikut :

Tabel 4.11
Nilai Cross Loading

Item Pertanyaan	X1	X2	X3	X4	Y1	Y2
X1.1	0.833	0.561	0.378	0.433	0.447	0.419
X1.2	0.821	0.540	0.318	0.474	0.407	0.439
X1.3	0.829	0.505	0.392	0.415	0.445	0.520
X2.1	0.549	0.832	0.344	0.505	0.431	0.506
X2.2	0.610	0.846	0.340	0.537	0.405	0.529
X2.3	0.533	0.852	0.344	0.646	0.422	0.508
X2.4	0.462	0.808	0.318	0.615	0.380	0.441
X3.1	0.223	0.166	0.746	0.117	0.280	0.246
X3.2	0.203	0.116	0.703	0.083	0.219	0.202
X3.3	0.307	0.251	0.725	0.143	0.308	0.323
X3.4	0.456	0.504	0.718	0.420	0.417	0.442
X4.1	0.482	0.547	0.257	0.798	0.198	0.457
X4.2	0.421	0.575	0.154	0.844	0.447	0.427
X4.3	0.408	0.575	0.325	0.826	0.444	0.491
Y1.1	0.516	0.508	0.467	0.408	0.911	0.558

Y1.2	0.449	0.386	0.346	0.372	0.910	0.565
Y1.3	0.481	0.458	0.407	0.438	0.942	0.576
Y2.1	0.349	0.443	0.277	0.461	0.488	0.753
Y2.2	0.556	0.552	0.425	0.503	0.548	0.927
Y2.3	0.492	0.484	0.445	0.445	0.504	0.852
Y2.4	0.555	0.543	0.369	0.495	0.552	0.870

Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Hasil nilai *cross loading* pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai korelasi indikator dengan konstruk lebih tinggi dibandingkan dengan konstruk lainnya. Kemudian nilai *cross loading* setiap indikator konstruk sudah sesuai dengan yang disarankan, yaitu diatas 0.70. Maka dari itu, dapat disimpulkan data diatas memiliki validitas diskriminan yang baik.

4.3.1.2 Hasil Uji Reabilitas

Uji realibilitas dilakukan dengan tujuan untuk membuktikan akurasi, konsistensi dan ketepatan indikator dalam mengukur konstruk. Uji realibilitas diukur dengan dua kriteria, yaitu *composite reliability* dan *Cronbach alpha* dari blok indikator yang mengukur konstruk. Kontruk dinyatakan reliabel jika nilai *composite reliability* dan *Cronbach alpha* diatas 0.70 (Ghozali, 2015). Nilai tersebut disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.12
Nilai Composite Realibility dan Cronbach Alpha

Variabel	Cronbach.s Alpha	Composite Realibility	Keterangan
Ekspetasi Kinerja(X1)	0.770	0.867	Reliabel
Ekspetasi Usaha (X2)	0.855	0.902	Reliabel
Pengaruh Sosial (X3)	0.716	0.818	Reliabel
Kondisi Yang Memfasilitasi (X4)	0.761	0.863	Reliabel
Minat Perilaku (Y1)	0.910	0.944	Reliabel
Perilaku Penggunaan (Y2)	0.873	0.914	Reliabel

Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Hasil dari *composite* dan *Cronbach alpha* pada tabel 4.12 yang dihasilkan semua konstruk sangat baik, yaitu diatas 0.70, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua indikator konstruk adalah reliabel atau memenuhi uji realibilitas.

4.3.2 Hasil Uji Model Struktural (*Inner Model*)

Analisis menggunakan PLS dilakukan melalui dua tahap yaitu model pengukuran dan model struktural. Pada uji model struktural dilakukan dengan melihat nilai *R-Square* yang merupakan uji *goodness-fit model*. Pengujian *goodness-fit model* diuji dengan melihat hasil nilai *R-square*, berikut nilai yang disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.13
Nilai R-Square

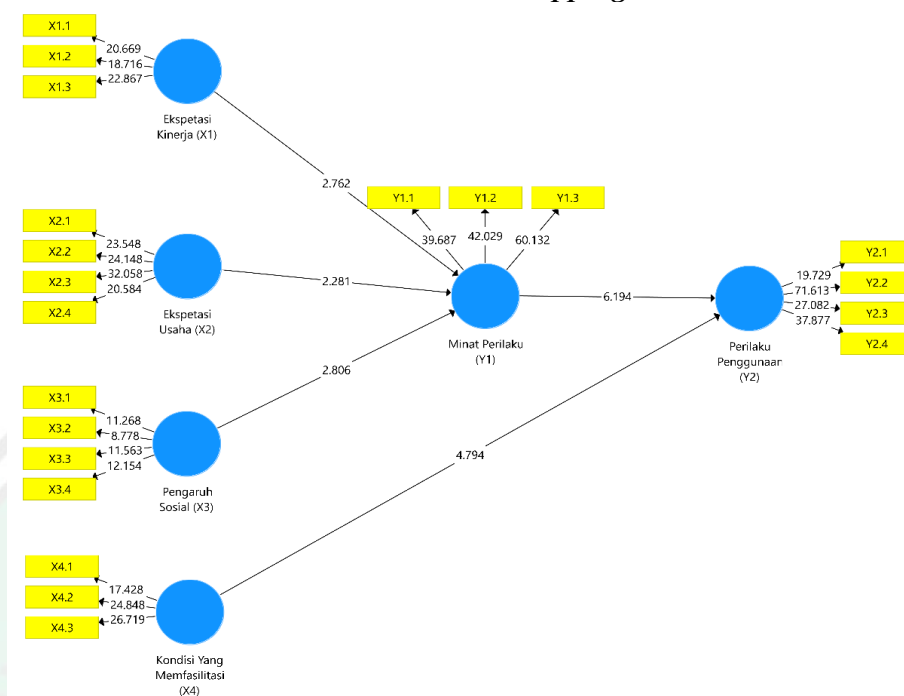
Variabel	R Square
Minat Perilaku	0.357
Perilaku Penggunaan	0.481

Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai *R-Square* pada variabel minat perilaku sebesar 0.357 yang berarti variabel minat perilaku yang dijelaskan oleh konstruk ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha dan pengaruh sosial dengan presentase 35% dan variabel perilaku penggunaan yang dijelaskan oleh ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi dan minat perilaku sebesar 0.481 dengan presentase 48%. yang berarti masuk ke dalam kategori *moderate*.

4.4 Pengujian Hipotesis

Gambar 4.6
Hasil PLS *Bootstrapping*



Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Pengujian selanjutnya ialah dengan melihat signifikansi pengaruh antar variabel pada *path coeffeicients*. Hasil dari pengolahan data *bootstrapping* disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.14
Hasil *Path Coefficient*

Hipotesa	<i>Original Sample</i>	<i>T Statistics</i>	<i>P Values</i>	Keterangan
Ekspetasi kinerja > Minat perilaku	0.283	2.762	0.006	Diterima
Ekspetasi usaha > Minat perilaku	0.215	2.281	0.023	Diterima
Pengaruh sosial > Minat perilaku	0.232	2.806	0.005	Diterima
Kondisi yang memfasilitasi > Perilaku penggunaan	0.358	4.794	0,000	Diterima
Minat perilaku > Perilaku Penggunaan	0.457	6.194	0,000	Diterima

Sumber : Data diolah Peneliti (2020)

Hasil uji pada tabel 4.14 dapat diinterpretasikan dengan melihat nilai *original sample* untuk mengetahui hubungan antar variabel yang diteliti. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh hubungan antar variabel dapat dilihat pada *T-Statistic*. Dalam penelitian ini menggunakan signifikan level 5% dengan tingkat keyakinan benar sebesar 95% sehingga hasil t-tabel adalah 1.976. Apabila nilai *T-statistic* > T-tabel maka hasilnya signifikan (Ghozali, 2015).

4.4.1 Analisis Hipotesis

4.4.1.1 H1 : Ekspetasi kinerja memiliki pengaruh positif terhadap minat perilaku penggunaan uang elektronik

Pada hasil *path coefficients* menunjukkan pengaruh ekspetasi kinerja terhadap minat perilaku menggunakan uang elektronik memiliki nilai *original sample* sebesar 0.283, nilai ini menunjukkan variabel tersebut mempunyai pengaruh yang positif. Disisi lain hasil dan nilai *t-statistic* sebesar $2.791 > 1.976$ sehingga menunjukkan hasil yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis H1 dalam penelitian ini diterima dikarenakan ekspetasi kinerja memiliki pengaruh positif terhadap minat perilaku menggunakan uang elektronik.

4.4.1.2 H2 : Ekspetasi usaha memiliki pengaruh positif terhadap minat perilaku penggunaan uang elektronik

Pada hasil *path coefficients* menunjukkan pengaruh ekspetasi usaha terhadap minat perilaku menggunakan uang elektronik memiliki nilai *original sample* sebesar 0.215, nilai ini menunjukkan variabel tersebut mempunyai pengaruh yang positif. Disisi lain hasil dan nilai *t-statistic* sebesar $2.295 > 1.976$ sehingga

menunjukkan hasil yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis H2 dalam penelitian ini diterima dikarenakan ekspektasi usaha memiliki pengaruh positif terhadap minat perilaku menggunakan uang elektronik.

4.4.1.3 H3 : Pengaruh sosial memiliki pengaruh positif terhadap minat perilaku penggunaan uang elektronik

Pada hasil *path coefficients* menunjukkan variabel pengaruh sosial terhadap minat perilaku menggunakan uang elektronik memiliki nilai *original sample* sebesar 0.232, nilai ini menunjukkan variabel tersebut mempunyai pengaruh yang positif. Disisi lain hasil dan nilai *t-statistic* sebesar $2.789 > 1.976$ sehingga menunjukkan hasil yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis H3 dalam penelitian ini diterima dikarenakan pengaruh sosial memiliki pengaruh positif terhadap minat perilaku menggunakan uang elektronik.

4.4.1.4 H4 : Kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh positif terhadap perilaku penggunaan

Pada hasil *path coefficients* menunjukkan pengaruh kondisi yang memfasilitasi terhadap minat menggunakan uang elektronik memiliki nilai *original sample* sebesar 0.358, nilai ini menunjukkan variabel tersebut mempunyai pengaruh yang positif. Disisi lain hasil dan nilai *t-statistic* sebesar $4.736 > 1.976$ sehingga menunjukkan hasil yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis H4 dalam penelitian ini diterima dikarenakan kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh positif terhadap perilaku penggunaan uang elektronik.

4.4.1.5 H5 : Minat perilaku memiliki pengaruh positif terhadap perilaku penggunaan

Pada hasil *path coefficients* menunjukkan pengaruh minat perilaku terhadap minat menggunakan uang elektronik memiliki nilai *original sample* sebesar 0.457, nilai ini menunjukkan variabel tersebut mempunyai pengaruh yang positif. Disisi lain hasil dan nilai *t-statistic* sebesar $6.581 > 1.976$ sehingga menunjukkan hasil yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, Hipotesis H5 dalam penelitian ini diterima dikarenakan minat perilaku memiliki pengaruh positif terhadap perilaku penggunaan uang elektronik.

4.5 Pembahasan

4.5.1 Pengaruh Ekspetasi Kinerja terhadap Minat Masyarakat Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa hipotesis pertama yang menyatakan bahwa ekspetasi kinerja (X1) mempunyai pengaruh secara positif terhadap minat menggunakan uang elektronik. Hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa semakin tinggi ekspetasi kinerja maka semakin tinggi pula minat masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik. Hal tersebut dapat dinilai karena masyarakat kota Malang merasa uang elektronik bermanfaat dalam kehidupan mereka, mereka merasa dengan menggunakan uang elektronik dapat meningkatkan produktivitas kemudian dengan menggunakan uang elektronik memungkinkan mereka menyelesaikan aktivitas lebih cepat dan jika mereka menggunakan uang elektronik maka akan meningkatkan peluang mendapatkan tambahan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Niken (2016) yang menyatakan variabel ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat perilaku. Ekspektasi kinerja didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang mempercayai dengan menggunakan sistem tersebut akan membantu orang tersebut untuk memperoleh keuntungan-keuntungan kinerja pada pekerjaan (Venkatesh, *et al* : 2003).

Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa individu dengan kemungkinannya menggunakan uang elektronik karena percaya dengan menggunakan uang elektronik dapat bermanfaat dalam kehidupan, meningkatkan produktivitas kerja, membantu pekerjaan lebih cepat, meningkatkan efektivitas pekerjaan dan mendapatkan tambahan.

Hasil pengujian tersebut memberikan indikasi bahwa ekspektasi kinerja secara islami merupakan salah satu hal yang diminati oleh para masyarakat kota Malang untuk menggunakan uang elektronik, karena hal tersebut sesuai dengan firman Allah swt dalam Al quran :

مَنْ كَانَ يُرِيدُ الْحَيَاةَ الدُّنْيَا وَزِينَتَهَا نُوفِّ إِلَيْهِمْ أَعْمَالَهُمْ فِيهَا وَهُمْ فِيهَا لَا يُبْخَسُونَ

Artinya : *“Barang siapa yang menghendaki kehidupan dunia dan perhiasannya, niscaya Kami berikan kepada mereka balasan pekerjaan mereka di dunia dengan sempurna dan mereka di dunia itu tidak akan merugi (Q.S. Hud : 15)”*

Ayat diatas menerangkan bahwa Allah sudah menghendaki hambanya dalam kehidupan di dunia berupa apapun agar supaya hamba-Nya bisa memperoleh keuntungan.

4.5.2 Pengaruh Ekspetasi Usaha terhadap Minat Masyarakat Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa ekspetasi usaha (X2) mempunyai pengaruh secara positif terhadap minat menggunakan uang elektronik. Hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa semakin tinggi ekspetasi usaha maka semakin tinggi pula minat masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik. Hal ini disebabkan karena masyarakat kota Malang merasa menggunakan uang elektronik jelas dan dapat dipahami, mudah bagi mereka untuk terampil dalam menggunakan uang elektronik, kemudian mereka merasa uang elektronik mudah untuk digunakan dan belajar untuk mengoperasikan uang elektronik mudah bagi mereka.

Menurut Venkatesh *et al* (2003) ekspetasi usaha merupakan tingkat kemudahan penggunaan sistem yang dapat mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu dalam melakukan pekerjaannya. Hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Tarhini *et al* (2016) yang menunjukkan bahwa ekspetasi usaha tidak memengaruhi minat menggunakan sebuah teknologi. Perbedaan ini mungkin disebabkan dari faktor geografis penelitian dan budaya negeri setempat.

Dapat disimpulkan masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik karena penyedia jasa uang elektronik sudah merancang sistem penggunaannya dengan mudah sehingga dapat dipahami, praktis dan mudah digunakan sebagai alat bayar serta mengoperasikan uang elektronik sangat mudah sehingga membuat masyarakat menggunakan uang elektronik. Dalam perspektif islam juga terdapat

ayat yang menerangkan tentang ekspektasi usaha (kemudahan), yaitu dalam surat Al Baqarah ayat 185 :

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya : “Allah menginginkan bagi kalian kemudahan, dan (Allah) tidak menginginkan bagi kalian kesulitan (Q.S. Al Baqarah : 185)”

Berbagai kemudahan dalam melakukan segala sesuatu telah Allah swt berikan untuk berbagai maksud dan tujuan yang apapun. Salah satunya untuk memastikan agar manusia dapat menjalankan sesuatu tanpa susah payah dalam hal dimensi ruang dan waktu dan juga untuk mendorong/memotivasi manusia agar rajin dan semangat menjalankan suatu pekerjaan lantaran bisa dilakukan dengan mudah dan tanpa kesulitan.

4.5.3 Pengaruh Sosial terhadap Minat Masyarakat Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa pengaruh sosial (X3) mempunyai pengaruh secara positif terhadap minat menggunakan uang elektronik. Hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa semakin tinggi pengaruh sosial maka semakin tinggi pula minat masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik. Hal ini disebabkan karena orang yang mempengaruhi perilaku mereka menganjurkan mereka untuk menggunakan uang elektronik, orang yang penting bagi mereka mengharuskan mereka menggunakan uang elektronik kemudian teman/keluarga mereka membantu dalam menggunakan uang elektronik dan secara umum lingkungan mereka mendukung untuk menggunakan uang elektronik.

Hasil penelitian ini sesuai dengan dasar penelitian yang dilakukan oleh Venkatesh *et al* (2003). Secara singkat dapat disimpulkan bahwa masyarakat kota

Malang menggunakan uang elektronik karena ada pengaruh dari teman, kerabat atau keluarga mereka. Ketika pelanggan merasakan kepuasan dengan menggunakan uang elektronik maka akan memengaruhi orang lain disekitarnya untuk menggunakan uang elektronik juga. Hasil penelitian yang sama juga ditunjukkan pada penelitian Tarhini *et al* (2016) pada penggunaan *internet banking* di Libanon dan Christiani (2018) pada penggunaan *internet banking* Bank BNI.

Secara singkat dapat disimpulkan bahwa masyarakat kota malang menggunakan uang elektronik karena ada pengaruh dari teman atau keluarga mereka. Kondisi ini menarik perhatian masyarakat yang lainnya dan terpengaruh untuk mencoba menggunakan uang elektronik.

Pengaruh sosial menggambarkan pendapat dari seseorang baik dari teman, saudara, kerabat bahkan atasan untuk menggunakan atau melakukan sesuatu. Allah berfirman dalam Alquran sebagai berikut :

فَسَمْنَا بَيْنَهُمْ مَعِيشَتَهُمْ فِي الْحَيَاةِ الدُّنْيَا^٢ وَرَفَعْنَا بَعْضَهُمْ فَوْقَ بَعْضٍ دَرَجَاتٍ لِيَتَّخِذَ بَعْضُهُمْ بَعْضًا سُخْرِيًّا

Artinya : “Kami telah menentukan diantara mereka keadaan hidup di dunia ini, dan Kami telah meninggikan sebagian mereka daripada sebagian yang lain beberapa derajat, agar sebagian mereka mengambil manfaat dari sebagian yang lain (Q.S. Az-Zukhruf : 2)

Dalam islam, pengaruh sosial merupakan salah satu unsur dalam kehidupan bermasyarakat. Manusia sebagai makhluk sosial biasanya saling mempengaruhi dalam hal apapun. Termasuk saling memberi pengaruh atau mengajak seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan yang menurutnya dapat memberikan manfaat.

4.5.4 Kondisi Yang Memfasilitasi terhadap Minat Masyarakat Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik

Pada hasil penelitian menunjukkan kondisi yang memfasilitasi (X4) berpengaruh positif terhadap minat menggunakan uang elektronik. Hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa semakin tinggi kondisi yang memfasilitasi maka semakin tinggi pula minat masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik. Hal ini disebabkan karena masyarakat kota Malang memiliki sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan uang elektronik, mereka memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan uang elektronik kemudian mereka yakin uang elektronik kompatibel dengan sistem lain yang mereka gunakan dan mereka dapat bantuan dari orang lain Ketika kesulitan dalam menggunakan uang elektronik.

Hasil ini juga membuktikan bahwa masyarakat kota Malang memiliki pengetahuan atau wawasan yang dapat membantu pengguna untuk menggunakan uang elektronik. Selain itu, kondisi yang mendukung juga ditunjukkan dengan ketersediaannya media uang elektronik yang berarti pengguna sudah memiliki kartu uang elektronik atau *smartphone* sehingga konsumen bisa meng-*install* aplikasi uang elektronik tersebut. Disisi lain, pemerintah juga mendorong penggunaan uang elektronik dengan memberikan fasilitas pendukung seperti pembayaran pada jalan tol.

Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Jati (2012) pada sistem *e-ticket*, Suhartini (2017) pada penggunaan sistem informasi akuntansi. Menurut Venkatesh *et al* (2003) kondisi pendukung ialah tingkat dimana

individu percaya bahwa sebuah organisasi dan infrastruktur mendukung penggunaan sistem.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa adanya faktor kondisi yang mendukung memang mendorong masyarakat kota Malang untuk menggunakan uang elektronik. Perusahaan-perusahaan uang elektronik harus memperluas kerjasama dengan *merchant-merchant* sehingga masyarakat bisa menggunakan uang elektronik dimana saja dan kapan saja. Allah mengibaratkan dalam ayat Alquran sebagai berikut :

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَكُمْ لِتُحْصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ

Artinya : *“Dan telah kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu, maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah). (Q.S. Al Anbiyaa : 80)”*.

Menurut ayat diatas, islam menganjurkan untuk menciptakan atau menggunakan alat yang dapat memudahkan pekerjaan manusia salah satunya teknologi yang bisa bermanfaat jika digunakan dengan tujuan yang baik.

4.5.5 Minat Perilaku Terhadap Perilaku Penggunaan Uang Elektronik

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa minat perilaku (Y1) mempunyai pengaruh secara positif terhadap perilaku penggunaan uang elektronik. Hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa semakin tinggi minat perilaku maka semakin tinggi pula minat masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik. Hal ini disebabkan karena masyarakat kota Malang berniat untuk menggunakan uang elektronik pada waktu yang akan datang kemudian memprediksi akan menggunakan uang elektronik dan mereka berencana untuk menggunakan uang elektronik pada waktu yang akan datang.

Menurut Kotler (2012) minat adalah sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, kemudian timbul ketertarikan untuk mencoba produk tersebut dan akhirnya timbul keinginan untuk membeli dan dapat memiliki produk tersebut. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fauzi dkk (2018) & Charles Makanyeza dan Simolini Mutambayashata (2017) yang menunjukkan bahwa minat perilaku memengaruhi perilaku penggunaan sebuah teknologi. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa adanya faktor minat perilaku memang mendorong masyarakat kota Malang untuk menggunakan uang elektronik.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian ini membuktikan bahwa ekspektasi kinerja memiliki pengaruh positif terhadap minat masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik. Hasil ini dikarenakan bahwa peningkatan kinerja masyarakat di kota Malang dalam menyelesaikan pekerjaannya dapat mempengaruhi minat perilaku individu tersebut untuk menggunakan uang elektronik.
2. Penelitian ini membuktikan bahwa ekspektasi usaha memiliki pengaruh positif terhadap minat masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik. Hasil ini dikarenakan faktor kemudahan menjadi alasan masyarakat kota Malang berminat untuk menggunakan uang elektronik. Hal ini terjadi kemungkinan karena sistem penggunaan uang elektronik mudah digunakan sehingga dapat dipahami dan praktis sebagai alat pembayaran.
3. Penelitian ini membuktikan bahwa pengaruh sosial memiliki pengaruh positif terhadap minat masyarakat kota Malang menggunakan uang elektronik. Kondisi ini berarti masyarakat kota Malang berminat menggunakan uang elektronik karena ada faktor pengaruh dari teman atau keluarga disekitarnya dan ketika sudah menggunakan uang elektronik ada

kemungkinan orang tersebut akan mempengaruhi orang terdekatnya untuk menggunakan uang elektronik.

4. Penelitian ini membuktikan bahwa kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh positif terhadap perilaku penggunaan uang elektronik. Hal ini berarti masyarakat kota Malang akan minat menggunakan uang elektronik jika sudah ada fasilitas-fasilitas pendukung dari pemerintah atau perusahaan penyedia layanan uang elektronik atau fasilitas yang diciptakan sendiri oleh konsumen seperti memiliki jaringan internet atau *smartphone*.
5. Variabel minat perilaku memiliki pengaruh positif terhadap perilaku penggunaan uang elektronik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa adanya faktor minat perilaku memang mendorong masyarakat kota Malang untuk menggunakan uang elektronik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang diajukan peneliti sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya :
 - a. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan tambahan metode selain kuesioner agar memperoleh hasil yang lebih objektif, misalnya melalui kuesioner terbuka atau wawancara.
 - b. Penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian yang sama dengan menyempurnakan penelitian ini dengan menambahkan beberapa variabel tambahan seperti motivasi hedonis, persepsi keamanan, kepercayaan, gaya hidup atau teori pendukung lainnya dan juga jumlah

sampel yang lebih besar. Selain itu, bisa juga mencoba model penelitian ini pada objek penelitian yang lain.

2. Bagi penerbit uang elektronik

- a. Mengembangkan inovasi yang lebih baik lagi dalam penyelenggaraan uang elektronik dengan menambah fasilitas yang dapat dinikmati oleh penggunanya Ketika menggunakan uang elektronik.
- b. Bekerjasama dengan *merchant-merchant* lain sehingga setiap uang elektronik yang dimiliki oleh masyarakat dapat digunakan di berbagai tempat, tidak hanya sebatas pada *merchant* yang elektronik tersebut saja.

3. Bagi Pemerintah

Pemerintah harus segera melakukan evaluasi terkait pelaksanaan uang elektronik yang terjadi dilapangan karena semakin maraknya perusahaan non-perbankan yang mengeluarkan uang elektronik. Hal ini demi melindungi kepentingan dan privasi pengguna uang elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Willy., dan Jogyanto. (2015). *Partial Least Square (PLS) Alternatif Struktural Equation Model (SEM) dalam Penelitian Bisnis*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Astuty, T. Dian. (2018). *Pengaruh Persepsi dan Pengetahuan Produk Terhadap Minat Penggunaan E-Money Dalam Perspektif Ekonomi Islam*. (Skripsi). Lampung : Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan.
- Azwar, S.(2011) *Validitas dan Realibilitas*.
- Huda, Anwar. (2017). *Partial Least Square Berbasis Varians Sebagai Metode Alternatif Penyelesaian Masalah Structural Equation Modeling*. (Skripsi). Lampung : Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung.
- Bank Indonesia. (2009). *Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik*. Bank Indonesia. Diperoleh tanggal 5 September 2019 dari https://www.bi.go.id/id/peraturan/sistem-pembayaran/Pages/pbi_111209.aspx.
- Bank Indonesia (2018). *Kajian Ekonomi dan Keuangan Regional : Provinsi Jawa Timur*. Diperoleh tanggal 1 Oktober 2019 dari <https://www.bi.go.id/id/publikasi/kajian-ekonomi-regional/jatim/Default.aspx>
- Bank Indonesia (2019). *Perizinan Uang Elektronik*. Diperoleh tanggal 20 Agustus 2019 dari <https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/informasi-perizinan/uang-elektronik/penyelenggara-berizin/Pages/default.aspx>.
- Bank Indonesia (2019). *Kajian Ekonomi Regional : Laporan Perekonomian Jawa Timur*. Diperoleh tanggal 1 Oktober 2019 dari <https://www.bi.go.id/id/publikasi/kajian-ekonomi-regional/jatim/Default.aspx>
- Cristiani, Ruth. (2018). *Analisis Pengaruh Performance Expectancy, Effort Expentancy, Social Influence dan Facilitating Condition Terhadap Behavior Intention Dengan Dimoderasi Oleh Usia Pada Nasabah Bank BNI Cabang Graha Pangeran Surabaya*. (Tesis). Surabaya : Program Magister Manajemen Universitas Katolik Widya Mandala.
- Creswell, J. K. (2016). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, Volume 13, Nomor 3.

- Fauzi, Achmad., Widodo, Teguh., dan Djatmiko, Tri. (2018). Pengaruh Behavioral Intention Terhadap Use Behavior Pada Penggunaan Aplikasi Transportasi Online (Studi Kasus Pada Pengguna Go-Jek Dan Grab di Kalangan Mahasiswa Telkom University). *E-Proceeding of Management*, Volume 5, No. 2.
- Genady, Dien Ilham. (2018). *Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik di Masyarakat (Studi Kasus di Provinsi DKI Jakarta) (Skripsi)*. Jakarta : Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ghozali, I., dan Latan, Hengky. (2015). *Partial Least Squares; Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0*. Semarang : Badan Penerbit Undip.
- Hair, J. F., Ringle, C.M., & Sarstedt, M. (2011). *PLS-SEM : Indeed a Silver Bullet. The Journal of Marketing Theory and Practice*, 19(2), 139-152.
- Hatta, Madani., Marietza, Fenny., Desthompson, R. Yoke. (2016). The Influence of Intention Utilization and Use of Accounting Software on Individual Performance : Unified Theory Approach of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Model. *Jurnal Akuntansi*, Volume 4, Nomor 1.
- Hendrik, Victor. (2016). *Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Penerimaan dan Perilaku Penggunaan Sistem Informasi. (Skripsi)*. Semarang : Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro.
- Hidayati, Siti., Nuryanti, Ida., Firmansyah, Agus., Fadly, Aulia., Darmawan, Y. Isnu. (2006). *Kajian Operasional E-Money*. Bank Indonesia.
- Jati, N. Jatmiko. (2012). *Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan dan Penggunaan Sistem E-Ticket (Studi Empiris pada Biro Perjalanan di Kota Semarang)*. (Skripsi). Semarang : Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro.
- Jogiyanto dan Abdillah, W. (2009). *Konsep dan Aplikasi PLS untuk Penelitian Empiris*. Yogyakarta : Fakultas Bisnis Universitas Gajah Mada.
- Kirana, Niken. (2016). *Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Sistem Informasi Berbasis Komputer Dengan Model UTAUT (Studi Empiris pada Pengguna Sistem Informasi Akuntansi di Bank Mandiri)*. (Skripsi). Semarang : Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro.
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. (2012). *Manajemen Pemasaran*, Edisi 14, Jilid 1. Jakarta : PT. Indeks.

Makanyeza, Charles., Mutambayashata, Simolini. (2017). Consumer's Acceptance and Use of Plastic Money in Harare, Zimbabwe (Application of the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2). *International Journal of Bank Marketing*, Volume 36, Nomor 2.

Mamik. (2015). *Metodelogi Kualitatif*. Sidoarjo : Zifatama Publisher.

Morosan, Cristian., DeFranco, Agnes. (2015). It's about time : Revisiting UTAUT2 to Examine Consumer's Intentions to Use NFC Mobile Payment in Hotels. *International Journal of Hospitality Management*, Volume 53, Nomor 17-29.

Salis, Nur. (2018). *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Bawean Dalam Memilih Bank Syariah. (Skripsi)*. Malang : Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Sinambela, L. Lijan. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Bidang Ilmu Administrasi, Kebijakan Publik, Ekonomi, Sosiologi, Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

Suhartini, Siti. (2017). *Analisis Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan dan Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi (Studi Kasus Pada Bank Syariah Mandiri Malang)*. (Skripsi). Malang : Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim.

Tarhini, Ali., El-Masri, Taher., Ali, Maged., Serrano, Alan. (2016). *Extending the UTAUT Model to Understand the Costumers' Acceptance and Use of Internet Banking in Libanon (A Structural Equation Modeling Approach)*. *Information Technology & People*, Volume 29, Nomor 4.

Triono, R. Agus. (2010). *Metode Pengambilan Sampel*. Departemen Manajemen Univertitas Indonesia.

Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). *User Acceptance of Information Technology : Toward a Unified View*. *MIS Quarterly*, Volume 27, Nomor 3, pp. 425-478.

<https://www.jawapos.com/jpg-today/01/07/2018/literasi-uang-elektronik-di-malang-masih-perlu-ditingkatkan/> diakses pada tanggal 20 Agustus 2019

<https://www.antaraneews.com/berita/831526/pemprov-berlakukan-pembayaran-uang-elektronik-bus-surabaya-malang> diakses pada tanggal 20 Agustus 2019

<https://surabaya.bisnis.com/read/20190819/532/1138455/bi-malang-dorong-penggunaan-uang-elektronik-berbasis-barcode> diakses pada tanggal 20 Agustus 2019

<http://ditjenpp.kemenkumham.go.id/galeri-foto-kegiatan-djpp/1374-undang-undang-nomor-7-tahun-2011.html> diakses pada tanggal 12 September 2019

<https://malangkota.bps.go.id/dynamictable/2019/05/15/19/jumlah-penduduk-di-kota-malang-menurut-kecamatan-dan-jenis-kelamin-2011-2020.html> diakses pada 10 September 2019





KUESIONER PENELITIAN
FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT
MASYARAKAT KOTA MALANG MENGGUNAKAN UANG
ELEKTRONIK

Responden Yth,

Perkenankan saya Teguh Wildan Hilmawan mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah (S1) Fakultas Ekonomi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk skripsi saya mengenai “*Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik*”. Untuk itu, saya membutuhkan responden dengan kriteria sebagai berikut :

5. Orang yang tinggal dan berdomisili di kota Malang
6. Sudah berumur > 13 tahun
7. Mempunyai wawasan tentang uang elektronik
8. Sudah memiliki/menggunakan uang elektronik

Apabila Bapak/Ibu/Saudara/i termasuk dalam kriteria diatas, saya mengharapkan kesediaan dan bantuan Anda untuk mengisi kuesioner ini dengan dengan tepat dan benar. Semua informasi dari pengisian Anda pada kuesioner ini bersifat rahasia dan semua data hanya untuk kepentingan penelitian. Apabila terdapat pertanyaan, kritik, dan saran dapat melalui email : teguhwildanhilmawan@gmail.com.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/i menjadi responden dan mengisi kuesioner ini, peneliti mengucapkan terimakasih.

Peneliti,

Teguh Wildan Hilmawan

A. Identitas Responden

1. Nama :
2. Apakah Anda tinggal dan berdomisili di Kota Malang ?
 Ya Tidak
3. Usia Anda saat ini :
 < 13 Tahun > 13 Tahun
4. Tingkat Pendidikan :
 SD Diploma (D1/D2/D3)
 SMP Strata (S1)
 SMA Lainnya.....
5. Apakah Anda memiliki/menggunakan uang elektronik ?
 Ya Tidak

B. Pertanyaan

Berikan jawaban pada semua pertanyaan dalam kuesioner ini dengan memberikan penilaian sejauh mana pernyataan itu sesuai dengan realita. Diharapkan agar semua pertanyaan diisi secara beruntun dimulai dari pertanyaan nomer satu dan seterusnya. Dengan memberikan tanda (√) pada pertanyaan. Skor jawaban dibagi menjadi 5 kriteria :

- | | |
|--------------------|---------------------------|
| SS : Sangat Setuju | TS : Tidak Setuju |
| S : Setuju | STS : Sangat Tidak Setuju |
| N : Netral | |

A. Ekspetasi Kinerja

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya merasa uang elektronik bermanfaat dalam kehidupan saya					
2.	Saya merasa menggunakan uang elektronik meningkatkan produktivitas saya					
3.	Saya merasa menggunakan uang elektronik memungkinkan saya menyelesaikan pekerjaan lebih cepat					
4.	Jika saya menggunakan uang elektronik, saya akan meningkatkan peluang mendapatkan tambahan					

B. Ekspetasi Usaha

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya merasa menggunakan uang elektronik jelas dan dapat dipahami.					
2.	Akan mudah bagi saya untuk terampil dalam menggunakan uang elektronik.					
3.	Saya merasa uang elektronik mudah untuk digunakan.					
4.	Belajar untuk mengoperasikan uang elektronik mudah bagi saya					

C. Pengaruh Sosial

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.	Orang yang mempengaruhi perilaku saya menganjurkan saya untuk menggunakan uang elektronik.					
2.	Orang yang penting bagi saya mengharuskan saya menggunakan uang elektronik					
3.	Teman/keluarga saya membantu dalam menggunakan uang elektronik					
4.	Secara umum, lingkungan mendukung saya untuk menggunakan uang elektronik.					

D. Kondisi yang memfasilitasi

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya memiliki sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan uang elektronik.					
2.	Saya memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan uang elektronik.					
3.	Saya yakin uang elektronik kompatibel dengan sistem lain yang saya gunakan.					
4.	Saya dapat bantuan dari orang lain ketika saya kesulitan dalam menggunakan uang elektronik.					

E. Minat Perilaku

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya berniat menggunakan uang elektronik pada waktu yang akan datang.					
2.	Saya memprediksi akan menggunakan uang elektronik pada waktu yang akan datang.					
3.	Saya berencana untuk menggunakan uang elektronik pada waktu yang akan datang.					

F. Perilaku Penggunaan

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.	Menggunakan uang elektronik adalah ide yang buruk/baik.					
2.	Uang elektronik membuat pekerjaan lebih menarik.					
3.	Bekerja sambil menggunakan uang elektronik itu menyenangkan.					
4.	Saya suka beraktivitas sambil menggunakan uang elektronik.					



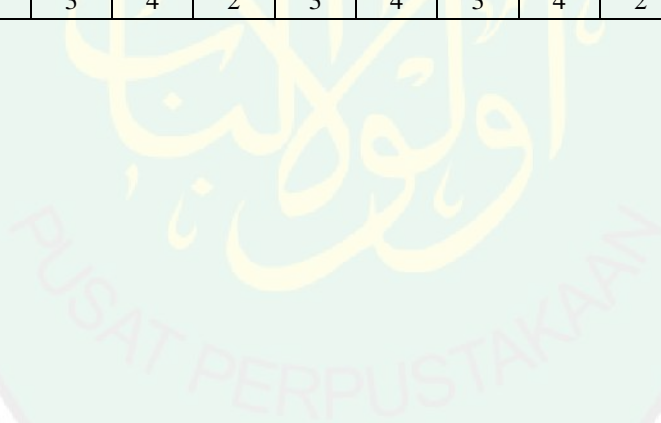
HASIL DATA KUESIONER
EKSPETASI KINERJA (X1) EKSPETASI USAHA (X2) PENGARUH
SOSIAL (X3)

NO	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4
1	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	3	5
2	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	5	5
3	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4
4	5	5	5	3	5	4	5	5	3	3	2	5
5	5	5	5	3	4	5	4	4	4	3	3	4
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	2	3
8	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	4	4
9	4	5	3	5	5	5	5	5	2	2	2	5
10	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3
11	4	3	3	2	3	3	4	3	2	1	2	3
12	5	5	3	3	5	4	5	5	4	3	4	5
13	4	5	4	4	4	5	5	5	2	2	2	4
14	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4
15	5	5	5	3	5	5	5	5	4	3	4	4
16	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4
17	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	3	5
18	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
19	5	4	4	4	3	3	4	4	2	3	2	3
20	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	4
21	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4
22	5	5	5	3	4	5	5	4	3	3	3	4
23	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3
24	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	2	4
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	4	3
27	4	4	5	4	4	5	4	5	3	4	3	4
28	4	3	4	3	4	4	4	4	2	2	3	4
29	5	5	4	3	5	4	5	5	3	3	3	5
30	5	5	5	3	5	5	5	5	4	2	4	5
31	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
32	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3
33	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	2
34	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3
35	5	5	5	3	4	4	4	4	5	5	3	5
36	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
37	3	2	2	2	3	4	4	4	2	3	2	3
38	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	2	4
39	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3

40	3	3	3	2	4	4	4	5	3	2	2	1
41	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3
42	4	4	4	4	3	4	4	5	5	3	4	4
43	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
44	4	3	5	3	4	4	5	4	2	2	2	5
45	5	2	4	3	3	4	4	4	5	5	3	4
46	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4
47	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	3	4
48	4	4	4	3	4	4	5	3	4	2	3	5
49	4	4	3	3	3	3	4	4	2	2	2	4
50	4	4	4	2	2	2	3	2	2	2	2	4
51	3	2	4	3	4	4	4	4	2	2	2	2
52	5	5	5	2	3	3	3	4	4	3	3	2
53	4	4	4	3	5	4	4	4	5	3	4	5
54	5	3	5	3	3	3	5	5	5	3	3	5
55	3	3	4	2	4	4	4	4	2	2	2	2
56	5	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4
57	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
58	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4
59	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5
60	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
61	4	4	4	3	4	4	4	4	2	2	3	3
62	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
63	5	1	4	2	5	4	2	3	4	4	4	5
64	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	3
65	4	4	5	3	4	4	4	4	4	2	3	4
66	5	2	2	2	5	4	4	2	4	2	2	5
67	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2
68	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
69	4	4	3	2	4	4	3	3	2	2	2	3
70	5	3	5	3	5	5	5	5	2	2	2	5
71	3	2	2	2	4	3	4	5	4	3	3	3
72	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3
73	5	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4
74	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	2	5
75	5	3	5	3	5	5	5	5	3	2	3	4
76	5	4	5	4	5	5	5	5	4	3	4	4
77	3	3	3	3	4	3	4	5	3	3	3	3
78	4	3	2	3	5	4	4	4	3	3	2	5
79	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4
80	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	4
81	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	2	3
82	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3
83	4	4	4	3	5	4	2	4	1	1	2	4
84	5	4	4	3	4	3	3	5	4	4	4	4

85	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	5
86	4	3	3	2	4	3	3	3	2	2	2	3
87	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4
88	4	4	4	1	5	3	4	5	2	3	3	5
89	5	2	5	2	5	4	5	5	5	5	5	5
90	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3
91	5	5	3	3	5	3	5	5	5	3	3	5
92	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
93	4	4	3	3	5	5	5	5	3	3	4	4
94	3	3	4	4	4	4	2	3	2	4	2	3
95	5	3	2	3	4	4	4	4	2	2	2	2
96	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5
97	2	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4
98	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4
99	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3
100	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	2	2
101	3	3	3	4	3	4	2	4	2	4	2	4
102	4	2	4	4	2	3	2	4	4	4	2	3
103	5	4	4	3	5	5	5	5	3	3	3	4
104	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4
105	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4
106	4	3	4	3	5	5	5	5	5	3	3	5
107	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	4
108	5	5	4	3	5	5	5	4	3	3	3	5
109	4	4	5	3	5	4	4	4	4	5	4	4
110	4	4	3	3	4	2	3	3	2	2	3	2
111	3	3	4	3	2	3	2	2	3	4	4	2
112	3	3	3	2	3	3	2	2	4	3	3	3
113	4	2	2	2	4	4	4	4	2	2	2	2
114	4	3	4	3	5	4	4	5	3	3	3	4
115	5	3	4	3	5	3	4	3	3	3	3	3
116	5	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	5
117	2	3	2	2	4	3	4	4	2	4	4	4
118	3	3	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4
119	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
120	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
121	4	3	3	2	4	4	4	4	2	1	1	4
122	5	4	4	3	5	5	5	4	3	3	4	4
123	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4
124	5	5	4	3	5	4	4	4	3	3	3	4
125	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3
126	4	3	4	3	5	4	4	4	4	3	4	5
127	4	3	3	3	5	3	4	5	3	3	3	3
128	2	2	3	3	3	3	4	3	3	2	1	4
129	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	4

130	5	3	5	4	5	4	4	4	3	2	2	2
131	5	3	4	3	5	4	4	5	3	3	3	3
132	3	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4
133	4	5	5	4	5	5	5	4	2	2	2	4
134	4	3	4	3	5	4	3	4	3	3	2	3
135	3	2	2	3	2	3	4	4	3	3	2	2
136	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5
137	4	3	4	3	4	4	4	4	2	2	2	4
138	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3
139	3	3	4	2	4	4	4	4	2	3	3	3
140	4	4	5	4	5	4	4	3	3	4	4	3
141	5	5	5	3	5	4	5	5	3	3	3	3
142	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3
143	5	5	5	3	5	5	5	5	3	3	3	3
144	4	3	3	4	5	4	4	5	4	3	3	4
145	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3
146	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3
147	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4
148	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2
149	5	5	5	3	5	4	4	4	3	3	5	4
150	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3
151	5	5	4	3	5	5	4	4	4	3	2	4
152	4	3	4	2	3	4	3	4	2	4	1	4



HASIL DATA KUESIONER
KONDISI YANG MEMFASILITASI (X4) MINAT PERILAKU (Y1)
PERILAKU PENGGUNAAN (Y2)

NO	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	Y1.1	Y1.2	Y1.3	Y2.1	Y2.2	Y2.3	Y2.4
1	5	4	5	3	5	4	5	5	4	4	4
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3
4	5	5	5	3	5	5	5	3	4	4	4
5	4	5	5	1	5	5	5	2	3	3	3
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4
8	4	4	4	4	4	4	2	3	5	5	3
9	3	5	5	5	4	4	4	3	5	5	3
10	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3
11	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3
12	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4
13	5	5	5	3	3	3	3	5	5	4	5
14	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3
15	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4
16	4	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3
17	5	5	3	4	5	5	5	5	3	4	3
18	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
19	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3
20	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
21	4	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4
22	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4
23	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3
24	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4
25	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4
26	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
27	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
28	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
29	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
31	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3
32	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3
33	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2
34	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3
35	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5
36	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3
37	3	4	4	3	3	3	3	3	1	1	1
38	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3
39	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3

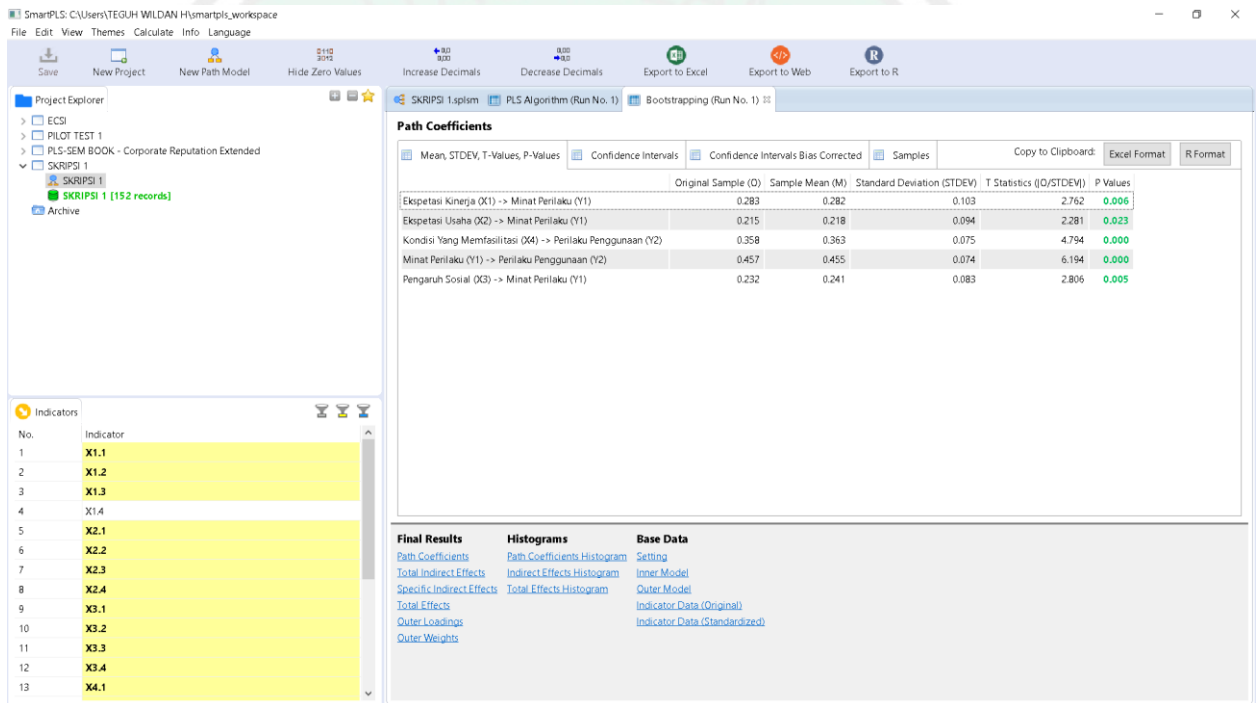
40	3	5	5	5	3	3	3	2	3	3	2
41	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
42	2	3	3	4	5	5	5	3	4	4	4
43	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3
44	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3
45	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3
46	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3
47	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
48	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
49	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2
50	4	4	4	1	3	3	3	3	3	3	3
51	3	4	3	4	3	4	4	3	3	2	4
52	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3
53	5	2	4	4	3	1	3	3	3	3	3
54	3	4	4	5	5	5	5	2	3	3	3
55	5	4	4	1	2	1	1	4	2	3	2
56	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
57	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
58	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3
59	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4
60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
61	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
62	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3
63	3	2	2	5	3	4	2	2	4	5	3
64	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
65	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
66	4	4	4	5	5	2	3	4	3	2	2
67	2	4	2	4	4	4	4	3	2	4	2
68	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
69	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3
70	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5
71	5	5	3	3	2	2	2	2	2	3	2
72	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
73	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	3
74	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
75	3	5	4	5	5	5	5	4	4	3	4
76	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5
77	4	5	3	4	3	4	4	5	4	4	3
78	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
79	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
80	4	4	4	2	4	4	4	5	5	4	4
81	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
82	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3
83	4	5	2	1	4	4	5	4	2	4	1
84	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3

85	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4
86	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
87	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3
88	4	5	4	3	5	5	5	4	5	4	4
89	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
90	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3
91	3	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3
92	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
93	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3
94	2	2	2	3	4	3	3	2	2	2	2
95	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3
96	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
97	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
98	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
99	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4
100	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5
101	4	3	3	5	3	3	3	3	2	3	3
102	4	4	2	5	3	3	3	4	4	3	3
103	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
104	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
105	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
106	4	4	4	4	4	4	4	5	3	5	3
107	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
108	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3
109	3	4	4	5	4	5	4	4	4	5	3
110	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
111	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3
112	2	2	2	3	4	4	4	3	3	3	2
113	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4
114	3	3	3	4	5	4	5	4	4	4	4
115	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3
116	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
117	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	2
118	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4
119	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
120	3	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4
121	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2
122	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
123	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
124	3	3	4	4	5	5	5	5	4	4	4
125	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3
126	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3
127	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4
128	2	2	3	3	3	4	4	3	4	4	4
129	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5

130	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3
131	3	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4
132	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4
133	4	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4
134	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3
135	3	4	3	4	2	4	4	4	2	2	2
136	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
137	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4
138	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
139	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
140	4	4	3	4	5	5	5	3	4	4	4
141	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4
142	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
143	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5
144	3	4	5	3	5	5	5	5	4	3	3
145	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
146	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3
147	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4
148	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3
149	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4
150	3	4	3	5	4	4	4	4	4	3	3
151	4	4	5	3	5	5	5	5	4	4	5
152	4	4	2	4	3	4	3	4	3	2	2


PUSAT PERPUSTAKAAN

HASIL PATH COEFFECIENT



BUKTI KONSULTASI

Nama : Teguh Wildan Hilmawan
 NIM/Jurusan : 15540051/Perbankan Syariah (S1)
 Pembimbing : Nihayatu Aslamatis Solekah, S.E., M.M
 Judul Skripsi : Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing	
1	03 Desember 2018	Pengajuan <i>Outline</i>	1. 	
2	20 Desember 2018	Persetujuan <i>Outline</i>		2. 
3	31 Januari 2019	Konsultasi Judul	3. 	
4	08 Mei 2019	Proposal Bab I		4. 
5	27 Agustus 2019	Proposal Bab II	5. 	
6	02 September 2019	Proposal Bab III		6. 
7	09 September 2019	Revisi Proposal	7. 	
8	16 September 2019	Acc Seminar Proposal		8. 
9	14 April 2020	Konsultasi Bab IV	9. 	
10	21 April 2020	Bimbingan Online Bab IV		10. 
11	03 Mei 2020	Acc Seminar Hasil	11. 	
12	30 Mei 2020	Abstrak		12. 
13	02 Juni 2020	Acc Sidang	13. 	

Malang, Juni 2020
 Mengetahui :
 Ketua Jurusan,

Eko Suprayitno, S.E., M.Si., Ph.D
NIP. 19751109 199903 1 003

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



I IDENTITAS PRIBADI

1. Nama Lengkap : Teguh Wildan Hilmawan
2. Tempat, Tanggal Lahir : Bogor, 29 Juni 1996
3. Alamat : Jln. Kedep RT 01 RW 23 Kel. Tlajung Udik
Kec. Gunung Putri Kabupaten Bogor 16962
4. Telepon : 0822 444 55353
5. Email : wildan.teguh29@gmail.com

II PENDIDIKAN FORMAL

1. TK An – Nasiah (Tahun 2000 – 2002)
2. SDN Gunung Putri 01 (Tahun 2002 – 2008)
3. MTS Darunnajah 2 Cipining Bogor (Tahun 2008 – 2010)
4. MTS Daarul Mughni Al – Maaliki (Tahun 2010 – 2011)
5. MA Darussalam Gontor 3 Kediri (Tahun 2011 – 2011)
- 3 MA Darunnajah 2 Cipining Bogor (Tahun 2011 – 2014)
- 4 S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (Tahun 2015 – 2020)

III PENGALAMAN NON FORMAL

1. Program Khusus Perkuliahan Bahasa Arab (PPBA) UIN Maulana Malik Ibrahim (Tahun 2015 – 2016)
2. English Language Center (ELC) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (Tahun 2016 – 2017)
3. Sekolah Fotografi (Tahun 2016 – 2018)
4. Kursus Mengemudi “PRIVATE” (Tahun 2020)

IV PENGALAMAN ORGANISASI

1. Anggota Lulus Diklat UKM Jhepret Club Fotografi (Tahun 2016 – 2017)

2. Ketua Pelaksana DIKLAT Fotografi
UKM Jhepret Club Fotografi (Tahun 2017)
3. Kadiv Inventaris
UKM Jhepret Club Fotografi (Tahun 2017 - 2018)
4. Ketua UKM Jhepret Club Fotografi (Tahun 2018 – 2019)
5. Ketua Dewan Pertimbangan
UKM Jhepret Club Fotografi (Tahun 2019 – 2020)

V **AKTIVITAS DAN PELATIHAN**

1. Peserta Jambore Nasional Fotografi
Indonesia ke-XI di UNEJ Jember (Tahun 2018)
2. Peserta Workshop Fotografi Executive
Portrait Bersama Doddy Bening (Tahun 2019)
3. Fotografer & Editor di NOLCREATIVE (Tahun 2019 - 2020)



Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik Dengan Menggunakan Model UTAUT

ORIGINALITY REPORT

21%	21%	5%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	dspace.uii.ac.id Internet Source	10%
2	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	5%
3	vdocuments.site Internet Source	3%
4	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	2%
5	docplayer.info Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS EKONOMI
Jalan Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 558881 Faksimile (0341) 558881

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Zuraidah, S.E., M.SA.
NIP : 19761210 200912 2 001
Jabatan : UP2M

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Teguh Wildan Hilmawan
NIM : 15540051
Handphone : 0 2244455353
Konsentrasi : Entrepreneur
Email : wildan.teguh29@gmail.com
JudulSkripsi : Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik Dengan Menggunakan Model UTAUT

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut di nyatakan **BEBAS PLAGIARISME** dari **TURNIIN** dengan nilai *Originaly report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
21%	21%	5%	9%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 08 Juli 2020
UP2M

Zuraidah, S.E., M.SA
NIP. 19761210 200912 2 001







