

**PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL, KEMUDAHAN, DAN KEAMANAN TERHADAP
MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY**

(Studi Kasus Pada Mahasiswa Pengguna ShopeePay di Uin Walisongo Semarang)

SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Tugas Dan Melengkapi Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Dalam Ilmu Perbankan Syariah



Oleh

Pathul Maarip

1705036041

**JURUSAN S1 PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2021

1DEKLARASI

DEKLARASI

Yang bertanda tangnn di bawah ini :

Nama : Pathul Maarip

Nim : 1705036041

Jurusan : S1 Perbankan Syariah

Dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang 29, September 2021

Deklarator



Pathul Maarip
Nim 1705036041

2PENGESAHAN

Nama : Pathul Maarip

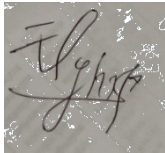
NIM : 1705036041

Judul : **“Pengaruh Lingkungan Sosial, Kemudahan, dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi kasus pada mahasiswa pengguna ShopeePay di Uin Walisongo Semarang)”**

Telah dimunaqasyahkan oleh dewan penguji Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, serta dinyatakan lulus dengan predikat cumlaude/baik/cukup pada tanggal 14 Oktober 2021 dan dapat diterima sebagai pelengkap ujian akhir untuk memperoleh gelar sarjana (Strata Satu/S1) pada Ilmu Perbankan Syariah.

Semarang, 18 Oktober 2021

Ketua Sidang



Muyassarrah, MSI

NIP. 19840308 201503 1 003

Sekretaris Sidang



Zuhdan Ady Fataron, S.T, MM
NIDN. 2029047101

Penguji Utama I



Singgih Muhefamtohadi, S.Sos.I, MEI
NIP. 19821031 201503 1 003

Penguji Utama II



Dr. Ari Kristin P., SE., M.Si.
NIP. 19790512 200501 2 004

Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Siti Mujibatun, M.Ag.

NIP. 19590413 198703 2 001

Pembimbing II



Zuhdan Ady Fataron, S.T, MM

NIP. 19840308 201503 1 003



3NOTA PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Jl. Prof. DR. Hamka Kampus III Ngaliyan, Telp/Fax (024) 7608454 Semarang 50185
Website : febl.walisongo.ac.id - Email : febl@walisongo.ac.id

17 Februari 2021

Nomor : B-468/Un.10.5/D.1/PP.00.9/2/2021
Lampiran : -
Hal : Penunjukan menjadi Dosen Pembimbing Skripsi

Kepada Yth.
Prof. Dr. Hj. Siti Mujibatun, M.Ag
Dosen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan pengajuan proposal tugas akhir mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Pathul Maarip
NIM : 1705036041
Program Studi : S1 Perbankan Syariah
Judul Skripsi : PENGARUH KEAMANAN, KEMUDAHAN, DAN KUALITAS LAYANAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN E=MONEY (STUDI KASUS PADA MAHASISWA PENGGUNA APLIKASI OVO DI UIN WALISONGO SEMARANG)

Maka, kami mengharap kesediaan Saudara untuk menjadi Pembimbing I penulisan skripsi mahasiswa tersebut, dengan harapan :

1. Topik yang kami setuju masih perlu mendapat pengarahan Saudara terhadap judul, kerangka pembahasan dan penulisan.
2. Pembimbingan dilakukan secara menyeluruh sampai selesainya penulisan tugas akhir.

Untuk membantu tugas saudara, maka bersama ini kami tunjuk sebagai Pembimbing II saudara Zuhdan Ady Fataron, S.T., MM.. Demikian, atas kesediaan Saudara diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.



Mg Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

NUR BATHONI, S.Pd

Tembusan :

1. Pembimbing II
2. Mahasiswa yang bersangkutan

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 4 Eksemplar

Hal : Naskah Skripsi

A.n. Sdra. Pathul Maarip

Kepada Yth

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Uin Walisongo Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah kami meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini kami kirim naskah skripsi Mahasiswa :

Nama : Pathul Maarip

NIM : 1705036041

Judul : **Pengaruh Lingkungan Sosial, Kemudahan, dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan E-Money**

Dengan ini kami mohon kiranya skripsi mahasiswa tersebut dapat segera dimunaqosahkan demikian harap menjadi maklum

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Semarang, 01 Oktober 2021

Mengetahui

Pembimninh I



Prof. Dr. Hj. Siti Mujibatun, M.Ag.

NIP. 19590413 198703 2 001

Pembimbing II



Zuhdan Ady Fataron, S.T, MM

NIP. 19840308 201503 1 003

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (5)

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (6)

(Al-Insyiroh : 5-6)

Artinya :

5. Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan
6. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan

PERSEMBAHAN

Pertama saya panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Mudi dan Ibu Muniti yang telah mensupport dan selalu mendo'akan saya tanpa henti. Tak lupa kakaku Maisatul Khikmah yang selalu memberikan dukungan dan do'a kepada saya.
2. Dosen pembimbing saya, Ibu Siti Mujibatun dan Bapak Zuhdan Ady Fataron yang telah mempermudah bimbingan dan memberikan arahan skripsi saya.
3. Wali Dosen Ibu Cita Sari Djaakum yang telah mensupport dan memberi dukungan kepada saya
4. Teman-teman kelas PBAS A9 yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada saya serta berjuang bersama selama 4 tahun lebih
5. Teman-teman angkatan jurusan Perbank Syariah 2017 yang telah mendukung dan membantu saya
6. Para responden yang telah membantu mengisi kuesioner saya
7. Teman-teman organisasi Ikatan Mahasiswa Pelajar Pemalang yang telah mensupport saya
8. UIN Walisongo Semarang dan seluruh pihak yang telah yang telah membantu terselesainya skripsi ini, terimakasih atas seluruh bantuan yang diberikan.

PEDOMAN TRANSLASI ARAB-LATIN

Translasi dalam penelitian ini menggunakan surat keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor : 158/1987 dan 043 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ḍ	Zet (dengan titik di bawah)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Sad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Ḍ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	Ain	‘	Apostrof Terbaik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	QI
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	wau	W	We
ه	Ha	‘	Ha
ء	Hamzah	Y	Apostrof
ي	Ya		Ye

2. Vokal

Vokal Bahasa Arab, seperti vokal Bahasa Indonesia karena terdiri dari vokal tunggal monofrong dan vokal rangkap/diflong. Vokal tunggal atau Bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, translasinya sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin
ـَ	ـَ	A
ـِ	Kasroh	I
ـُ	Dhomah	U

Vokal rangkap Bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, translasinya berupa huruf, yaitu :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَي	Fathah dan ya	Ai	A dan I
أُو	Fathah dan wau	Au	A dan U

Contoh kata : كَيْفَ Kaifa

3. Syaddah (Tasydid)

Dalam tulisan Arab Syaddah dilambangkan dengan tanda (ّ) sedangkan dalam transliterasi dalam huruh yang ada syaddahnya dibaca dengan pengulangan huruf (konsonan ganda)

4. Ta'marbutah

Terdapat dua macam dalam translasi ta'marbutah, berikut adalah macam-macam ta'marbutah :

a. Ta yang apabila dimatikan atau mendapat harakat sukun literasinya ditulis, Contoh :

حِكْمَةٌ

b. Ta' yang apabila dirangkai dengan kata lain dan dihidupkan, atau diberi harakat fathah, kasroh, dhammah, maka dalam translasinya dibaca t, Contoh : الفطرزكاة

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem penulisan Arab dilambangkan dengan **ال (Alif Lam ma'rifah)**. kata sandang ditransliterasi biasa baik ketika diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qomariyah. Kata sandang penulisannya dipisah dengan dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis (-), Contohnya : القرعة – Al-qoriah.

6. Huruf Kapital

Sistem kepenulisan Bahasa Arab tidak mengenal adanya huruf kapital. Dalam translasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman dan ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital pada umumnya digunakan untuk menuliskan nama orang, tempat, bulan, ataupun sebagai huruf pertama pada awal permulaan kalimat. Apabila terdapat huruf (AI) sebelum awal kalimat, maka harus ditulis kapital. Apabila menjadi judul referensi harus ditulis menggunakan huruf kapital. Contoh : الغزل – Al-Ghozali.

ABSTRAK

Uang elektronik merupakan alternatif pembayaran non tunai dalam transaksi mikro atau ritel. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan pengaruh lingkungan sosial, kemudahan, dan keamanan terhadap minat menggunakan *e-money*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner pada mahasiswa Uin walisongo Semarang yang menggunakan E-money ShopeePay. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *non probability* sampling yaitu teknik pengambilan sampling yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap uniter atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Lebih spesifik penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu dan diperoleh 100 sampel. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel pengaruh sosial, kemudahan dan keamanan secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap minat menggunakan E-money, hasil ini dibuktikan dari nilai f hitung, sebesar 29,860 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$). Menurut uji t , pengaruh sosial dan keamanan tidak berpengaruh secara signifikan dan negatif terhadap minat menggunakan E-money. Hal ini dibuktikan pada uji t yang menunjukkan nilai t hitung pada variabel pengaruh sosial sebesar 1,751 dengan nilai (sig-t) sebesar 0,083 yang nilainya di atas signifikansi 0,05, dan nilai t hitung pada variabel keamanan sebesar -0,200 dengan nilai (sig-t) sebesar 0,842 yang nilainya di atas signifikansi 0,05. Sedangkan variabel kemudahan berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap minat menggunakan E-money. Hal ini dibuktikan pada uji t yang menunjukkan nilai t hitung pada variabel kemudahan sebesar 9,361 dengan nilai (sig-t) sebesar 0,000 yang nilainya di bawah 0,005.

Kata kunci : *Pengaruh Lingkungan Sosial, Kemudahan, dan Keamanan Terhadap minat menggunakan E-money*

ABSTRACT

Electronic money (e-money) is a non-cash alternative pay in the microtransaction or retail. The aim of this study is to understand the relation of social environment influence, easiness, and security on interest in using of e-money. This study is conducted using a questionnaire to the students of UIN Walisongo Semarang who use ShoopePay e-money. Determination of the sample in this study employs non-probability sampling method, namely a sampling technique that does not provide an equal opportunity for each user or population member to be selected as a sample. Specifically, this study employs purposive sampling technique, namely the technique of determining the sample based on certain considerations and obtained 100 samples. Data analysis method in this research employs quantitative-descriptive methods. The result of the study shows that social influence, easiness and security collectively have a positive effect on interest in using e-money, it is proven by the f-count value of 29,860 with a significance value of 0,000 ($<0,05$). According to the t-test, social and security influences have no effect significantly and negative to the interest in using e-money. This is proven at the t-test which shows the t-count value on the social variable of 1,751 with a value (sig-t) of 0,083 which is above the significance of 0,05, and the t-count value on the security variable of -0,200 with a value (sig-t) of 0,842 which is above the significance of 0,05. While the easiness variable has a significant effect and positive on interest in using e-money. This is proven at the t-test which shows t-count value on the easiness variable of 9,361 with a value (sig-t) of 0,000 which is under 0,005.

Keywords: social environment influence, easiness and security on interest in using e-money.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik dan benar. yang berjudul “ Pengaruh sosial, Kemudahan, dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan E-money” Sholawat serta salam semoga tetap tercurahlimpahkan kepada baginda nabi agung Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman keislaman.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memnuhi syarat guna mendapatkan gelar Sarjana Ekonomi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Pada kesempatan yang baik ini penulis terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini terutama kepada :

1. Kedua orang tua yang telah memberikan do'a dan dukungannya baik materi ataupun non-materi
2. Bapak Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
3. Bapak Dr. H. Muhammad Saifullah, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
4. Ibu Heny Yuningrum S.E, M.Si., selaku Ketua Jurusan S1 Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Negeri Walisongo Semarang
5. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Mujibatun, M.Ag., selaku Pembimbing I yang telah berkenan memberikan bimbingan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi
6. Bapak Zuhdan Ady Fataron, S.T, MM., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi
7. Seluruh tenaga pengajar dan karyawan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah memberikan bantuan kepada penulis
8. Teman-teman pengguna E-money ShopeePay di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang telah bersedia menjadi responden
9. Teman-teman yang telah membantu dan menyemangati penulis untuk segera menyelesaikan skripsi

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan, wawasan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Demi kesempurnaan dalam penelitian ini penulis mengharapkan kritik, saran dan masukan dari pembaca.

DAFTAR ISI

Isi	Halaman
DEKLARASI.....	i
PENGESAHAN.....	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PEDOMAN TRANSLASI ARAB-LATIN.....	vii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
4.1 Latar Belakang.....	1
4.2 Rumusan masalah.....	8
4.3 Tujuan penelitian.....	8
4.4 Manfaat penelitian.....	9
4.5 Sistematika penulisan.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
5.1 Tinjauan Pustaka.....	11
5.1.1 Uang.....	11
5.1.2 Uang Elektronik.....	15
5.1.3 Lingkungan Sosial.....	23

5.1.4	Keamanan.....	25
5.1.5	Kemudahan.....	26
5.1.6	Minat.....	26
5.2	Penelitian Terdahulu.....	28
5.3	Kerangka Berfikir.....	29
5.4	Hipotesis Penelitian.....	29
BAB IIIif METODE PENELITIAN.....		31
6.1	Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	31
6.2	Populasi dan Sempel.....	31
6.2.1	Populasi.....	31
6.2.2	Sempel.....	31
6.3	Teknik Pengumpulan Data.....	33
6.4	Variabel Penelitian.....	33
6.5	Metode Analisis Data.....	35
6.5.1	Deskripsi Data.....	35
6.5.2	Uji Kualitas Data.....	35
6.5.3	Uji Asumsi Klasik.....	36
6.6	Analisis Regresi.....	38
6.7	Uji Hipotesis.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		40
7.1	Deskripsi Objek Penelitian.....	40
7.1.1	Profil dan Sejarah UIN Walisongo Semarang.....	40
7.2	Deskripsi Data.....	42
7.2.1	Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	42
7.2.2	Deskripsi Responden Berdasarkan Angkatan.....	42
7.2.3	Deskripsi Responden Berdasarkan Fakultas.....	43
7.3	Hasil Penelitian.....	44
7.3.1	Uji Kualitas Data.....	44
7.3.2	Uji Asumsi Klasik.....	47
7.3.3	Uji Hipotesis.....	51
7.4	Pembahasan.....	55

7.4.1	Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Minat Menggunakan E-money.....	55
7.4.2	Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan E-money.....	56
7.4.3	Pengaruh Keamanan Terhadap Minat Menggunakan E-Money.....	57
BAB V PENUTUP.....		59
8.1	Kesimpulan.....	59
8.2	Keterbatasan Penelitian.....	59
8.3	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....		62
LAMPIRAN.....		65

DAFTAR TABEL

Isi	Halaman
Tabel 4. 1 Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	42
Tabel 4. 2 Deskripsi Responden Berdasarkan Angkatan.....	42
Tabel 4. 3 Deskripsi Responden Berdasarkan Fakultas.....	43
Tabel 4. 4 hasil Uji Validitas Variabel Lingkungan Sosial.....	45
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Variabel Kemudahan.....	45
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Variabel Keamanan.....	46
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Variabel Minat Menggunakan E-money.....	46
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas.....	47
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas.....	47
Tabel 4. 10 Hasil Uji Multikolinearitas.....	49
Tabel 4. 11 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	51
Tabel 4. 12 Hasil Uji Regresi.....	51
Tabel 4. 13 Hasil Uji R (Koefisien Determinan.....	53
Tabel 4. 14 Hasil Uji F (Uji Simultan).....	54
Tabel 4. 15 Hasil Uji T (Uji Parsial).....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halama
Gambar 1. 1 Grafik Normalitas.....	48Y
Gambar 2. 1 Hasil Uji Heteroskedastisitas Grafik.....	50

4BAB I

PENDAHULUAN

4.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan internet saat ini memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Pada era digital, teknologi mendorong masyarakat untuk melakukan berbagai kegiatan dan bertransaksi secara *online* karena dianggap lebih *efisien* dari segi waktu dan lebih mudah dalam memperoleh informasi yang di butuhkan. Hal tersebut merupakan satu dari beberapa dampak perkembangan *financial Technology (Fintech)*, *fintech* adalah penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang dapat menghasilkan berbagai produk, layanan, teknologi, dan model bisnis baru yang dapat membawa dampak pada stabilitas sistem keuangan (Bank Indonesia 2018). Apalagi pada saat ini masyarakat di haruskan melakukan seluruh kegiatannya dengan menjaga jarak yang diakibatkan oleh merebaknya virus *Covid-19* sehingga, masyarakat di haruskan melakukan kegiatannya dari rumah secara online dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang ada demi memutuskan rantai penyebaran *covid-19*. Pengguna media internet akan membantu masyarakat untuk memperoleh informasi tanpa harus bertemu secara langsung memberikan ruang kepada konsumen untuk menyampaikan opini dan pendapat terkait dengan produk dan memungkinkan perusahaan untuk memanfaatkannya sebagai media promosi dikarenakan internet memiliki jangkauan yang luas (chan & ngai,2011).

Adanya Evolusi sistem pembayaran non tunai mebuat masyarakat salahsatunya mahasiswa lebih mudah dalam melakukan transaksi. Penggunaan metode pembayaran elektronik ini dapat menjadi pilihan bagi masyarakat, untuk menilai tawaran gaya hidup, menerima atau menolak sesuai dengan kebutuhannya. Alat pembayaran non tunai yang ada pada saat ini seperti ATM, kartu debit dan Uang Elektronik, dapat mengubah pola hidup masyarakat lebih efisien ataupun menjadi lebih konsumtif. Adanya peningkatan penggunaan uang elektronik dan kartu debit di kalangan masyarakat dapat mengubah

prilaku masyarakat menjadi lebih konsumtif. Karena kemudahan dalam bertransaksi akan membuat seseorang lebih mudah dalam membelanjakan uangnya.¹

Menurut peraturan Bank Indonesia Nomor: 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik, Uang elektronik adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor dahulu oleh pemegang kepada penerbit, yang tersimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*, dan nilai uang tersebut bukan merupakan simpanan serta digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.

Perkembangan uang elektronik di Indonesia didukung dengan mobilitas masyarakat modern saat ini. Menurut kemkominfo yang diberitakan oleh Media Indonesia penggunaan ponsel pintar di Indonesia pada saat ini mencapai 89% dari 167 juta penduduk Indonesia (www.mediaindonesia.com). Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 tercatat penggunaan internet di Indonesia sebesar 171,17 juta jiwa dari 264,16 juta jiwa dengan tingkat penetrasi sebesar 64,8% meningkat menjadi 196,71 juta jiwa dari 266,91 juta jiwa penduduk Indonesia dengan penetrasi sebesar 73,7% hal tersebut membuktikan bahwasannya penduduk Indonesia dalam menggunakan internet sangatlah besar. Meningkatnya penggunaan *smartphone* yang diimbangi dengan peningkatan penggunaa internet serta budaya *cashless* yang mulai diterapkan di Indonesia membuat potensi besar munculnya perusahaan yang akan menerbitkan e-money.(www.apjii.or.id). Berikut merupakan perusahaan penerbit e-money di Indonesia yang memiliki lisensi Bank Indonesia.

Table 1.1

Perusahaan Penerbit e-money

Tabel 1. Perusahaan Penerbit E-money

No	Nama Penerbit
1.	B.P.D DKI Jakarta
2.	B.P.D. Sumsel Babel
3.	B.P.D. DIY
4.	Bank Central Asia
5.	Bank Cimb Niaga

¹ Fitri sholikhah (skripsi 2018), pengaruh persepsi manfaat, daya tarik iklan, dan sikap terhadap minat menggunakan layanan e-money BSM (studi pada masyarakat kota Surakarta) hal-22

6.	Bank Mandiri Persero
7.	Bank Mega
8.	Bank Nationalnobu
9.	Bank Negara Indonesia 1946 (Persero)
10.	Bank Permata
11.	Bank QNB Indonesia
12.	Bank Rakyat Indonesia
13.	Bank Sinarmas
14.	Bank Jabar dan Banten
15.	Bank OCBC NISP
16.	Bank BNI Syariah
17.	PT. Antajasa Pembayaran Elektronis
18.	PT. Dompot Anak Bangsa
19.	PT. Espay Debit Indonesia
20.	PT. Finnet Indonesia
21.	PT. Indosat
22.	PT. Nusa satu Inti Artha
23.	PT. Skye Sab Indonesia
24.	PT. Smartfren Telecom
25.	PT. Telekomunikasi Indonesia
26.	PT. Telekomunikasi Selular
27.	PT. Witami Tunai Mandiri
28.	PT. XI Axiata
29.	PT. Buana Media Teknologi
30.	PT. Bimasakti Multi Sinergi
31.	PT. Visionet Internasional
32.	PT. Inti Dunia Sukses
33.	PT. Veritra Sentosa Internasional
34.	PT. Solusi Pasti Indonesia
35.	PT. Ezeelink Indonesia
36.	PT. Bluepay Digital Internasional
37.	PT. F2pay Global Utama
38.	PT. Cakra Ultima Sejahtera
39.	PT. Airpay Internasional Indonesia
40.	PT. Transaksi Artha Gemilang
41.	PT. Fintek Karya Nusantara
42.	PT. Max Interactives Technogies
43.	PT. Mitra Pembayaran Elektronik
44.	PT. Jate Lindo Perkasa Abadi
45.	PT. Yuk Kreasi Indonesia
46.	PT. Duta Teknologi Kreatif
47.	PT. Visi Jaya Indonesia
48.	PT. Astra Digital Astra
49.	PT. Paprika Multi Media
50.	PT. Rpay Finansial Digital Indonesia

51.	PT. Netzme Kreasi Indonesia
52.	PT. Kreta Commuter Indonesia
53.	PT. Mas Rapid Transit
54.	PT. MNC Teknologi Nusantara
55.	PT. Datacell Informedia
56.	PT. Sarana Pactindo

Sumber : Bank Indonesia

Data statistik yang ditunjukkan oleh Bank Indonesia hingga periode maret 2021 jumlah transaksi Uang Elektronik mencapai 21 Triliun dengan volume transaksi 420,510,643 kali jumlah tersebut meningkat 40% lebih dari data statistik periode maret 2021 sebesar 15 Triliun dengan volume transaksi 401,008,518 kali. Hal tersebut membuktikan bahwasanya Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang di canangkan oleh Bank Indonesia pada tahun 2014 berhasil karena setiap tahun transaksinya terus melonjak.

ShopeePay merupakan fitur layanan uang elektronik yang dapat digunakan sebagai metode pembayaran transaksi *online* , pembayaran transaksi *offline*, di *merchant* ShopeePay hingga untuk menerima pengembalian dana di aplikasi Shopee, (www.Shopee.co.id). Menurut selvi mayasari pada kontan.co.id maret 2021 dijelaskan bahwa survei konsumen secara *online* yang dilakukan oleh Snapcart selama kuartal 1 tahun 2021, menemukan bahwa shopeePay, brand e-wallet yang dilansir oleh kelompok situs belanja online Shopee, merupakan *brand e-wallet* yang paling diingat, palig sering digunakan dan paling disukai konsumen Indonesia. Hal ini terefleksikan dari bagaimana ShopeePay berhasil mengambil porsi lebih dari 38% pasar transaksi *e-wallet* di Indonesia, baik online maupun *offline*. Hasil survei Snapcart berdasarkan data jumlah pengguna *e-wallet* pada bulan maret 2021, ShopeePay merupakan *e-wallet* yang paling banyak digunakan (76%), disusul oleh Gopay (57%), Ovo (54%), Dana (49%) dan LinkAja (21%), (www.kontan.co.id). Berikut beberapa Fitur ShopeePay yang dapat digunakan oleh pengguna :

- a. Penambahan saldo (top up) ShopeePay maksimal Rp 2.000.000,- untuk akun yang belum terverifikasi dan Rp10.000.000,- untuk akun yang sudah terverifikasi
- b. Pembayaran transaksi *online* di aplikasi Shopee
- c. Pembayaran transaksi *offline* di merchant ShopeePay
- d. Transfer saldo ShopeePay ke teman

e. Penarikan dana dari shopeePay setelah pengguna melakukan verifikasi identitas, (www.shopee.co.id)

Kalangan remaja merupakan pangsa pasar yang sangat menjanjikan dalam meningkatkan penggunaan uang elektronik, sesuai survei yang dilakukan oleh Statista, 19 februari 2020 di tulis oleh Cindy mutia Annur pada databoks November 2020 menyebutkan bahwasanya pengguna internet terbanyak ke-dua ialah usia 18-24 tahun dengan rincian laki-laki 16,1 % dan perempuan 14,2%. (www.Databoks.katadata.co.id) oleh sebab itu kalangan pelajar dan mahasiswa merupakan salah satu peminat terbesar dalam penggunaa uang elektronik.

Salah satu upaya yang dilakukan oleh Bank Indonesia dalam meminimalkan transaksi sehari-hari dengan menggunakan uang tunai yaitu dengan mencanangkan gerakan nasioanl non tunai (GNNTT). Masyarakat akan menggunakan lembaga jasa keuangan apabila kemudahan dan manfaat yang di tawarkan pada uang elektronik tersebut dapat berdampak pada peningkatan penggunaanya. ketika sebuah teknologi mempunyai kemudahan dan kemanfaatan ketika digunakan terlebih pada kehidupan sehari-hari maka teknologi tersebut akan digunakan oleh masyarakat secara luas. Ketika uang elektronik di rasa membantu masyarakat dalam melakukan berbagai transaksi perekonomian maka masyarakat akan memutuskan untuk menggunakan uang elektronik tersebut. Selain itu kemanan juga menjadi salah satu pertimbangan seseorang dalam menggunakan sebuah sistem, keamanan merupakan sebuah prosedur dan juga program untuk memverifikasi sumber informasi serta menjamin integritas dan privasi informasi.

kemudahan dan keamanan dalam bertransaksi menggunakan elektronik juga memiliki dampak negatif yang ditimbulkan. Tingginya minat dalam menggunakan uang elektronik memicu adanya tindakan penipuan lewat dunia *cyber* diantaranya ada pencurian data, pencurian uang lewat elektronik, dan sebagainya (Tri apriyani www.Suara.com Desember 2019).

Meskipun presentasi pembayaran nontunai selalu meningkat namun di Indonesia instrumen pembayaran tunai masih mendominasi. Seperti dikutip di berbagai media, Direktur Eksekutif Departemen Kebijakan Sistem Pembayaran Bank Indonesia Onny Widjanarko menyatakan bahwasanya pembayaran dengan tunai di Indonesia per Desember 2018 berada pada angka 76%. Pemerintah sebagai pembuat sebuah kebijakan memiliki andil

besar dalam mendukung penggunaan transaksi nontunai. selain mengatur fasilitas yang memudahkan, pemerintah juga harus membuat aturan terkait keamanan dari fasilitas tersebut. sebaliknya masyarakat yang berbeda latar belakang budayanya juga menjadi tantangan tersendiri dalam penyediaan jasa keuangan elektronik. Masih ada juga kelompok masyarakat yang cenderung resisten terhadap perubahan menuju *cashless society*. Dengan alasan terlanjur nyaman menggunakan uang tunai untuk melakukan transaksi. selain itu jaringan internet yang belum setabil dan juga wawasan terhadap teknologi yang masih belum merata di plosok wilayah Indonesia. (www.TopBusiness.com nurdian akhmad 2019).

Menurut Puput ady Sukarno dalam *Bisnis.com* (2018) perlu meningkatkan kewaspadaan dalam melakukan transaksi non tunai karena masih banyak kejahatan yang terjadi. Seperti yang dituturkan oleh kepala Departemen Kebijakan dan Pengawasan Sistem Pembayaran BI Eni V Pengabean bahwa selain skimming masih ada bentuk tindak kejahatan lain seperti *Phising*, dan *Malware*. Skimming adalah tindakan mencuri data nasabah dengan memasang alat perekam dimesim EDC. Phising adalah tindakan illegal untuk memperoleh informasi sensitive seperti user id dan password. Malware merupakan software atau kode yang diciptakan oleh seseorang dengan tujuan jahat. (www.Bisnis.com)

Hal tersebut menunjukkan bahwa masih ada masyarakat yang belum merasakan kemudahan dan keamanan dalam menggunakan uang elektronik. Penerbit harus mencari tahu terkait faktor apa saja yang dapat mempengaruhi masyarakat dalam menggunakan layanan uang elektronik.

Keamanan merupakan salah satu hal dipertimbangkan masyarakat dalam memilih suatu produk alat transaksi uang elektronik. Menurut Zahid et al (2010:47) dalam ahmad (2014) dari sudut konsumen, keamanan adalah kemampuan untuk melindungi informasi atau data konsumen dari tindak penipuan dalam bisnis perbankan online. Keamanan dalam uang elektronik tergolong masih sangat rentan terhadap tindak kejahatan dan penipuan. Hal tersebut merupakan sebuah tantangan bagi para penerbit uang elektronik untuk menciptakan system keamanan yang lebih baik dalam menjamin keamanan data dan informasi para konsumennya dari kejahatan *cyber*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin baik system keamanan dari suatu produk uang elektronik, maka masyarakat akan semakin percaya dalam menggunakannya. Dan dengan meningkatnya kepercayaan masyarakat maka akan meningkatkan minat untuk menggunakan layanan uang elektronik.

Selain keamanan, kemudahan juga berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam menggunakan uang elektronik. Dimana masih banyak masyarakat yang mempertimbangkan penggunaan uang elektronik yang diakibatkan oleh rumitnya sistem transaksi yang membutuhkan alat bantu tambahan dibandingkan dengan transaksi menggunakan uang tunai. Menurut Widjana (2010:33) dalam Ahmad (2014) selain itu masih sedikitnya pedagang atau penjual yang menyediakan transaksi menggunakan uang elektronik seperti halnya di daerah yang jauh dari kehidupan perkotaan. Kemudahan penggunaan yaitu sejauh mana seseorang menggunakan sistem teknologi informasi tidak akan merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar pada saat digunakan

Intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan. Pihak penerbit dapat membuat strategi yang memudahkan para konsumen dalam menggunakan uang elektronik untuk bertransaksi sehingga masyarakat lebih sering memilih uang elektronik untuk melakukan transaksi sehari-hari. Jadi semakin mudah masyarakat menggunakan uang elektronik maka akan semakin banyak yang menggunakannya.

Pengaruh sosial dimaknai sebagai tingkat dimana individu menganggap bahwa orang lain meyakinkan dirinya bahwa dia harus menggunakan sistem baru. Pengaruh sosial ditunjukkan dari besarnya dukungan teman, rekan kerja, atasan dan organisasi. Penelitian yang dilakukan oleh Qadri (1997) dalam Thjai faktor lingkungan sosial merupakan salah satu faktor yang berpengaruh positif terhadap pemanfaatan teknologi informasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa seseorang akan meningkatkan penggunaan teknologi informasi jika memperoleh dukungan dari orang lain atau individu lain. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh sosial dapat meningkatkan minat masyarakat dalam menggunakan uang elektronik.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Habatillah Hinati (2019) untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi minat menggunakan *e-money* pada aplikasi *paytren* di masyarakat Jakarta, empat variabel bebas meliputi kemudahan dan kepercayaan berpengaruh terhadap minat menggunakan Uang elektronik sedangkan variabel pengaruh sosial dan keamanan tidak memberikan pengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik.²

² Habatillah Hinati (skripsi 2019), *pengaruh social, kemudahan, kepercayaan, dan keamanan terhadap minat menggunakan uang elektronik syariah di masyarakat DKI Jakarta*, hal 95-99

Penelitian yang dilakukan oleh Meliza Awalina dan Ahmad Ali Arifin (2019) mengenai persepsi Kemanfaatan, kemudahan, dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Berbasis *Server* didapatkan hasil bahwasanya persepsi kemanfaatan dan Literasi Keuangan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan uang elektronik. Sedangkan untuk Variabel kemudahan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik.³

Berdasarkan penelitian Bagus Mutiara Fajar, Lutfiani, dan Titik Mirati (2019) mengenai Faktor-Faktor yang mempengaruhi minat penggunaan OVO pada pelanggan Grab, Studi tersebut dilakukan pada mahasiswa IAIN Surakarta Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam menghasilkan variabel kemudahan, manfaat, nilai harga dan faktor social berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik berbasis OVO pada pelanggan Grab.⁴

Dalam penelitian ini, penulis mencoba menguji kembali variabel yang sama antara peneliti satu dengan lainnya namun terdapat perbedaan dari hasil pengujiannya perbedaan penelitian ini terdapat pada model penelitian, objek penelitian dan geografis penelitian. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL, KEMUDAHAN, DAN KEAMANAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *E-MONEY***”

4.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, agar lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah lingkungan sosial berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money*
2. Apakah kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money*?
3. Apakah keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money*?

4.3 Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana Pengaruh lingkungan Sosial terhadap minat menggunakan *e-money*

3 Meliza Awalina (Skripsi 2019), *Pengaruh persepsi kemanfaatan, kemudahan dan literasi keuangan terhadap minat penggunaan uang elektronik berbasis server di kalangan mahasiswa dalam perspektif islam*

4 Bagus mutiara fajar, Lutfiani, dan Titik miranti. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan ovo pada pelanggan grab mahasiswa IAIN Surakarta Fakultas ekonomi dan bisnis islam

2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kemudahan terhadap minat menggunakan *e-money*
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh keamanan terhadap minat menggunakan *e-money*

4.4 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu

1. Bagi perusahaan

- a. Penelitian ini diharapkan khususnya bagi perusahaan penerbit *e-money* untuk dapat mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat pengguna untuk menggunakan produk *e-money* untuk dijadikan alat analisa dalam memenuhi keinginan masyarakat.
- b. Sebagai bahan pertimbangan untuk memperkuat merchant agar mempermudah pengguna dalam bertransaksi.

2. Bagi praktisi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi manajemen perusahaan khususnya perusahaan yang berkaitan dengan keuangan elektronik serta diharapkan dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas pelayanan yang dapat dimengerti dan di terima oleh seluruh kalangan masyarakat.

3. Bagi perbankan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada sektor perbankan.khususnya perbankan syariah yang mempunyai fasilitas *e-money* agar menjadi bahan tambahan informasi bagi perusahaan dalam mengambil keputusan serta dalam pelaksanaan pelayanan.

4. Bagi akademik

- a. Sebagai salah satu sumber referensi bagi keilmuan dalam pembahasan yang sama atau terikat dimasa yang akan datang
- b. Sebagai penambah ilmu pengetahuan khususnya bagi penulis dan secara umu bagi civitas akademik

5. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis sehingga dapat menerapkan, mengembangkan, serta berfikir secara ilmiah. Sehingga dapat memperluas wawasan peneliti terkait elektronik money.

4.5 **Sistematika penulisan**

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan bab ini membahas terkait latar belakang yang akan diangkat, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II Tinjauan pustaka Bab ini akan menguraikan tentang telaah pustaka yang berkaitan dengan topik dalam penelitian ini. Kemudian, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan Hipotesis.

BAB III Metodologi Penelitian pada bab ini terdapat metodologi yang berisi tentang jenis dan sumber data, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, variabel penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan Dalam bab ini terdapat uraian tentang objek penelitian serta pembahasan hasil penelitian yang berisi uraian mengenai hasil penelitian.

BAB V Penutup dalam bab ini berisi Penutup yaitu rangkaian akhir penulisan yang berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian serta saran

5BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

5.1 Tinjauan Pustaka

5.1.1 Uang

A. Pengertian Uang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian uang adalah alat tukar atau standar pengukuran nilai (kesatuan hitungan) yang sah, dikeluarkan oleh pemerintah suatu negara berupa kertas, emas, perak, atau logam lain yang dicetak dengan bentuk dan gambar tertentu.⁵ Menurut Manullang 1993 dalam Juliana (2017) uang adalah segala sesuatu yang umum diterima sebagai alat penukar dan sebagai alat pengukur nilai, yang pada waktu yang bersamaan bertindak sebagai alat penimbun kekayaan. Namun dalam ilmu ekonomi yang dimaksud dengan uang adalah semua benda yang dapat diterima secara umum sebagai alat pembayaran meskipun tidak diterbitkan oleh pemerintah (bank sentral).⁷ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uang adalah sesuatu alat pembayaran yang dapat diterima oleh semua orang untuk melakukan segala transaksi baik barang dan jasa atau pembayaran atas utang.

B. Fungsi Uang⁸

Secara umum, uang memiliki fungsi sebagai perantara untuk pertukaran barang dengan barang, juga untuk menghindarkan perdagangan dengan cara barter. Secara rinci, fungsi uang dibedakan menjadi dua yaitu fungsi asli dan fungsi turunan. Fungsi asli ada dua, yaitu sebagai alat tukar dan sebagai satuan hitung. Uang berfungsi sebagai alat tukar atau *medium of exchange* yang dapat mempermudah pertukaran. Orang yang akan melakukan pertukaran tidak perlu menukarkan dengan barang, tetapi cukup menggunakan uang sebagai alat tukar. Kesulitan-kesulitan pertukaran dengan cara barter dapat diatasi dengan pertukaran uang.

Uang juga berfungsi sebagai satuan hitung (*unit of account*) karena dapat digunakan untuk nilai berbagai macam barang atau/jasa yang diperjual belikan,

5 www.kbbi.we.id

6 Juliana, *Uang Dalam Pandangan Islam*, Jurnal Ekonomi dan Keuangan Syariah Vol. 1 No. 2 2017, hal 220

7 Meliza Awalina Skripsi (2019), *Pengaruh*, hlm 13

8 Juliana, *Uang Dalam*, hlm 221

menunjukkan kekayaan dan menghitung besar kecilnya pinjaman. Uang juga digunakan untuk menentukan harga barang/jasa (alat penunjuk harga) sebagai alat satuan hitung, uang berperan untuk memperlancar pertukaran.

Menurut keynesia uang bukan hanya sebagai alat transaksi tetapi juga sebagai penyimpan nilai. Fungsi penyimpanan nilai inilah yang memungkinkan uang digunakan sebagai alat untuk memperoleh keuntungan. Melalui fungsi turunan lainnya seperti spekulasi, penimbunan kekayaan, pemindah kekayaan (modal), alat untuk meningkatkan status sosial dan berjaga-jaga. Karena itu, uang tidak bersifat netral.

C. Jenis-Jenis uang

Perkembangan teknologi ikut merubah jenis uang yang beredar dimasyarakat. Salah satu dari beberapa faktor yang merubah jenis mata uang ialah kompleksnya transaksi yang dilakukan oleh masyarakat. Sehingga kebutuhan alat pembayaran yang dapat digunakan secara efektif, tidak hanya transaksi tunai, non tunai bahkan transaksi jarak jauh. Pada saat ini terdapat lima jenis uang yang pernah dan sedang digunakan oleh masyarakat, yaitu :⁹

a. Full Money

Full money dimaknai dengan uang yang memiliki nilai penuh yakni nilai materinya sama dengan nilai nominalnya atau bisa juga disebut mata uang yang memiliki nilai intrinsik sama dengan nilai nominalnya. Jenis mata uang ini harus memenuhi dua syarat yaitu pertama, setiap individu yang memiliki mata uang ini berhak untuk menempah sendiri baik meleburnya. Kedua, setiap orang memiliki hak yang tidak terbatas menyimpan uang ini. Peredaran jenis uang Full Money saat ini sudah tidak dapat di jumpai lagi karena dewasa *inimayoritas* negara cenderung menggunakan kertas sebagai satuan ukur dan media pembayaran (Ahmad Syah, 2004).

Dalam Istilah modern *Full money* lebih dikenal dengan uang komoditas (*Commodity money*), maksudnya ialah uang yang bisa berfungsi ganda yakni komoditas yang dapat diperjual belikan dan disisi lain komoditas ini juga dapat dijadikan sebagai alat ukur barang dan jasa. Namun, tidak sembarang komoditas dapat dikategorikan sebagai uang jenis ini karena hanya komoditas yang langka, tahan lama

⁹ Asra S.Sy., M.Ag, *Dampak Perubahan Jenis Dan Fungsi Uang Bagi Perekonomian Menurut Perspektif Ekonomi Islam*, Jurnal EBIS Vol.5 No. 1 (2020)

dan mempunyai nilai tinggi yang dapat ditempah menjadi uang (Rianto, 2010). Komoditas yang cocok untuk jenis uang full money ialah emas dan perak. Akan tetapi seberapapun sempurnanya jenis uang ini, tetap saja mempunyai kelemahan untuk dijadikan alat ukur dalam setiap transaksi terutama transaksi rumah tangga yang relatif tidak membutuhkan alat ukur bernilai tinggi, seperti pembelian kebutuhan sehari-hari.

b. *Token Money*

Token money merupakan jenis mata uang yang memiliki nilai intrinsik lebih kecil dari nominalnya. Jenis uang dalam kategori ini disebut juga dengan *fiat money* (uang hampa). Kelebihan yang dimiliki oleh jenis uang dalam bentuk ini yaitu karena dibuat oleh lembaga khusus di bawah pemerintah seperti Bank sentral, Pemerintah, dan Bank-Bank Deposito. maka uang jenis ini dapat diukur nilainya.

c. *Floding Money*

Floding money yang lebih dikenal dengan sebutan uang kertas, pada umumnya negara-negara yang memilih mencetak uang ini disebabkan oleh tiga faktor, yaitu :

1. Untuk mencetak uang ini biaya yang dikeluarkan relatif kecil dibandingkan uang dengan logam;
2. Uang kertas mudah dibawa atau disalurkan terutama bagi negara yang memiliki wilayah yang sangat luas;
3. Mudahnya bahan baku dalam pembuatan uang jenis ini sehingga Pemerintah dapat memenuhi kebutuhan mendesak kapanpun dan dalam kondisi apapun. bila dibandingkan dengan logam atau emas yang sifatnya langka atau sulit untuk diperoleh (Israk, 2010).

Karena sifat uang kertas dijamin oleh negara atau lembaga tertentu, maka jenis uang dalam bentuk ini sering pula dinamakan dengan uang “Kepercayaan”. Dalam peredarannya, uang kertas dapat dibedakan menjadi dua jenis, *pertama* uang kertas pemerintah, yaitu uang kertas yang dicetak oleh pemerintah dan dijamin dengan undang-undang atau peraturan tertentu. *Kedua*, uang kertas Bank. yaitu uang kertas yang berbentuk surat hutang dan dapat diperjual belikan (Israk, 2010, hlm.20), dan surat ini biasanya terdapat dalam pasar uang, seperti SBI, SWBI, SIMA dan bentuk lainnya.

d. Uang Giral

Uang giral merupakan jenis uang yang dikeluarkan oleh perbankan untuk nasabah pemegang rekening giro. Bentuk dari jenis uang ini dapat berupa cek, bilyet giro atau sarana perintah lainnya. Kelebihan yang ada pada uang jenis ini ialah mudah dilacak pemakaiannya oleh perbankan, sehingga apabila orang yang tidak berhak kemudian menggunakannya, maka dalam hal ini bank dapat mengambil tindakan tegas dengan menolak pecairan warkat tersebut. Selain itu pengalihan uang jenis ini kepihak lain juga mudah dengan biaya yang relatif murah serta dengan menggunakan uang jenis ini memudahkan pembayaran atas transaksi tanpa harus menyertakan uang dalam jumlah yang banyak, namun cukup dengan sepotong kertas kecil (cek).

e. *Near Money*

Near money ialah jenis mata uang yang dapat dicairkan dalam waktu yang singkat, seperti Time Deposit dan Obligasi Pemerintah (Israk, 2010). Time deposito merupakan salah satu produk penghimpunan dana bank dalam bentuk rekening khusus yang dapat ditambah atau ditarik kapanpun, namun nasabah hanya menyimpan sebagian dananya sebagai dana minimum dan imbalannya dibayar berdasarkan saldo harian. Sedangkan obligasi biasanya dikeluarkan oleh bank sentral sebagai instrumen pengendalian peredaran uang itu sendiri dalam rangka menjaga stabilitas nilai mata uang.

D. Evolusi Sistem Pembayaran¹⁰

Pada peradaban awal, manusia memenuhi kebutuhannya secara mandiri. Mereka memperoleh makan dari berburu atau memakan berbagai buah-buahan karena kebutuhan masih sederhana, mereka tidak membutuhkan orang lain. Dalam periode ini dikenal sebagai periode prabarter, dimana manusia belum mengenal transaksi perdagangan atau kegiatan jual beli. Seiring perkembangan zaman jumlah manusia yang semakin bertambah dan beradabannya semakin maju, kegiatan dan interaksi antarsesama manusia semakin meningkat.

Semakin beragamnya jumlah dan jenis kebutuhan manusia, ketika itulah masing-masing individu mulai tidak mampu memenuhi kebutuhannya sendiri. Berbagai cara dan alat digunakan oleh manusia untuk melangsungkan pertukaran barang dalam rangka

¹⁰ Meliza awalina (Skripsi 2019), *Pengaruh*, hal. 16

memenuhi kebutuhannya. Pada tahapan peradaban manusia yang masih sangat sederhana mereka dapat menyelenggarakan tukar menukar kebutuhan dengan cara barter. Maka periode ini disebut zaman barter.

Namun semakin beragam dan kompleks kebutuhan manusia, sehingga semakin sulit menciptakan situasi *double coincidence of wants* ini. Keadaan tersebut tentu akan mempersulit muamalah antar manusia. Maka dari itu dibutuhkan alat tukar yang dapat diterima oleh semua pihak. Kemudian alat tukar itu disebut uang. Uang pertama kali dikenal dalam peradaban sumeria dan babylonia. Perkembangan uang kemudian bisa dikategorikan dalam tiga jenis, yaitu barang, uang kertas, dan uang giral atau uang kredit. Uang berkembang dan berevolusi mengikuti perjalanan sejarah.

Tahapan selanjutnya yaitu pada zaman teknologi yang sudah mulai maju dan berkembang, yaitu pada saat ini. Kemunculan pembayaran dengan menggunakan cara elektronik yang sangat efektif dan efisien berawal dari meluasnya penggunaan internet yang semakin murah. E-Banking dan Uang elektronik merupakan dua dari beberapa bentuk pembayaran secara elektronik atau no tunai. E-Banking memudahkan nasabah dalam bertransaksi dimanapun dan kapanpun. Dan bentuk kedua dari pembayaran secara elektronik ialah uang elektronik (*e-money*). Uang elektronik akan menggantikan posisi uang tunai dari sistem pembayaran. Dimana uang elektronik memudahkan masyarakat untuk berbelanja tanpa membawa uang tunai dalam jumlah besar.

Dengan membawa atau menggunakan kartu atau melalui aplikasi yang ada di smartphone, semua transaksi selesai dengan cepat. Demikian itu evolusi dari sistem pembayaran sangat pesat. Berawal dari teknik barter hingga dengan munculnya penggunaan uang elektronik pada saat ini. Adanya uang elektronik tersebut begitu bermanfaat bagi masyarakat zaman sekarang.

5.1.2 Uang Elektronik

A. Pengertian e-money

Bank for international settlement (BIS,1996) mengartikan *e money* sebagai produk *stored-value* atau *prepaid card* dimana sejumlah nilai uang (*monetary value*) disimpan secara elektronis dalam suatu peralatan elektronis. Dengan menyetorkan sejumlah uang tunai atau dengan cara pendebetan di bank untuk kemudian disimpan pada peralatan elektronis yang dimiliki maka dapat diperoleh suatu nilai elektronis. Dengan peralatan

tersebut, pemilik dapat melakukan pembayaran atau menerima pembayaran, Nilai uang elektronik akan berkurang ketika digunakan untuk melakukan transaksi, atau bertambah ketika pengguna menerima pembayaran atau ketika melakukan pengisian saldo. Definisi *e money* lebih difokuskan kepada suatu *prepaid card* yang dapat digunakan keperluan bertransaksi (*multi purpose*) bukan pada suatu *single prepaid card* yang hanya dapat digunakan pada keperluan tertentu seperti pembayaran kartu telephone sebagaimana yang berlaku di Indonesia.¹¹

Dalam ketentuan pada peraturan bank Indonesia nomor 16/8/PBI/2014 tentang perubahan atas peraturan bank Indonesia nomor 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik (*elektronik money*) dalam ketentuan pasal 1 ayat 3, “ Uang elektronik (*elektronik money*) adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit “ nilai uang disimpan secara elektronik dalam media *server* atau *chip* yang digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut. Nilai uang elektronik yang dikelola tersebut oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.¹²

Beberapa manfaat dan kelebihan yang didapat ketika menggunakan uang elektronik dibandingkan dengan penggunaan uang tunai atau alat transaksi non-tunai lainnya, diantaranya :

- a. Lebih cepat dan nyaman dibandingkan dengan penggunaan uang tunai khususnya pembayaran yang bernilai kecil (*micro payment*), disebabkan karena nasabah tidak perlu menyediakan uang pas dalam melakukan suatu pembayaran atau harus menyimpan uang kembalian.
- b. Waktu yang diperlukan untuk melakukan transaksi menggunakan uang elektronik jauh lebih efisien dibandingkan dengan transaksi menggunakan kartu kredit atau kartu debit, karena tidak memerlukan proses otorisasi on-line, tanda tangan maupun PIN.

11 Ashif Syifa'ul Qulub (Skripsi 2019), Pengaruh persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan pengguna, persepsi resiko terhadap minat terhadap minat menggunakan layanan e-money, Hal. 26-27

12 Peraturan Bank Indonesia nomor 16/8/PBI/2014, tentang Uang Elektronik, pasal 1 ayat 3

- c. *Elektronik value* dapat diisi ulang kedalam kartu *e-money* melalui berbagai sarana yang disediakan oleh user.¹³

B. Jenis uang elektronik

Menurut peraturan Bank Indonesia No.16/8/PBI/2014, berdasarkan tempat penyimpanan dana uang elektronik, uang elektronik terbagi menjadi dua yaitu :

- a. Uang elektronik berbasis kartu atau chip

Chip atau kartu digunakan sebagai sarana penyimpanan nilai uang elektronik berbasis chip atau kartu. Kartu uang elektronik dapat digunakan langsung di *merchant offline* seperti transaksi pada minimarket dan bayar KRL.

Contoh : *Mega Cash*, *Mandiri e-money*, *Tapcash* BNI,

- b. Uang elektronik berbasis server

Nilai uang *elektronik server* disimpan dalam *server* sehingga berbentuk aplikasi dompet digital. Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk transaksi offline (restoran dan minimarket) serta dapat digunakan secara online di *e-commerce*.

Contoh : Dana, Link Aja, OVO

Berdasarkan tercatat atau tidaknya data identitas pemegang pada penerbit uang elektronik dibagi menjadi dua yaitu :¹⁴

- a. Uang elektronik *Registered*, adalah bentuk uang elektronik yang data identitas pemegangnya tercatat/terdaftar pada penerbit uang elektronik. Dalam kaitannya, penerbit harus menerapkan prinsip mengenal nasabah ketika menbitkan uang elektronik *registered*. Batas maksimal penyimpanan nilai e-money pada media penyimpanan server atau media chip untuk jenis *Registered* yaitu sebesar Rp. 5.000.000,- (lima juta Rupiah).
- b. Uang elektronik *unregistered*, merupakan kebalikannya dari e-money registered dimana data identitas pemegangnya tidak terdaftar/tercatat pada penerbit e-money. Batas maksimum untuk nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media chip atau server untuk jenis unregistered ini adalah Rp 1.000.000,- (satu juta Rupiah).

C. Manfaat uang elektronik

13 Tri Dian Astuti, Pengaruh Persepsi dan Pengetahuan Produk Terhadap Minat Penggunaan E-money Dalam Perspektif Ekonomi Islam, (Skripsi 2018)

14 Peraturan Bank Indonesia No.20/6/PBI/2018, tentang jenis uang elektronik

Beberapa manfaat yang akan didapatkan ketika menggunakan uang elektronik dari berbagai aspek diantaranya yaitu :

- a. Dibandingkan dengan uang tunai, uang elektronik lebih fleksibel, nyaman, cepat serta praktis terlebih untuk transaksi yang bernilai kecil, hal itu disebabkan pada saat nasabah tidak perlu menyiapkan sejumlah uang pas atau harus menyimpan uang kembalian pembelian.
- b. Ketika Uang elektronik habis penerbit menyediakan berbagai sarana untuk pengisian ulang saldo uang elektronik yang mudah ditemui..
- c. Dengan berkurangnya biaya transaksi tingkat kepuasan konsumen akan semakin bertambah
- d. Adanya sumber pendapatan bagi penyedia jasa pembayaran non-tunai.
- e. E-money mudah didapatkan dan digunakan.
- f. E-money lebih menjamin kepastian dan perlindungan hak konsumen.
- g. Karena tidak harus memerlukan otorisasi on-line, tanda tangan maupun PIN. Waktu yang digunakan dalam menyelesaikan satu transaksi menggunakan uang elektronik akan lebih singkat dibandingkan transaksi menggunakan kartu kredit atau kartu kredit,
- h. Selain dapat menghemat uang pengembalian uang elektronik juga dapat mendorong seseorang untuk menghemat dengan cara bijak dalam memperhitungkan pengeluaran.
- i. Mendapatkan pelayanan khusus seperti diskon harga lebih besar, *merchandise* hingga promo-promo yang menguntungkan lainnya.
- j. Menggunakan uang elektronik merupakan suatu bentuk andil dan peran serta sebagai warga negara dalam mendukung program pemerintah untuk mewujudkan *less cash society*.¹⁵

D. Kelebihan dan kekurangan uang elektronik

Setiap produk yang dikeluarkan oleh Bank atau lembaga keuangan pasti ada kelebihan dan kekurangannya, begitu juga dengan uang elektronik memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya yaitu :

- a. Kelebihan dari uang elektronik

15 Decky Hendarsyah, “ Penggunaan Uang Elektronik dan Uang Virtual Sebagai Pengganti Uang Tunai di Indonesia”, Iqtishaduna, Vol.5 No. 1, (2016), Hal. 9

- Dibandingkan dengan uang tunai, uang elektronik lebih praktis, cepat, fleksibel dan nyaman.
 - Karena berbentuk kartu atau ponsel uang elektronik jauh lebih mudah untuk dibawa kemana-mana sehingga tidak memerlukan media tempat penyimpanan seperti uang tunai
 - Waktu yang diperlukan dalam bertransaksi menggunakan uang elektronik sangat efisien karena tidak memerlukan tanda tangan ataupun PIN.
 - Karena setiap transaksi akan langsung terpotong pada uang elektronik maka tidak membutuhkan uang kembalian dalam bentuk receh
 - Saldo yang dibatasi dalam uang elektronik dapat meminimalisir resiko dan kerugian ketika uang elektronik hilang atau di curi. dimana batas saldo yang tersimpan dalam media uang elektronik adalah Rp 5 juta sehingga apabila hal tersebut terjadi kerugian yang dialami maksimal hanya Rp 5 juta
- b. Kekurangan pada uang elektronik
- Karena dana sepenuhnya dalam kuasa pemegang uang elektronik kemudian tidak ada otoritas online atau PIN, Apabila kartu atau ponsel e-money hilang atau dicuri orang, maka secara otomatis uang elektronik tidak bisa diselamatkan nominalnya,
 - karena hanya dapat digunakan pada *merchant-merchant* yang sudah bekerja sama dengan penerbit e-money yang biasanya tersedia di kota-kota besar. Maka penggunaan uang elektronik tidak dapat dilakukan di semua tempat seperti halnya uang tunai.
 - Tidak ada jaminan dari lembaga penjamin simpanan (LPS).¹⁶

E. E-money dalam perspektif syariah

Dalam ajaran islam, sumber daya alam dibumi ini tidak terbatas. Allah menciptakan alam semesta dan isinya dengan jumlah yang tak terhitung. Pada dasarnya uang elektronik sama dengan uang seperti biasa karena memiliki fungsi sebagai alat pembayaran dalam membeli dan menjual barang. Dalam sudut pandang ekonomi islam uang elektronik adalah halal selagi tidak keluar dari koridor perinsip-perinsip yang ditetapkan dalam syariah. Halal ini didasarkan pada aturan bahwa setiap transaksi di muamalah itu diperbolehkan kecuali ada dalil yang melarangnya, maka sejak saat itu

¹⁶ *Ibid* , Hal.12

hukumnya telah menjadi haram, sehingga uang elektronik harus memenuhi kriteria dan bahkan ketentuan sesuai dengan prinsip syariah¹⁷. Seperti yang di jelaskan dalam kaidah fiqh di bawah ini :

بِدَلِيلٍ إِلَّا الْإِبَاحَةُ وَالْحِلُّ مَلَاتِ الْمَعَا فِي الشُّرُوطِ فِي الْأَصْلِ

Artinya : "*Hukum asal menetapkan syariat dalam mu'malah adalah halal dan diperbolehkan kecuali ada dalil (yang melarangnya)*"

Faktor lain yang menjadi pertimbangan bahwa uang elektronik adalah halal adalah karena tuntutan kebutuhan manusia akan uang elektronik, dan banyak manfaat yang ada di dalamnya.¹⁸

Akad-akad yang terdapat pada uang elektronik diantaranya adalah :

a. Akad jual beli

Dalil diperbolehkannya jual beli terdapat pada surat al-Baqarah ayat 275

وَحَرَّمَ الرِّبَا الْبَيْعَ اللَّهُ وَأَحَلَّ

Artinya : "*Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba*"

Akad jual beli adalah akad tukar menukar harta dengan harta lain melalui tatacara yang telah ditentukan oleh syariat. Dalam Fatwa DSN MUI No: 82/DSN-MUI/VIII/2011, akad jual beli juga didefinisikan sebagai pertukaran harta dengan harta yang menjadi sebab berpindahnya kepemilikan objek jual beli. Akad jual beli pada kegiatan uang elektronik terjadi ketika nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media penyimpanan, baik berupa server atau chip yang dimiliki oleh penerbit dijual kepada calon pemegang dengan sejumlah uang senilai uang yang tersimpan dalam media elektronik.¹⁹

b. Akad wadiah

Akad wadiah adalah akad yang berupa penitipan barang/harta kepada orang lain yang dapat dipercaya untuk memelihara dan menjaganya. Terjadinya akad

¹⁷ Abdul Majid Toyiyibi, *Implementation Of Electronic Money In Developing Payment Transactions Through Islamic Economic Perspective*, AL-ARBAH Journal of Islamic Finance and Banking Vol.1 No.1 (2019), hlm. 6

¹⁸ *Ibid*, hlm 6

¹⁹ *Kajian Bersama Uang Elektronik Ditinjau Dari Prinsip-Prinsip Syariah* (Jakarta: Bank Indonesia dan Dewan Syariah Nasioanl, 2016), hal.61

wadiah dalam e-money adalah ketika calon pemegang uang elektronik menyerahkan sejumlah uang dengan maksud menitipkan untuk selanjutnya jumlah uang tersebut dikonversikan menjadi sebuah nilai uang elektronik senilai dengan uang yang diserahkan. Selanjutnya penerbit wajib memelihara dan menjaga uang tersebut dan menyerahkannya kepada pemegang saat diminta atau diambil atau untuk melakukan pembayaran kepada pedagang (*merchant*).²⁰

c. Akad ijarah

Dalam peraturan Bank Indonesia Nomor 6/46/PBI/2005, *Tentang Akad Penghimpunan dan Penyaluran Dana Bagi Bank Yang Melaksanakan Kegiatan Usaha Berdasarkan Prinsip Syariah*, Akad Ijara adalah Transaksi sewa menyewa atas suatu barang dana atau upah mengupah atas suatu jasa dalam waktu tertentu melalui pembayaran sewa atau imbalan jasa.²¹

Menurut Fatwa DSN MUI No. 9/DSN-MUI/IV/2000, *Tentang Pembayaran Ijarah*, Akad ijarah adalah akad pemindahan hak guna (manfaat) suatu barang dalam waktu tertentu dengan pembayaran sewa (*Ujrah*), tanpa diikuti pemindahan kepemilikan barang itu sendiri²².

Pada pengaplikasian uang elektronik akad ijarah dipakai pada transaksi antara penerbit dan pemegang, dimana pelayanan jasa dan sewa dilakukan oleh penerbit. Dalam hal ini penerbit dapat dmungkinkan memperoleh imbalan jasa (*ujroh*) atas pelayanan jasa atau sewa yang di berikannya.

d. Akad wakalah

Secara Bahasa pengertian wakalah adalah melindungi, menurut ulama mazhab syafii wakalah adalah penyerahan kewenangan terhadap sesuatu yang boleh dilakukan sendiri dan bisa diwakilkan kepada orang lain, untuk dilakukan oleh wakil tersebut selama kewenangan asli masih hidup.²³

Akad waklah dalam uang elektronik terjadi antara penerbit dan pedagang dimana penerbit bekerjasama dengan pedagang, dalam hal ini hubungannya adalah

20 M Rizky Wady Abdulfattah dan Rachmat Rizky Kurniawan, “*Uang Elektronik Dalam Perspektif Islam, Jurnal ekonomi dan Perbankan Syariah*”, Vol. 6 no. 1, (2018), hal.93

21 Peraturan Bank Indonesia, Nomor 6/46/PBI/2005, *Tentang Akad Penghimpunan dan Penyaluran Dana Bagi Bank Yang Melaksanakan Kegiatan Usaha Berdasarkan Prinsip Syariah*

22 Fatwa DSN MUI Nomor 09/DSN-MUI/IV/2000, *Tentang Pembiayaan Ijarah*

23 Choiril Anam, “*E-money (Uang Elektronik) Dalam Perspektif Hukum Syariah*”, Jurnal Qawanin Vol.2 No. 1, (2018), hal. 109

pedagang menjadi wakil dari penerbit, maka dari itu, transaksi apapun yang dilakukan oleh pedagang merupakan atas nama penerbit, hal tersebut sama halnya dengan penerbit bertindak sendiri. Sehingga memungkinkan pedagang mendapat imbalan atas jasa perwakilan yang dilakukannya.

e. *Akad Sharf*

Sharf adalah bentuk jual beli naqdain baik sejenis maupun tidak sejenis yaitu jual beli emas dengan emas, perak dengan perak, atau emas dengan perak dan baik telah berbentuk perhiasan maupun mata uang. Jadi *sharf* dalam istilah fiqh kontemporer adalah transaksi jual beli mata uang baik antar mata uang sejenis maupun antar mata uang berlainan jenis²⁴.

Akad *Sharf* dapat dianalogikan (*Qiyas*) dengan uang elektronik karena terdapat kesamaan karakteristiknya yaitu tunai, jumlahnya sama, tidak ada khiyar syarat dan tidak ditangguhkan. Seperti yang disebutkan dalam Fatwa DSN MUI Nomor 28/DSN-MUI/III/2002 tentang jual beli mata uang terdapat beberapa ketentuan diantaranya adalah

1. Tidak untuk spekulasi (untung-untungan)
2. Ada kebutuhan transaksi atau berjaga jaga (simpanan)
3. Apabila transaksi dilakukan terhadap mata uang sejenis maka nilainya harus sama dan sesuai.

f. *Akad Qardh*

Menurut fatwa Dewan Syariah Nasional MUI NO 19/DSN-MUI/IV/2001, Akad *Qardh* yaitu suatu akad pinjaman kepada nasabah dengan ketentuan bahwa nasabah wajib mengembalikan dana yang diterimanya kepada lembaga keuangan syariah pada waktu yang telah disepakati oleh lembaga keuangan syariah dan nasabah.²⁵ Implementasi akad *qardh* pada uang elektronik terjadi pada hubungan hukum antara penerbit dan pemegang uang elektronik.

5.1.3 Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial merupakan tempat dimana masyarakat saling berinteraksi dan melakukan sesuatu Bersama-sama antar sesama maupun dengan lingkungannya.

24 Fatwa DSN MUI No. 28/DSN-MUI/III/2002 *Tentang Jual Beli Mata Uang Asing Al-Sharf*, Hal.1

25 Fatwa Dewan Syariah Nasional MUI No. 19/DSN-MUI/IV/2001, *Tentang Al-Qardh*, hal. 2

Faktor lingkungan sosial menurut mangku negara ialah :

1. Kelompok anutan

Kelompok anutan diartikan sebagai suatu kelompok orang yang mempengaruhi sikap, pendapat, norma, dan perilaku konsumen. Kelompok anutan seseorang terdiri dari semua kelompok yang memiliki pengaruh langsung, atau tidak langsung terhadap sikap atau perilaku seseorang. Kelompok anutan dapat memberikan dorongan untuk meniru kebiasaan kelompoknya yang dapat mempengaruhi seseorang dalam memilih produk ataupun merek.

2. Keluarga

Keluarga dapat didefinisikan sebagai suatu unit masyarakat yang terkecil yang perilakunya sangat mempengaruhi dan menentukan dalam pengambilan keputusan membeli. Keluarga adalah kelompok orang yang memiliki hubungan darah atau perkawinan, terdiri atas kepala keluarga dan beberapa orang yang terkumpul dan tinggal disuatu tempat dibawah satu atap dan saling ketergantungan.

3. Lingkungan Pendidikan

Lingkungan Pendidikan adalah segala sesuatu yang ada disekitar manusia, baik berupa benda mati, makhluk hidup ataupun peristiwa-peristiwa yang terjadi termasuk kondisi masyarakat terutama yang dapat memberikan pengaruh kuat terhadap individu.

Pengaruh social yaitu seberapa jauh jaringan sosial mampu mempengaruhi perilaku masyarakat melalui pesan dan sinyal dari orang lain yang memfasilitasi pembentukan nilai masyarakat yang dirasakan dari sistem teknologi. Selain itu, pengaruh soisal mempengaruhi individu melalui kedua pesan terkait harapan sosial dan juga perilaku yang diamati dari orang lain.²⁷ Menurut Schiffman dan Kanuk (2008:229) pengaruh sosial merupakan sekelompok orang yang sama-sama mempertimbangkan secara dekat terkait persamaan di dalam status atau penghargaan komunitas yang secara terus menerus bersosialisasi diantara mereka sendiri, baik secara formal dan informal.²⁸

²⁶ <http://dspace.uji.ac.id/bitstream> diakses pada tgl 17 oktober 2021 jam 14 : 15

²⁷ Steven Haryono, Rizky Karina, dan Brahmama, *Pengaruh Shopping Orientation, Social Influence, dan Sistem Terhadap Customer Attitude, Melalui Perceived Ease of Use*, Jurnal Manajemen Pemasaran Petra Vol. 3 No. 1 (2015)

²⁸ Slamet andi Priyono, Skripsi (2015), *Pengaruh Lifestyle dan Social influence Terhadap Keputusan Pembelian*, hlm.17-18

Wang dan Chou (2014) menjelaskan bahwa pengaruh sosial dibentuk oleh dua dimensi yaitu *Subjective norms* dan *visibility*.²⁹

A. *Subjective norms*

Yaitu pengaruh sosial yang berhubungan dengan persepsi konsumen terhadap sesuatu yang harus atau tidak boleh dilakukan. Menurut Tanakijal *et al* (2012) terdapat dua indikator *subjective norms* yaitu :

- a. *Behavioral belief*, yaitu pengaruh sosial yang dapat menimbulkan kepercayaan pada diri konsumen terkait bagaimana cara menyikapi suatu hal. Apabila dengan melakukan suatu hal akan memberikan dampak yang positif bagi konsumen, maka konsumen akan memiliki sikap yang *favourable*, demikian juga sebaliknya.
- b. *Normative belief*, yaitu pengaruh sosial yang dapat menimbulkan kepercayaan pada diri konsumen tentang apa yang harus atau tidak boleh dilakukan. Ketika konsumen mempercayai bahwa sebagian besar orang yang dianggapnya penting bagi dirinya menyarankan untuk melakukan suatu hal, maka konsumen akan mengikuti dan melakukan hal tersebut.

B. *Visibility*

Merupakan pengaruh sosial yang terbentuk karena sebuah keadaan atas perilaku konsumen yang dapat diamati oleh konsumen lain, yang merefleksikan bahwa keputusan konsumen dipengaruhi oleh bagaimana persepsi konsumen tersebut terhadap perilaku konsumen lain. Berdasarkan pengertian tersebut, Wang dan Chou (2014) menarik indikator dari *visibility* yaitu :

- a. Perilaku konsumen lain, dimana konsumen mendapati bahwa orang lain melakukan suatu hal yang mendorong konsumen untuk ikut juga melakukan hal yang sama.
- b. Pengaruh lingkungan, dimana konsumen mengamati bahwa lingkungan di sekitarnya banyak melakukan atau menggunakan suatu hal, sehingga konsumen juga terdorong untuk melakukan hal yang sama.

5.1.4 Keamanan

Keamanan merupakan salah satu bagian terpenting dalam sebuah sistem pembayaran. Menurut Pavlou (2014) mendefinisikan keamanan sebagai probabilitas subjektif, konsumen

²⁹ Steven Haryono, Rizky Karina, dan Brahmana, *Pengaruh*

akan percaya bahwa informasi data pribadinya akan tersimpan, terjaga dan tidak akan disalahgunakan atau dimanipulasi oleh pihak yang tidak berwenang selama penyimpanan.³⁰

Menurut Raman dan Vishwanatan (2011) variable keamanan terbagi menjadi dua, yaitu :

a. Kerahasiaan atau Privasi

Kerahasiaan sebagai hak seseorang untuk dibiarkan dan memiliki kontrol atas aliran dan pengungkapan informasi tentang dirinya sendiri. Perlindungan terhadap ancaman keamanan dan control informasi data pribadi pelanggan dalam lingkungan online.

b. Jaminan keamanan

Perlindungan terhadap privasi dan data pribadi merupakan faktor penentu akan adanya suatu kepercayaan yang merupakan hal penentu dalam transaksi digital seperti uang elektronik karena pengguna dalam jaringan tidak akan melakukan sebuah transaksi digital apabila merasa keamanan privasi dan data pribadinya terancam. Salah satu perlindungan privasi dan data pribadi tersebut berkenaan dengan bagaimana data pribadi tersebut di proses termasuk data sensitiv dari pengguna yang apabila disebarkan kepada pihak yang tidak bertanggung jawab dan berpotensi menimbulkan kerugian finansial bahkan keselamatan akan pemiliknya. Ancaman-ancaman yang timbul dari lemahnya perlindungan keamanan memiliki hubungan dengan pertumbuhan ekonomi yang dihasilkan dari transaksi menggunakan jaringan (online).³¹

5.1.5 Kemudahan

Kemudian hal yang tidak kalah penting dalam keputusan menggunakan suatu layanan adalah kemudahan penggunaan. Kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai seberapa jauh seseorang percaya bahwa ketika menggunakan suatu teknologi akan dapat terbebas dari usaha. Pada akhirnya kemudahan ini akan berdampak terhadap perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan dalam menggunakan sistem, maka akan semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi informasi (Jogiyanto,2007).³²

30 Novela Devi Permata, (Skripsi 2020), *Penagruh Subjective Norm, Kegunaan, Keamanan, dan Manfaat Terhadap Minat Penggunaan Berlanjut Elektronik Money OVO*, Hal. 22

31 Habatillah Hinati (Skrikpsi 2019), *Penagruh Sosial*, Hal. 27-29

32 Alifatul Laily Romadloniyah dan Dwi Hari Prayitno, *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Daya Guna, Persepsi Kepercayaan, dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Nasabah Dalam Menggunakan E-money Pada Bank BRI lamongan*, Jurnal Penelitian Ekonomi dan akuntansi, Vol.III no. 2, (2018), Hal.701

Menurut sari (2015) faktor kemudahan ini terkait dengan bagaimana cara menggunakannya ketika bertransaksi secara online. Ketika calon pembeli pertama kali akan menggunakan transaksi secara online biasanya akan mengalami kesulitan sehingga cenderung mengurungkan niatnya untuk melakukan transaksi karena faktor keamanan serta tidak tahu cara bertransaksi online. Disisi lain, terdapat calon pembeli yang berinisiatif untuk mencoba karena telah mendapatkan informasi cara bertransaksi online.³³

Terdapat beberapa indikator yang di berikan oleh Davis (1998:320) terkait kemudahan dalam teknologi informasi.

1. Sangat mudah untuk dipelajari
2. Pengguna dengan mudah mengerjakan apa yang diinginkan
3. Sangat mudah dalam mengoperasikan

Sun dan zhang (2011) mengidentifikasikan dimensi dari kemudahan penggunaan yaitu *ease to learn* (mudah untuk dipelajari), *ease to use* (mudah digunakan), *clear and understandable* (jelas dan mudah dimengerti), *become skilful* (menjadi trampil).³⁴

5.1.6 Minat

a. Pengertian minat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian minat yaitu kecenderungan yang tinggi terhadap sesuatu, garirah atau keinginan.³⁵ Menurut muhibbin dalam wibowo (2015) menyatakan bahwa minat adalah keinginan seseorang pada sesuatu, minat merupakan aspek kepribadian yang menggambarkan kemauan seseorang dalam melakukan tindakan. Kotler dan Keller (2012) mengemukakan bahwa minat adalah dorongan yang muncul, kemudian tertarik untuk mencoba, akhirnya ingin membeli dan memilikinya.³⁶

Minat digambarkan sebagai situasi seseorang sebelum melakukan tindakan yang dapat dijadikan dasar untuk memprediksi perilaku atau tindakan tersebut, dapat dikatakan bahwa minat merupakan pernyataan mental dari diri pengguna yang

33 Kartika Ayuningtiyas dan Hendra Gunawan, *Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan, dan Kualitas Informasi Terhadap Keputusan Pembelian Daring Di Aplikasi Bukalapak Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Batam*, Journal of Applied Business Administration Vol. 2 No.1 (2018), hal.155

34 Ashif Syifa'ul Qulub, (Skripsi 2019), *Pengaruh Persepsi*, hal.40

35 www.kbbi.web.id

36 Hendra Prasetya dan Scenda Erka Putra, *Pengaruh persepsi Kemudahan, Manfaat, dan Resiko Pada Minat Menggunakan E-Money Di Surabaya*, Jurnal Dinamika Ekonomi dan Bisnis Vol. 17 No.2 (2020), hal.154

merefleksikan rencana penggunaan sejumlah produk dengan merek tertentu. Terdapat indikator-indikator yang dapat mengidentifikasi minat pengguna diantaranya yaitu :

1. Minat *Transaksional*, adalah kecenderungan seseorang dalam menggunakan produk.
2. Minat *refensional*, merupakan kecenderungan seseorang dalam mereferensikan produk kepada orang lain
3. Minat *preferensial*, yaitu minat yang menggambarkan perilaku seseorang yang memiliki *preferensi* utama pada produk tersebut. *Preferensi* ini hanya dapat diganti jika terjadi sesuatu pada produk *preferensinya*.
4. Minat *eksploratif*, merupakan minat yang menggambarkan perilaku seseorang untuk selalu mencari informasi terhadap produk yang diminatinya dan mencari informasi yang mendukung sifat positif dari produk tersebut.³⁷

b. Faktor yang mempengaruhi minat

Menurut Hasibuan (2008:205), faktor-faktor yang mempengaruhi minat seseorang adalah :

1. Perbedaan pekerjaan, artinya dengan adanya perbedaan pekerjaan seseorang memperkirakan minat tingkat pekerjaan yang ingin dicapainya, aktifitas yang dilakukan, penggunaan waktu senggangnya dan lain-lain
2. Perbedaan social ekonomi, artinya seseorang yang mempunyai social ekonomi yang tinggi akan mudah mencapai apa yang diinginkannya dari pada yang mempunyai social ekonomi rendah.
3. Perbedaan *hobby* atau keagamaan, artinya bagaimana seseorang menggunakan waktu senggangnya
4. Perbedaan jenis kelamin, artinya minat wanita akan berbeda dengan minat pria misalnya dalam pola belanja.
5. Perbedaan usia, artinya usia anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua akan berbeda minatnya pada suatu barang, aktifitas, benda dan seseorang.³⁸

37 Meliza awalina, (Skripsi 2019) *Pengaruh*, hal.22

38 Linda Saputri, (Skripsi 2018), *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan persepsi Resika Terhadap Minat Masyarakat Menggunakan Fasilitas Elektronik Banking Bank Syariah Dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Intervening*, hal.34

5.2 Penelitian Terdahulu

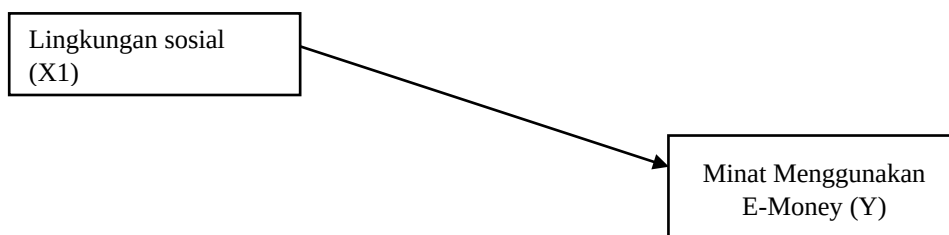
Penelitian yang dilakukan oleh Hibatillah Hinati (2019) dengan judul Pengaruh Social, Kemudahan, Kepercayaan, dan keamanan Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Syariah Dimasyarakat DKI Jakarta, menunjukkan bahwa variabel sosial tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik syariah. Sementara itu pada penelitian yang dilakukan oleh Nur Diana (2018) dengan judul Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money Indonesia menunjukkan bahwa Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap minat menggunakan Elektronik money.

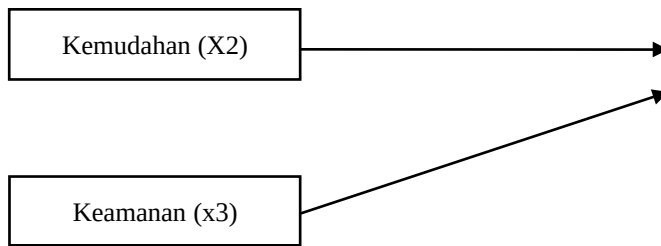
Penelitian Meliza Awalina (2019) tentang Persepsi Kemanfaatan, Kemudahan dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Server dikalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Islam, menunjukkan bahwa variabel kemudahan tidak berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik berbasis server. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan Nurul Faizah (2020) dengan judul Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Pengetahuan Konsumen dan Efektivitas Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Teknologi, menunjukkan bahwasanya variabel kemudahan penggunaan mempengaruhi minat dalam menggunakan finansial teknologi.

Penelitian yang dilakukan oleh Novera Delfi Permata (2020) yang berjudul pengaruh *Subjective Norm*, Kegunaan, Keamanan dan Manfaat Terhadap Minat Penggunaan Berlanjut *Electronic Money OVO* (Study pada mahasiswa Surakarta) menunjukkan variabel keamanan tidak memiliki pengaruh terhadap penggunaan berlanjut *electronic money*. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Latifah Robaniyah dan Heny Kurnianingsih (2021) terkait Pengaruh Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi OVO, memperoleh hasil bahwa Variabel Keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi E-money Ovo.

5.3 Kerangka Berfikir

Berdasarkan teori yang telah di jelaskan di atas maka dapat digambarkan model pnelitianya sebagai berikut





5.4 Hipotesis Penelitian

1. Pengaruh Lingkungan Sosial terhadap minat menggunakan E-money

Menurut Schiffman dan Kanuk (2008:229) pengaruh sosial merupakan sekelompok orang yang sama-sama mempertimbangkan secara dekat persamaan di dalam status atau penghargaan komunitas yang secara terus menerus bersosialisasi di antara mereka sendiri, baik secara formal dan informal

H1 : Diduga terdapat pengaruh signifikan antara variabel lingkungan sosial (X1) terhadap minat menggunakan E-money (Y)

2. Pengaruh kemudahan terhadap minat menggunakan E-money

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Faizah (2020) tentang persepsi kemudahan penggunaan, pengetahuan konsumen, dan efektivitas terhadap minat bertransaksi menggunakan finansial teknologi, menunjukkan bahwasanya variabel kemudahan penggunaan mempengaruhi minat dalam menggunakan finansial teknologi.

H2 : Diduga terdapat pengaruh signifikan antara variabel kemudahan (X2) terhadap minat menggunakan E-money (Y)

3. Diduga terdapat pengaruh signifikan antara variabel keamanan terhadap minat menggunakan E-money

Menurut Pavlou (2014) mendefinisikan keamanan sebagai probabilitas subjektif, konsumen akan percaya bahwa informasi data pribadinya akan tersimpan, terjaga dan tidak akan disalahgunakan atau dimanipulasi oleh pihak yang tidak berwenang selama penyimpanan

H3 : Diduga terdapat pengaruh signifikan antara variabel keamanan (X3) terhadap minat menggunakan E-money (Y).

6BAB III

METODE PENELITIAN

6.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan survei. Karena informasi yang terdapat dalam penelitian ini dikumpulkan dengan mengambil sampel dari satu populasi, dan alat pengumpulan data menggunakan kuesioner.

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan. Penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampelnya dilakukan dengan cara random, pengumpulan data digunakan instrumen penelitian. Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif merupakan proses pemecahan masalah secara sistematis dengan menggambarkan suatu penelitian sesuai dengan kenyataan tanda adanya subjektifitas.³⁹

6.2 Populasi dan Sampel

6.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:148). Sedangkan Populasi menurut wijaya (2013:27), adalah sebagian seluruh kumpulan (orang, kejadian, produk) yang digunakan untuk membuat beberapa kesimpulan, populasi bisa disebut totalitas subjek penelitian⁴⁰. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Uin Walisongo Semarang angkatan 2017, 2018, dan 2019 dengan jumlah populasi 12.060.⁴¹

6.2.2 Sampel

Menurut Sugiono (2016:149), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini menggunakan teknik *non probability*

39 Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta 2014)

40 Linda Saputri, *Pengaruh*, hlm. 64-65

41 Laporan Rektor Uin Walisongo 2018 dan 2019

sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Lebih spesifik penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugioyono, 2016:155).⁴² Pertimbangannya yaitu hanya Mahasiswa pengguna uang elektronik ShopeePay yang ada di uin walisono angkatan 2017, 2018, 2019 yang bias mejadi sampel responden dalam penelitian ini.

Penentuan jumlah sampel pada penelitian ini berdasarkan rumus Slovin yaitu :

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

Keterangan

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = batas kesalahan yang diinginkan (10%)

Jika tingkat kesalahan yang diinginkan (e) adalah 10% N = 12.060 maka jumlah sampel yang diteliti adalah :

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

$$n = \frac{12.060}{1 + 12.060 \times (0,10)^2}$$

$$n = \frac{12.060}{1 + 12.060 \times 0,01}$$

$$n = \frac{12.060}{121,6}$$

$$n = 99,177631578947 \text{ dibulatkan menjadi } 100$$

Dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 100 orang

42 Linda Saputri, *Pengaruh...*, hlm. 66

6.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung yang dilakukan melalui penyebaran kuisisioner. Dalam penelitian ini jenis kuisisioner yang digunakan adalah kuisisioner tertutup. kuisisioner tertutup merupakan kuisisioner yang telah disediakan jawaban yang bias dipilih oleh objek penelitian. Para responden diminta memberikan pendapat terkait pernyataan yang dibuat oleh peneliti. Peneliti menggunakan skala Likert 1-5. Contoh Skala Likert adalah :

1. Sangat Setuju (SS) = 5
2. Setuju (S) = 4
3. Netral (N) = 3
4. Tidak Setuju (TS) = 2
5. Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Sebelum melakukan penyebaran kuisisioner, kuisisioner dilakukan uji kualitas data terlebih dahulu yaitu berupa uji validitas dan uji reliabilitas. Kemudian jika sudah terkumpul maka dilakukan analisis data dengan aplikasi SPSS versi 23 melalui metode analisis linier berganda.

6.4 Variabel Penelitian

Penelitian ini terkait dengan pengaruh sosial, keamanan, dan kemudahan terhadap minat menggunakan e-money. Dalam penelitian ini terdapat variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen merupakan variabel yang menjelaskan atau mempengaruhi variabel yang lain sedangkan variabel dependen adalah variabel yang dijelaskan atau dipengaruhi oleh Variabel independen.⁴³ Dalam penelitian ini variabel independen adalah Pengaruh sosial (X_1), Keamanan (X_2), Kemudahan (X_3) dan dependen adalah Minat menggunakan e-money (Y).

Tabel 3. Variabel Penelitian

No	Variabel	Definisi	Indikator	Skala Pengaruh
1.	Lingkungan	lingkungan sosial adalah	1. Perilaku	Skala

⁴³ Lie Liana, *Pengaruh MRA Dengan Spss Untuk Menguji Pengaruh Variabel Moderating Terhadap Hubungan Antara Variabel Independen dan Dependen*, Jurnal Teknologi Informasi XIV, No. 2 (2009), 90-97, hlm 91

	Sosial (X ₁)	<p>semua orang atau manusia lain yang mempengaruhi kita.</p> <p>Meneurut Schiffman dan kanuk (2008:229) pengaruh sosial merupakan sekelompok orang yang sama-sama mempertimbangkan secara dekat persamaan di dalam status atau penghargaan komunitas yang secara terus menerus bersosialisasi diantara mereka sendiri, baik secara formal dan informal.</p>	<p>lingkungan</p> <p>2. Gaya hidup</p> <p>3. Anggota keluarga</p>	<p>likert atau Data Interval</p>
2.	Kemudahan (X ₂)	<p>Kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan terbebas dari usaha (Jogiyanto, 2007).</p>	<p>1. Jelas dan mudah dimengerti</p> <p>2. Tidak dibutuhkan banyak usaha</p> <p>3. Sistem mudah digunakan</p> <p>4. Mudah mengoperasikan</p>	<p>Skala likert atau Data Interval</p>
3.	Keamanan (X ₃)	<p>Menurut Pavlon (2014) mendefinisikan keamanan sebagai probabilitas subjektif konsumen akan percaya bahwa informasi data pribadinya akan tersimpan, terjaga, dan tidak akan</p>	<p>1. Jaminan keamanan</p> <p>2. Kerahasiaan data.</p>	<p>Skala likert atau Data Interval.</p>

		disalahgunakan atau dimanipulasi oleh pihak yang tidak berwenang selama penyimpanan.		
4.	Minat menggunakan e-money (Y)	Menurut muhibbin dalam wibowo (2015) menyatakan bahwa minat adalah keinginan seseorang pada sesuatu, minat merupakan aspek kepribadian yang menggambarkan kemauan seseorang dalam melakukan tindakan.	1. Ketertarikan dalam menggunakan 2. Minat transaksional 3. Kecenderungan seseorang dalam membeli produk 4. Minat penggunaan jangka panjang	Skala Likert atau Data Interval

6.5 Metode Analisis Data

6.5.1 Deskripsi Data

Penyusunan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menggunakan pendekatan analisis regresi berganda untuk mengkaji variabel Variabel (X) yaitu pengaruh sosial, pengaruh kemudahan, dan pengaruh keamanan terhadap variabel dependen (Y) yaitu minat menggunakan e-money.

6.5.2 Uji Kualitas Data

A. Uji Validitas

Validitas menurut Gronlund (2009:70) adalah suatu ketepatan interpretasi yang dihasilkan dari penelitian. Sedangkan menurut Azwar Gronlund (2009:70) Validitas adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur suatu kecermatan dan ketepatan dalam melakukan fungsinya.⁴⁴ Validitas digunakan untuk menguji sejauh mana

⁴⁴ Zaenal Arifin, *Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian*, Jurnal THEOREMS (The Original Research Of Mathematics) Vol. 2 No.1 (2017), hlm. 30

pengukuran yang tepat atau yang diharapkan peneliti dalam mengukur apa yang diukur.⁴⁵ Dari pernyataan tersebut pengujian validitas digunakan untuk menguji apakah setiap pernyataan pernyataan yang ada dalam kuisisioner peneliti valid atau tidak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik pearson correlation. Dalam teknik pearson correlation dapat dilihat melalui angka pada kolom. Corrected item-Total Correlation atau r_{hitung} dari setiap pernyataan-pernyataan kuisisioner. Setelah mengetahui nilai r_{hitung} maka dibandingkan dengan nilai table. Setiap pertanyaan kuisisioner dikatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} .

B. Uji Reliabilitas

Menurut Azwar (2003) reliabilitas adalah karakter utama dalam melakukan pengukuran yang baik. Sedangkan menurut Arifin (1991) suatu tes dapat dikatakan reliabel apabila selalu memberikan hasil yang sama apabila diujikan atau diteskan pada kelompok yang sama dan waktu yang sama dan pada kesempatan yang berbeda.⁴⁶

Reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuisisioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuisisioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.⁴⁷ Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat hasil dari *Cranbach Alpha Coefficient* apabila lebih dari atau sama dengan 0,6 maka dapat dikatakan bahwa instrument tersebut dapat dinyatakan reliabel atau memiliki korelasi yang tinggi.⁴⁸

6.5.3 Uji Asumsi Klasik

A. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah nilai residual beregresi ganda atau tidak. Dalam uji normalitas hal yang dijadikan dasar pengambilan yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka tidak berdistribusi normal. Penulis dalam melakukan pengujian normalitas menggunakan grafik P. Plot of Regression dan melihat tabel One sample Kolmogorov-

45 Febrianawati Yusup, *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*, Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol 7 No. 1 (2018) hal. 22

46 Zulkifli Matondang, *Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian*, Jurnal Tabularasa Vol. 6 No. 1 (2009), hal 93

47 Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9*, (Semarang : Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Diponegoro, 2018) hlm. 45

48 Zaenal Arifin, *Kriteria*, hal 31

semirnov Test. Dalam hal ini peneliti memperhatikan adanya penyebaran data yang berupa titik titik pada sumbu diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Normalitas data juga bisa dilihat dengan menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Dan pada table One sample Kolmogorov-Smirnov Test bisa dikatakan normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05.⁴⁹

B. Heteroskedastisitas

Uji klasik heteroskedastisitas memiliki tujuan yaitu untuk menentukan apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan kepengamatan lain. Apabila varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas. Sedangkan apabila terjadi varians yang berbeda maka disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Untuk mendeteksi adanya heteroskedastisitas adalah dengan melihat pada Gambar Scatterplot yaitu antara nilai prediksi terikat (dependen) yaitu ZPRED dengan residualnya SRESID. Ada atau tidaknya heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan melihat ada tidaknya pola tertentu pada grafik scatterplot antara SRESID dan ZPRED dimana sumbu y (sumbu yang diprediksi) dan sumbu x (residual).⁵⁰ Hal yang dijadikan dasar pengambilan keputusan yaitu :

1. Jika terjadi heteroskedastisitas maka akan membentuk pola tertentu seperti titik-titik yang membentuk pola bergelombang, dimana berbentuk melebar dan kemudian menyempit.
2. Jika tidak terjadi heteroskedastisitas maka pola tidak jelas seperti titik-titik yang diatas dan dibawah angkat.⁵¹

C. Multikolinearitas

Tujuan dari multikolinearitas adalah untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya kolerasi yang tinggi antar variabel independen. Apabila dalam variabel independen terjadi multikolinearitas maka koefisien regresi variabel independen tidak dapat ditentukan dan nilai dari setandar eror menjadi tak terhingga. Apabila antar variabel independen tinggi dalam multikolinearitas, maka koefisien variabel tidak

49 Nining Sulistyowati, Skripsi (2021), *Analisis Pengaruh Conflict Of Interest Dan Independensi Terhadap Kinerja Auditor Di Kantor Akuntansi Publik Di Semarang*, hlm 37

50 Imam Ghozali, *Aplikasi..*, hal 138

51 Nining Sulistyowati, *Analisis..*, hal 38

ditentukan dan nilai standard error tinggi maka nilai koefisien regresi tidak dapat diestimasi dengan tepat.⁵² Nilai cutoff yang digunakan untuk mengetahui adanya multikolinearitas yaitu dengan melihat nilai Tolerance <0,10 atau sama dengan nilai VIF >10.⁵³

6.6 Analisis Regresi

Dalam persamaan regresi digambarkan hubungan antara variabel yang mempengaruhi (variabel independen) dan variabel yang dipengaruhi (variabel dependen). Selain menunjukkan hubungan antara variabel independen dan variabel dependent analisis regresi juga digunakan untuk menunjukkan arah hubungan variabel independen dan variabel dependen.⁵⁴

Penulis menggunakan analisis regresi linier berganda untuk mengetahui hubungan antara tiga variabel bebas (X1, X2, dan X3) terhadap variabel terkait (Y). Rumusnya sebagai berikut :

$$Y = \alpha_0 + \alpha_1 X_1 + \alpha_2 X_2 + \alpha_3 X_3 + e$$

Keterangan :

Y = Minat menggunakan e-Money

α_0 = Konstanta

X1 = Pengaruh Lingkungan Sosial

X2 = Pengaruh Kemudahan

X3 = Pengaruh Keamanan

e = Error term

6.7 Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan tentang karakteristik (sifat) suatu populasi. Untuk membuktikan hipotesis dibutuhkan data sampel. Kemudian data sampel yang telah terkumpul diolah untuk dapat mengetahui apakah sampel tersebut diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis bertujuan untuk menguji apakah ada hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Dalam probabilitas. Signifikansi terhadap pengujian

⁵² *Ibid*,38

⁵³ Imam Ghozali, *Analisis..*, hal 108

⁵⁴ Nining Sulistyowati, *Analisis..*, hal 38

ANOVA yaitu sebesar 0,05. Dan apabila probabilitas signifikansi $\leq 0,05$ maka hipotesis diterima. Dan apabila $\geq 0,05$ maka hipotesis ditolak.⁵⁵ Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Uji R^2 (Uji Koefisien Determinasi) digunakan untuk mengetahui besarnya variasi antara nilai variabel dependen yang bisa dijelaskan oleh semua variabel independen. Angka ini juga digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh dalam persen semua variabel independen secara bersama-sama terhadap nilai variabel dependen.
2. Uji F (Uji Simultan) digunakan untuk mengetahui apakah seluruh variabel independen mempunyai pengaruh bersamaan pada variabel dependen.
3. Uji t digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

⁵⁵ *Ibid*, hal 39

⁵⁶ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis*

7BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

7.1 Deskripsi Objek Penelitian

7.1.1 Profil dan Sejarah UIN Walisongo Semarang

A. Profil

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang atau lebih dikenal dengan sebutan UIN walisongo merupakan perguruan tinggi negeri yang berada di kota Semarang Provinsi Jawa Tengah tepatnya di kecamatan Ngaliyan. Uin walisongo Semarang mempunyai delapan fakultas diantaranya ada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan, fakultas Sains dan teknologi, Fakultas Ushulludin dan Humaniora, fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Fakultas Syariah dan Hukum, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, dan Fakultas Psikologi dan Kesehatan.

Rektor Uin Walisongo saat ini adalah Bapak Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag, Jumlah mahasiswa Uin walisongo saat ini adalah 17000 dengan luas 30,42 Ha uin walisongo terbagi menjadi 3 kampus yaitu kampus 1, 2 dan 3. Fasilitas yang ada di Uin Walisongu juga tergolong lengkap dimana terdapat Perpustakaan, auditorium, asarama mahasiswa , Gedung Serba guna, Planetarium dan masih banyak fasilitas yang guna mendukung kegiatan belajar mengajar.

B. Sejarah

IAIN Walisongo resmi menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo sejak 19 Desember 2014 bersamaan dengan dua UIN yang lain yaitu UIN Palmebang dan UIN Sumut. Peresmian dan penandatanganan prasasti dilakukan oleh Presiden Joko Widodo di Istana Merdeka . UIN Walisongo secara resmi didirikan pada tanggal 6 April 1970 melalui keputusan Menteri Agama RI (KH. M. Dachlan) No. 30 dan 31 tahun 1970. Pada awal berdirinya, UIN walisongo memiliki 5 fakultas yang tersebar diberbagai kota di Jawa Tengah, Yaitu Fakultas Dakwah yang berada di Semarang, Fakultas Syariah di Bumiayu, Fakultas Syariah di Demak Fakultas Ushuluddin di Kudus dan Fakultas Tarbiyah berada di Salatiga. Namun ide dan upaya perintisannya telah dilakukan sejak 1963, melalui pendirian Fakultas-Fakultas Agama Islam di beberapa daerah tersebut yang dilakukan

secara sporadic oleh para ulama sebagai representative pemimpin agama dan para birokrat santri.

Keberadaan perguruan tinggi ini pada awalnya tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan masyarakat santri di Jawa Tengah akan terselenggaranya lembaga pendidikan tinggi yang menjadi wadah pendidikan setelah pesantren. Hal ini dikarenakan Jawa Tengah adalah daerah yang mempunyai basis pesantren yang sangat besar. Dengan demikian di satu sisi lembaga pendidikan tinggi ini harus mampu memposisikan diri sebagai lembaga pendidikan tinggi yang melakukan diseminasi keilmuan, sebagaimana layaknya perguruan tinggi.

Para pendiri UIN ini secara sadar memberi nama walisongo. Nama besar ini menjadi simbol sekaligus spirit bagi dinamika sejarah perguruan tinggi agama Islam terbesar di Jawa Tengah ini. Tentu dalam bentangan sejarahnya, UIN terlibat dalam pergulatan meneruskan tradisi dan cita-cita Islam inklusif ala walisongo, sembari melakukan inovasi agar kehadirannya dapat secara signifikan berdampak guna bagi upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan secara nyata berkhidmah untuk membangun peradaban umat manusia. Spirit inilah yang dikembangkan menuju UIN Walisongo sebagai center of excellence perguruan tinggi agama Islam di Indonesia.

C. Visi Misi UIN Walisongo Semarang

VISI

Universitas Islam Riset Terdepan Berbasis pada Kesatuan Ilmu Pengetahuan untuk Kemanusiaan dan Peradaban pada Tahun 2038

MISI

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran IPTEKS berbasis kesatuan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan lulusan professional dan berakhlak al-karimah
2. Meningkatkan kualitas penelitian untuk kepentingan Islam, Ilmu dan Masyarakat,
3. Menyelenggarakan pengabdian yang bermanfaat untuk pengembangan masyarakat,
4. Menggali, mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai kearifan local;
5. Mengembangkan kerjasama dengan berbagai lembaga dalam skala regional, nasional, dan internasional;
6. Mewujudkan tatapengelolaan kelembagaan professional berstandar internasional.

7.2 Deskripsi Data

Dalam deskripsi data ini peneliti menyajikan identitas responden yaitu mahasiswa/ mahasiswi Uin Walisongo Semarang yang menggunakan E-money ShopeePay

7.2.1 Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4. Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Lak-Laki	21	21.0	21.0	21.0
Perempuan	79	79.0	79.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Data Diolah

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui Frequency atau jumlah responden dan presentase jenis kelamin mahasiswa Uin Walisongo yang menggunakan E-money ShopeePay dapat di jabarkan sebagai berikut.

- a. Dari jenis kelamin laki-laki berjumlah 21 responden dengan presentase 21%
- b. Dari jenis kelamin perempuan berjumlah 79 responden dengan presentase 79%

Maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas pengguna E-money ShopeePay di Uin Walisongo Semarang adalah perempuan dengan frequency 79 responden dan presentase 79%.

7.2.2 Deskripsi Responden Berdasarkan Angkatan

Tabel 4. Deskripsi Responden Berdasarkan Angkatan

		Angkatan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2017	57	57.0	57.0	57.0
	2018	19	19.0	19.0	76.0
	2019	24	24.0	24.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Data Diolah

Dari tabel 4.2 dapat diketahui bahwa responden dalam penelitian ini memiliki tahun angkatan yang berbeda-beda yaitu :

- a. Angkatan tahun 2017 berjumlah 57 responden dengan presentase 57 %
- b. Angkatan tahun 2018 berjumlah 19 responden dengan presentase 19 %
- c. Angkatan tahun 2019 berjumlah 24 responden dengan presentase 24%

Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan mayoritas pengguna E-money ShopeePay di UIn Walisongo Semarang berasal dari angkatan tahun 2017 dengan jumlah 57 mahasiswa dan presentase 57%.

7.2.3 Deskripsi Responden Berdasarkan Fakultas

Tabel 4. Deskripsi Responden Berdasarkan Fakultas

		Fakultas			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Fakultas Ilmu tarbiyah dan keguruan	13	13.0	13.0	13.0
	Fakultas sains dan teknologi	8	8.0	8.0	21.0
	Fakultas Ushuluddin dan humaniora	6	6.0	6.0	27.0
	Fakultas ekonomi dan bisnis islam	42	42.0	42.0	69.0
	Fakultas Syariah dan hokum	12	12.0	12.0	81.0
	Fakultas dakwah dan komunikasi	12	12.0	12.0	93.0
	Fakultas Ilmu sosial dan ilmu politik	6	6.0	6.0	99.0
	Fakultas Psikologi dan kesehatan	1	1.0	1.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Data Diolah

Berdasarkan statistik deskriptif responden berdasarkan fakultas pada tabel 4.3 diketahui Frequency atau jumlah responden dan presentase fakultas di UIn Walisongo Semarang, dengan demikian dapat di jabarkan sebagai berikut :

- a. Berdasarkan fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan mempunyai jumlah 13 responden dengan presentase 13%
- b. Berdasarkan fakultas sains dan teknologi mempunyai jumlah 8 responden dengan presentase 8%.
- c. Berdasarkan fakultas Ushuluddin dan humaniora mempunyai 6 responden dengan presentase 6%
- d. Berdasarkan fakultas ekonomi dan bisnis islam mempunyai 42 responden dengan presentase 42%
- e. Berdasarkan fakultas syariah dan hukum mempunyai 12 responden dengan presentase 12%
- f. Berdasarkan fakultas dakwah dan komunikasi mempunyai 12 responden dengan presentase 12%
- g. Berdasarkan fakultas ilmu sosial dan ilmu politik mempunyai 6 responden dengan presentase 6%
- h. Berdasarkan fakultas psikologi dan kesehatan mempunyai 1 responden dengan presentase 1%.

Dari penjabaran diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa mayoritas pengguna E-money ShopeePay adalah mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis islam dengan jumlah responden 42 dan presentase 42%

7.3 Hasil Penelitian

7.3.1 Uji Kualitas Data

A. Uji Validitas

Uji validitas merupakan penjelasan seberapa jauh alat ukur mampu mengukur suatu objek yang akan diukur. Pengujian validitas dilakukan dengan cara membandingkan antara nilai r hitung dengan r tabel. Dapat dikatakan valid, apabila :

- a. $r_{hitung} > r_{tabel}$ (pada taraf $\alpha = 10\%$), maka dapat dikatakan item yang ada pada kuesioner tersebut valid.
- b. $r_{hitung} < r_{tabel}$ (pada taraf $\alpha = 10\%$), maka dapat dikatakan kuesioner tersebut tidak valid.

1. Variabel lingkungan Sosial

Tabel 4. hasil Uji Validitas Variabel Lingkungan Sosial

Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
X1.1	0,740	0,195	Valid
X1.2	0,794	0,195	Valid
X1.3	0.760	0,195	Valid

Sumber : Data diolah

Berdasarkan tabel 4.5 terdapat tiga item pertanyaan dan semua Item tersebut valid. Lingkungan sosial dikatakan valid karena hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ dimana dalam penelitian ini $r_{tabel} = 0,195$, dan semua item r_{hitung} memiliki nilai yang lebih besar dari r_{tabel} . Dengan demikian semua item pertanyaan dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

2. Variabel Kemudahan

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Variabel Kemudahan

Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
X2.1	0,803	0,195	Valid
X2.2	0,797	0,195	Valid
X2.3	0,798	0,195	Valid
X2.4	0,826	0,195	Valid
X2.5	0,816	0,195	Valid
X2.6	0,715	0,195	Valid
X2.7	0,828	0,195	Valid

Sumber : Data diolah

Berdasarkan tabel 4.6 terdapat tujuh item pertanyaan dan semua item tersebut valid. Variabel kemudahan dikatakan valid karena hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ dimana dalam penelitian ini $r_{tabel} = 0,195$ dan semua r_{hitung} memiliki nilai yang lebih besar dari r_{tabel} . Dengan demikian semua item pertanyaan dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

3. Variabel keamanan

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Variabel Keamanan

Item	R hitung	R table	Keterangan
X3.1	0,627	0,195	Valid
X3.2	0,566	0,195	Valid
X3.3	0,858	0,195	Valid
X3.4	0,812	0,195	Valid

Sumber : Data diolah

Berdasarkan tabel 4.7 terdapat empat item pertanyaan dan semua item tersebut valid. Variabel keamanan dinyatakan valid karena hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ dimana dalam penelitian ini $r_{tabel} = 0,195$ dan semua r_{hitung} memiliki nilai yang lebih besar dari r_{tabel} . Dengan demikian semua item pertanyaan dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

4. Variabel Minat Menggunakan E-money

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Variabel Minat Menggunakan E-money

Item	R hitung	R table	Keterangan
Y1.1	0,283	0,195	Valid
Y1.2	0,803	0,195	Valid
Y1.3	0,769	0,195	Valid
Y1.4	0,803	0,195	Valid
Y1.5	0,777	0,195	Valid
Y1.6	0,768	0,195	Valid

Sumber : Data diolah

Berdasarkan tabel 4.8 terdapat enam item pertanyaan dan semua item tersebut valid. Variabel minat menggunakan E-money dinyatakan valid karena hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ dimana dalam penelitian ini $r_{tabel} = 0,195$ dan semua r_{hitung} memiliki nilai yang lebih besar dari r_{tabel} . Dengan demikian semua item pertanyaan dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

B. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *cronbach's alpha*. Suatu instrument penelitian dikatakan reliabel apabila memiliki *cronbach's alpha* $> 0,6$.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Nilai Alpha	Keterangan
1.	Lingkungan Sosial	0,643	Reliabel
2.	Kemudahan	0,891	Reliabel
3.	Keamanan	0,680	Reliabel
4.	Minat Menggunakan E-money	0,758	Reliabel

Dengan demikian dapat diketahui bahwa variabel lingkungan sosial (X1), Variabel kemudahan (X2), variabel keamanan (X3) dan Variabel minat menggunakan E-money (Y) pada setiap item pertanyaan sudah reliabel dan juga setiap variabel memiliki nilai reliabel yang cukup tinggi yaitu $> 0,6$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian ini dapat digunakan untuk mengukur suatu objek yang sama sehingga menghasilkan data yang konsisten.

7.3.2 Uji Asumsi Klasik

A. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji variabel independen yaitu variabel pengaruh sosial, kemudahan, dan keamanan serta variabel dependen yaitu minat menggunakan e-money dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini pengujian menggunakan statistik kolmogorof-Smirnov test dengan mengambil taraf signifikansi sebesar 5% adalah sebagai berikut :

- a. Nilai Signifikansi (sig) $> 0,05$, berdistribusi normal
- b. Nilai Signifikansi (sig) $< 0,05$, berdistribusi tidak normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

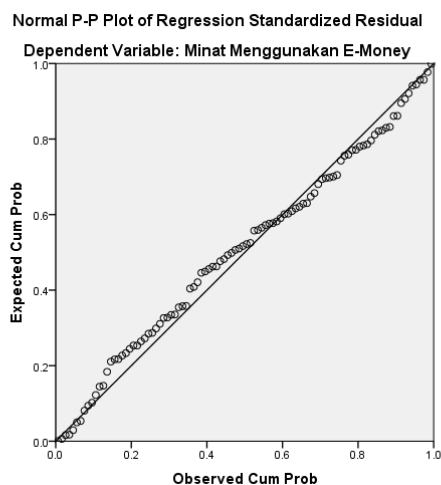
	Unstandardize d Residual
N	100

Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.97385833
Most Extreme Differences	Absolute	.067
	Positive	.054
	Negative	-.067
Test Statistic		.067
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Sumber : Data diolah

Berdasarkan hasil pengujian terhadap normalitas data pada tabel 4.10 , nilai signifikansi pada kolom Unstandardized Residual dan Asymp Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Dikatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Dapat ditarik kesimpulan bahwa data dalam penelitian ini normal karena signifikansi $0,200 > 0,05$.

Uji normalitas yang kedua yaitu menggunakan uji grafik P-Plot untuk mengetahui apakah data yang telah diuji berdistribusi normal atau tidak. Apabila data atau titik menyebar pada disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal maka data tersebut normal.



Gambar 1. 1 Grafik Normalitas

Grafik normal P-Plot di atas menunjukkan bahwa titik-titik tersebar mengikuti mengikuti garis lurus sehingga dapat disimpulkan pola distribusi dikatakan normal.

B. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas memiliki tujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Untuk mengetahui hal tersebut dapat dilihat dari nilai *Tolerance* dan *Variance inflation factor*. Untuk menunjukkan tingkat multikolinieritas adalah nilai tolerance $> 0,10$ atau sama dengan nilai VIF < 10 (Ghozali 2016, hal 103-104). Berikut merupakan hasil uji multikolieneartitas dalam penelitian ini.

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics

		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	3.661	2.617		1.399	.165		
	Lingkungan social	.274	.157	.172	1.751	.083	.558	1.792
	Kemudahan	.593	.063	.690	9.361	.000	.991	1.010
	Keamanan	-.023	.114	-.020	-.200	.842	.559	1.790

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan E-Money

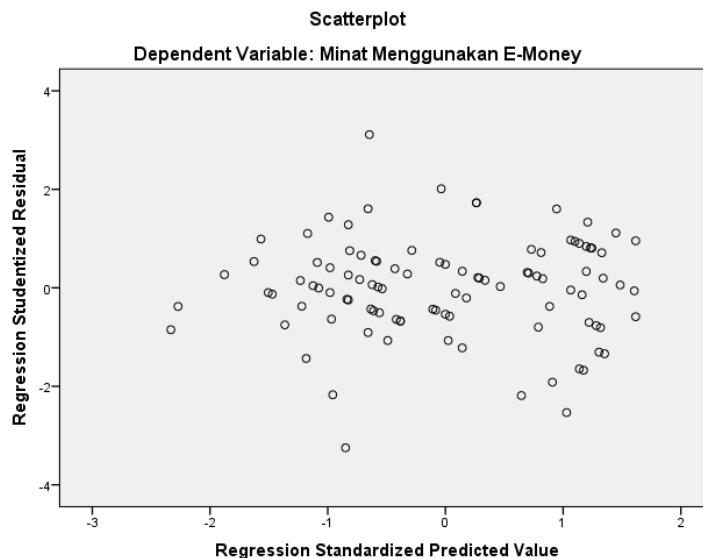
Sumber : Data diolah

Berdasarkan table 4.11 masing-masing variabel independen memiliki VIF dengan nilai < 10 yaitu variabel lingkungan sosial sebesar 1,792, variabel kemudahan sebesar 1,010, dan variabel keamanan sebesar 1,790, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terjadi multikolinearitas. Sedangkan nilai Tolerance $> 0,10$ yaitu variabel Lingkungan sosial sebesar 0,558, variabel kemudahan sebesar 0,991 dan variabel keamanan sebesar 0,559. Sehingga dapat dinyatakan model regresi linier berganda tidak terdapat multikolinearitas antara variabel dependen dengan variabel independen yang lain sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

C. Uji Heteroskedastisitas

Tujuan dari uji heteroskedastisitas adalah untuk menguji apakah di dalam regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Uji heteroskedastisitas dapat dilakukan melalui dua cara yaitu secara grafik dan secara statistik.

1. Secara Grafik



Gambar 2. Hasil Uji Heteroskedastisitas Grafik

Sumber : Data diolah

Berdasarkan gambar grafik tersebut dapat dilihat bahwa titik-titik menyebar secara acak, sehingga tidak membentuk pola tertentu yang jelas serta tersebar di atas maupun di bawah angka nol pada sumbu Y. Oleh karena itu dapat ditarik disimpulkan bahwa tidak terjadi Heteroskedastisitas pada model regresi sehingga, model regresi layak digunakan untuk memprediksi minat menggunakan E-money berdasarkan variabel bebas.

2. Statistik

Uji Heteroskedastisitas juga dapat dilakukan dengan menggunakan uji glesjer yaitu dengan tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Apabila koefisien korelasi dari masing-masing variabel bebas ada yang signifikan pada tingkat kekeliruan di atas 0,05 mengidentifikasi adanya gejala heteroskedastisitas dan sebaliknya jika nilai signifikan pada tingkat kekeliruan di atas 0,05 mengidentifikasikan tidak adanya gejala heteroskedastisitas. Di bawah ini merupakan hasil uji Glesjer.

Tabel 4. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.613	1.692		.362	.718
	Lingkungan sosial	-.158	.101	-.209	-1.564	.121
	Kemudahan	.053	.041	.130	1.301	.196
	Keamanan	.075	.074	.135	1.012	.314

a. Dependent Variable: ABS_Res1

Sumber : Data diolah

Berdasarkan table diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada variabel lingkungan sosial (X1) sebesar 0,121 kemudian variabel kemudahan (X2) sebesar 0,196, dan variabel keamanan 0,314. Karena tingkat signifikansi > 0,05, maka dapat disimpulkan model regresi tidak terjadi Heteroskedastisitas atau disebut homoskedastisitas.

7.3.3 Uji Hipotesis

A. Uji Regresi

Uji regresi dalam penelitian ini menjelaskan pengaruh antara satu variabel terikat (minat menggunakan E-money) dengan beberapa variabel bebas (lingkungan social,

kemudahan, dan keamanan). Persamaan garis regresi merupakan hubungan antara dua variabel atau lebih, yaitu antara variabel terkait dengan variabel bebas.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.661	2.617		1.399	.165
	Lingkungan sosial	.274	.157	.172	1.751	.083
	Kemudahan	.593	.063	.690	9.361	.000
	Keamanan	-.023	.114	-.020	-.200	.842

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan E-Money

Berdasarkan hasil analisis regresi di atas diperoleh hasil sebagai berikut :

$$Y = 3,661 + 0,274 X_1 + 0,591 X_2 - 0,023 X_3 + e$$

Berdasarkan hasil regresi tersebut menyatakan bahwa, nilai konstanta sebesar 3.661 berarti jika variabel X (Lingkungan sosial, Kemudahan, dan keamanan) bernilai 0, maka variabel Y (minat menggunakan E-money) akan mengalami kenaikan sebesar 3,661. Koefisien regresi variabel X1 (Lingkungan sosial) sebesar 0,274 berarti jika Lingkungan sosial mengalami kenaikan 1 poin, maka variabel Y (minat menggunakan E-

money) akan mengalami kenaikan sebesar 0,274. Koefisien regresi variabel X2 (Kemudahan) sebesar 0,593, berarti jika kemudahan mengalami kenaikan satu poin, maka variabel Y (minat menggunakan E-money) akan mengalami kenaikan 0,593. Pada variabel keamanan (X3) memiliki arah yang berlawanan dengan koefisien regresi sebesar -0,023, dimana Ketika keamanan meningkat justru minat dalam menggunakan uang elektronik menurun. Hal tersebut dikarenakan pengguna uang elektronik beranggapan keamanan pada uang elektronik dapat menyulitkan Ketika pengguna mengalami problem pada akun E-money. Contohnya saat pengguna lupa dengan PIN dan nomer handphone sudah tidak aktif maka tidak dapat menerima otorisasi kode dari pihak uang elektronik. Selain itu otorisasi menggunakan nomor handphone juga diperlukan untuk menerima dana dari E-Commerce yang telah di batalkan untuk kemudian dimasukkan ke dalam nomor rekening. Sehingga keamanan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap naik turunnya minat menggunakan uang elektronik.

B. Uji R² (Koefisien Determinan)

Koefisien determinan adalah sebuah model yang digunakan untuk menguji seberapa besar kemampuan variabel independen—

den (bebas) dalam menjelaskan variabel perubahan variabel dependen (terikat). Nilai koefisien determinan menggunakan R Adjusted R Square.

Hal tersebut dikarenakan Adjusted R² dinilai lebih mempresentasikan nilai pengaruh yang sebenarnya sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji R (Koefisien Determinan)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.695 ^a	.483	.467	2.00446

a. Predictors: (Constant), Keamanan, Kemudahan,
Pengaruh social

Sumber : Data diolah

Dari table 4.14 diketahui bahwa adjusted R Square sebesar 0,467 atau 46,7 % yang berarti hubungan antara variabel independen dan variabel dependen sebesar 46,7 %. Hubungan ini akan sempurna (100%) atau mendekati jika ada variabel independen lain yang dimasukkan kedalam model. Dengan kata lain pengaruh sosial, kemudahan, dan keamanan memberi pengaruh bersama sekitar 46,7 terhadap minat menggunakan E-money, sedangkan sisanya 53,3 % di pengaruhi oleh Variabel lain. Nilai adjusted R Square dapat naik atau turun apabila satu variabel ditambahkan kedalam model.

C. Uji F (Uji Simultan)

Tujuan dari Uji F dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah seluruh variabel independen memiliki pengaruh yang sama terhadap variabel dependen. Pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan antara F_{hitung} dengan F_{tabel} sesuai dengan tingkat signifikansi yang digunakan, signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini sebesar 5%

Hipotesis yang di ujikan pada Uji F, adalah :

Ho : Pengaruh Lingkungan Sosial, pengaruh kemudahan, dan pengaruh keamanan secara bersama-sama (simultan) tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan E-Money

Ha : Pengaruh Lingkungan Sosial, Pengaruh Kemudahan, dan Pengaruh Keamanan secara bersama-sama (simultan) berpengaruh terhadap minat menggunakan E-money

Tabel 4. Hasil Uji F (Uji Simultan)

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
<hr/>					

1	Regression	359.924	3	119.975	29.860	.000 ^b
	Residual	385.716	96	4.018		
	Total	745.640	99			

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan E-Money

b. Predictors: (Constant), Keamanan, Kemudahan, Lingkungan sosial

Sumber : Data diolah

Dari table 4.15 dapat diketahui nilai F_{hitung} sebesar 29,860 disisi lain nilai dari F_{tabel} sebesar 2,70. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dapat dikatakan model yang dibuat sudah tepat, dari hasil analisis regresi juga diketahui bahwa p-value (0,000) < α (0,05), sehingga hasil keputusan yang didapat yaitu H_0 ditolak. Hal ini dapat di Tarik kesimpulan bahwa semua variabel independen secara bersama-sama dan signifikan mempengaruhi variabel dependen.

D. Uji t (Uji Parsial)

Uji t atau uji parsial digunakan untuk melihat signifikansi dari pengaruh variabel bebas (Independen) secara individual dan menerangkan variabel terkait (dependen). Yang bisa digunakan untuk menjelaskan hasil uji tersebut yang selanjutnya akan digunakan untuk menganalisis variabel tersebut. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah variabel Lingkungan social, kemudahan, dan keamanan berpengaruh positif terhadap minat dalam menggunakan E-money. Secara individual dilakukan dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada tingkat signifikan $\alpha = 5\%$ yang berarti pengaruh social, kemudahan, dan keamanan berpengaruh terhadap minat dalam menggunakan E-money. Di bawah ini merupakan hasil uji t dari penelitian

Tabel 4. Hasil Uji T (Uji Parsial)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.661	2.617		1.399	.165
	Lingkungan sosial	.274	.157	.172	1.751	.083
	Kemudahan	.593	.063	.690	9.361	.000
	Keamanan	-.023	.114	-.020	-.200	.842

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan E-Money

Sumber : Data diolah

1. Nilai t_{hitung} dari Lingkungan sosial adalah sebesar 1,751 sedangkan nilai t_{tabel} adalah 1,984 nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi $0,083 > \alpha (0,05)$ maka H_0 diterima. Hal tersebut dapat diartikan bahwa variabel Lingkungan sosial (X1) tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel Minat dalam menggunakan E-money (Y).
2. Nilai t_{hitung} dari kemudahan adalah sebesar 9.361 sedangkan nilai t_{tabel} adalah 1,984 nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi $0,000 < \alpha (0,05)$ maka dapat dikatakan H_a diterima. Hal tersebut dapat diartikan bahwa variabel kemudahan (X2) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Minat menggunakan E-money (Y).

3. Nilai t_{hitung} dari keamanan adalah -0,200 sedangkan nilai $t_{tabel} = 1,984$ nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi $0,082 > \alpha (0,05)$ maka H_0 diterima. Hal tersebut dapat diartikan bahwa variabel keamanan (X3) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Minat menggunakan E-money (Y).

7.4 Pembahasan

Dalam penelitian ini membahas tentang pengaruh Sosial, kemudahan, dan keamanan terhadap minat mahasiswa Uin walisono Semarang dalam menggunakan E-money.

7.4.1 Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Minat Menggunakan E-money

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan secara persial antara variabel Lingkungan sosial terhadap minat menggunakan *E-money* yang dibuktikan dengan uji statistik t. di mana variabel sosial memiliki nilai t_{hitung} sebesar 1,751 sedangkan nilai t table dalam penelitian ini adalah 1,984. Maka dari itu dapat diketahui bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$. dan nilai signifikansi $0,083 > 0,05$. Pengaruh lingkungan sosial ditemukan menjadi penting, pada awal fase penggunaan ketika pengguna hanya memiliki sedikit pengalaman. Hal tersebut dapat dijelaskan oleh sampel pada penelitian ini yang sebagian besar ada konsumen yang memiliki pengalaman dalam menggunakan *e-money*. Selain itu, responden dalam penelitian ini merupakan mahasiswa yang memiliki umur diatas 18 tahun (dewasa) sehingga akan lebih menggunakan opini atau pendapat pribadi daripada rekomendasi teman dan keluarga. Apabila sistem *e-money* itu sendiri berguna dalam kehidupannya maka tidak perlu orang lain dalam menentukan apakah harus menggunakannya atau tidak. Dapat diartikan bahwa responden dalam penelitian ini sudah bijaksana, semua keputusan dalam menggunakan atau tidak menggunakan didasarkan pada pertimbangannya sendiri.

Hal ini bertentangan dengan *theory of planned behavior* yang ada, yang menyatakan bahwa *norma subyektive* dapat mempengaruhi minat seseorang. *norma subyektive* merefleksikan bagaimana perilaku *customer* dipengaruhi oleh beberapa orang penting yang menjadi rujukan bagi customer tersebut. Seperti keluarga, teman atau para kolega (Adzen dan Fishbein). Semakin individu menerima dorongan dari internal yang cenderung tinggi terhadap kegiatan transaksi berbasis online, maka akan semakin memperbesar niatnya dalam melakukan transaksi online.

Hasil dalam penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Hbatillah Hinati (2019) yang meneliti terkait pengaruh sosial, kemudahan, kepercayaan, dan keamanan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada masyarakat DKI Jakarta dimana pengaruh sosial tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan uang elektronik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji Statistik t nilai koefisien sebesar 0,083 dan nilai signifikansi sebesar 0,199. Hal ini dapat diartikan apabila pengaruh sosial semakin tinggi maka tidak akan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik pada masyarakat DKI Jakarta.

7.4.2 Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan E-money

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan secara persial antara variabel kemudahan terhadap minat mahasiswa Uin Walisongo Semarang menggunakan E-money. Dengan hasil uji statistik t pada Variabel kemudahan menjadi bukti, dimana t_{hitung} mendapat nilai 9,361 sedangkan nilai t_{tabel} dalam penelitian ini 1.984. maka dari itu dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dari hasil penelitian diatas dapat diketahui bahwa pengaruh kemudahan mempengaruhi minat mahasiswa Uin walisongo dalam menggunakan E-money ShopeePay. Faktor kemudahan sangat mendukung minat mahasiswa Uin Walisongo Semarang dalam menggunakan *E-money*. Berdasarkan hasil analisis dari kuesioner yang peneliti dapatkan yaitu sistem *e-money* ShopeePay sangat mudah untuk digunakan dan dipahami, *e-money* shopeepay memudahkan dalam melakukan berbagai transaksi sehari-hari, *e-money* shopeePay dalam menyediakan pengisian saldo sangat mudah ditemui dan juga *e-money* shopeePay praktis dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Hal tersebut dapat menjadikan faktor ketertarikan mahasiswa Uin Walisongo Semarang dalam minat menggunakan *e-money*.

Hasil tersebut menguatkan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Faizah (2020) yang meneliti tentang pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, pengetahuan konsumen, dan efektifitas terhadap minat bertransaksi menggunakan finansial teknologi, dimana variabel kemudahan berpengaruh positif terhadap minat bertransaksi menggunakan finansial teknologi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji t nilai koefisien sebesar 0,502 dan nilai signifikansi 0,000, hal ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi kemudahan dalam bertransaksi menggunakan *Financial teknologi* maka akan semakin tinggi minat masyarakat dalam menggunkanya.

7.4.3 Pengaruh Keamanan Terhadap Minat Menggunakan E-Money

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan secara persial antara variabel keamanan terhadap minat mahasiswa Uin Walisongo Semarang dalam menggunakan *E-money*. Dengan hasil uji statistik t pada variabel keamanan menjadi bukti dimana t_{hitung} mendapat nilai $-0,200$ sedangkan nilai t_{tabel} dalam penelitian ini adalah $1,984$. maka dari itu dapat diketahui bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai sigifikasi $0,842 > 0,05$. Hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa keamanan tekonoligi tidak mempengaruhi mahasisa Uin Walisongo semarang tehadap minat dalam menggunakan e-mone, sehingga dapat diindifikasikan bahwa konsumen *e-money* di Uin walisongo khususnya mahasiswa tidak berminat menggunakan *e-money* karena merasa kurang atau tidak yaqin pada perlindungan keamanan *e-money*. Tingkat kehawtiran keamanan pengguna dianggap tinggi karena penggunaan *e-money* merupakan transaksi keuangan dimana pengguna sensitif dalam hal tersebut. Pengguna akan merasa tidak aman apabila harus mengirimkan informasi pribadinya kepada *provider e-money* seperti misalnya nomor handphone, nama, ataupun e-mail lebih lagi karena Indonesia sebagai negara berkembang maka konsumen Indonesia lebih berhati-hati dalam menggunakan teknologi baru seperti *e-money* karena sebelumnya konsumen Indonesia sudah terbiasa bertransaksi secara offline atau cash. Ketika konsumen bertransaksi menggunakan cash segala bentuk resiko ditanggung oleh konsumen itu sendiri berbeda halnya jika menggunakan *e-money*. Penggunaan *e-money* membentuk hubungan antara konsumen dengan proveider *e-money* dimana provider menyimpan uang (digital) dari konsumen. Kurang yaqinnya tingkat keamanan pada teknologi *e-money* dapat menimbulkan kekhawatiran terhadap uang yang telah tersimpan pada *e-money*. Apabila produk *e-money* yang digunakan adalah jenis *card based* atau *e-money* dalam bentuk kartu, maka apabila kartu tersebut hilang otomatis saldo yang ada dalam kartu tersebut juga akan hilang apalagi jika pengguna tidak menggunakan pin atau password. Apalagi sekarang ini kejahatan *cybercrime* kerap terjadi dengan memanfaatkan kelemahan pelanggan dan mengambil celah sehingga pelaku secara illegal dapat mengambil informasi dan data pribadi pelanggan dan menggunakannya untuk keuntungannya sendiri. Hal-hal tersebutlah yang menjadi faktor penyebab keamanan teknologi mempengaruhi minat menggunakan e-money.

Maka dari itu, pemerintah dan juga perusahaan penerbit e-money harus memperketat mekanisme sistem keamanan dan juga menanggulangi modus-modus penipuan yang

berkaitan dengan e-money. sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat dalam menggunakannya.

Hasil tersebut menguatkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Novera Delfi Permata (2020) yang meneliti terkait pengaruh subjective norm, kegunaan, keamanan dan manfaat terhadap minat penggunaan berlanjut electronic money ovo dimana variabel keamanan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan berlanjut electronic money ovo, hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji t nilai koefisien sebesar 0,176 dan nilai signifikansi 0,131. Hal ini dapat diartikan bahwa apabila keamanan semakin tinggi maka tidak akan berpengaruh terhadap minat menggunakan berlanjut e-money ovo.

8BAB V

PENUTUP

8.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang “Pengaruh Lingkungan Sosial, Kemudahan, dan keamanan Terhadap Minat Menggunakan E-money” maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Variabel lingkungan sosial tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan E-Money. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai signifikansi uji t $0,083 > 0,05$ dan nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} yaitu $1,751 < 1,984$ dan memiliki nilai pengaruh sebesar $0,274$ terhadap minat menggunakan E-money. Artinya Semakin Tinggi Pengaruh Lingkungan Sosial maka tidak akan berpengaruh kepada minat menggunakan E-money.
2. Variabel kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan E-money. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi uji t $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $9,361 > 1,984$ dan memiliki nilai pengaruh sebesar $0,593$ terhadap minat menggunakan E-money. Artinya semakin tinggi kemudahan dari E-money maka akan semakin banyak yang menggunakannya.
3. Variabel keamanan tidak berpengaruh positif terhadap minat menggunakan E-money. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi uji t $0,842 > 0,05$ dan nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} yaitu $-0,200 < 1,984$ dan memiliki nilai pengaruh sebesar $0,023$ terhadap minat menggunakan E-money. Artinya semakin tinggi keamanan maka tidak akan berpengaruh kepada minat menggunakan E-money.

8.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih banyak memiliki keterbatasan, adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan referensi, karena penelitian ini dilakukan pada saat pandemi, dimana sumber referensi seperti perpustakaan di tutup akibatnya dalam mendapatkan buku referensi sangatlah sulit. Sehingga referensi yang digunakan dalam penelitian ini hanya mengandalkan jurnal.

2. Keterbatasan dalam instrumen penelitian, karena instrumen dalam penelitian ini hanya menggunakan kuesioner sehingga masih belum mampu untuk menjelaskan secara detail dan mendalam terhadap variabel yang diteliti. Akan lebih baik apabila peneliti melakukan *dept interview*.
3. Keterbatasan waktu, dimana waktu untuk melakukan penelitian sangat terbatas sehingga dalam mengerjakan skripsi kurang maksimal.
4. Keterbatasan variabel penelitian, karena dalam penelitian ini variabel yang digunakan sudah banyak diteliti sehingga tidak melahirkan faktor lain yang dapat mempengaruhi minat dalam menggunakan uang elektronik.

8.3 **Saran**

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Sehingga sangat membutuhkan banyak masukan agar penelitian yang akan datang jauh lebih baik. Berdasarkan kesimpulan yang sudah di jelaskan diatas peneliti akan memberikan beberapa saran yaitu :

1. Bagi sektor perbankan dan non perbankan
 - a. Dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa variabel pengaruh sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan E-money. Sehingga diharapkan lembaga perbankan atau non perbankan dapat memberikan edukasi kepada masyarakat terkait E-money melalui promosi, iklan dan juga Sosialisasi dengan tujuan agar pengetahuan masyarakat terkait uang elektronik akan bertambah.
 - b. Dengan adanya penelitian ini diketahui bahwa variable kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan E-money , oleh sebab itu pihak perbankan dan non perbankan lebih memperhatikan indikator kemudahan. Sehingga masyarakat dapat merasakan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan dengan menggunakan media tersebut.
 - c. Diketahui bahwa variabel keamanan dalam penelitian ini tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan E-money. Oleh karena itu diharapkan kepada lembaga perbankan ataupun non perbankan agar memperhatikan tingkat keamanan dalam sistem sehingga masyarakat akan lebih merasa aman dalam menggunakan sistem ataupun aplikasi uang elektronik.

2. Bagi penelitian yang akan datang

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dan penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah variabel yang dapat mempengaruhi minat menggunakan E-money serta dapat menambah metode penelitian sehingga mendapatkan hasil yang objektif dan mendalam seperti wawancara ataupun interview.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam Choiril, 'E-money (Uang Elektronik) Dalam Perspektif Hukum Syariah', *Jurnal Qawanin*, 2.1, 2018
- Andi Priyono Slamet, Pengaruh Lifestyle dan Social influence Terhadap Keputusan Pembelian, *Skripsi 2015*
- Arifin Zaenal, 'Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian', *Jurnal THEOREMS (The Original Research Of Mathematics) 2. 1, 2017*
- Asra S.Sy., M.Ag, 'Dampak Perubahan Jenis Dan Fungsi Uang Bagi Perekonomian Menurut Perspektif Ekonomi Islam', *Jurnal EBIS 5.1, 2020*
- Awalina, Meliza, 'Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Kemudahan dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Server di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Islam', *Skripsi 2019*
- Ayuningtiyas Kartika dan Hendra Gunawan, 'Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan, dan Kualitas Informasi Terhadap Keputusan Pembelian Daring Di Aplikasi Bukalapak Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Batam', *Journal of Applied Business Administration*, 2.1 2018
- Devi Permata Novela, 'Pengaruh Subjective Norm, Kegunaan, Keamanan, dan Manfaat Terhadap Minat Penggunaan Berlanjut Elektronik Money OVO', *Skripsi 2020*
- Dian Astuti, Tri, 'Pengaruh Persepsi dan Pengetahuan Produk Terhadap Minat Penggunaan E-money Dalam Perspektif Ekonomi Islam', *Skripsi, 2018*
- Fatwa Dewan Syariah Nasional MUI No. 19/DSN-MUI/IV/2001, *Tentang Al-Qardh*
- Fatwa DSN MUI No. 28/DSN-MUI/III/2002 *Tentang Jual Beli Mata Uang Asing Al-Sharf*,
- Fatwa DSN MUI Nomor 09/DSN-MUI/IV/2000, *Tentang Pembiayaan Ijarah*
- Ghozali Ghozali, 'Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9', *Semarang : Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Diponegoro, 2018*
- Haryono Steven, Rizky Karina, dan Brahmana, 'Pengaruh Shopping Orientation, Social Influence, dan Sistem Terhadap Customer Attitude, Melalui Perceived Ease of Use', *Jurnal Manajemen Pemasaran Petra*, 3.1, 2015
- Hendarsyah Decky, 'Penggunaan Uang Elektronik dan Uang Virtual Sebagai Pengganti Uang Tunai di Indonesia', *Jurnal Iqtishaduna*, 5.1, 2016.
- Hinati, Habatillah, 'Pengaruh Social, Kemudahan, Kepercayaan, dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Syariah di Masyarakat DKI Jakarta', *Skripsi, 2019*
- Juliana, 'Uang Dalam Pandangan Islam', *Jurnal Ekonomi dan Keuangan Syariah 1.2, 2017.*

- Kajian Bersama Uang Elektronik Ditinjau Dari Prinsip-Prinsip Syariah* (Jakarta: Bank Indonesia dan Dewan Syariah Nasional), 2016
- Laily Romadloniyah Alifatul dan Dwi Hari Prayitno,'Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan,Persepsi Daya Guna, Persepsi Kepercayaan, dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Nasabah Dalam Menggunakan E-money Pada Bank BRI lamongan', *Jurnal Penelitian Ekonomi dan akuntansi*,3.2, 2018.
- Laporan Rektor Uin Walisongo 2018 dan 2019
- Liana Lie,'Pengaruh MRA Dengan Spss Untuk Menguji Pengaruh Variabel Moderating Terhadap Hubungan Antara Variabel Independen dan Dependen', *Jurnal Teknologi Informasi* 14. 2, 2009.
- Majid Toyyibi Abdul,'Implementation Of Electronic Money In Developing Payment Transactions Through Islamic Economic Perspective', *AL-ARBAH Journal of Islamic Finance and Banking* 1.1, 2019.
- Matondang Zulkifli,'Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian,, Jurnal Tabularasa 6. 1, 2009
- Mutiara fajar Bagus, Lutfiani, dan Titik Miranti. 'Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Ovo Pada Pelanggan Grab Mahasiswa IAIN Surakarta Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam', *Jurnal Academica* 3.1, 2019
- Peraturan Bank Indonesia No.20/6/PBI/2018, tentang jenis uang elektronik
- Peraturan Bank Indonesia nomor 16/8/PBI/2014, tentang Uang Elektronik, pasal 1 ayat 3
- Peraturan Bank Indonesia, Nomor 6/46/PBI/2005, 'Tentang Akad Penghimpunan dan Penyaluran Dana Bagi Bank Yang Melaksanakan Kegiatan Usaha Berdasarkan Prinsip Syariah'
- Prasetya Hendra dan Scenda Erka Putra,'Pengaruh persepsi Kemudahan, Manfaat, dan Resiko Pada Minat Menggunakan E-Money Di Surabaya', *Jurnal Dinamika Ekonomi dan Bisnis* 17. 2 2020
- Qulub Ashif Syifa'ul,'Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Pengguna, Persepsi Resiko Terhadap Minat Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-money', *Skripsi*,2019
- Rizky Wady Abdulfattah M dan Rachmat Rizky Kurniawan, 'Uang Elektronik Dalam Perspektif Islam', *Jurnal ekonomi dan Perbankan Syariah*, 6.1, 2018
- Saputri Linda,'Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan persepsi ResikaTerhadap Minat Masyarakat Menggunakan Fasilitas Elektronik Banking Bank Syariah Dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Intervening', *Skripsi*, 2018,
- Sholikhah, Fitri, 'Pengaruh Persepsi Manfaat, Daya Tarik Iklan, dan Sikap Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-money BSM (studi pada masyarakat Kota Surakarta)', *Skripsi*,2018.

- Sugiono, 'Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)',
Bandung, Alfabeta 2014
- Sulistyowati Nining, 'Analisis Pengaruh Conflict Of Interest Dan Independensi Terhadap Kinerja Auditor Di Kantor Akuntansi Publik Di Semarang', *Skripsi, 2021*
- Yusuf Febrianawati, 'Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif', *Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7. 1 2018*

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian



Assalamualiakum Wr. Wb

Responden yang terhormat saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pathul Maarip

Nim : 1705036041

Jurusan : S1 Perbankan Syariah

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam Uin Walisongo Semarang

Hendak melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Lingkungan Sosial, Kemudahan, Dan keamanan Terhadap Minat Menggunakan E-Money**” Guna menyelesaikan tugas akhir S1. Untuk itu saya memohon bantuan saudara/saudari agar bersedia mengisi kuesioner ini secara jujur dan benar, mengingat data yang saya kumpulkan ini sangat berarti pengaruhnya terhadap hasil penelitian ini. Data yang diambil akan dijaga kerahasiaanya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Atas kesediaanya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Hormat Saya

Pathul Maarip

KUESIONER

PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL, KEAMANAN, DAN KEMUDAHAN TERHADAPA MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY

(Studi kasus pada mahasiswa pengguna ShopeePay di Uin Walisongo Semarang)

I. Data Responden

Petunjuk :

Pilihlah salah satu jawaban pada setiap pertanyaan berikut ini dengan memberikan tanda silang (X)

1. Nama Responden :

2. NIM :

3. Jenis Kelamin : Laki-Laki Perempuan

4. Angkatan : 2017 2018 2019

5. Fakultas :

FDK FUHUM

FSH FITK

FEBI FISIP

FST FPK

6. Apakah saudara/i pengguna ShopeePay ? Ya Tidak

II. Pernyataan Kuesioner

Petunjuk :

Pilihlah salah satu jawaban yang menurut saudara/i paling tepat dengan memberi tanda check list (√) atau tanda Silang (X) pada pilihan jawaban yang telah disediakan sesuai kenyataan pada kotak pilihan yang tersedia.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

N : Netral

Lingkungan Sosial X1

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	Saya berminat menggunakan ShopeePay karena dukungan dari teman-teman atau rekan-rekan saya					
2.	Saya berminat menggunakan ShopeePay karena di lingkungan saya sudah menjadi gaya hidup					
3.	Saya berminat menggunakan ShopeePay karena dianjurkan oleh keluarga saya					

Pengaruh Kemudahan X2

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	Saya berminat menggunakan ShopeePay karena fitur Layanannya sangat mudah dan dapat dimengerti					
2.	Saya berminat menggunakan ShopeePay karena pengoperasiannya sangat simpel					
3.	Saya berminat menggunakan ShopeePay karena dapat digunakan dimana saja dan kapan saja (<i>Fleksibel</i>)					
4.	Saya berminat menggunakan ShopeePay karena pengoperasiannya mudah dan tidak membutuhkan banyak usaha					
5.	Saya berminat menggunakan ShopeePay karena cara penggunaannya sangat mudah di pelajari					
6.	Saya berminat menggunakan ShopeePay karena Pengisian saldonya mudah dijangkau dan ditemukan					

7.	Menggunakan ShopeePay membuat saya lebih mudah dalam melakukan kegiatan transaksi sehari-hari					
----	---	--	--	--	--	--

Keamanan X3

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	Saya berminat menggunakan ShopeePay karena memiliki pengendalian cukup baik untuk melindungi data pribadi dan keuangan saya					
2.	Saya berminat menggunakan ShopeePay karena memberikan jaminan keamanan saldo saya					
3.	Saya berminat menggunakan ShopeePay karena kerahasiaan data pribadi saya terjamin dalam bertransaksi					
4.	Saya berminat menggunakan ShopeePay berdasarkan pertimbangan tingkat kerahasiaannya					

Minat Y

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1.	Dengan berbagai manfaat dari ShopeePay saya tertarik untuk menggunakannya					
2.	Dengan berbagai kemudahan ShopeePay saya berniat menggunakannya					
3.	Saya tertarik menggunakan					

	ShopeePay karena lebih mudah dalam bertransaksi					
4.	ShopeePay dapat diperoleh dengan mudah					
5.	Karena tingkat keamanan dalam menggunakan ShopeePay saya bersedia dalam menggunakannya					
6.	ShopeePay dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dalam sistem pembayaran					

Lampiran 2. Data Kuesioner

Responden	Lingkungan Sosial (X1)			Total X1	Kemudahan (X2)							Total X2	
	X1.1	X1.2	X1.3		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7		
1.	5	5	5	15	5	5	5	5	5	5	5	5	35
2.	4	3	3	10	5	5	5	5	5	2	5	5	32
3.	4	4	4	12	4	5	5	5	5	4	4	4	32
4.	4	5	5	14	3	4	4	3	4	3	4	4	25
5.	5	5	5	15	4	4	4	3	3	3	4	4	25
6.	4	4	4	12	4	4	4	4	4	4	4	4	28
7.	4	4	4	12	4	4	4	4	4	4	4	4	28
8.	4	4	3	11	5	4	4	4	4	4	4	4	29
9.	5	5	5	15	4	4	4	4	4	4	4	4	28
10.	4	4	4	12	5	5	5	5	5	5	5	5	35
11.	4	5	3	12	5	5	5	5	5	5	5	5	35
12.	5	5	5	15	5	5	5	5	5	4	5	5	34
13.	5	4	3	12	5	5	5	5	5	5	5	5	35
14.	4	5	5	14	4	4	4	4	4	4	4	5	29
15.	4	5	3	12	4	4	4	4	4	4	4	4	28
16.	3	3	4	10	5	5	5	5	5	5	5	5	35
17.	5	5	4	14	4	4	4	4	4	4	4	4	28
18.	3	4	3	10	4	4	5	4	4	4	4	4	29
19.	4	4	4	12	5	4	4	4	4	4	4	4	29
20.	4	4	4	12	5	5	5	5	5	5	2	5	32
21.	5	5	5	15	4	4	5	4	4	4	4	4	29
22.	4	4	4	12	5	5	4	4	4	4	4	4	30
23.	5	3	4	12	5	5	5	5	5	5	5	5	35
24.	5	4	4	13	5	5	5	5	4	5	5	5	34
25.	4	5	4	13	5	5	5	5	5	5	5	5	35
26.	4	5	5	14	5	5	5	5	5	5	5	5	35
27.	5	4	3	12	3	4	5	4	4	5	4	4	29
28.	4	3	4	11	5	5	5	5	5	5	5	5	35
29.	5	5	4	14	5	5	5	5	4	4	4	5	33
30.	3	3	3	9	5	5	5	4	5	4	4	5	33
31.	4	5	2	11	4	4	5	4	4	4	4	4	29
32.	4	3	3	10	4	4	4	4	4	4	4	4	28
33.	5	5	5	15	5	5	5	5	5	5	5	5	35
34.	4	4	3	11	5	4	5	4	4	5	5	5	32
35.	5	5	5	15	4	4	4	4	4	4	4	4	28
36.	3	4	4	11	5	5	5	5	5	5	5	5	35
37.	3	4	4	11	4	3	5	5	5	4	4	4	30

38.	4	5	4	13	4	4	4	4	4	4	4	28
39.	3	4	3	10	4	4	4	4	4	4	4	28
40.	4	3	4	11	5	5	5	5	5	5	5	35
41.	4	4	4	12	4	5	4	4	5	5	4	31
42.	5	5	5	15	4	5	5	5	5	3	4	31
43.	4	3	4	11	4	4	4	4	4	4	4	28
44.	3	3	4	10	5	5	5	4	4	4	5	32
45.	4	5	3	12	4	5	5	5	5	5	5	34
46.	5	5	5	15	5	5	5	5	5	5	5	35
47.	5	5	5	15	5	5	5	4	5	5	5	34
48.	4	5	4	13	4	4	5	5	5	5	5	33
49.	4	4	3	11	4	4	4	4	4	4	4	28
50.	4	3	3	10	4	4	5	5	5	5	4	32
51.	5	5	4	14	4	4	5	4	4	4	4	29
52.	3	5	5	13	4	4	4	4	4	4	4	28
53.	4	5	3	12	5	5	5	5	5	5	5	35
54.	3	4	4	11	5	5	5	5	5	5	4	34
55.	3	5	4	12	3	3	4	5	4	3	3	25
56.	5	4	4	13	5	5	5	5	5	5	5	35
57.	5	5	5	15	4	4	4	4	4	4	4	28
58.	4	5	5	14	5	4	5	4	4	4	4	30
59.	4	5	5	14	5	4	5	5	5	5	5	34
60.	5	5	3	13	5	5	5	5	5	4	4	33
61.	4	4	4	12	4	5	4	5	4	4	4	30
62.	4	4	4	12	4	5	5	5	5	4	4	32
63.	3	4	3	10	4	5	4	5	4	5	5	32
64.	2	4	3	9	5	5	5	5	5	5	5	35
65.	4	3	3	10	4	5	5	5	5	5	5	34
66.	4	4	4	12	4	4	5	4	4	4	4	29
67.	4	3	4	11	5	5	5	5	4	5	4	33
68.	4	3	2	9	5	5	5	5	5	5	3	33
69.	5	5	3	13	5	5	5	5	5	5	5	35
70.	4	4	4	12	4	4	5	4	5	5	5	32
71.	4	4	4	12	5	5	5	5	5	5	5	35
72.	4	4	4	12	5	5	5	5	5	5	5	35
73.	4	5	5	14	5	5	5	5	5	5	4	34
74.	3	4	4	11	4	4	4	4	4	4	4	28
75.	5	4	4	13	5	5	5	5	5	4	4	33
76.	3	3	4	10	4	4	4	4	4	4	3	27
77.	5	5	5	15	4	4	5	4	5	4	4	30
78.	4	5	5	14	5	5	5	5	5	5	5	35
79.	3	4	5	12	4	3	4	4	5	5	4	29

80.	2	4	3	9	5	5	5	5	5	5	5	35
81.	5	4	4	13	4	4	4	4	4	4	4	28
82.	3	4	5	12	5	5	4	5	4	4	4	31
83.	4	4	4	12	5	4	4	4	4	4	4	29
84.	2	3	4	9	3	3	4	4	4	4	3	25
85.	5	5	4	14	4	4	4	4	4	4	3	27
86.	5	4	4	13	4	4	4	3	4	4	3	26
87.	4	4	4	12	4	5	4	4	4	4	4	29
88.	4	4	4	12	5	5	5	5	5	5	4	34
89.	4	4	5	13	5	5	5	5	5	5	5	35
90.	5	4	5	14	4	4	4	4	4	4	4	28
91.	4	4	4	12	4	4	5	5	4	4	4	30
92.	5	4	4	13	4	4	4	4	4	4	4	28
93.	3	3	3	9	4	4	4	4	4	4	4	28
94.	5	5	5	15	4	4	4	4	4	4	4	28
95.	4	5	5	14	5	5	5	5	5	4	5	34
96.	5	5	5	15	4	4	5	4	4	4	3	28
97.	4	5	4	13	4	5	4	4	4	3	3	27
98.	4	5	5	14	4	4	5	4	4	4	5	30
99.	4	5	4	13	4	4	4	4	4	3	4	27
100.	4	5	5	14	3	3	3	3	4	4	3	23

Responde n	Keamanan (X3)				Total X3	Minat Menggunakan E-Mony (Y)						Total Y
	X3. 1	X3. 2	X3. 3	X3. 4		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	
1.	5	3	5	5	18	4	5	5	5	5	4	28
2.	3	3	3	3	12	3	5	4	4	3	4	23
3.	4	3	4	3	14	4	5	5	4	4	4	26
4.	4	4	4	4	16	5	4	4	4	3	3	23
5.	5	3	5	5	18	5	4	4	3	3	3	22
6.	4	4	4	4	16	4	4	4	5	3	4	24
7.	4	4	4	4	16	4	4	4	4	3	4	23
8.	4	4	4	4	16	4	4	5	4	4	4	25
9.	5	4	5	5	19	5	4	4	4	4	4	25
10.	5	5	4	5	19	3	5	5	5	5	4	27
11.	4	3	4	1	12	4	5	5	5	5	5	29
12.	5	4	5	5	19	5	4	4	5	4	4	26
13.	3	4	4	4	15	5	5	5	5	5	5	30
14.	5	4	5	5	19	4	4	4	4	4	3	23
15.	4	3	5	5	17	4	5	5	4	4	4	26
16.	3	4	3	3	13	5	5	5	5	5	5	30
17.	4	4	5	5	18	5	4	4	4	4	4	25
18.	4	4	4	4	16	4	3	3	3	3	3	19
19.	4	3	3	3	13	4	4	4	4	4	3	23
20.	4	4	4	4	16	4	5	5	5	5	5	29
21.	5	5	5	5	20	4	4	5	5	4	4	26
22.	5	4	4	5	18	4	4	5	3	4	3	23
23.	5	2	3	3	13	4	5	5	5	5	5	29
24.	5	3	4	4	16	5	3	3	4	3	4	22
25.	4	5	5	5	19	5	4	4	4	4	4	25
26.	5	4	5	5	19	5	5	5	5	5	5	30
27.	4	4	3	3	14	5	5	5	5	5	5	30
28.	4	2	3	3	12	4	5	5	5	5	5	29
29.	5	4	5	5	19	4	4	5	5	4	5	27
30.	3	4	3	3	13	3	4	5	4	4	5	25
31.	5	3	5	4	17	3	4	5	5	4	5	26
32.	4	2	3	3	12	3	4	4	4	3	4	22
33.	5	2	5	5	17	5	5	5	5	3	4	27
34.	4	2	4	4	14	3	4	5	4	5	5	26
35.	5	4	5	4	18	4	4	4	4	4	4	24
36.	4	3	4	4	15	4	5	5	5	5	5	29
37.	4	3	4	4	15	3	4	4	4	4	3	22
38.	4	4	4	4	16	3	4	4	4	4	4	23
39.	4	3	3	3	13	4	4	4	4	3	4	23

40.	4	2	4	5	15	4	5	5	5	4	4	27
41.	4	3	4	5	16	4	5	5	4	4	4	26
42.	5	5	5	5	20	5	5	4	4	4	4	26
43.	5	3	4	4	16	3	4	4	4	4	4	23
44.	5	3	3	3	14	5	4	4	4	4	3	24
45.	4	3	3	4	14	3	4	4	4	4	4	23
46.	5	3	4	5	17	5	5	5	5	5	5	30
47.	5	1	5	5	16	4	5	5	5	4	3	26
48.	5	4	3	3	15	4	5	5	5	4	5	28
49.	5	3	3	1	12	3	4	4	4	4	4	23
50.	3	1	3	4	11	3	4	5	4	4	4	24
51.	5	5	5	5	20	5	4	4	4	4	4	25
52.	4	3	4	4	15	3	4	4	4	4	4	23
53.	4	3	3	4	14	3	5	5	5	4	4	26
54.	3	3	3	3	12	4	4	4	5	4	4	25
55.	4	4	3	2	13	4	4	4	4	3	3	22
56.	4	4	4	4	16	4	5	5	5	4	5	28
57.	5	5	5	5	20	5	4	4	4	4	4	25
58.	5	4	5	5	19	4	4	5	4	4	3	24
59.	5	4	5	5	19	4	5	5	5	5	5	29
60.	5	3	5	5	18	3	5	5	5	4	5	27
61.	3	3	4	3	13	5	4	4	4	4	4	25
62.	4	4	3	4	15	3	5	5	5	5	3	26
63.	3	4	3	4	14	4	5	4	5	4	4	26
64.	4	3	4	4	15	3	5	5	5	4	5	27
65.	4	2	3	3	12	3	4	4	4	3	4	22
66.	4	4	2	2	12	4	4	4	4	4	4	24
67.	3	2	4	4	13	5	5	5	4	4	3	26
68.	3	4	5	4	16	3	5	5	4	3	3	23
69.	5	4	3	3	15	2	5	5	5	3	5	25
70.	4	4	4	4	16	4	5	5	5	5	5	29
71.	5	4	4	3	16	3	5	5	5	5	5	28
72.	4	4	4	4	16	4	5	5	5	5	5	29
73.	5	4	5	5	19	2	5	5	5	3	4	24
74.	4	3	3	3	13	4	4	4	4	4	4	24
75.	4	4	4	5	17	3	5	5	5	4	5	27
76.	4	4	4	3	15	4	4	4	4	4	4	24
77.	5	2	4	4	15	4	4	4	4	4	5	25
78.	4	3	4	5	16	3	5	5	5	5	5	28
79.	4	3	4	4	15	5	4	4	5	5	4	27
80.	4	4	2	2	12	4	5	5	5	4	5	28
81.	4	4	4	5	17	2	3	3	3	3	3	17

82.	4	3	4	4	15	5	5	5	5	4	5	29
83.	4	4	4	3	15	3	3	3	5	4	4	22
84.	4	4	4	3	15	4	3	3	3	3	3	19
85.	4	3	3	3	13	3	4	4	4	3	4	22
86.	4	4	5	4	17	4	4	4	4	3	3	22
87.	3	3	2	3	11	5	4	3	4	4	3	23
88.	4	4	4	4	16	4	5	5	5	3	4	26
89.	5	4	4	4	17	4	5	5	5	5	5	29
90.	5	4	5	5	19	4	4	4	4	4	4	24
91.	5	5	4	4	18	3	4	5	4	4	3	23
92.	5	2	4	4	15	4	4	4	4	4	4	24
93.	3	3	3	3	12	4	4	3	4	3	3	21
94.	5	2	4	4	15	4	4	4	4	4	4	24
95.	4	3	4	5	16	3	5	4	4	4	4	24
96.	4	3	5	5	17	5	4	3	4	3	4	23
97.	5	4	5	5	19	4	3	4	3	3	3	20
98.	5	4	4	4	17	4	4	4	4	4	4	24
99.	4	5	4	5	18	5	4	4	4	4	4	25
100.	4	5	5	4	18	5	3	3	4	3	2	20

Lampiran 3. Hasil Uji Validitas

Hasil pengujian validitas variabel Lingkungan sosial (X1)

		Correlations			
		X1.1	X1.2	X1.3	Pengaruh sosial
X1.1	Pearson Correlation	1	.404**	.288**	.740**
	Sig. (2-tailed)		.000	.004	.000
	N	100	100	100	100
X1.2	Pearson Correlation	.404**	1	.441**	.794**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100
X1.3	Pearson Correlation	.288**	.441**	1	.760**
	Sig. (2-tailed)	.004	.000		.000
	N	100	100	100	100

Lingkungan sosial	Pearson Correlation	.740**	.794**	.760**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Kemudahan	Pearson Correlation	.803**	.797**	.798**	.826**	.816**	.715**	.728**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 5. Uji Validitas

Hasil pengujian validitas variabel (X3)

Correlations

		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	Keamanan
X3.1	Pearson Correlation	1	.130	.466**	.355**	.627**
	Sig. (2-tailed)		.196	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X3.2	Pearson Correlation	.130	1	.256*	.177	.566**
	Sig. (2-tailed)	.196		.010	.079	.000
	N	100	100	100	100	100

	N	100	100	100	100	100
X3.3	Pearson Correlation	.466**	.256*	1	.737**	.858**
	Sig. (2-tailed)	.000	.010		.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X3.4	Pearson Correlation	.355**	.177	.737**	1	.812**
	Sig. (2-tailed)	.000	.079	.000		.000
	N	100	100	100	100	100
Keamanan	Pearson Correlation	.627**	.566**	.858**	.812**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Y.4	Pearson Correlation	-.032	.680**	.600**	1	.531**	.642**	.803**
	Sig. (2-tailed)	.755	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
Y.5	Pearson Correlation	.109	.494**	.535**	.531**	1	.554**	.777**
	Sig. (2-tailed)	.279	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
Y.6	Pearson Correlation	-.079	.538**	.542**	.642**	.554**	1	.768**
	Sig. (2-tailed)	.434	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
Minat Menggunakan an E-Money	Pearson Correlation	.238*	.803**	.769**	.803**	.777**	.768**	1
	Sig. (2-tailed)	.017	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Pathul Maarip

Tempat, tanggal lahir : Pemalang, 21 Agustus 1998

Alamat : Desa Badak, Dusun Krajan Rt.01 Rw.03, Kec. Belik, Kab. Pemalang

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Agama : Islam

No. Hp : 083809782093

E-mail : Pathulmaarip1998@gmail.com

Jenjang Pendidikan :

1. SD N 01 Badak Kec. Belik Kab.Pemalang
2. MTs Rifai'yah Kesesi Kab. Pekalongan
3. SMK Dinamika Arjawinangun Kab. Cirebon

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pemalang, 4 September 2021

Penulis

Pathul Maarip
NIM : 1705036041

