

**PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, LITERASI KEUANGAN, DAN  
LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP MINAT BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN**

***E-MONEY* BERBASIS SERVER**

*(Studi Kasus Produk Gopay pada Masyarakat Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak)*

**SKRIPSI**

Disusun Guna Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata S.1 Dalam ilmu perbankan Syariah



**Disusun Oleh :**

**Siti Shoimatul Isrina**

**Nim 1905036067**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

**SEMARANG**

**2023**

# PENGESAHAN



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

JL. Prof. Dr. H. Hamka Kampus 3 Ngaliyan Semarang 50185. Telp./Fax. : (024) 7608454  
Website : www.febi.walisongo.ac.id, Email : febi@walisongo.ac.id

## PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :

Nama : Siti Shoimatul Isrina

NIM : 1905036067

Jurusan : S1 Perbankan Syariah

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Judul : **PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, LITERASI KEUANGAN DAN LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP MINAT BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN E-MONEY BERBASIS SERVER (Studi Kasus Produk Gopay pada Masyarakat Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak)**

Telah di ujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang dan dinyatakan LULUS dengan predikat cumlaude pada tanggal : **24 Maret 2023**.

Dan dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 tahun akademik 2022/2023

Semarang, 24 Maret 2023

### DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang,

**Dr. H. Wahab, M.M.**  
NIP. 196909082000031001

Penguji Utama I,

**Naili Sa'adah, S.E., M.Si.**  
NIP. 198803312019032012

Pembimbing I,

**Dr. H. Muhamad Saifullah, M.Ag.**  
NIP. 1970032119960310003

Sekretaris Sidang,

**Ana Zahrotun Nihayah, S.E., M.A.**  
NIP. 198907082019032018

Penguji II,

**Singgih Muheramtohad, M.E.I**  
NIP. 198210312015031003

Pembimbing II,

**Ana Zahrotun Nihayah, S.E., M.A.**  
NIP. 198907082019032018



## PERSETUJUAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA RI  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**  
**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jl. Prof. Dr. Hamka (kampus III) Ngaliyan Telp/Fax (024) 7601291, 7624691, Semarang, Kode Pos 50185

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 4 (Empat) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi

Siti Shoimatul Isrina

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

UIN Walisongo Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah saya meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini kami kirim naskah Skripsi saudara :

**Nama** : Siti Shoimatul Isrina

**NIM** : 1905036067

**Jurusan** : S1 Perbankan Syariah

**Judul Skripsi** : **PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, LITERASI KEUANGAN, DAN LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP MINAT BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN E-MONEY BERBASIS SERVER (STUDI KASUS PRODUK GOPAY PADA MASYARAKAT DESA GAJI KABUPATEN DEMAK)**

Dengan ini kami mohon kiranya skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan. Demikian harap menjadi maklum.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Semarang, 28 Februari 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. H. Muhamad Saifullah, M.Ag.**  
**NIP. NIP.1970032119960310003**

**Ana Zahrotun Nihayah, S.E., M.A.**  
**NIP. 198907082019032018**

## **MOTTO**

رَضِيَ الرَّبُّ فِي رَضَى الْوَالِدِ

“Ridha Allah terletak di dalam ridha orang tua”

“The pleasure of Allah lies in the pleasure of parents.”

(H.R Tirmidzi)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk

1. Kedua Orang tua dan keluarga saya, bapak Ahmad Khoeron dan ibu Siti Aspiah serta keluarga yang selalu mensupport saya dan selalu mendoakan saya tiada henti.
2. Kedua pembimbing saya, bapak Dr. H. Muhamad Saifullah, M.Ag. dan ibu Ana Zahrotun Nihayah, S.E., M.A. yang telah meluangkan waktu, membimbing dan memberikan arahan dalam proses penulisan skripsi ini.
3. Wali dosen bapak H. Ade Yusuf Mujaddid, M. Ag. Yang telah memberikan arahan selama perkuliahan.
4. Teman-teman saya, Adhes, Manggar dan Meyra yang selalu membantu dan memberikan semangat selama perkuliahan.
5. Semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyusun skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

## **DEKLARASI**

Dengan kejujuran dan tanggung jawab, saya Siti Shoimatul Isrina menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini tidak berisi materi yang pernah ditulis orang lain melainkan karya saya sendiri. Demikian juga pendapat atau karya orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk atau dikutip berdasarkan referensi yang dijadikan bahan rujukan.

Demak, 28 Februari 2023

Deklarator

Siti Shoimatul Isrina

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Literasi Keuangan dan Lingkungan Sosial terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan E-money Berbasis Server (Studi Kasus Produk Gopay Pada Masyarakat Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak)”. Penyusunan skripsi ini guna untuk melengkapi salah satu syarat guna menyelesaikan program pendidikan S1 Jurusan Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan. Namun, saya menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan skripsi ini tidak lain berkat bantuan, dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai berbagai pihak. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Imam Taufiq M.Ag. selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Dr. H. Muhamad Saifullah, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ekonomi Bisnis Islam UIN Walisongo Semarang dan selaku pembimbing 1 penyusunan Skripsi.
3. H. Ade Yusuf Mujaddid M. Ag selaku Wali Dosen penulis.
4. Heny Yuningrum, S.E., M.SI. selaku Kajar S1 Perbankan syariah UIN Walisongo Semarang .
5. Ana Zahrotun Nihayah, S.E., M.A.. Selaku pembimbing II penyusunan Skripsi.
6. Segenap Dosen pengajar jurusan S1 Perbankan Syariah serta Staf Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Walisongo Semarang yang telah mencurahkan ilmu selama masa perkuliahan.
7. Semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyusun skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.
8. Orang tua, teman-teman yang turut membantu, membimbing serta memberikan semangat sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan memperoleh balasan dan keberkahan dari Allah SWT. Penyusunan Skripsi ini disusun dengan sebaik-baiknya. Namun, dalam pembuatan Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu saya mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak. Harapan saya semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca

Demak, 28 Februari 2023  
Penulis

Siti Shoimatul Isrina

## ABSTRAK

E-money merupakan alternatif pembayaran non tunai yang selama ini belum mendapat akses sistem perbankan. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pengaruh kemudahan penggunaan, literasi keuangan dan lingkungan sosial terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money* berbasis server.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer di peroleh dari hasil wawancara dan kuesioner sedangkan data sekunder dari data bank Indonesia, jurnal, website dan lain lain. Teknik pengambilan sampel yang di pakai dalam penelitian ini adalah teknik *Non probability sampling dengan metode Sampling Pusposive*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian masyarakat Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak yang belum mengetahui e-money.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel kemudahan penggunaan, literasi keuangan , dan lingkungan sosial berpengaruh positif terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji f dengan nilai 74,876 dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Penelitian ini juga menunjukkan bahwa variabel kemudahan penggunaan dan lingkungan sosial berpengaruh secara signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server. Hal ini dibuktikan bahwa variabel kemudahan penggunaan memperoleh nilai uji t sebesar 7,843 dengan tanda positif dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan variabel lingkungan sosial memperoleh nilai uji t sebesar 2,890 dengan tanda positif dan nilai signifikansi  $0,005 < 0,05$ , sedangkan literasi keuangan tidak berpengaruh seacara signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server. Dengan menunjukkan bahwa variabel literasi keuangan memperoleh nilai uji t sebesar 1,464 dengan tanda positif dan nilai signifikansi  $0,147 > 0,05$ .

**Kata kunci:** *E-money, kemudahan penggunaan, literasi keuangan, lingkungan sosial.*

## ABSTRACT

E-money is an alternative to non-cash payments that so far have not had access to the banking system. This study aims to determine the relationship between the effect of the ease of use of financial literacy and the social environment on the intention to transact using electronic-based money.

This research is a type of quantitative research using primary data and secondary data. Primary data was obtained from interviews and questionnaires while secondary data was from Indonesian banking data, journals, websites and others. The sampling technique used in this study is a non-probability sampling technique with the Purposive Sampling method. The sample used in this study is part of the people of Gaji Village, Demak Regency, who do not know about e-money.

The results of this study indicate that the variables of ease of use, financial literacy, and social environment have a positive effect on the intention to transact using server-based emoney. This is evidenced by the results of the f test with a value of 74.876 and a significance value of  $0.000 \pm 0.05$ . This study also shows that the variables of ease of use and social environment have a significant effect on the intention to transact using serverbased e-money. It is proved that the ease of use variable obtained a test value of 7.843 with a positive sign and a significance value of  $0.000 \pm 0.05$  and the social environment variable obtained a t-test value of 2.890 with a positive sign and a significance value of 0.005.

**Keywords:** *E-money, ease of use, financial literacy, social environment.*

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman penulisan transliterasi huruf Arab ke huruf Latin dalam skripsi ini mengacu pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

ا	A	ط	t}
ب	B	ظ	Z
ت	T	ع	'
ث	S	غ	G
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Z	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	S	ي	Y
ض	D		

### Bacaan Madd:

ã = a panjang

î = i panjang

û = u panjang

### Bacaan Diftong:

au = اُو

ai = اِي

iy = اِي

## DAFTAR ISI

COVER SKRIPSI .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
DEKLARASI.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar belakang masalah.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	7
1.3 Tujuan penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Landasan Teori .....	10
2.1.1 Teori TPB ( <i>Theory of Planned Behavior</i> ).....	10
2.1.2 Minat .....	11
2.1.3 Kemudahan Penggunaan.....	13
2.1.4 Literasi Keuangan .....	14
2.1.5 Lingkungan Sosial.....	15

2.1.6	Uang Elektronik ( <i>E-Money</i> ).....	17
2.1.7	<i>E-money</i> (Uang Elektronik) dalam Perspektif Islam .....	19
2.1.8	Gopay.....	25
2.2	Penelitian Terdahulu.....	26
2.4	Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN .....		36
3.1	Jenis dan Sumber Data Penelitian .....	36
3.2	Populasi dan Sampel .....	36
3.3	Metode Pengumpulan Data .....	38
3.4	Variabel Penelitian dan Pengukuran .....	39
3.5	Teknik Analisis Data.....	41
3.5.1.	Uji kualitas data .....	41
3.5.2.	Uji asumsi klasik.....	42
3.5.3.	Uji Regresi Linier Berganda .....	44
3.5.4.	Uji Hipotesis .....	45
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....		47
4.1.	Gambaran Umum Objek Penelitian .....	47
4.2.	Karakteristik Responden .....	48
4.3.	Analisis Data .....	50
4.3.1.	Uji Kualitas Data.....	50
4.3.2.	Uji Asumsi Klasik.....	52
4.3.3.	Uji analisis linier berganda .....	56
4.3.4.	Uji hipotesis .....	58
4.4	Pembahasan hasil penelitian.....	61
BAB V PENUTUP.....		65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA .....		68

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	72
RIWAYAT HIDUP.....	96

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Nilai transaksi uang elektronik .....	3
Tabel 2 Penelitian Terdahulu .....	26
Tabel 3 Variable Penelitian dan Pengukuran .....	39
Tabel 4 Jenis Kelamin.....	48
Tabel 5 Usia .....	49
Tabel 6 Pekerjaan.....	49
Tabel 7 Hasil Uji Validitas.....	50
Tabel 8 Hasil Uji Reliabilitas .....	51
Tabel 9 Hasil Uji Normalitas .....	53
Tabel 10 Hasil Uji Multikolinieritas .....	54
Tabel 11 Hasil Uji heteroskedastisitas .....	55
Tabel 12 Hasil Uji Analisis Linier Berganda.....	57
Tabel 13 Hasil Uji R Square .....	58
Tabel 14 Hasil Uji F.....	59
Tabel 15 Hasil Uji T.....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 E-wallet Paling Sering Dipakai di Indonesia .....	4
Gambar 2 Theory of Planned Behavior .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3 Kerangka Teori.....	32
Gambar 4 Hasil Uji Normalitas .....	54
Gambar 5 Hasil uji heteroskedastisitas. ....	56



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat dan semakin canggih, hal ini di tinjau dari seluruh kegiatan masyarakat yang dengan mudahnya menggunakan *gadget*. Dalam segi kehidupan, teknologi bisa mempermudah kegiatan masyarakat yang pasti akan membuat perubahan pada kegiatan keseharian masyarakat.<sup>1</sup> Pada saat berkomunikasi manusia membutuhkan teknologi untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada orang lain. Teknologi juga dapat digunakan dibidang lain seperti perekonomian, transportasi, pendidikan dan lainnya. Hal tersebut di dukung oleh banyaknya masyarakat yang menggunakan *gadget* serta internet untuk mempermudah kegiatan, hampir semua kalangan menggunakan baik kalangan anak-anak, remaja dan dewasa.

Dengan kemajuan teknologi memberi pengaruh terhadap gaya hidup masyarakat yaitu dengan melakukan segala transaksi secara online karena lebih efektif dan efisien dalam segi waktu serta mempermudah mendapatkan informasi yang di butuhkan, Peristiwa ini merupakan dampak dari pertumbuhan *fintech* (*financial technology*), menurut Bank Indonesia *fintech* adalah penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan berbagai produk, layanan, teknologi dan model bisnis baru yang membawa dampak pada stabilitas sistem keuangan. Dengan adanya pandemic covid'19 memberi dampak pada kebiasaan masyarakat yang melakukan seluruh kegiatannya secara online.

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat berpengaruh dalam gaya kehidupan termasuk dalam bidang ekonomi. Perubahan dalam bidang ekonomi dapat terlihat jelas pada layanan keuangan yang telah mengalami perubahan pada transaksi keuangan, seperti pembayaran yang sebelumnya di lakukan secara offline dengan membawa uang cash atau tunai, sekarang dengan mudahnya hanya melalui *gadget* dapat melakukan pembayaran secara online dengan cepat serta mengurangi resiko kejahatan , sehingga cara transaksi digital ini perlu digunakan masyarakat karena lebih efektif, praktis dan efisien..<sup>2</sup> Hal tersebut di dukung dengan hadirnya *fintech* (*financial technology*). Di Indonesia *fintech* terdiri dari

---

<sup>1</sup> Isma Laily Rahmawati, *Pengaruh Daya Tarik Promosi ,Kemudahan Penggunaan dan Literasi Keuangan terhadap minat menggunakan E-Wallet*, Skripsi UIN Walisongo Semarang ,2021, h.1

<sup>2</sup> Isma Laily Rahmawati, *Pengaruh Daya Tarik Promosi ,Kemudahan Penggunaan dan Literasi Keuangan terhadap minat menggunakan E-Wallet*, Skripsi UIN Walisongo Semarang ,2021, .h.2

banyak jenis, salah satunya adalah pembayaran elektronik menggunakan uang elektronik (*e-money*).<sup>3</sup>

Pengaruh perubahan sistem pembayaran sangat mendorong perkembangan bisnis berbasis teknologi digital, salah satu perkembangannya yakni munculnya alat pembayaran uang elektronik (*e-money*) mempermudah segala kegiatan masyarakat dalam hal keuangan. Sesuai penjelasan oleh Bank Indonesia dalam peraturan Bank Indonesia No.16/8/PBI/2014 bahwa yang di maksud dengan “uang elektronik atau *e-money* merupakan alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit, nilai uang disimpan secara elektronik dalam media server atau chip, digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut, nilai uang elektronik yang di kelola oleh penrebit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang undang yang mengatur perbankan”.<sup>4</sup> Dengan di sahkannya pembayaran baru ini dapat menjadikan peluang baik bagi lembaga bank maupun non bank untuk menerapkan aplikasi uang elektronik serta untuk menghasilkan pelayanan yang lebih efektif dan efisien, sehingga minat masyarakat akan meningkat.

Produk uang elektronik (*e-money*) mempunyai dua sistem pembayaran yaitu berbasis chip dengan menggunakan kartu serta berbasis server dengan melalui aplikasi e-wallet. Pemakai uang elektronik dapat menggunakan layanan berbasis chip apabila menggunakan sistem kartu prabayar serta dapat menggunakan layanan berbasis server (aplikasi *e-wallet*) yang di sediakan oleh penerbit pada *merchant* yang menyediakan layanan pembayaran *e-money*, Maka transaksi secara langsung akan berhasil dan otomatis akan mengurangi saldo pada kartu maupun aplikasi.<sup>5</sup>

Uang elektronik (*e-money*) merupakan solusi dari permasalahan-permasalahan yang ada seperti permasalahan dalam transaksi jual beli, melakukan pembayaran yang tidak sempat mencari barang ke tempat perbelanjaan, keengganan mengunjungi suatu tempat karena pelayanan yang tidak menyenangkan, dengan kata lain uang elektronik dapat membantu dalam transaksi jual beli dan sistem pembayaran menjadi lebih efisien, ekonomis serta efektif. Uang elektronik juga telah mengubah sistem pembayaran di masyarakat.

Pemakaian uang elektronik sebagai alat pembayaran memberikan berbagai manfaat seperti memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang cash dan bisa melakukan pembayaran secara tidak langsung serta tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang akibat pedagang tidak mempunyai uang

---

<sup>3</sup> Ojk, *Fintech Picu Daya Saing*, Edukasi Konsumsi, 2017, h.5.

<sup>4</sup> <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/135364/peraturan-bi-no-168pbi2014-tahun-2014>. Di akses pada tanggal 29 November 2022

<sup>5</sup> Rachmadi Usman, ‘Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran’, *Yuridika*, 32.1 (2017), h.134.

kembalian bernilai kecil (receh). Dengan meningkatnya penggunaan uang elektronik sebagai alat pembayaran, nilai transaksi uang elektronik juga semakin meningkat seiring perubahan cara belanja masyarakat yang awalnya belanja offline menjadi belanja online, selain itu munculnya layanan aplikasi *e-money* juga mendorong masyarakat untuk bertransaksi secara online.

Berdasarkan data Bank Indonesia (BI), Penggunaan elektronik dalam transaksi keuangan mengalami peningkatan dari tahun ke tahun bahkan sangat signifikan, Berikut merupakan data nilai transaksi uang elektronik selama 5 tahun terakhir:

Tabel 1 Nilai transaksi uang elektronik

Periode	Tahun 2017	Tahun 2018	Tahun 2019	Tahun 2020	Tahun 2021
Volume	943,319,933	2,922,698,905	5,226,699,919	5,063,751,353	5,450,400,276
Nominal	12,375,468.72	47,198,616.11	145,165,467.60	227,044,330	284,689,349.5

*volume dalam satuan transaksi*

*Nominal dalam jt rupiah*

*Sumber :data dan statistik Bank Indonesia<sup>6</sup>*

Dari data diatas menunjukkan trend peningkatan transaksi uang elektronik (*e-money*) di Indonesia, dengan itu Bank Indonesia terus berupaya melakukan pengembangan dan perbaikan mengenai sistem serta aturan tentang transaksi keuangan elektronik dengan harapan transaksi uang elektronik dapat menjadi pilihan masyarakat sebagai instrumen transaksi pembayaran demi kemajuan perekonomian global di era digital<sup>7</sup>. Namun peningkatan *e-money* di Indonesia tidak sepenuhnya terjadi di Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak karena masih sedikit masyarakat yang menggunakan *e-money* untuk bertransaksi karena kurangnya edukasi mengenai *e-money* dan masih banyak masyarakat yang menggunakan transaksi secara langsung. Selain itu masih banyak pedagang yang belum menerapkan sistem *e-money* serta belum terjangkau-nya jasa pembelian secara online seperti Gojek, Grabfood, Shopeefood dan lain lain.

Hal tersebut di dukung dengan hasil wawancara awal yang dilakukan terhadap masyarakat di Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak bahwasanya 3 orang dari 10 masyarakat menggunakan uang elektronik (*e-money*) seperti Dana, Gopay, Shopeepay, Ovo dan lain lain. Berdasarkan dari hasil wawancara alasan masyarakat tidak menggunakan karena tidak mengetahui dan tidak paham mengenai *e-money*, namun bagi yang menggunakan *e-*

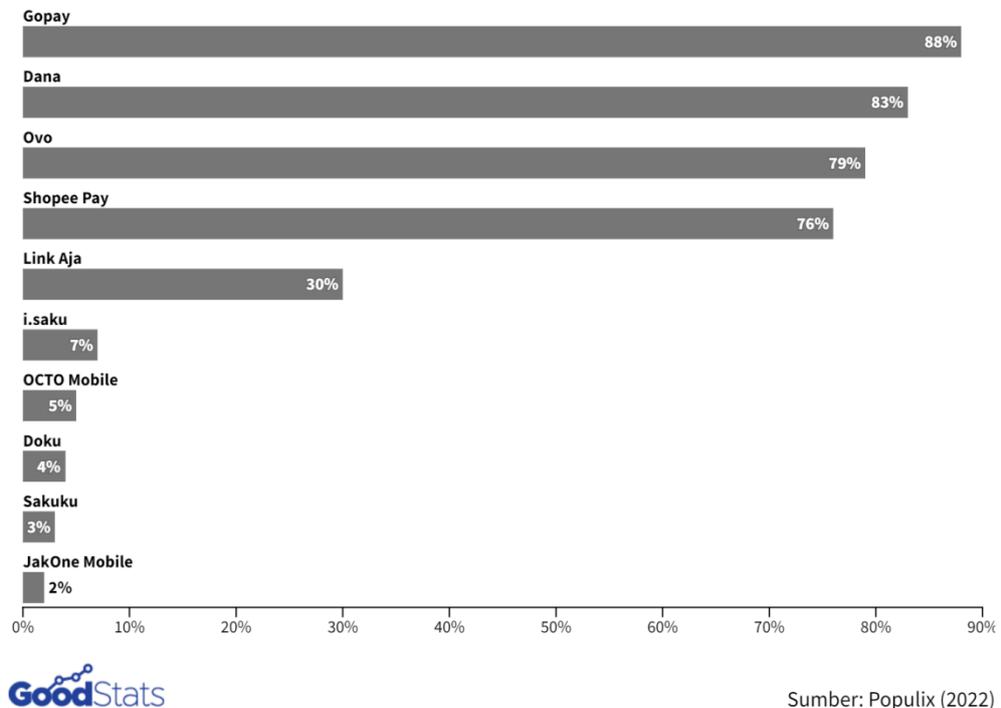
<sup>6</sup>[https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomikeuangan/ssp/\\_layouts/15/download.aspx?SourceUrl=https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomikeuangan/ssp/Lists/Uang%20Elektronik%20Transaksi/Attachments/13/Jumlah\\_Transaksi\\_Uang\\_Elektronik\\_Beredar\\_2021.pdf](https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomikeuangan/ssp/_layouts/15/download.aspx?SourceUrl=https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomikeuangan/ssp/Lists/Uang%20Elektronik%20Transaksi/Attachments/13/Jumlah_Transaksi_Uang_Elektronik_Beredar_2021.pdf). Diakses pada tanggal 29 November 2022

<sup>7</sup> Eris Tri Kurniawati, Idah Zuhroh, and Nazaruddin Malik, 'Literasi Dan Edukasi Pembayaran Non Tunai Melalui Aplikasi QR Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Kelompok Milenial', *Studi Kasus Inovasi Ekonomi*, 5.01 (2021). h.24

money alasan mereka memakai karena faktor dari pengaruh teman, iklan dari social media, dan kemudahan yang di berikan oleh *e-money*.

### E-Wallet yang Paling Sering Dipakai di Indonesia

Menurut Survei Populix (2022)



Gambar 1 E-wallet Paling Sering Dipakai di Indonesia

Persaingan penyedia uang elektronik atau dompet digital di Indonesia semakin ketat, seiring dengan semakin meningkatnya transaksi digital masyarakat selama beberapa tahun terakhir, sebuah *research* populix di tahun 2022 menunjukkan bahwa GoPay jadi platform dompet digital yang paling banyak digunakan oleh konsumen di tahun 2022 dengan 88% responden, posisi kedua yaitu dana dengan 83% responden yang menggunakannya, selanjutnya posisi ketiga yaitu OVO dengan 79% responden yang menggunakannya, dan 76% responden di duduki oleh shopeepay dalam posisi ke empat dan yang ke 5 diduduki oleh link aja dengan 30% yang menggunakannya dan yang lainnya diduduki oleh isaku, OCTO mobile, Doku, Sakuku, serta jakone mobile .

Hal tersebut membuat penulis memilih objek penelitian pada produk gopay, karena gopay memiliki presentase tertinggi sebagai layanan uang elektronik digital di tahun 2022. Gopay adalah salah satu layanan uang elektronik digital yang digunakan untuk alat transaksi pembayaran secara online melalui aplikasi Gopay. Gojek memberikan kemudahan dalam

bertransaksi, keamanan dan memastikan saldo konsumen terlindungi serta bebas limit penggunaan bulanan.

Ketidaktahuan masyarakat Demak mengenai bertransaksi menggunakan *e-money* dapat menyebabkan ketertinggalan dalam dunia bisnis seperti masyarakat dikota Semarang sudah bertaransaksi menggunakan *e-money* tetapi di Demak sebagian besar belum menerapkan penggunaan sistem *e-money* serta peluang bisnis lokal Demak masih kecil disebabkan oleh para pedagang tidak mengetahui pemasaran secara online. Hal ini perlu perhatian pemerintah Demak untuk memberikan edukasi mengenai transaksi online dan penggunaan *e-money* terhadap masyarakat Demak. Jika hal ini dibiarkan masyarakat Demak akan terus berada di lingkaran ketertinggalan dan mempengaruhi ekonomi masyarakat Demak serta tidak adanya inovasi mengenai bertransaksi secara online.

Berdasarkan fenomena yang terjadi menunjukkan bahwa masih ada masyarakat yang belum mengetahui kemudahan penggunaan, literasi keuangan serta lingkungan sosial dalam menggunakan uang elektronik (*e-money*). Sehingga peneliti menggunakan faktor kemudahan penggunaan, literasi keuangan, serta lingkungan sosial untuk mengetahui pengaruh minat masyarakat dalam bertransaksi menggunakan uang elektronik (*e-money*).

kemudahan penggunaan merupakan salah satu hal yang dipertimbangkan masyarakat untuk menggunakan uang elektronik (*e-money*). Kemudahan penggunaan adalah persepsi individu tentang kemudahan menggunakan teknologi informasi dimana dalam penggunaannya tidak membutuhkan usaha yang besar.<sup>8</sup> Namun masih ada masyarakat yang mempertimbangkan dalam menggunakan layanan *e-money* karena sulitnya sistem transaksi yang membutuhkan alat bantu tambahan dibandingkan dengan transaksi secara tunai (*cash*). Selain itu masih banyak pedagang yang belum menerapkan sistem *e-money* serta belum terjangkaunya jasa pembelian secara online. Maka perlunya pihak penerbit membuat strategi untuk mempermudah masyarakat bertransaksi menggunakan *e-money* sehingga masyarakat lebih memilih menggunakan uang elektronik, jadi semakin mudah penggunaan maka akan semakin banyak masyarakat yang menggunakannya.

Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian penulis diantaranya yaitu Siti Rodiah, Inaya Sari Melati pada tahun 2020 menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan (*e-wallet*)<sup>9</sup>, dan penelitian Nurdin Nurdin, Winda Nur Azizah, Rusli Rusli pada tahun 2020 menunjukkan bahwa

---

<sup>8</sup> Wahyu Susilo, Maya Ariyanti, and Sumrahadi Sumrahadi, 'Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan Dan Harga Terhadap Minat Beli E-Toll Card Bank Mandiri', *EProceedings of Management*, 4.1 (2017).h.27.

<sup>9</sup> Siti Rodiah Rodiah and Inaya Sari Melati, 'Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Generasi Milenial Kota Semarang', *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1.2 (2020), 66–80.h.76

kemudahan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech*<sup>10</sup>, berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian Meliza Awalina pada tahun 2019 menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan tidak memiliki pengaruh dalam penggunaan uang elektronik.<sup>11</sup>

Selain kemudahan penggunaan, faktor lainnya yaitu literasi keuangan. Meskipun perkembangan teknologi sudah semakin maju di kalangan masyarakat ternyata sebagian masyarakat masih rendah pemahamannya mengenai literasi keuangan. Hal ini merupakan salah satu faktor masyarakat kurang berminat dalam menggunakan *e-money*. Hal ini perlu adanya edukasi mengenai literasi keuangan kepada masyarakat. Literasi keuangan adalah sejauh mana seseorang mampu mengelola dana yang dimiliki agar berkembang dan hidup dapat lebih sejahtera dimasa depan.<sup>12</sup> Jika semakin banyak masyarakat mengetahui mengenai *e-money* maka akan semakin banyak yang menggunakannya.

Penelitian yang menunjukkan bahwa literasi keuangan memiliki pengaruh positif terhadap minat penggunaan yaitu Penelitian Meliza Awalina pada tahun 2019 yang berjudul “Presepsi Kemanfaatan, Kemudahan dan Literasi Keuangan terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Berbasis Server di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif islam”<sup>13</sup> dan Penelitian Trisna Aditya, Luh Putu Mahyuni pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh literasi keuangan, persepsi kemudahan, manfaat, keamanan dan pengaruh sosial terhadap minat penggunaan *fintech*”<sup>14</sup>.

Menurut adiwibowo Pengaruh sosial merupakan suatu pengaruh oleh pihak luar (eksternal) dimana yang memperlihatkan persepsi dari seseorang terhadap hal yang di percaya oleh pihak lain untuk menggunakan teknologi.<sup>15</sup> Dimana pihak eksternal dianggap mempengaruhi seseorang untuk menggunakan uang elektronik. Jadi faktor lingkungan sosial merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam menggunakan teknologi. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh sosial dapat meningkatkan minat masyarakat dalam menggunakan *e-money*.

---

<sup>10</sup> Nurdin Nurdin, Winda Nur Azizah, and Rusli Rusli, ‘Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Technology (Fintech) Pada Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu’, *Jurnal Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 2.2 (2020).h.219

<sup>11</sup> Meliza Awalina, ‘Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Kemudahan Dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Server Dikalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Islam: Studi Kasus Mahasiswa Prodi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam UIN Sunan A’ (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019).h.72

<sup>12</sup> Otoritas Jasa Keuangan, *Literasi keuangan*, <https://www.ojk.go.id/id/kanal/edukasidanperlindungan-konsumen/Pages/literasi-keuangan.aspx>. Diakses pada tanggal 25 oktober 2022

<sup>13</sup> Awalina.h.72

<sup>14</sup> Trisna Aditya and Luh Putu Mahyuni, ‘Pengaruh Literasi Keuangan, Persepsi Kemudahan, Manfaat, Keamanan Dan Pengaruh Sosial Terhadap Minat Penggunaan Fintech’, in *FORUM EKONOMI*, 2022, xxiv, 245–58. h.251

<sup>15</sup> Lili Adiwibowo, Ratih Hurriyati, and Maya Sari, ‘Analisis Perilaku Pengguna Teknologi Informasi Pada Perguruan Tinggi Berstatus BHMN’, 2009.

Penelitian Trisna Aditya, Luh Putu Mahyuni pada tahun 2022 yang berjudul “pengaruh literasi keuangan, persepsi kemudahan, manfaat, keamanan, dan pengaruh sosial terhadap minat menggunakan fintech” menunjukkan bahwa pengaruh sosial mempunyai pengaruh positif terhadap minat menggunakan<sup>16</sup>, tetapi berbeda dengan penelitian Siti Raihana, Riza Aulia Azhary pada tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Pengetahuan, Religiusitas, Lokasi, Dan Lingkungan Sosial Terhadap Minat Menabung Di Bank Aceh Syariah Cabang Jeuram (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya)” menunjukkan bahwa lingkungan sosial tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan.<sup>17</sup>

Kabupaten Demak saat ini telah menunjukkan kemajuan di berbagai sektor/bidang diantaranya yaitu geomorfologi dan lingkungan hidup, demografi, ekonomi dan sumber daya alam, sosial budaya dan politik, prasarana dan sarana serta pemerintah.<sup>18</sup> Dalam bidang sarana informasi di kabupaten Demak di nyatakan pengguna telepon (*gadget*) semakin meningkat meskipun presentase kenaikannya kecil, pengguna telepon (*gadget*) masyarakat kabupaten Demak di tahun 2004 terdapat 6.261 pelanggan telepon tetap menggunakan TELKOM, dengan nilai peningkatan sebesar 7,26 persen dari jumlah pelanggan tahun sebelumnya sebesar 5.837 pelanggan. Dengan meningkatnya pengguna *gadget* masyarakat Demak tidak sepenuhnya digunakan untuk bertransaksi online melainkan hanya di gunakan untuk berkomunikasi. Hal ini dibuktikan dengan hasil pra research.

Berdasarkan fenomena yang terjadi dan *reseach gap* di atas bahwa hasil dari penelitian tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan antara penelitian satu dengan penelitian yang lain, maka penting dilakukan penelitian ulang dengan mengacu pada penelitian terdahulu yang hasilnya masih tidak konsisten. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada variable yang digunakan, waktu penelitian, sampel penelitian dan populasi yang di teliti. Sehingga hal ini menarik penulis untuk melakukan penelitian “PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN, LITERASI KEUANGAN DAN LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP MINAT BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN E-MONEY BERBASIS SERVER (Studi kasus produk gopay pada masyarakat masyarakat Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak)”

## 1.2 Rumusan masalah

---

<sup>16</sup> Aditya and Mahyuni, XXIV.h.251

<sup>17</sup> Siti Raihana and Riza Aulia Azhary, ‘Pengaruh Pengetahuan, Religiusitas, Lokasi, Dan Lingkungan Sosial Terhadap Minat Menabung Di Bank Aceh Syariah Cabang Jeuram (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya)’, *Jihbiz: Global Journal Of Islamic Banking*, 2.2 (2020), 110–23.h.122

<sup>18</sup> <https://demakkab.go.id/storage/rpjp/1612332725.pdf>, diakses pada tanggal 29 November 2022

1. Apakah terdapat pengaruh kemudahan penggunaan terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money* berbasis server ?
2. Apakah terdapat pengaruh literasi keuangan terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money* berbasis server ?
3. Apakah terdapat pengaruh lingkungan sosial terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money* berbasis server ?

### **1.3 Tujuan penelitian**

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kemudahan penggunaan terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money* berbasis server .
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh literasi keuangan terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money* berbasis server .
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh lingkungan sosial terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money* berbasis server.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### a) Manfaat teoritik

Secara teoritik, penelitian ini dapat di harapkan memberikan manfaat perkembangan ilmu perbankan syariah dibidang pendidikan dan perkembangan penggunaan uang elektronik (*e-money*) di bidang sistem perekonomian islam.

#### b) Manfaat Praktik

- a. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis sehingga dapat menerapkan, mengembangkan serta berfikir secara ilmiah. Sehingga dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai *e-money*.
- b. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam menyusun sebuah penelitian dan menjadi bekal bagi semua orang yang menggunakan *e-money* supaya lebih memperhatikan dan mengamalkannya sesuai dengan prinsip syariah.
- c. Bagi akademik, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber refrensi yang bermanfaat pada ilmu perbankan syariah mengenai faktor-faktor menggunakan *e-money* dan penambahan ilmu pengetahuan tentang emoney khususnya bagi penulis dan secara umum bagi civitas akademik.
- d. Bagi perbankan, penelitian diharapkan dapat dijadikan manfaat kepada lembaga perbankan, khususnya perbankan syariah yang mempunyai fasilitas *e-money* agar

menjadi tambahan referensi bagi perusahaan dalam mengambil keputusan serta dalam pelaksanaan pelayanan.

- e. Bagi perusahaan *star up*, penelitian ini dapat dijadikan inovasi dalam perkembangan produk *e-money* dan sebagai bahan pertimbangan untuk memperkuat merchant agar mempermudah pengguna dalam bertransaksi.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bagian awal skripsi berisi : Halaman Judul, Persetujuan Pembimbing, Pengesahan, Motto, Persembahan, Deklarasi Abstrak, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar serta Daftar Lampiran.

BAB I Pendahuluan, Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka, Bab ini membahas mengenai landasan teori tentang TPB (Theory Of Planned Behavior) , kemudahan penggunaan, literasi keuangan, lingkungan sosial dan minat bertransaksi menggunakan *e-money* serta penelitian terdahulu, kerangka teori dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian, Bab ini membahas mengenai jenis dan sumber data penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, variabel penelitian dan pengukuran, serta teknik analisis data.

BAB IV Analisis Data dan Pembahasan, Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum objek penelitian, analisis data serta pembahasan hasil penelitian indikator masing masing.

BAB V Penutup, Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang di peroleh dari hasil penelitian.

Bagian akhir dari skripsi ini berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, serta daftar riwayat hidup

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 Teori TPB (*Theory of Planned Behavior*)

TPB adalah niat seseorang untuk melakukan perilaku atau tindakan dengan suatu cara tertentu. Pada TPB, minat dipengaruhi oleh sikap (*Attitude*) dan norma subjektif (*Subjective Norm*) terhadap perilaku, dan pengendalian persepsi perilaku (*Perceived Behavior Control*) sebagai faktor tambahan berperilaku dalam mempengaruhi minat pengguna. Menurut TPB, suatu perbuatan seseorang pada perilaku tertentu ditentukan oleh minat orang tersebut untuk melakukan perilaku.<sup>19</sup>

Ada beberapa faktor yang memiliki pengaruh terhadap perilaku diantaranya yaitu sikap terhadap perilaku baik yang positif maupun yang negatif (*Attitude*), norma subjektif (*Subjective Norm*) dan kontrol persepsian (*Perceived Behavior Control*). Sikap terhadap perilaku merupakan pandangan positif maupun negatif dari seseorang ketika melakukan perilaku yang akan dilakukan. Norma subjektif (*Subjective Norm*) merupakan persepsi atau penilaian seseorang terhadap preferensi dan dorongan orang lain terhadap suatu perilaku. Selanjutnya kontrol perilaku Persepsian (*Perceived Behavior Control*) menurut Fishbein dan Ajzen merupakan kemudahan atau kesulitan yang di hadapi ketika melakukan perilaku.

TPB telah menerangkan bahwa sikap (*Attitude*) terhadap perilaku merupakan hal terpenting dalam menentukan suatu perbuatan atau tindakan, walaupun harus mempertimbangkan sikap seseorang dalam menguji norma subjektif serta menguji kontrol perilaku persepsian orang tersebut. Jadi apabila ada sikap yang positif, dan memperoleh dorongan dari orang lain serta adanya persepsi kemudahan maka niat (minat) seseorang untuk berperilaku akan semakin tinggi<sup>20</sup>.

##### a. Sikap Terhadap Perilaku (*Attitude towards Behavior*)

Sikap (*attitude*) adalah evaluasi kepercayaan (*beliefs*) atau perasaan positif maupun negatif dari seseorang ketika melakukan perilaku yang akan dilakukan.<sup>21</sup> Sikap seseorang juga dapat dilihat dari kepercayaan seseorang terhadap minat menggunakan sebuah sistem. Dari definisinya, dapat di jelaskan apabila seseorang mempunyai sikap yang positif terhadap sebuah sistem maka orang tersebut akan mempunyai niat (minat)

---

<sup>19</sup> Suci Sulistiyarini, 'Pengaruh Minat Individu Terhadap Penggunaan Mobile Banking: Model Kombinasi Technology Acceptance Model (TAM) Dan Theory of Planned Behavior (TPB)', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 1.2 (2012), 1689–99.

<sup>20</sup> Icek Ajzen, *EBOOK: Attitudes, Personality and Behaviour* (McGraw-hill education (UK), 2005).

<sup>21</sup> Jogiyanto Hartono, *Sistem Informasi Keperilakuan Edisi Revisi*, Yogyakarta. Penerbit Andi, 2008.h.36

untuk menggunakannya. Sebaliknya apabila seseorang mempunyai sikap yang negatif terhadap sebuah sistem maka orang tersebut tidak mempunyai niat (minat) untuk menggunakannya.

b. Norma Subjektif (*Subjective Norm*)

Norma subjektif (*subjective norm*) adalah persepsi atau pandangan seseorang mengenai preferensi orang lain terhadap minat untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku yang akan di lakukannya.<sup>22</sup> Dengan kata lain, *Subjective norm* merupakan penilaian seseorang terhadap preferensi dan dorongan orang lain terhadap suatu perilaku. Dari definisinya, dapat dijelaskan apabila seseorang mendapat dorongan dari orang lain (keluarga, teman atau rekan kerja) terhadap sebuah sistem maka orang tersebut akan berniat untuk menggunakannya. Sebaliknya apabila seseorang tidak mendapat dorongan dari orang lain (keluarga, teman atau rekan kerja) terhadap sebuah sistem maka orang tersebut tidak akan berniat untuk menggunakannya.

c. Kontrol Perilaku Persepsian (*Perceived Behavior Control*)

Kontrol perilaku persepsian (*perceived behavior control*) menurut Ajzen adalah kemudahan atau kesulitan persepsian untuk melakukan perilaku “*the perceived ease or difficulty of performing the behavior*”.<sup>23</sup> Dari definisinya, dapat dijelaskan apabila seseorang mempunyai kontrol pada perilaku dan keyakinan pada kemampuan dirinya terhadap sebuah sistem maka orang tersebut akan berniat untuk menggunakannya. Sebaliknya apabila seseorang tidak mempunyai kontrol pada perilaku dan keyakinan pada kemampuan dirinya terhadap sebuah sistem maka orang tersebut tidak akan berniat untuk menggunakannya.

d. Minat Perilaku (*Behavioral Intention*)

Minat perilaku berbeda dengan perilaku. Minat perilaku menurut Jogiyanto merupakan keinginan (minat) seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Seseorang akan melakukan suatu perilaku apabila mempunyai keinginan atau minat untuk melakukannya dan sebaliknya apabila seseorang tidak mempunyai keinginan atau tidak minat untuk melakukannya maka tidak akan melakukan suatu perilaku. Sedangkan perilaku merupakan tindakan yang benar-benar dilakukan seseorang.<sup>24</sup>

## 2.1.2 Minat

---

<sup>22</sup> Hartono.h.42

<sup>23</sup> Icek Ajzen, ‘The Theory of Planned Behavior’, *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50.2 (1991), 179–211.h.88

<sup>24</sup> Hartono M Jogiyanto, ‘Sistem Informasi Keperilakuan’, *Yogyakarta: Andi Offset*, 2007.h.116

Minat adalah ketertarikan hati seseorang terhadap sesuatu yang di sukai.<sup>25</sup> Minat juga bisa di artikan sebagai suatu rasa suka terhadap sesuatu dan aktivitas atau kegiatan tanpa adanya suruhan dari orang lain. Menurut Dyer Minat adalah keinginan seseorang yang tinggi terhadap sesuatu yang ingin dicapai dan tidak akan membiarkan hal apapun yang mengganggu pencapaian yang di inginkannya. Menurut Muhibbin Secara sederhana, minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang besar atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu.

Menurut Crow and Crow, Minat dapat datang di diri sesorang karena adanya beberapa faktor yaitu faktor dorongan dari dalam, motif sosial serta faktor emosional. Faktor dorongan dari dalam merupakan kebutuhan yang muncul dari diri seseorang yang biasanya berhubungan dengan jasmani dan kejiwaannya.<sup>26</sup> Faktor motif sosial merupakan factor yang tertuju untuk penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitar dengan tujuan agar mendapat pengakuan dari lingkungannya. Sedangkan faktor emosional merupakan ukuran perasaan atau emosi individu terhadap sesuatu aktivitas atau kegiatan tertentu, biasanya di dalam dunia marketing terdapat dua jenis *intention* yaitu dikenal dengan teori *purchase intention* dan juga *intention to use* yang keduanya mempunyai banyak kesamaan. Teori kedua ini merupakan teori yang saling berkaitan antara konsumen, produk dan perusahaan.

Menurut Hasibuan ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat sebagai berikut:

- 1) Perbedaan pekerjaan, dengan arti bahwa perbedaan pekerjaan bisa mempengaruhi minat seseorang terhadap pekerjaan yang di inginkannya, kegiatan yang ingin dilakukannya serta waktu senggang yang digunakannya.
- 2) Perbedaan sosial ekonomi, artinya perbedaan social ekonomi dapat mempengaruhi minat dimana seseorang yang mempunyai sosial ekonomi yang tinggi akan lebih mudah mencapai apa yang ingin dituju ketimbang yang mempunyai sosial ekonomi yang rendah.
- 3) Perbedaan hobi atau kegemaran, artinya perbedaan hobi dapat mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan waktu senggangnya untuk melakukan apa yang selalu di inginkan.
- 4) Perbedaan jenis kelamin, artinya minat perempuan akan lebih tinggi ketimbang minat dari laki-laki contohnya dalam hal belanja.

---

<sup>25</sup> W J S Poerwadarminta, 'Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga', Jakarta: Balai Pustaka, 2007.h.43

<sup>26</sup> Alice Crow and Lester D Crow, 'Psikologi Pendidikan, Surabaya: PT', Bina Ilmu, 1984.

- 5) Perbedaan usia (umur), artinya umur juga dapat mempengaruhi minat dari umur anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua pastinya memiliki minat yang berbeda terhadap suatu barang, aktivitas dan seseorang.<sup>27</sup>

### 2.1.3 Kemudahan Penggunaan

Menurut jogiyanto kemudahan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sebuah teknologi akan bebas dari usaha.<sup>28</sup> Definisi lain kemudahan penggunaan adalah persepsi seseorang terhadap kemudahan dalam menggunakan teknologi informasi yang mana dalam penggunaannya tidak membutuhkan usaha yang besar.<sup>29</sup> Kemudahan penggunaan dapat dibedakan menjadi beberapa unsur, diantaranya yaitu:<sup>30</sup>

1) Sistem mudah dipahami

Pengetahuan dan pemahaman terhadap uang elektronik perlu di miliki para pengguna yang mana bisa diperoleh dari pihak layanan keuangan digital dan akses pribadi melalui handphone. Uang elektronik (*e-money*) hanya dapat diakses pada merchant tertentu yang sudah bekerja sama dengan peberbit uang elektronik tersebut.

2) Penggunaan yang praktis

Dalam uang elektronik dapat memberikan Penggunaan yang praktis dengan tujuan untuk memudahkan para pengguna. Untuk dapat menggunakan uang elektronik baik berbasis chip maupun berbasis server harus ada saldo, mesin untuk bertransaksi dan aplikasi uang elektronik itu sendiri. Sehingga pengguna hanya perlu menempelkan atau menggesekkan kartu *e-money* yang dimiliki EDC tersebut dan bisa melakukan transaksi melalui handhphone.

3) Sistem mudah digunakan

Pada uang elektronik juga memberikan kemudahan para pengguna dalam menggunakan uang elektronik contohnya dalam hal pembayaran. Apabila pengguna ingin melakukan pembayaran lewat uang elektronik harus mempunyai saldo yang cukup. Caranya dengan hanya menempelkan karu *e-money* ke mesin EDC bagi pengguna *e-money* berbasis chip dan bagi pengguna *e-money* berbasis server dapat melakukan pembayaran di handphone melalui aplikasi *e-money* dengan hanya mengatur

---

<sup>27</sup> <https://kuliahmarket.wordpress.com/2017/01/30/minat-untuk-menggunakan-intention-to-use/> ., diakses pada tanggal 18 agustus 2022

<sup>28</sup> Jogiyanto.

<sup>29</sup> Susilo, Ariyanti, and Sumrahadi.h.27

<sup>30</sup> Viswanath Venkatesh and others, 'User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View', *MIS Quarterly*, 2003, 425–78.

layanan sesuai yang di inginkan. Kemudian saldo akan berkurang secara otomatis dalam kartu maupun aplikasi sesuai jumlah nominal transaksi.

4) Sistem mudah dijangkau

Uang elektronik tentu sangat mudah dijangkau. Seperti melakukan pengisian saldo serta transaksi pembayaran. Pengisian uang saldo dapat dilakukan melalui via bank, atm, digital banking, maupun via minimart (Alfamart dan Indomaret). Selain itu dalam transaksi pembayaran bisa dilakukan secara *offline* maupun *online*. Secara offline bisa melakukan pembayaran melalui kartu *e-money* ataupun pembayaran langsung contohnya melakukan pembayaran tol, gojek, grabfood dan shopeefood. Sedangkan secara online bisa melakukan pembayaran melalui aplikasi contohnya dana, shopee, gojek, ovo dan lain.lain

#### 2.1.4 Literasi Keuangan

Menurut lembaga OJK (Otoritas Jasa Keuangan) literasi adalah kemampuan untuk memahami, jadi literasi keuangan adalah kemampuan untuk mengatur keuangan yang dimiliki dengan tujuan agar dana bisa berkembang dan hidup bisa lebih sejahtera dimasa depan, misi penting dari ojk dalam program literasi keuangan adalah untuk memberikan edukasi di bidang keuangan terhadap masyarakat agar dapat mengatur keuangan secara baik, mengatasi rendahnya pengetahuan terhadap keuangan serta masyarakat agar tidak mudah tertipu ketika mendapat tawaran produk-produk investasi yang menawarkan keuntungan tinggi dalam jangka pendek tanpa memikirkan risikonya. Sedangkan literasi keuangan adalah suatu pengetahuan dan kemampuan mengatur keuangan yang di gunakan untuk mencapai kesejahteraan hidup.<sup>31</sup>

Seseorang harus mempunyai literasi keuangan yang tinggi karena merupakan bekal yang harus dimiliki agar dapat terhindar dari *problem* keuangan. Jadi literasi keuangan dapat didefinisikan sebagai tingkat pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skill*), keyakinan (*confidence*), yang mempengaruhi sikap (*attitude*) dan perilaku (*behaviour*) untuk meningkatkan kualitas dalam pengambilan keputusan serta pengelolaan keuangan untuk mencapai kesejahteraan masyarakat luas, dengan tujuan masyarakat dapat mengetahui dan memahami badan keuangan beserta produk dan jasanya, masyarakat juga dapat memperbaiki perilaku dalam pengelolaan keuangan sehingga mampu

---

<sup>31</sup> Leora Klapper, Annamaria Lusardi, and Peter Van Oudheusden, 'Financial Literacy around the World', *World Bank. Washington DC: World Bank*, 2015.

meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Dalam mengukur literasi keuangan terdapat beberapa kriteria menurut Nababan dan Sadali diantaranya sebagai berikut<sup>32</sup>:

a. Pengetahuan seseorang atas konsep keuangan

Kriteria pertama adalah *basic personal finance*, seseorang harus memiliki berbagai macam pemahaman dasar mengenai sistem keuangan. Dengan menggunakan uang elektronik perlunya seseorang mempunyai pengetahuan mengenai sistem keuangan pada uang elektronik.

b. Kemampuan untuk mengelola keuangan pribadi

Yang kedua adalah *money management*, bagaimana seseorang dapat mengelola uang pribadi mereka dengan baik, jika semakin baik pemahaman seseorang terhadap literasi keuangan (*financial literacy*) maka akan semakin baik juga orang tersebut mengelola keuangan pribadi mereka. Dengan mempunyai tingkat literasi keuangan yang baik maka seseorang dapat mengelola keuangan dengan baik pada uang elektronik serta agar terhindar dari pengeluaran kebutuhan yang tidak penting.

c. *Credit and Debt Management* (Pengelolaan Kredit dan Utang/pinjaman)

Yang ketiga adalah *Credit and Debt Management*, pengelolaan perkreditan merupakan suatu kegiatan pengelolaan yang saling berhubungan dengan yang lain dalam proses pengumpulan dan penyajian informasi perkreditan suatu bank dengan sistematis. Dengan memiliki pengetahuan literasi keuangan seseorang dapat mengelola kredit atau pinjaman dengan baik pada uang elektronik.

d. *Saving and Investment* (Tabungan dan Investasi)

Yang terakhir adalah *Saving and Investment*, Tabungan merupakan menyimpan uang dari hasil pendapatan yang tidak dipergunakan untuk pengeluaran kebutuhan konsumsi. Sedangkan investasi (*investment*) merupakan bagian dari tabungan yang digunakan untuk aktivitas ekonomi atau yang menghasilkan barang dan jasa dengan tujuan mendapat keuntungan, apabila seseorang memiliki pemahaman literasi keuangan yang tinggi maka orang tersebut dapat memanfaatkan uang dengan baik dengan cara menabung atau berinvestasi pada uang elektronik.

### 2.1.5 Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial adalah tempat dimana berlangsungnya interaksi antara individu dengan orang lain atau sekelompok masyarakat yang melakukan kegiatan atau

---

<sup>32</sup> Awalina.h.12

aktivitas secara bersama dengan lingkungannya.<sup>33</sup> Keputusan seseorang dalam memilih barang atau jasa dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan faktor pribadi (*internal*). Faktor lingkungan terdiri dari keluarga, lingkungan, budaya dan aspek pribadi.<sup>34</sup> sedangkan Menurut Adiwibowo Pengaruh sosial merupakan suatu pengaruh oleh pihak luar (*eksternal*) dimana yang memperlihatkan persepsi dari seseorang terhadap hal yang di percaya oleh pihak lain untuk menggunakan teknologi.<sup>35</sup>

Menurut Raditya *social influence* terdapat 2 tingkatan penerimaan pengaruh, yaitu sebagai berikut:

1. *Acceptance* (Penerimaan)

Keadaan dimana terjadinya pengaruh social dari individu maupun kelompok lain yang mengakibatkan terjadinya perubahan dalam diri seseorang. *Acceptance* dibagi menjadi beberapa bentuk diantaranya adalah:

- a) *Identification* (identifikasi), mendapat pengaruh social dari individu atau kelompok karena mengenal dan memahaminya.
- b) *Internalization* (internalisasi), mendapat pengaruh social dari individu atau kelompok karena merasa y
- c) akin terhadap pengaruh yang di berikannya

2. *Compliance* (kesepakatan)

Keadaan dimana terjadinya pengaruh social dari individu maupun kelompok lain yang membuat perubahan secara penuh dalam diri seseorang itu sendiri.

Menurut Hidayat & Bashori pengaruh social dibagi menjadi 3 bentuk diantaranya yaitu :

1. *Conformity* (Konformitas)

Konformitas adalah bentuk pengaruh social yang di sebabkan oleh keinginan seseorang untuk mengikuti keinginan orang lain atau norma sosial sehingga menyebabkan perubahan perilaku dalam dirinya.

2. *Compliance* (Kesepakatan)

Kesepakatan adalah suatu bentuk pengaruh sosial yang terjadi karena adanya permintaan langsung dari individu terhadap orang lain.

3. *Obdience* (Kepatuhan)

---

<sup>33</sup> Ujang Sumarwan, 'Perilaku Konsumen Teori Dan Penerapannya Dalam Pemasaran. 2003', *Jakarta: PT. Ghalia Indonesia*, 2004.h.271.

<sup>34</sup> Utami Christina Widya Manajemen Ritel, 'Strategi Dan Implementasi Operasional Bisnis Ritel Modern Di Indonesia', *Jakarta: Salemba Empat, H*, 68 (2010).

<sup>35</sup> Adiwibowo, Hurriyati, and Sari.

Kepatuhan adalah bentuk pengaruh sosial yang disebabkan karena adanya perintah orang lain yang mempunyai otoritas sehingga menyebabkan perubahan dalam dirinya.

### 2.1.6 Uang Elektronik (*E-Money*)

#### a. Pengertian Uang Elektronik

Uang Elektronik (*E-Money*) merupakan sebagai alat pembayaran yang memiliki unsur-unsur diantaranya : diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit, nilai uang disimpan secara elektronik baik server maupun chip dan nilai uang elektronik yang di kelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.<sup>36</sup>

Alat pembayaran non tunai (*e-payment*) sering juga disebut dengan *e-money* merupakan salah satu layanan *fintech* (*financial technology*) yang berguna untuk meningkatkan kinerja dan membuat berbagai kegiatan menjadi lebih efektif, efisien dan praktis, sehingga dapat meningkatkan produktivitas.<sup>37</sup> Perkembangan *e-money* diharapkan dapat digunakan oleh masyarakat sebagai alternative pembayaran non tunai yang selama ini belum mendapat akses sistem perbankan.<sup>38</sup>

#### b. Jenis-jenis uang elektronik

Menurut OJK, saat ini ada dua jenis uang elektronik yang tersedia yaitu:

- 1) Uang elektronik berbasis chip yaitu uang elektronik yang dananya di simpan dalam kartu, yang mana transaksinya di lakukan secara *offline* atau langsung. Contoh jenis *e-money* ini yaitu seperti BCA flazz, *e-money* mandiri, brizzi BRI, dll<sup>39</sup>
- 2) uang elektronik berbasis server (digital) yaitu uang elektronik yang dananya disimpan dalam sebuah server atau aplikasi dari *e-money*, yang mana transaksinya dilakukan secara online *melalui handphone*. Uang elektronik jenis ini berbentuk aplikasi seperti : Dana, Shopeepay, Gopay, Ovo, Link aja, dll.<sup>40</sup>

Sementara menurut BI, ada dua jenis *e-money* yaitu berdasarkan tercatat atau tidaknya data identitas pemegang pada penerbit kartu *e-money* dibagi menjadi:

---

<sup>36</sup> <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/Apa-itu-Uang-Elektronik.aspx>, diakses pada tanggal 10 agustus 2022

<sup>37</sup> Afrizal Yudhistira, 'Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Preferensi Dan Aksesibilitas Terhadap Penggunaan Kartu Pembayaran Elektronik' (Universitas Brawijaya, 2014).h.3

<sup>38</sup> Choiril Anam and M EI, 'E-Money (Uang Elektronik) Dalam Perspektif Hukum Syari'ah', *Qawānīn Journal of Economic Syaria Law*, 2.1 (2018), 95–112.h.98

<sup>39</sup> <https://money.kompas.com/read/2021/12/04/121142026/pengertian-dan-jenis-uang-elektronik>, diakses pada 10 agustus 2022

<sup>40</sup> <https://money.kompas.com/read/2021/12/04/121142026/pengertian-dan-jenis-uang-elektronik>, diakses pada tanggal 10 agustus 2022

- 1) Uang elektronik *registered*, merupakan *e-money* yang berbentuk kartu yang data identitas pemegangnya terdaftar dan tercatat pada penerbit uang elektronik. Dengan batas maksimum nilai *e-money* sebesar Rp 5 juta.
  - 2) Uang elektronik *unregistered*, merupakan kartu *e-money* yang berbentuk kartu yang data identitas pemegangnya yang terdaftar pada tetapi tidak tercatat penerbit uang elektronik. Dengan batas maksimum nilai *e-money* sebesar Rp 1 juta.
- c. Dasar Hukum
- Penyelenggaraan Uang Elektronik telah diatur dalam :
- a) Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*).
  - b) Surat Edaran Bank Indonesia No.11/11/DASP tanggal 13 April 2009 perihal Uang Elektronik (*Electronic Money*).
- d. Manfaat Uang Elektronik
- Penggunaan Uang Elektronik sebagai alat pembayaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut:
- a) Memberikan berbagai kemudahan dalam transaksi sehingga membuat lebih efektif, efisien dan praktis.
  - b) Tidak lagi menerima kembalian uang kecil seperti receh atau tidak menerima uang kembalian berbentuk barang.<sup>41</sup>
- e. Pihak-Pihak dalam Penyelenggaraan Uang Elektronik
- Pihak-Pihak dalam Penyelenggaraan Uang Elektronik yaitu di antara lain:
- a) Pemilik kartu adalah pemakai yang sah dari uang elektronik (*e-money*.)
  - b) Prinsipal adalah suatu lembaga bank maupun non bank yang bertanggung jawab terhadap anggotanya atas sistem atau jaringan yang di kelolanya, baik dari penerbit atau acquirer, pada transaksi uang elektronik harus didasarkan pada suatu perjanjian tertulis antar sesama anggotanya.
  - c) Penerbit adalah lembaga bank atau non bank yang menerbitkan Uang Elektronik.
  - d) Acquirer adalah lembaga bank maupun non bank yang bekerjasama dengan pedagang (*merchant*) yang bisa memproses *e-money* yang diterbitkan oleh pihak lain.
  - e) Pedagang (*merchant*) adalah penjual barang atau jasa yang bekerjasama dengan Acquirer yang dapat menerima pembayaran dalam transaksi uang elektronik.

---

<sup>41</sup><https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/Apa-itu-Uang-Elektronik.aspx>, diakses pada tanggal 15 agustus 2022

- f) Penyelenggara kliring adalah lembaga bank atau non bank yang berperan melakukan perhitungan hak dan kewajiban keuangan pada transaksi uang elektronik dari masing-masing penerbit atau acquirer.
- g) Penyelenggara penyelesaian akhir adalah lembaga bank atau non bank yang bertanggung jawab atas penyelesaian akhir pada hak dan kewajiban keuangan pada transaksi uang elektronik dari masing-masing penerbit atau acquirer dengan berdasarkan hasil perhitungan dari penyelenggara kliring.

### 2.1.7 *E-money* (Uang Elektronik) dalam Perspektif Islam

Teknologi merupakan sebuah alat yang digunakan manusia yang bertujuan untuk membuat semua kegiatan lebih mudah, efektif, dan efisien sehingga dapat meningkatkan taraf hidup yang lebih baik. Selain itu teknologi juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas produksi yang merupakan dari factor pendorong fungsi produksi. Jadi apabila teknologi yang digunakan lebih modern maka akan mendapatkan produksi barang atau jasa menjadi lebih baik dan banyak.<sup>42</sup> Dalam Islam tidak ada larangan bentuk teknologi apabila tidak bertentangan dengan dengan ajarannya.

#### 1) Akad-Akad Pada Uang Elektronik

Menurut UU No 21 Tahun 2008 tentang perbankan syariah berdasarkan prinsip syariah adalah prinsip hukum islam yang digunakan untuk mengatur jalannya kegiatan perbankan berdasarkan fatwa yang dikeluarkan oleh lembaga yang mempunyai wewenang dalam menetapkan fatwa di bidang syariah. Dalam prinsip syariah dibagi menjadi 2 prinsip yaitu prinsip dalam bidang ibadah dan prinsip dalam bidang muamalah. Dari Prinsip syariah di bidang muamalah menyatakan bahwa dalam setiap muamalah dan transaksi hukumnya boleh, seperti jual beli, utang piutang, sewa menyewa, gadai, kerja sama, perwakilan, dan lain-lain. Kecuali yang mengakibatkan kemudaratannya, tipuan, judi, dan riba itu diharamkan<sup>43</sup>.

Akad-akad yang berhubungan dengan mekanisme uang elektronik adalah sebagai berikut:

#### a. Akad Jual Beli

Berikut ayat diperbolehkannya jual beli yang terdapat dalam firman Allah surat al-Baqarah ayat 275

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

<sup>42</sup> E Gumbira-Said and others, *Manajemen Teknologi Agribisnis: Kunci Menuju Daya Saing Global Produk Agribisnis* (Ghalia Indonesia, 2001).h.19

<sup>43</sup> Ahmad Djazuli, 'Kaidah-Kaidah Fikih: Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Masalah-Masalah Yang Praktis', Jakarta: Kencana, 2006. h.128

Artinya : “ Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.”

Orang-orang yang menggunakan riba dalam setiap usaha dan tindakannya akan mengalami keadaan hidup yang tidak tentram. Dengan perumpamaan bagaikan orang yang gila atau rusak akalnya karena dirusak oleh setan. Orang-orang tersebut melakukannya karena mengira bahwa jualbeli dan riba sama-sama mengandung unsur pertukaran dan usaha. Selain itu juga mengira bahwa Keduanya halal. Sehingga Allah membenarkan bahwa “Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”. Allah juga membantah bahwa dugaan mereka tidak benar dan masalah halal dan haramnya bukan urusannya.<sup>44</sup>

Akad jual beli merupakan akad tukar menukar harta dengan harta lain sesuai dengan hukum yang di tetapkan dalam prinsip islam. Dalam Fatwa DSN MUI NO: 82/DSN- MUI/VIII/2011, dijelaskan bahwa akad jual beli merupakan sebagai pertukaran antara harta dengan harta lain sehingga terjadi berpindahnya hak kepemilikan terhadap objek jual beli. Akad jual beli terdapat 3 akad yaitu akad murabahah, salam dan istishna'. Ketiga akad ini sering di pakai dalam transaksi uang elektronik. Akad murabahah adalah akad jual beli suatu barang dengan menegaskan harga belinya kepada pembeli dan pembeli membayarnya dengan harga yang lebih sebagai laba. Sedangkan akad salam adalah jual beli barang dengan cara pemesanan dan pembayaran harga lebih dahulu dengan syarat-syarat tertentu dan yang terakhir adalah akad istishna' adalah akad jual beli dalam bentuk pemesanan pembuatan barang tertentu dengan kriteria dan persyaratan tertentu yang di sepakati antara pemesan dan penjual.

Dalam kegiatan transaksi uang elektronik terjadi akad jual beli ketika penerbit menjual sejumlah nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media penyimpanan baik chip maupun server kepada calon pengguna baru dengan sejumlah uang senilai uang yang sama<sup>45</sup>

b. Akad sharf (jual beli mata uang)

Di dalam Al-Qur'an tidak ada penjelasan tersendiri akad sharf (jual beli mata uang), jadi Akad sharf (jual beli mata uang) termasuk ke dalam akad jual beli dengan firman Allah SWT dalam Q.S Al-Baqarah 275.

Yang artinya : Padahal Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.(Q.S Al-Baqarah 275)

---

<sup>44</sup> <https://tafsirq.com/2-al-baqarah/ayat-275#tafsir-quraish-shihab>, diakses paa tanggal 5 januari 2023

<sup>45</sup> Bank Indonesia and D S N MUI, *Kajian Bersama Uang Elektronik Ditinjau Dari Kesesuaian Prinsip-Prinsip Syariah*, Jakarta: Bank Indonesia Dan Dewan Syariah Nasional, 2016.h.61

Akad sharf merupakan kegiatan transaksi antar mata uang sejenis atau antar uang yang berlainan jenis.<sup>46</sup> Pada akad jual beli mata uang dalam kegiatan transaksi uang elektronik ada beberapa syarat yaitu diantaranya:

1. Tunai

Nilai uang elektronik yang dimiliki oleh pemegang sepenuhnya berada dalam kekuasaan pemegang, dana float yang terkumpul di penerbit bukan merupakan simpanan tetapi sepenuhnya merupakan penguasaan sebagaimana yang telah diatur dalam undang-undang tentang perbankan.

2. Jumlahnya sama

Jumlah nilai rupiah pada uang elektronik harus sama dengan jumlah nilai rupiah pada uang tunai.

3. Tidak boleh ada khiyas syarat

Ketika antar pihak sudah melaksanakan kewajiban dan mendapatkan haknya, maka transaksi sudah selesai dan tidak adanya khiyas syarat dalam proses transaksi elektronik

4. Tidak boleh ditangguhkan

Pada waktu penerbitan, pihak penerbit menyerahkan uang elektronik kepada pemegang sesuai dengan nilai uang yang telah di setorkan pemegang dan pada waktu terjadi redeem baik dari pemegang maupun pedagang, secepatnya penerbit harus menunaikannya secara tepat waktu.

c. Akad Wadiah

Dalil diperbolehkannya wadiah terdapat dalam firman Allah SWT:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ ۗ إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُمْ بِهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا

Artinya: “Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya, dan (menyuruh kamu) apabila menetapkan hukum di antara manusia supaya kamu menetapkan dengan adil. Sesungguhnya Allah memberi pengajaran yang sebaik-baiknya kepadamu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Mendengar lagi Maha Melihat.” (Qs. An-Nisa 4:58)

Orang-orang yang beriman, Allah memerintahkan untuk menyampaikan pesan Allah atau pesan orang lain kepada orang yang berhak dalam keadilan. Allah juga melarang berbuat curang dalam menentukan keputusan hukum. Ini merupakan pesan terbaik yang diberikan-Nya sehingga harus di jaga dengan baik. Allah mengetahui siapa yang melaksanakan pesan dan tidak melaksanakannya, dan juga mengetahui siapa yang dapat menentukan hukum secara adil maupun zalil. Sebab

<sup>46</sup>Fatwa DSN-MUI No 28/DSN-MUI/III/ 2002 Tentang Jual Beli Mata Uang (Al-Sharf). h. 1

Allah maha mendengar dan Allah maha melihat. Orang-orang yang melaksanakan dan tidaknya akan mendapat balasan masing-masing sesuai dengan apa yang di perbuat.<sup>47</sup>

Akad wadiah adalah akad penitipan barang/harta yang di lakukan kedua belah pihak yaitu orang yang menitipkan dan orang yang dititipi dengan maksud untuk memelihara dan menjaganya. Dalam transaksi uang elektronik terjadinya akad Wadiah ketika penerbit dipercaya untuk menjaga dan memelihara sejumlah uang dari calon pemegang yang sudah di serahkan, kemudian uang yang di serahkan di konversikan menjadi nilai uang elektronik sesuai dengan jumlah uangnya. Apabila pemegang meminta atau mengambil atau untuk pembayaran *merchant* maka penerbit harus menyerahkannya.

#### d. Akad Ijarah

Ayat yang menjelaskan tentang akad ijarah adalah sebagai berikut:

وَإِنْ أَرَدْتُمْ أَنْ تَسْتَرْضِعُوا أَوْلَادَكُمْ فَلَا جُنَاحَ عَلَيْكُمْ إِذَا سَلَّمْتُمْ مَا آتَيْتُمْ بِالْمَعْرُوفِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ وَاعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ

Artinya : “Dan jika kamu ingin anakmu disusukan oleh orang lain, maka tidak ada dosa bagimu apabila kamu memberikan pembayaran menurut yang patut. Bertakwalah kamu kepada Allah dan ketahuilah bahwa Allah Maha Melihat apa yang kamu kerjakan”.(QS. Al-Baqarah 233)

Dalam Al-qur'an terdapat hukum yang menjelaskan menyusui pada ibu bukan pada orang lain. Hukumnya boleh jika ibu tidak mampu menyusui dan orang lain yang menyusui anaknya. Ahli- ahli fikih juga sepakat terhadap hukum menyusui anak pada ibu. Karena air susu ibu (ASI) merupakan makan alami bayi sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam kehidupan bayi. ASI memiliki kandungan yang bermacam-macam kebaikannya sesuai dengan kebutuhan bayi. ASI juga bisa bertambah seiring dengan pertumbuhan bayi. Selain itu menyusui anak juga bermanfaat bagi ibu kecuali dapat dirugikan dalam hal-hal tertentu.<sup>48</sup>

Menurut fatwa DSN MUI No: 09/DSN-MUI/IV/2000 Tentang Pembiayaan Ijarah, Akad ijarah adalah suatu perjanjian antara kedua belah pihak yang bertujuan untuk pemindahan hak guna atau manfaat suatu barang dalam kurun Waktu tertentu dengan melakukan pembayaran sewa tetapi tidak dengan pemindahan atas kepemilikan barang tersebut. Jadi dalam transaksi uang elektronik akad ijarah

<sup>47</sup> <https://tafsirq.com/4-an-nisa/ayat-58#tafsir-quraish-shihab>, diakses paa tanggal 5 januari 2023

<sup>48</sup> <https://tafsirq.com/2-al-baqarah/ayat-233#tafsir-quraish-shihab>, diakses paa tanggal 5 januari 2023

adalah suatu akad transaksi sewa menyewa atas suatu barang atau jasa dalam waktu tertentu dengan melalui pembayaran sewa.

e. Akad Wakalah

Dalil wakalah terdapat dalam Q.S. Al-Kahfi (18) ayat ke 19:

وَكَذَلِكَ بَعَثْنَا هُم لِيَتَسَاءَلُوا بَيْنَهُمْ قَالِ قَائِلٌ مِنْهُمْ كَمْ لَبِثْتُمْ قَالُوا لَبِثْنَا يَوْمًا أَوْ بَعْضَ يَوْمٍ قَالُوا رَبُّكُمْ  
أَعْلَمُ بِمَا لَبِثْتُمْ فَابْعَثُوا أَحَدَكُمْ بِوَرِقِكُمْ هَذِهِ إِلَى الْمَدِينَةِ فَلْيَنْظُرْ أَيُّهَا أَزْكَى طَعَامًا فَلْيَأْتِكُمْ بِرِزْقٍ مِنْهُ  
وَلْيَتَلَطَّفْ وَلَا يُشْعِرَنَّ بِكُمْ أَحَدًا

Artinya: “Dan demikianlah Kami bangunkan mereka agar mereka saling bertanya di antara mereka sendiri. Berkatalah salah seorang di antara mereka: Sudah berapa lamakah kamu berada (disini?). Mereka menjawab: "Kita berada (disini) sehari atau setengah hari". Berkata (yang lain lagi): "Tuhan kamu lebih mengetahui berapa lamanya kamu berada (di sini). Maka suruhlah salah seorang di antara kamu untuk pergi ke kota dengan membawa uang perakmu ini, dan hendaklah dia lihat manakah makanan yang lebih baik, maka hendaklah ia membawa makanan itu untukmu, dan hendaklah ia berlaku lemah lembut dan janganlah sekali-kali menceritakan halmu kepada seorangpun”. (Q.S. Al-Kahfi (18))

Kami membangunkannya sebagaimana kami membuatnya tertidur dengan lelap. Mereka saling bertanya satu sama lain mengenai berapa lama mereka tertidur. Ada seseorang dari mereka bertanya “Berapa lama kalian tertidur?” ada yang menjawab, "Sehari atau setengah hari saja." Mereka tidak yakin dengan hal itu , mereka mengatakan "Serahkan saja hal ini kepada Allah, karena hanya Dialah Yang mengetahui. Seharusnya salah satu dari kita pergi ke kota untuk membeli makanan yang baik dan membawanya untuk kita dengan menggunakan uang perak ini. Seharusnya ia juga harus bersikap pengertian, dan jangan membuka rahasia kita kepada siapa pun."<sup>49</sup>

Menurut ulama Mazhab Syafi'i menyatakan wakalah adalah penyerahan hak terhadap sesuatu yang bisa dilakukan sendiri atau boleh diwakilkan orang lain dengan syarat pemilik hak masih dalam keadaan masih hidup.<sup>50</sup>

f. Akad Qardh

Dalil akad qardh sebagaimana dalam firman Allah SWT:

مَنْ ذَا الَّذِي يُقْرِضُ اللَّهَ قَرْضًا حَسَنًا فَيُضَاعِفَهُ لَهُ أَضْعَافًا كَثِيرَةً وَاللَّهُ يَقْبِضُ وَيَبْسُطُ وَإِلَيْهِ تُرْجَعُونَ

Artinya: “Siapakah yang mau memberi pinjaman kepada Allah pinjaman yang baik (menafkahkan harta di jalan Allah), maka Allah akan melipatgandakan pembayaran kepadanya dengan lipat ganda yang banyak.” (Al-Baqarah : 245).

<sup>49</sup> <https://tafsirq.com/18-al-kahf/ayat-19#tafsir-quraish-shihab>, diakses paa tanggal 5 januari 2023

<sup>50</sup> Anam and EI.h.98.

Berjuang di jalan kebaikan pastinya akan memerlukan harta, sehingga sisihkan sebagian harta kalian untuk berbuat dalam hal kebaikan seperti infaq, shodaqah dll. Bagi siapa yang mengorbankan hartanya akan mendapat balasan yang berlipat ganda. Allah telah mengatur rezeki yang dapat mempersempit dan memperluas rezeki seseorang. Walaupun rezeki anugrah Allah dan hanya Allah-lah yang dapat memberi atau menolak. orang yang berinfaq merupakan sebagai 'pemberi pinjaman' kepada Allah. Maka ini menjadi sebuah dorongan orang untuk suka berinfaq dan Allah telah berjanji akan membalas berlipat ganda di dunia maupun diakhirat.<sup>51</sup>

Akad Qardh yaitu akad pinjam meminjam antara nasabah dengan lembaga keuangan syariah dan nasabah wajib mengembalikan dana yang diterimanya sesuai dengan jangka waktu yang telah di sepakati. Dalam transaksi uang elektronik dapat menggunakan Akad Qardh yang dapat di lakukan antara penerbit dengan pemegang uang elektronik.

Berikut merupakan syarat-syarat menggunakan akad Qardh diantaranya:

1. Bersifat hutang-piutang.
  2. Uang boleh di gunakan atau di investasikan oleh penerbit.
  3. Uang pokok piutang bisa di kembalikan kapan saja sesuai kesepakatan antara penerbit dan pemegang uang elektronik.
  4. Penerbit boleh menggunakan uang hutang dengan mempertimbangkan masalah yang di batasi oleh Otoritas.
- 2) Prinsip syariah dalam transaksi uang elektronik (*e-money*)

Dalam Transaksi Uang Elektronik (*e-money*) perlu menerapkan prinsip syariah terhadap media uang elektronik yang bertujuan agar sesuai dengan ketentuan uang elektronik syariah, ada beberapa prinsip yang perlu diterapkan dalam transaksi uang elektronik (*e-money*) :

- a) Tidak Mengandung Maysir.

Maysir yaitu transaksi yang di dalamnya terdapat perjudian, pertaruhan dan Spekulatif yang tinggi.<sup>52</sup> Pelaksanaan transaksi uang elektronik (*e-money*) didalamnya tidak boleh mengandung maysir karena *e-money* didasari oleh kebutuhan dalam pembayaran retail yang dituntut untuk lebih cepat dan efisien dan tidak yang mengandung maysir.

---

<sup>51</sup> <https://tafsirq.com/2-al-baqarah/ayat-245#tafsir-quraish-shihab>, diakses paa tanggal 5 januari 2023

<sup>52</sup> Penjelasan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 7/46/PBI/2005. Tentang Akad Penghimpunan dan Penyaluran Dana bagi Bank yang Melaksanakan Kegiatan Usaha Berdasarkan Prinsip Syariah, Pasal 2 Ayat 3

b) Tidak menimbulkan riba

Riba yaitu tambahan, riba secara umum adalah pengambilan tambahan dalam transaksi jual beli atau pinjam meminjam secara batil yang bertentangan dengan hukum Islam.<sup>53</sup> Dalam penetapan transaksi uang elektronik tidak diperbolehkan adanya riba. Apabila pertukaran uang antara uang tunai dan uang elektronik nilainya tidak sama, maka transaksi tersebut termasuk dalam bentuk riba, khususnya riba al-fadl. Riba al-fadl adalah tambahan dalam pertukaran barang yang sejenis tetapi ada tambahan di salah satu barang yang di pertukarkan. Transaksi uang elektronik yang baik apabila transaksi tukar menukar antara uang tunai dan uang elektronik harus sama nilainya baik dari kualitas atau kuantitas.<sup>54</sup>

c) Tidak mendorong Israf

Pada dasarnya kegunaan uang elektronik adalah sebagai alat pembayaran retail atau mikro. Dalam penggunaan uang elektronik lebih baik tidak melakukan pengeluaran yang berlebihan (israf) hanya untuk kebutuhan yang tidak penting. Solusi agar terhindar dari israf yaitu menerapkan sistem pembatasan jumlah nilai uang elektronik dan batas maksimal jumlah transaksi uang elektronik dalam waktu tertentu.

d) Tidak digunakan dalam transaksi objek haram

Uang elektronik sebagai transaksi alat pembayaran dengan berlandaskan prinsip Islam. Dalam penggunaan uang elektronik tidak diperbolehkan untuk transaksi pembayaran objek yang mengandung unsur haram serta maksiat. Objek haram adalah barang atau benda yang dilarang dalam Islam untuk digunakan maupun di manfaatkan.

### 2.1.8 Gopay

GoPay adalah dompet digital yang serba bisa. Semua jenis layanan gojek dapat bertransaksi lebih cepat, transaksi uang dengan mudah dan semua dapat dilakukan melalui GoPay.<sup>55</sup> GoPay merupakan dompet digital bagian dari uang elektronik (*e-money*) yang berbasis server. GoPay merupakan uang elektronik (*e-money*) yang dapat digunakan untuk alat transaksi pembayaran keuangan dengan melalui aplikasi

---

<sup>53</sup> Penjelasan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 7/46/PBI/2005. Tentang Akad Penghimpunan dan Penyaluran Dana bagi Bank yang Melaksanakan Kegiatan Usaha Berdasarkan Prinsip Syariah, Pasal 2 Ayat 3

<sup>54</sup> Asep Saiful Bahri, 'Konsep Uang Elektronik Dan Peluang Implementasinya Pada Perbankan Syariah: Studi Kritis Terhadap Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/Pbi/2009 Tentang Uang Elektronik', 2010.h.3705

<sup>55</sup> <https://gopay.co.id/>, diakses pada tanggal 10 desember 2022

Gojek.<sup>56</sup> Go-Jek adalah suatu perusahaan transportasi yang berkembang yang awalnya hanya berbasis layanan antar dengan menggunakan sepeda motor dan sekarang berkembang pada layanan lainnya.<sup>57</sup> Produk gojek lainnya di bagi beberapa jenis diantaranya yaitu transportasi dan logistic, pembayaran, pesan makan dan belanja, hiburan dan bisnis.

Dari masing masing jenis memiliki beberapa layanan, dari transportasi dan logistic diantaranya ada goride, gosend, gocar dll. Produk layanan pembayaran ada gopay, gopaylater, gotagihan dll. Selanjutnya produk layanan pesan makan dan belanja yaitu ada gofood, gomart, goshop dll. Kemudian produk layanan hiburan ada goplay serta gotik dan yang terakhir produk layanan bisnis ada gobiz dll. Cara pembayaran gopay ada 3 diantaranya menggunakan pembayaran dengan uang tunai, melalui gopay atau menggunakan keduanya.

## 2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2 Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul	Hasil	Perbedaan
Siti Rodiah, Inaya Sari Melati (Journal of Economic Education and Entrepreneurship Vol.1 No.2 Tahun 2020)	“Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang”	Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan e- wallet.	1. Populasi yang digunakan dalam penelitian sekarang adalah masyarakat Desa Gaji Kabupaten Demak Sedangkan penelitian Siti Rodiah adalah generasi milenial pengguna e-wallet di Kota Semarang 2. Sampel yang digunakan dalam

<sup>56</sup> <https://www.gojek.com/id-id/help/gopay/apa-itu-go-pay/>, diakses pada tanggal 10 desember 2022.

<sup>57</sup> A Priyono, ‘Analysis of Trust and Risk’s Influence on GO-PAY Electronic Wallet Technology Acceptance (in Indonesia: Analisis Pengaruh Trust Dan Risk Dalam Penerimaan Teknologi Dompet Elektronik GO-PAY)’, *Jurnal Siasat Bisnis*, 21.1 (2017), 88–106.

			<p>penelitian sekarang 97 orang sedangkan penelitian Siti Rodiah 160 orang</p> <p>3. Penelitian sekarang terdapat uji kuliatas data sedangkan penelitian Siti Rodiah sebaliknya.</p>
<p>Nurdin Nurdin, Winda Nur Azizah, Rusli Rusli (Jurnal Perbankan dan Keuangan Syariah Vol.2 No.2 Tahun 2020 )</p>	<p>“Pengaruh Pengetahuan,Kemudahan dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Technology (Fintech) Pada Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu”</p>	<p>Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan Fintech.</p>	<p>1. penelitian sekarang menggunakan studi kasus masyarakat Desa Gaji Kabupaten Demak sedangkan penelitian Nurdin Nurdin menggunakan studi kasus mahasiswa.</p>
<p>Meliza Awalina (Skripsi Tahun 2019)</p>	<p>“Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Kemudahan Dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Server Dikalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Islam”</p>	<p>persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat responden dalam penggunaan uang elektronik</p>	<p>1. penelitian sekarang menggunakan studi kasus masyarakat Desa Gaji Kabupaten Demak sedangkan penelitian Nurdin Nurdin menggunakan studi kasus</p>

			<p>mahasiswa.</p> <p>2. Teknik analisa data penelitian sekarang menggunakan uji kualitas data, uji asumsi klasik, uji regresi linier berganda dan uji hipotesis sedangkan penelitian Meliza Awalina menggunakan model pengukuran atau <i>outer model</i> dan model structural atau <i>inner model</i>.</p>
<p>Trisna Aditya, Luh Putu Mahyuni (Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi Vol.24 No.2 Tahun 2022)</p>	<p>“Pengaruh literasi keuangan, persepsi kemudahan, manfaat, keamanan dan pengaruh sosial terhadap minat penggunaan fintech”</p>	<p>pengaruh literasi keuangan terhadap minat penggunaan fintech pada generasi milenial di provinsi Bali memiliki hubungan yang positif dan signifikan.</p>	<p>1. Populasi yang digunakan dalam penelitian sekarang adalah masyarakat Desa Gaji Kabupaten Demak sedangkan penelitian Trisna Aditya generasi milenial di Provinsi Bali .</p> <p>2. Penelitian sekarang menggunakan objek penelitian</p>

			<p>mengenai minat bertransaksi menggunakan <i>e-money</i> sedangkan \</p> <p>3. Trisna Aditya mengenai minat menggunakan <i>fintech</i>.</p> <p>4. Teknik analisa data penelitian sekarang menggunakan uji kualitas data, uji asumsi klasik, uji regresi linier berganda dan uji hipotesis sedangkan penelitian Trisna Aditya menggunakan model pengukuran atau <i>outer model</i> dan model structural atau <i>inner model</i>.</p>
Meliza Awalina (Skripsi Tahun 2019)	“Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Kemudahan Dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Server Dikalangan	Literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat dalam menggunakan uang elektronik.	1. penelitian sekarang menggunakan studi kasus masyarakat Desa Gaji Kabupaten Demak sedangkan penelitian Nurdin

	Mahasiswa Dalam Perspektif Islam”		<p>Nurdin menggunakan studi kasus mahasiswa.</p> <p>2. Teknik analisa data penelitian sekarang menggunakan uji kualitas data, uji asumsi klasik, uji regresi linier berganda dan uji hipotesis sedangkan penelitian Meliza Awalina menggunakan model pengukuran atau <i>outer model</i> dan model structural atau <i>inner model</i>.</p>
<p>Mega Krisdayanti (Jurnal Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi) Vol.1 No.2 Tahun 2020)</p>	<p>“Pengaruh literasi keuangan, inklusi keuangan, uang saku, teman sebaya, gaya hidup dan control diri terhadap minat menabung mahasiswa (Studi Kasus Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sutaatmadja Subang)”</p>	<p>Variable literasi keuangan berpengaruh terhadap minat menabung</p>	<p>1. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan populasi masyarakat Desa gaji Kabupaten Demak Sedangkan penelitian Mega menggunakan mahasiswa</p> <p>2. Objek yang diteliti</p>

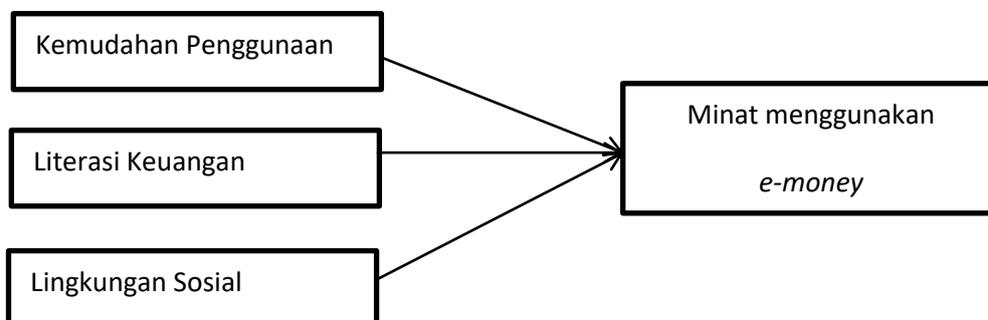
			dalam penelitian ini adalah minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server sedangkan penelitian Mega adalah minat menabung mahasiswa.
Trisna Aditya, Luh Putu Mahyuni (Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi Vol.24 No.2 Tahun 2022)	“Pengaruh literasi keuangan, persepsi kemudahan, manfaat, keamanan dan pengaruh sosial terhadap minat penggunaan fintech”	Pengaruh sosial terhadap minat penggunaan fintech pada generasi milenial di provinsi bali memiliki hubungan yang positif dan signifikan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Populasi yang digunakan dalam penelitian sekarang adalah masyarakat muslim Demak sedangkan penelitian Trisna Aditya generasi milenial di provinsi Bali .</li> <li>2. Penelitian sekarang menggunakan objek penelitian mengenai minat bertransaksi menggunakan <i>e-money</i> sedangkan Trisna Aditya mengenai minat menggunakan <i>fintech</i>.</li> </ol>
Siti Raihana,	“pengaruh dari	Variabel lingkungan	1. Penelitian

Riza Aulia Azhar (Global Journal of Islamic Banking and Finance Volume 2, No - (2) Tahun 2020)	pengetahuan, religiusitas, lokasi, dan lingkungan sosial terhadap minat masyarakat menabung di Bank Aceh Syariah.”	sosial tidak berpengaruh terhadap minat masyarakat menabung di Bank Aceh Syariah.	sekarang menggunakan objek penelitian mengenai minat bertransaksi menggunakan <i>e- money</i> sedangkan penelitian Siti Raihana mengenai minat masyarakat menabung di Bank Aceh Syariah.
--	---	---	--

Dari beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa ada variabel independen yang berpengaruh terhadap variabel dependen atau sebaliknya, perbedaan penelitian sekarang dan terdahulu sebagian besar terdapat di populasi dan sampel. Dari penelitian terdahulu rata-rata menggunakan populasi dan sampel terhadap minat mahasiswa. Sedangkan penelitian sekarang menggunakan populasi masyarakat di kabupaten Demak. Selain itu penelitian terdahulu menggunakan teknik analisis data model pengukuran (outer model) dan model structural (inner model) sedangkan penelitian sekarang menggunakan uji kualitas data, uji asumsi klasik, uji regresi linier berganda dan uji hipotesis.

### 2.3 Kerangka Teori

Kerangka teori mengacu pada kajian pustaka yang di atas, berdasarkan kajian pustaka dalam kerangka teori penelitian ini bisa dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2 Kerangka Teori

Dari gambar diatas bahwa variable independen (kemudahan penggunaan, literasi keuangan, dan lingkungan sosial) berpengaruh terhadap variable dependen (minat bertransaksi menggunakan e-

money berbasis server) dengan variabel independen berpengaruh secara langsung terhadap variabel dependen.

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yaitu jawaban atau dugaan sementara terhadap masalah yang dirumuskan yang masih diuji kebenarannya berdasarkan data yang di peroleh. Dari kajian pustaka dan kerangka teori dapat dijadikan hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Pengaruh variabel kemudahan penggunaan terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money*.

Kemudahan penggunaan merupakan persepsi seseorang terhadap kemudahan dalam menggunakan teknologi informasi yang mana dalam penggunaannya tidak membutuhkan usaha yang besar.<sup>58</sup> Dengan kata lain, jika semakin mudah penggunaan terhadap *e-money* maka semakin banyak masyarakat yang menggunakannya begitupula dengan sebaliknya. Ada beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan suatu produk maupun jasa.

Pada penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian penulis diantaranya yaitu Siti Rodiah, Inaya Sari Melati pada tahun 2020 diketahui bahwa kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh positif terhadap minat menggunakan (*e-wallet*)<sup>59</sup>, selaras dengan penelitian Nurdin Nurdin, Winda Nur Azizah, Rusli Rusli pada tahun 2020 menunjukkan bahwa kemudahan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech*<sup>60</sup>. Jadi Kemudahan merupakan bagian terpenting dalam mempengaruhi bertransaksi menggunakan *e-money*. Hal ini dikarenakan semakin mudah dalam menggunakan *e-money* maka minat masyarakat dalam menggunakan akan meningkat. Sehingga kemudahan penggunaan akan berpengaruh positif terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money* pada masyarakat Desa Gaji Kabupaten Demak. Maka hipotesis pertama yang peneliti ajukan sebagai berikut :

***H1 : variabel kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap bertransaksi menggunakan e-money.***

- b. Pengaruh variabel literasi keuangan terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money*.

literasi keuangan adalah suatu pengetahuan dan kemampuan mengatur keuangan yang di gunakan untuk mencapai kesejahteraan hidup.<sup>61</sup> jika seseorang memiliki pemahaman literasi keuangan dengan baik serta memiliki tingkat literasi keuangan yang tinggi terkait e-

---

<sup>58</sup> Susilo, Ariyanti, and Sumrahadi.h.27.

<sup>59</sup> Rodiah and Melati.h.79

<sup>60</sup> Nurdin, Azizah, and Rusli.h.219

<sup>61</sup> Klapper, Lusardi, and Van Oudheusden.

money , maka minat seseorang untuk menggunakan *e-money* akan semakin meningkat <sup>62</sup>. hal ini dapat di nyatakan bahwa literasi keuangan akan memiliki pengaruh positif terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money* dan di tunjang oleh beberapa penelitian sebelumnya.

Penelitian yang menunjukkan bahwa literasi keuangan mempunyai pengaruh yang positif terhadap minat penggunaan yaitu Penelitian Meliza Awalina pada tahun 2019 yang berjudul “Presepsi Kemanfaatan, Kemudahan dan Literasi Keuangan terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik Berbasis Server di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif islam”<sup>63</sup> dan Penelitian Trisna Aditya, Luh Putu pada tahun Mahyuni 2022 yang berjudul “Pengaruh literasi keuangan, persepsi kemudahan, manfaat, keamanan dan pengaruh sosial terhadap minat penggunaan *fintech*”<sup>64</sup>.

Literasi keuangan terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money* pada masyarakat muslim demak dapat berpengaruh positif dan signifikan apabila masyarakat mempunyai pemahaman dan mengetahui literasi keungan dengan baik dari *e-money*. Sehingga masyarakat berminat untuk bertransaksi menggunakan *e-money*. Maka hipotesis kedua peneliti mengajukan sebagai berikut:

***H2 : Variabel literasi keungan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money.***

c. Pengaruh variabel lingkungan sosial terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money*.

Faktor lingkungan sosial merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam menggunakan *e-money*. Lingkungan sosial adalah tempat dimana berlangsungnya interaksi antara individu dengan orang lain atau sekelompok masyarakat yang melakukan kegiatan atau aktivitas secara bersama dengan lingkungannya. Jika teman atau rekan serta keluarga memberikan pengaruh yang positif dan memberikan pengaruh yang tinggi terhadap dorongan untuk menggunakan *e-money* maka minat seseorang dalam menggunakan *e-money* akan meningkat . Hal ini juga di buktikan dengan penelitian-penelitian terdahulu.

Penelitian Trisna Aditya, Luh Putu Mahyuni pada tahun 2022 menunjukkan bahwa pengaruh sosial mempunyai pengaruh positif terhadap minat menggunakan *fintech*<sup>65</sup>. Berdasarkan penjelasan diatas bahwa lingkungan sosial dapat memberikan positif terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money* dan pengaruh sosial dapat meningkatkan minat

---

<sup>62</sup> Ana Nihayah Nihayah and others, ‘Analisis Ketahanan Keuangan Pelaku Usaha Mikro Kecil Diukur Dari Implementasi Literasi Keuangan Pada Masa Pandemi Covid 19.’, *Jurnal E-Bis*, 6.2 (2022), 438–55.h.442

<sup>63</sup> Awalina.h.72

<sup>64</sup> Aditya and Mahyuni, XXIV.h.251

<sup>65</sup> Ibid.h.251

masyarakat Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak dalam bertransaksi menggunakan *e-money*. Maka hipotesis ketiga peneliti mengajukan yaitu:

***H3: variabel lingkungan sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money.***

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis dan Sumber Data Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian dengan memperoleh data berjenis angka yang akan diolah dengan SPSS atau data kualitatif yang dapat di angkakan.<sup>66</sup> Penelitian ini bertujuan untuk meneliti populasi serta sample yang di gunakan. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Metode diskriptif adalah salah satu jenis metode penelitian yang menggambarkan subjek objek yang sedang diteliti secara fakta tanpa adanya rekayasa atau semacamnya.<sup>67</sup>

Pada penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang di peroleh langsung dari sumber data permasalahan yang terjadi yang akan di teliti dan data di kumpulkan secara khusus. Pengumpulan data primer pada penelitian ini melalui wawancara dan kuesioner. Wawancara yang digunakan yaitu wawancara secara tertulis dan secara lisan. Kuesioner terdiri dari 2 bagian yaitu bagian identitas responden serta bagian pertanyaan mengenai objek yang diteliti. Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari data yang sudah jadi, sudah dikumpulkan serta sudah diolah oleh pihak tertentu yang berbentuk publikasi. Data sekunder pada penelitian ini berasal dari data bank Indonesia, OJK, laporan, atikel , jurnal, buku serta website.<sup>68</sup>

#### **3.2 Populasi dan Sampel**

Populasi berarti jumlah penduduk. Populasi dalam penelitian adalah sekelompok orang yang digunakan untuk objek penelitian. Secara definisi Populasi adalah objek dan subjek tertentu yang memiliki kualitas dan karakteristik tersendiri yang digunakan oleh peneliti untuk di pelajari lalu di simpulkan.<sup>69</sup> Dengan kata lain, populasi merupakan kelengkapan sumber data yang berhubungan dengan penelitian yang diteliti. Penelitian ini menggunakan populasi seluruh masyarakat di Desa Gaji Kecamatan Guntur kabupaten Demak sebesar 3136 orang. Sedangkan Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai jumlah, kualitas serta karakteristik tertentu. Penelitian ini menggunakan sampel sebagian masyarakat yang belum menggunakan e-money berbasis server (Gopay) di Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak dengan

---

<sup>66</sup> Dr Sugiyono, 'Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D', 2013.

<sup>67</sup> <https://penerbitdepublish.com/penelitian-kuantitatif/>, diakses 22 agustus 2022

<sup>68</sup> Nihayah and others.h.443

<sup>69</sup> Lijan P Sinambela and Sarton Sinambela, 'Metode Penelitian Kuantitatif Teoritik Dan Praktik', Depok: Rajawali Pers, 2021. h.159.

jumlah 97 orang. Teknik sampling yang di pakai dalam penelitian ini adalah teknik *Non probability sampling*. *Non probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang akan di jadikan sampel dari anggota populasi dengan tidak memberikan peluang dan kesempatan berkali-kali. Metode peneitian ini memakai metode *Sampling Pusposive*. Metode *Sampling Pusposive* adalah teknik yang menentukan sampel dengan menggunakan pertimbangan karakteristik atau kriteria tertentu. Dengan kriteria di antaranya sebagai berikut:

1. Responden yang belum menggunakan *e-money* (gopay)
2. Responden dalam usia produktif (15-64 tahun)
3. Responen yang memiliki KTP.

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 di inginkan (10%)

Apabila tingkat kesalahan yang di inginkan (e) adalah 10% N = 3136 sehingga jumlah sampel yang di teliti adalah

$$\begin{aligned} n &= \frac{3136}{1 + (3.136. 0,1^2)} \\ &= \frac{3136}{1 + (3136.0,01)} \\ &= \frac{3136}{1 + 31,36} \\ &= \frac{3136}{32,36} \\ &= 96,909 \\ &= 97 \text{ orang} \end{aligned}$$

Berdasarkan dari hasil diatas diperoleh jumlah sempel sebesar 97 orang dari jumlah penduduk usia produktif Desa Gaji Kecamatan Guntur kabupaten Demak.

### 3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan metode yang dipakai oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang dapat menjawab suatu permasalahan dalam penelitian. Pada penelitian ini menggunakan metode dari wawancara, kuesioner (angket) dan studi literature (studi pustaka). Wawancara atau *interview* adalah kegiatan tanya jawab yang dilakukan 2 orang antara pewawancara dan yang di wawancarai dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.<sup>70</sup> Wawancara ini menggunakan wawancara tertulis dan lisan. Secara tertulis dilakukan dengan melalui *whatsapp* dan secara lisan dilakukan dengan tatap muka secara langsung dengan responden. Interview ini dilakukan terhadap sebagian masyarakat Desa Gaji Kabupaten Demak diantaranya yaitu Umi, Azizah, Konaah, Layin, Syarif, Janah, Eli, Farid, Jumik dan Yasin.

Kuesioner (angket) adalah beberapa pertanyaan tertulis yang di tujukan untuk responden guna mendapatkan informasi dari identitas reponden maupun hal2 yang diketahuinya. Kuesioner (angket) ini dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan terhadap responden yang bersifat terbuka maupun tertutup. Pada penelitian ini memakai angket yang bersifat tertutup. Pada angket tertutup terdapat beberapa pertanyaan yang sudah tersusun secara rapi baik pertanyaan pokok maupun pertanyaan pelengkap. Selain itu, dari pertanyaan-pertanyaan sudah memiliki alternative jawaban yang langsung dapat dipilih oleh responden atau bisa disebut dengan menggunakan skala likert yaitu sebagai berikut:

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

Sedangkan Studi literatur (studi pustaka) adalah mengulas, mengutip maupun mengkaji ulang dari sumber tertulis yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti yang dapat di jadikan sebagai kajian teori pada penelitian. Studi literature merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan sebagai laporan pendukung dari suatu penelitian yang ingin di selesaikan. Selain itu metode ini juga dapat digunakan oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang relevan dengan masalah penelitian yang sedang di teliti. Sumber tertulis yang dikutip adalah berasal dari Bank Indonesia, OJK, laporan artikel, jurnal, buku serta website.

---

<sup>70</sup> Sinambela and Sinambela.h.192

### 3.4 Variabel Penelitian dan Pengukuran

Variabel penelitian adalah suatu sifat atau ciri dari orang, objek maupun aktivitas yang di dapat dari penelitian mengenai konsep pengertian tertentu. Kemudian definisi merupakan suatu definisi yang menjelaskan variabel atau konsep pengertian yang dijelaskan secara jelas dan akurat. Suatu variabel juga memiliki beberapa indikator. Indikator merupakan variabel yang digunakan untuk mengukur atau menilai suatu keadaan tertentu. Dan pengukuran variabel adalah proses menentukan jumlah atau memperoleh informasi dari orang, objek atau kegiatan tertentu yang berhubungan dengan masalah yang di teliti.

Pada penelitian terdapat 2 variabel yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (Terikat) yang di jelaskan sebagai berikut:

- Variabel independen (Bebas)

Variabel independen adalah varibel yang dapat mempengaruhi dan menyebabkan berubahnya variabel dependen (variable terikat)<sup>71</sup>, variabel ini juga bisa di sebut dengan variabel bebas, variabel stimulus, variabel predictor, variabel pengaruh dan lain-lain. Pada penelitian ini variabel independen diantaranya yaitu variabel kemudahan penggunaan (X1), Variabel literasi keuangan (X3), serta variable lingkungan sosial (X3).

- Variabel dependent (Terikat)

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel akibat dari pengaruh adanya variabel independen (variabel bebas).<sup>72</sup> Variabel ini juga bisa disebut dengan variabel terikat, variabel output, variabel kriteria, variabel konsekuensi dll. Pada penelitian ini variabel dependent Yaitu minat bertransaksi menggunakan *e-money* (Y).

Berikut merupakan indikator-indikator variable yang digunakan diantaranya yaitu:

Tabel 3 Variabel Penelitian dan Pengukuran

No	Variabel	Definisi	Indicator	Skala Pengukuran
1.	Kemudahan penggunaan(X1)	persepsi seseorang terhadap kemudahan dalam menggunakan	1. Sistem mudah dipahami 2. Penggunaan yang praktis 3. Sistem mudah	Skala likert

<sup>71</sup> Sinambela and Sinambela.h.87

<sup>72</sup>Ibid.h.87.

		teknologi informasi yang mana dalam penggunaannya tidak membutuhkan usaha yang besar. <sup>73</sup>	digunakan 4. Sistem mudah di jangkau. <sup>74</sup>	
2.	Literasi keuangan (X2)	literasi keuangan adalah suatu pengetahuan dan kemampuan mengatur keuangan yang di gunakan untuk mencapai kesejahteraan hidup. <sup>75</sup>	1. Pengetahuan seseorang atas konsep keuangan 2. Kemampuan untuk mengelola keuangan pribadi 3. Pengelolaan kredit dan utang /pinjaman. 4. <i>Saving and Investment</i> (Tabungan dan Investasi). <sup>76</sup>	Skala likert
3.	Lingkungan Sosial (X3)	Lingkungan social adalah tempat dimana berlangsungnya interaksi antara individu dengan orang lain atau sekelompok masyarakat yang	1. Lingkungan keluarga 2. Lingkungan teman 3. Budaya 4. Aspek pribadi <sup>78</sup>	Skala likert

<sup>73</sup> Susilo, Ariyanti, and Sumrahadi.h.72.

<sup>74</sup> Venkatesh and others.

<sup>75</sup> Klapper, Lusardi, and Van Oudheusden.

<sup>76</sup> Darman Nababan, 'Analisis Personal Financial Literacy Dan Financial Behavior Mahasiswa Strata I Fakultas Ekonomi Universitas Sumatera Utara', *Jurnal Media Informasi Manajemen*, 1.1 (2013).h.4.

<sup>78</sup> Ritel.h.68.

		melakukan kegiatan atau aktivitas secara bersama dengan lingkungannya. <sup>77</sup>		
3	Minat (Y)	Minat adalah keinginan seseorang yang tinggi terhadap sesuatu yang ingin dicapai dan tidak akan membiarkan hal apapun yang mengganggu pencapaian yang diinginkannya. <sup>79</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keinginan untuk menggunakan</li> <li>2. Selalu mencoba menggunakan</li> <li>3. Berlanjut dimasa yang akan datang.<sup>80</sup></li> </ol>	Skala likert

### 3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data yaitu kegiatan menganalisis data yang sudah terkumpul dengan menggunakan alat-alat statistik.<sup>81</sup> Pada penelitian ini menggunakan program software statistik SPSS versi 20 yang digunakan untuk menganalisis data penelitian. Hal ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam mengkaji sebuah penelitian untuk dapat mengetahui pengaruh hubungan antar variabel dependen (terikat) dengan variabel independen (bebas). Sehingga bisa mengetahui diterima atau tidaknya suatu hipotesis yang sudah di ajukan oleh peneliti. Analisis data penelitian ini menggunakan beberapa uji yaitu sebagai berikut:

#### 3.5.1. Uji kualitas data

<sup>77</sup> Sumarwan.h.72.

<sup>79</sup> Jogiyanto.h.166.

<sup>80</sup> Singgih Priambodo and Bulan Prabawani, *ELEKTRONIK (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang)*.

<sup>81</sup> Sugiyono.h.206

### 3.5.1.1. Uji validitas

Suatu data dapat dinyatakan valid apabila ada kesamaan pada hasil penelitian antara data yang terkumpul dan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang telah diteliti. Instrumen yang valid mengartikan bahwa alat ukur yang digunakan mendapat hasil data yang valid. Jadi uji validitas adalah untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu data.<sup>82</sup>

Dalam mengambil keputusan valid atau tidaknya suatu item dapat dilakukan dengan uji validitas dengan menggunakan analisis korelasi Pearson<sup>83</sup>. Uji validitas ini bisa dilakukan dengan menguji setiap pertanyaan yang digunakan untuk menganalisis item, yaitu dengan menggunakan cara mengkorelasi nilai masing-masing setiap pertanyaan dengan jumlah total nilai.<sup>84</sup>

### 3.5.1.2. Uji reliabilitas

Dalam penelitian menggunakan uji reliabilitas dengan tujuan untuk menguji seberapa konsisten satu atau lebih alat pengukur untuk mengukur suatu konsep. Definisi uji reliabilitas adalah suatu angka indeks yang menentukan konsisten atau tidaknya suatu alat pengukur dalam mengukur gejala yang sama.<sup>85</sup> Dari setiap alat ukur sebaiknya harus mempunyai kemampuan dalam mengukur yang dapat menghasilkan pengukuran yang konsisten. Penelitian ini dalam uji reliabilitas menggunakan uji reliabilitas *Cronbach alpha* yang mana dapat dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach alpha* > 0,600.

## 3.5.2. Uji asumsi klasik

Uji Asumsi Klasik adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui tingkat keakuratan suatu analisis regresi. Pada uji asumsi klasik terdapat 3 bagian yaitu diantaranya:

### 3.5.2.1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk menganalisis data variabel agar dapat mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi. Suatu

---

<sup>82</sup> I Putu Santika Putra and others, 'Pengaruh Tingkat Literasi Keuangan, Experienced Regret, Dan Risk Tolerance Pada Pemilihan Jenis Investasi', *Journal of Business & Banking*, 5.2 (2016), 271–82. h..276

<sup>83</sup> Sinambela and Sinambela.h.427

<sup>84</sup> Sugiyono.h.188

<sup>85</sup> Husein Umar, 'Metode Penelitian Untuk Skripsi & Tesis Bisnis', *Edisi Baru, Cetakan Pertama. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta*, 2005. h.113

model regresi dapat dikatakan baik apabila mempunyai distribusi yang normal. Selain itu, dapat diketahui bahwa uji t dan F juga mengasumsikan bahwa nilai residual mengacu terhadap distribusi yang normal, jadi apabila asumsi di langgar maka terjadinya ketidak validan.

Pada uji normalitas tedapat dua cara yatu dengan cara analisis statistik dan analisis grafik. Pada analisis statistik penelitian ini menggunakan uji kolmograv semirnov dan analisis grafik menggunakan grafik P-Plot. Berikut merupakan kriteria dari uji normalitas dengan menggunakan nilai signifikansi diantaranya:

- 1) Apabila nilai signifikasi lebih dari 0,05 ( $\geq 0,05$ ) maka residual berdistribusi normal.
- 2) Apabila nilai signifikasi kurang dari 0,05 ( $\leq 0,05$ ) maka residual berdistirbusi tidak normal.

### **3.5.2.2. Uji multikoliniearitas**

Uji multikoliniearitas adalah korelasi tinggi atau rendah yang terjadi dalam hubungan antar variable independent (bebas). Uji ini berguna untuk mengetahui hubungan antar variabel dependen apakah terdapat gejala multikorelasi atau tidak. Uji multikoliniearitas bisa digunakan apabila jumlah dari variable bebas lebih dari satu.<sup>86</sup>

pengujian ini menggunakan model pengukuran dengan menggunakan nilai tolerance dan nilai varian inflation faktor (VIF). Adapun uji multikoliniearitas dinyatakan tidak terjadi gejala multikoliniearitas, apabila nilai tolerance lebih besar dari 0,10 ( $>0,10$ ) atau nilai VIF kurang dari 10 ( $<10$ ).<sup>87</sup> Dan sebaliknya apabila nilai tolerance kurang dari 0,10 ( $<0,10$ ) atau nilai VIF lebih besar dari 10 ( $>10$ ) maka dinyatakan terjadinya gejala multikoliniearitas.

### **3.5.2.3. Uji heteroskedastisitas**

Uji heteroskedastisitas berguna untuk menganalisis sebuah model apakah terjadi ketidaksamaan varians antara pengamatan satu dengan pengamatan lainnya.<sup>88</sup> Dapat dikatakan heteroskedastisitas apabila varian residual dari satu pengamatan dengan pengamatan lain berbeda. Sebaliknya,

---

<sup>86</sup> Umar.h.110

<sup>87</sup> Ghozali Imam, 'Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi', Semarang. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. ISBN, 979.015.1 (2013).h.99

<sup>88</sup> Tony Wijaya, Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS (Universitas Atma Jaya, 2009).h.99

apabila residualnya memiliki persamaan disebut dengan homokedastisitas. Jadi model regresi dapat dinyatakan baik apabila tidak terjadi heteroskedesitas atau terjadi homokedesitas.

Uji ini dapat dilakukan dengan menggunakan Uji Glejser dengan cara meregresi nilai absout residual terhadap variabel independen. Jika nilai signifikansi kurang dari 5% atau 0.05 dapat dinyatakan terjadi gejala heteroskedastisitas, namun jika nilai signifikansi lebih dari 5% atau 0.05 maka menunjukkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas atau terjadi homokedesitas. Selain itu uji heteroskedastisitas juga bisa dilihat pada grafik Scatterplot dengan melihat apakah residual membentuk pola tertentu atau tidak.<sup>89</sup>

### 3.5.3. Uji Regresi Linier Berganda

Uji regresi linier berganda di lakukan agar dapat mengetahui hubungan antara variable yang mempengaruhi (variabel bebas) dengan variable yang di pengaruhi (variabel terikat). Selain itu uji regresi juga dilakukan untuk mengetahui arah hubungan variabel bebas dengan variabel terikat.<sup>90</sup> Uji analisis linier berganda ini menggunakan persamaan garis regresi. Berikut merupakan rumus dari regresi linier berganda yang digunakan :

$$Y = b_0 + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Keterangan :

Y = Minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server

a : Konstanta

$b_1$  : Koefisien Regresi X1

$x_1$  : Kemudahan Penggunaan

$b_2$  : Koefisien Regresi X2

$x_2$  : Literasi Keuangan

$b_3$  : Koefisien Regresi X3

$X_3$  : Lingkungan sosial

e : eror

---

<sup>89</sup> Sinambela and Sinambela. h.434

<sup>90</sup> Aziz Alimul Hidayat, *Cara Praktis Uji Statistik Dengan SPSS* (Health Books Publishing, 2021).h.89

### 3.5.4. Uji Hipotesis

Tujuan melakukan uji hipotesis adalah untuk menguji apakah terdapat hubungan antara variable bebas dan variable terikat. Pada probabilitas signifikansi pada uji ANNOVA sebesar 0,05 . jadi jika probabilitas signifikansi  $\leq 0,05$  artinya hipotesis dapat diterima. Dan jika  $\geq 0,05$  artinya hipotesis ditolak.<sup>91</sup>

#### 3.5.4.1. R<sup>2</sup> (Uji Koefisien Determinasi)

Tujuan menggunakan uji R<sup>2</sup> (Uji Koefisien Determinasi) adalah untuk mengetahui seberapa besar kemampuan model menjelaskan variabel terikat yang telah dijelaskan oleh variabel bebas.<sup>92</sup> Selain itu, nilai ini juga dapat digunakan untuk mengetahui seberapa persen dari variable bebas secara bersama sama terhadap variable terikat. Suatu persamaan regresi dapat dinyatakan baik apabila nilai koefisien determinasi antara 0 sampai 1. Jika nilai nilai R<sup>2</sup> kecil atau 0 maka dapat diketahui bahwa kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat sangat terbatas. Sedangkan jika nilai R<sup>2</sup> besar atau mendekati angka satu , maka dapat diketahui bahwa kemampuan variable bebas dalam menjelaskan variabel terikat dapat dinyatakan baik dan mampu menjelaskan variabel-variabel dependen.<sup>93</sup>

#### 3.5.4.2. Uji F (uji simultan)

Uji F (uji simultan) berguna untuk mengetahui apakah secara simultan atau seluruh variable bebas memiliki pengaruh terhadap variable terikat. Uji f dapat digunakan dengan melihat koefisien regresi variable bebas dengan tingkat kesalahan 5%.<sup>94</sup> Dengan ketentuan dibawah ini:

1. Apabila nilai signifikasi  $F > 0,05$ , artinya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh secara simultan antara variable bebas terhadap variabel terikat.
2. Apabila nilai signifikasi  $F < 0,05$ , artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh secara simultan antara variabel bebas terhadap variable terikat.

---

<sup>91</sup> Sinambela and Sinambela.h.442

<sup>92</sup> Damodar N Gujarati and Dawn C Porter, 'Dasar-Dasar Ekonometrika', *Jakarta: Salemba Empat*, 1 (2012).h.78

<sup>93</sup> Imam.h.126

<sup>94</sup> Sinambela and Sinambela.h.444

### 3.5.4.3. Uji t (uji parsial)

Dalam pengujian menggunakan uji t agar dapat mengetahui apakah secara parsial atau individu variable bebas memiliki pengaruh terhadap variable terikat. Hal ini menggunakan uji t dengan melihat tingkat kesalahan sebesar 5% (0,05) dengan tingkat signifikansi 95%. Menguji uji t dapat dilakukan dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  terhadap  $t_{tabel}$ .<sup>95</sup>

Kriteria yang digunakan dalam uji t yaitu sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi t lebih besar dari 0,05. maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, menunjukkan bahwa tidak memiliki pengaruh signifikan secara parsial antara variabel bebas terhadap variable terikat.
- 2) Jika nilai signifikansi t lebih kecil dari 0,05. maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, itu artinya bahwa memiliki pengaruh signifikan secara parsial antara variabel bebas terhadap variable terikat.

---

<sup>95</sup> Sinambela and Sinambela.h.442

## **BAB IV**

### **ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian**

##### **4.1.1. Profil Desa Gaji**

Desa Gaji merupakan sebuah desa yang terletak di kecamatan Guntur, kabupaten Demak, provinsi Jawa Tengah, negara Indonesia. Dengan kode pos 59565.<sup>96</sup> Desa Gaji terdiri dari 6 Rw, setiap Rw ada sekitar 4-5 Rt. Jumlah penduduk desa Gaji kurang lebih sekitar 4 ribu.

Batas wilayah Desa Gaji adalah sebagai berikut:

1. Letak perbatasan di sebelah utara dengan wilayah Desa Krandon
2. Letak perbatasan di sebelah timur dengan wilayah Desa Sidokumpul
3. Letak perbatasan di sebelah selatan dengan wilayah Desa Sidokumpul
4. Letak perbatasan di sebelah barat dengan wilayah Desa Blerong

Desa Gaji memiliki beberapa fasilitas diantaranya yaitu, masjid Nurul Huda, pasar pahing, puskesmas Gaji, dan lapangan sepak bola. Selain itu terdapat juga fasilitas pendidikan yang terdiri dari PAUD, TK, RA, SDN, MI, MTS, MA dan pondok pesantren. Dalam bidang organisasi Desa Gaji juga aktif dalam setiap kegiatan, diantaranya KARANG TARUNA, PKK, LINMAS, ANSHOR-BANSER, IPNU-IPPNU dan KELOMPOK TANI.

Mayoritas penduduk Desa gaji bekerja sebagai petani, selain itu ada juga yang berprofesi sebagai karyawan swasta, PKL, pedagang, dan PNS/POLRI/GURU. Industri rumah tangga yang di miliki Desa Gaji adalah produsen surya sirup, 4 usaha meubel kayu, 3 usaha meubel aluminum, 3 usaha penggilingan padi dan industry transportasi bus pariwisata Rizky trans. Desa Gaji juga terdapat beberapa toko swalayan yaitu indomaret, global, citra jaya, tiga putera dan sebagainya.

##### **4.1.2. Sejarah Desa Gaji**

Desa Gaji adalah Daerah kekuasaan Ki Godek Todewangsa, seorang Tokoh keturunan Mbah Jago Waringinjajar, Daerah kekuasaan Ki Godek meliputi sepanjang Telagaweru sampai Kudu/Nangeng. Dua situs peninggalan Ki Godek yang masih ada

---

<sup>96</sup> [https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Gaji\\_Guntur\\_Demak](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Gaji_Guntur_Demak), diakses pada tanggal 31 januari

hingga sekarang adalah Pintu air Gaji dan Sumur Umbul Gaji. Makam Ki Godek terletak di Pesarean Telogo Desa Gaji Guntur Demak.<sup>97</sup>

Tokoh masyarakat Desa gaji yang berjasa bagi desa ada mbah Brojodipo dan mbah KH. Nawawi. Mbah Brojodipo merupakan tokoh masyarakat yang sangat di junjung oleh masyarakat Desa Gaji, beliau lah yang mendirikan Desa Gaji. Beliau dimakamkan di makam Telogo Desa Gaji. Mbah K.H Nawawi merupakan tokoh masyarakat yang mensyiarkan dan menyebarkan agama islam di Desa gaji. Makam beliau terletak disamping makam mbah Brojodipo di makam Telogo Desa Gaji.

Masyarakat Desa gaji selalu memperingati haul Mbah Brojodipo dan Mbah KH.Nawawi yang selalu diadakan dalam setiap tahun sekali tepatnya di bulan apit (Dzulqadah) pada hari jum'at kliwon yang bisa disebut juga dengan haul punden. Acara haul punden ini diawali dengan mendoakan para tokoh masyarakat, sambutan kepala desa dan para kyai, istirahat dan dilanjutkan dengan mauidhoh hasanah yang biasanya mengundang kyai yang ternama. Kegiatan haul selalu diperingati masyarakat hingga sekarang sebagai wujud menghormati dan menjunjung tokoh masyarakat yang sangat berjasa bagi Desa Gaji.

#### 4.2.Karakteristik Responden

Responden pada penelitian ini adalah masyarakat Desa Gaji Kabupaten Demak yang belum menggunakan e-money berbasis server sebesar 97 responden, karakteristik dari responden adalah sebagai berikut:

##### 1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Pada penyebaran kuesioner yang dilakukan peneliti berdasarkan jenis kelamin responden memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4 Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Percent
laki-laki	21	22%
Perempuan	76	78%
Total	97	100%

Sumber : data primer diolah

---

<sup>97</sup> [https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Gaji,\\_Guntur,\\_Demak](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Gaji,_Guntur,_Demak), diakses pada tanggal 31 januari

Dari table diatas dapat diketahui bahwa jumlah responden adalah 97, dimana responden jenis kelamin laki-laki berjumlah 22 responden dengan presentase 22% dan responden jenis kelamin perempuan berjumlah 76 dengan presentase 78%. Dari jumlah tersebut menunjukkan bahwa jumlah responden perempuan lebih banyak dari jumlah reponden laki-laki. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden perempuan lebih banyak berminat dalam bertransaksi menggunakan e-money berbasis server.

2. Karakteristik responden berdasarkan usia

Pada hasil kuesioner yang dilakukan peneliti berdasarkan usia responden memperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 5 Usia

No.	Usia	Jumlah	Persentase
1.	17-25	90	93%
2.	26-34	6	6%
3.	>34	1	1%
Total		97	100%

Berdasarkan hasil tabel 5 menunjukkan bahwa responden yang paling banyak berminat menggunakan e-money berbasis server adalah umur 17-25 tahun dengan jumlah 90 orang dengan presentase 93%, sedangkan umur 26-34 sebanyak 6 orang dan umur lebih dari 34 sebanyak 1 orang, sehingga hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa yang tertarik dan berminat menggunakan e-money berbasis server adalah rata-rata responden dengan usia produktif.

3. Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan penelitian ini terhadap pekerjaan responden adalah sebagai berikut:

Tabel 6 Pekerjaan

Pekerjaan	Jumlah	Percent
Bekerja	52	56%
Pelajar/Mahasiswa	45	45%
Total	97	100%

Pada tabel 6 menunjukkan bahwa mayoritas reponden yang berminat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server adalah yang bekerja dengan jumlah 52 dengan presentase 56%, sedangkan sisanya dengan jumlah 46 dengan presentase 45% adalah Pelajar/Mahasiswa.

### 4.3. Analisis Data

#### 4.3.1. Uji Kualitas Data

##### 4.3.1.1. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu data, suatu variable dapat dinyatakan valid apabila nilai R hitung > R tabel. R tabel dapat dilihat dari df N-2 dan taraf signifikansi 5% tau 0,05 yaitu 0,1975. Hasil dari uji validitas dengan menggunakan SPSS 20 adalah sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Uji Validitas

Item-Total Statistics

Variable	Corrected Item-Total Correlation	R Tabel	R Tabel
X1(KEMUDAHAN PENGGUNAAN)			
X1.1	.754	0.1975	Valid
X1.2	.747	0.1975	Valid
X1.3	.789	0.1975	Valid
X1.4	.763	0.1975	Valid
X1.5	.757	0.1975	Valid
X1.6	.764	0.1975	Valid
X1.7	.774	0.1975	Valid
X2(LITERASI KEUANGAN)			
X2.1	.665	0.1975	Valid
X2.2	.627	0.1975	Valid
X2.3	.744	0.1975	Valid

X2.4	.772	0.1975	Valid
X2.5	.820	0.1975	Valid
X3(LINGKUNGAN SOSIAL)			
X3.1	.578	0.1975	Valid
X3.2	.694	0.1975	Valid
X3.3	.397	0.1975	Valid
X3.4	.603	0.1975	Valid
Y(MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY)			
Y.1	.803	0.1975	Valid
Y.2	.847	0.1975	Valid
Y.3	.809	0.1975	Valid
Y.4	.831	0.1975	Valid
Y.5	.880	0.1975	Valid

Berdasarkan data tabel 7, menunjukkan bahwa setiap indikator pertanyaan dari variable bahwa nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  table (0.1975), maka dapat dinyatakan bahwa penelitian ini valid atau sah sehingga dapat digunakan untuk tahap berikutnya.

#### 4.3.1.2. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini, menggunakan uji reliabilitas dengan tujuan untuk menguji seberapa konsisten satu atau lebih alat pengukur untuk mengukur suatu konsep. Pengukuran yang di gunakan dalam uji reliabilitas ini menggunakan uji reliabilitas *Cronbach alpha* yang mana dapat dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach alpha*  $>$  0,600. Berikut merupakan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan program SPSS 20.

Tabel 8 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.945	7

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.909	5

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.897	4

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.944	5

Berdasarkan data tabel 8 , dapat diketahui bahwa semua variabel nilai *cronbach alpha* > 0,6. Dengan uraian variable X1(kemudahan penggunaan) dengan nilai *cronbach alpha* 0,945 >0,6, variabel X2 (literasi keuangan) dengan nilai *cronbach alpha* 0,909 >0,6, variabel X3 (lingkungan social) dengan nilai *cronbach alpha* 0,897 > 0,6, dan variabel Y (minat menggunakan) dengan nilai 0,879 > 0,6. Sehingga dapat dinyatakan bahwa Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini reliabel dan dapat digunakan.

### 4.3.2. Uji Asumsi Klasik

#### 4.3.2.1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menganalisis data variabel agar dapat mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data.<sup>98</sup> Uji normalitas dalam

<sup>98</sup> Sinambela and Sinambela.h.249

penelitian ini menggunakan uji statistik yaitu uji Kolmogorov-smirnov dengan melihat nilai signifikansi 5% atau 0,05. Jadi suatu data dapat dinyatakan variabel berdistribusi normal jika nilai signifikansi  $> 0,05$  dan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  dinyatakan tidak normal. Berikut merupakan hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-smirnov berdasarkan SPSS 20 :

Tabel 9 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual	ABS_res
N	97	97
Normal Mean	0E-7	.0000
Parameters <sup>a,b</sup> Std. Deviation	2.48584236	2.48584
Most Absolute	.132	.132
Extreme Positive	.132	.132
Differences Negative	-.120	-.120
Kolmogorov-Smirnov Z	1.299	1.299
Asymp. Sig. (2-tailed)	.068	.068

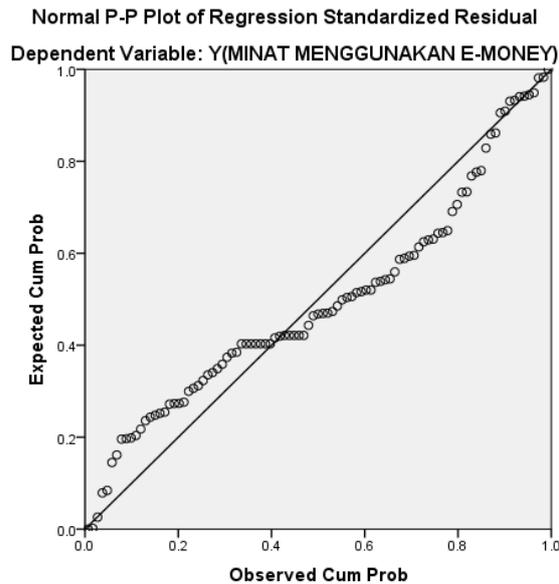
a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

r

Berdasarkan data tabel 9, menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari variable kemudahan penggunaan, literasi keuangan, lingkungan social dan minat menggunakan adalah  $0.068 > 0,05$ , maka dapat dinyatakan bahwa penelitian ini berdistribusi normal dan dapat dalam tahap selanjutnya.

Uji normalitas yang lakukan selanjutnya menggunakan uji grafik P-Plot untuk mengetahui distribusi normal tidaknya suatu data. Apabila data atau titik-titik di dalam grafik menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal dan sebaliknya



Gambar 3 Hasil Uji Normalitas

Pada gambar 4, menunjukkan bahwa grafik normalitas P-Plot berdistribusi normal, hal ini dibuktikan oleh gambar diatas bahwa titik-titik di atas menyebar di sekitar garis diagoanal dan mengikuti arah garis diagonal.

#### 4.3.2.2. Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas berguna untuk menguji apakah terdapat gejala multikolinieritas di antara variable bebas.<sup>99</sup> Suatu model regresi dapat dinyatakan baik apabila tidak terjadi gejala multikolinieritas. Untuk mengetahui adanya multikolinieritas dapat dilihat dari nilai tolerance dan VIF. apabila nilai tolerance > 0,10 atau nilai VIF<10 maka nilainya menunjukkan tidak terjadinya multikolinieritas.<sup>100</sup> Atau sebaliknya, apabila nilai tolerance<0,10 atau nilai VIF>10 maka hasil tersebut menunjukkan adanya multikolinieritas.

Tabel 10 Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		

<sup>99</sup> Sinambela and Sinambela.h.443

<sup>100</sup> Imam.h.99

X1(KEMUDAHAN PENGGUNAAN)	.467	2.140
X2(LITERASI KEUANGAN)	.408	2.452
X3(LINGKUNGAN SOSIAL)	.739	1.354

a. Dependent Variable: Y(MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY)

Berdasarkan data tabel 10 , dapat diketahui bahwa variable bebas mempunyai nilai tolerance  $> 0,10$  dan VIF  $< 10$ . Dengan uraian variable X1 (kemudahan penggunaan) mempunyai nilai tolerance  $0,467 > 0,10$  dan nilai VIF  $2.140 < 10$ , variable X2 (literasi keuangan) mempunyai nilai tolerance  $0,408 > 0,10$  dan nilai VIF  $2.452 < 10$ , dan variable X3 (lingkungan sosial) mempunyai nilai tolerance  $0,739 > 0,10$  dan nilai VIF  $1.354 < 10$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini tidak terkena Multikolinieritas.

#### 4.3.2.3. Uji heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas berguna untuk mengetahui hubungan antar variable dependen apakah terdapat gejala multikorelasi atau tidak.<sup>101</sup> Dalam uji ini sebaiknya tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. Dalam menguji heteroskedastisitas menggunakan uji glejser dengan cara meregresi nilai absout residual terhadap variabel independen. Jika nilai signifikansi kurang dari 5% atau 0.05 dapat dinyatakan terjadi gejala heteroskedastisitas, namun jika nilai signifikansi lebih dari 5% atau 0.05 maka menunjukkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas atau terjadi homokedesitas .

Tabel 11 Hasil Uji heteroskedastisitas

#### Coefficients<sup>a</sup>

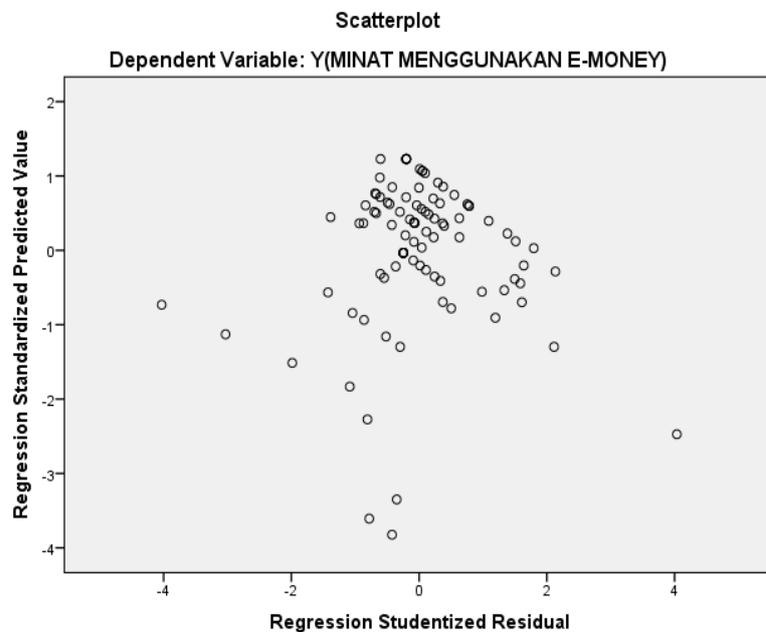
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	-4.109E-016	1.345		.000	1.000
X1(KEMUDAHAN PENGGUNAAN)	.000	.062	.000	.000	1.000

<sup>101</sup> Wijaya.h.124

X2(LITERASI KEUANGAN)	.000	.090	.000	.000	1.000
X3(LINGKUNGAN SOSIAL)	.000	.072	.000	.000	1.000

a. Dependent Variable: Abs\_Res

Pada tabel diatas , telah menunjukkan hasil uji glejser bahwa nilai signifikansi dari semua variable yaitu  $> 0,05$ , dengan uraian variable X1 (kemudahan penggunaan) dengan nilai signifikansi  $1,000 > 0,05$  , variable X2 (literasi keuangan) dengan nilai  $1,000 > 0,05$ , dan variable X3 (lingkungan sosial) dengan nilai  $1,000 > 0,05$ , maka dapat di nyatakan bahwa tidak terjadi atau terkena heteroskedastisitas.



Gambar 4 Hasil uji heteroskedastisitas.

Pada gambar 5, menunjukkan hasil Grafik Scatterplot bahwa titik2 menyebar dan menjauh dari sumbu X dan Y (titik 0) serta tidak membentuk pola tertentu, maka dinyakatan hasil pengujian dalam penelitian ini tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

#### 4.3.3. Uji analisis linier berganda

Tujuan dari uji analisis linier berganda agar dapat mengetahui apakah ada hubungan antara variable kemudahan penggunaan, literasi keuangan dan lingkungan social dengan minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server. Uji analisis

linier berganda ini menggunakan persamaan garis regresi. Hasil dari uji analisis regresi linier berganda menggunakan SPSS 20 sebagai berikut:

Tabel 12 Hasil Uji Analisis Linier Berganda

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.099	1.345		.817	.416
X1(KEMUDAHAN PENGGUNAAN)	.484	.062	.644	7.843	.000
1 X2(LITERASI KEUANGAN)	.131	.090	.129	1.464	.147
X3(LINGKUNGAN SOSIAL)	.209	.072	.189	2.890	.005

a. Dependent Variable: Y(MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY)

Berdasarkan tabel diatas ,menunjukkan hasil dari persamaan linier berganda dengan rumus yaitu sebagai berikut:

$$Y = b_0 + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Keterangan

Y : Minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server

a : Konstanta

$b_1$  : Koefisien Regresi X1

$x_1$  : Kemudahan Penggunaan

$b_2$  : Koefisien Regresi X2

$x_2$  : Literasi Keuangan

$b_3$  : Koefisien Regresi X3

$X_3$  : Lingkungan social

e : eror

$$Y = 1,099 + 0,484X_1 + 0,131X_2 + 0,209X_3$$

Hasil interpretasi dari persamaan regresi linier berganda yaitu sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta adalah 1,099, artinya jika variable independent (kemudahan penggunaan, literasi keuangan dan lingkungan social) bernilai 0, maka variable dependen (minat menggunakan e-money) mengalami kenaikan sebesar 1,099.
- b. Nilai koefisien regresi variable X1 (kemudahan penggunaan) adalah 0,484, artinya jika variable X1 (kemudahan penggunaan) mengalami kenaikan sebesar 1 satuan, maka minat menggunakan e-money berbasis server akan meningkat sebesar 0,484. Semakin mudah dalam menggunakan teknologi maka semakin tinggi minat masyarakat menggunakan e-money berbasis server.
- c. Nilai koefisien regresi variable X2 (literasi keuangan) adalah 0,131, artinya jika variable X2 (literasi keuangan) mengalami kenaikan sebesar 1 satuan, maka minat menggunakan e-money berbasis server akan meningkat sebesar 0,131. Semakin tinggi pengetahuan literasi keuangan maka semakin tinggi juga minat masyarakat menggunakan e-money berbasis server.
- d. Nilai koefisien regresi variable X3 (lingkungan sosial) adalah 0,209, artinya jika variable X3 (lingkungan sosial) mengalami kenaikan sebesar 1 satuan, maka minat menggunakan e-money berbasis server akan meningkat sebesar 0,209. Semakin baik pengaruh lingkungan maka semakin tinggi minat masyarakat menggunakan e-money berbasis server.

#### 4.3.4. Uji hipotesis

##### 4.3.4.1. Uji R Square

Tujuan dari pengujian koefisien determinasi atau uji R square adalah untuk mengetahui seberapa besar variasi antara nilai variable terikat yang bisa di jelaskan oleh semua variable bebas. Nilai koefisien determinasi antara 0 sampai 1, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan variable indepeten dapat menjelesakan variabael dependen dengan baik apabila nilai  $R^2$  mendekati angka 1 dan apabila nilai  $R^2$  nol atau nilainya kecil maka kemampuan variable independent dalam menjelesakna variable dependen terbatas. Hasil dari koefisien determinasi menggunakan SPSS 20 dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 13 Hasil Uji R Square

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.841 <sup>a</sup>	.707	.698	2.52562

- a. Predictors: (Constant), X3(LINGKUNGAN SOSIAL), X1(KEMUDAHAN PENGGUNAAN), X2(LITERASI KEUANGAN)
- b. Dependent Variable: Y(MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY)

Berdasarkan data tabel 13, dapat diketahui bahwa nilai adjusted R square yaitu 0,698 atau 69,8%, artinya hubungan antar variable independen (kemudahan penggunaan, literasi keuangan dan lingkungan sosial) memiliki pengaruh bersama-sama terhadap variable dependent (minat menggunakan e-money) dengan nilai sebesar 0,698 atau 69,8%. Sedangkan sisanya 0,302 atau 30,2% di jelaskan oleh variable lain diluar penelitian ini.

#### 4.3.4.2. UJI F

Uji F (uji simultan) berguna untuk mengetahui apakah secara simultan atau seluruh variable bebas memiliki pengaruh terhadap variable terikat.<sup>102</sup> Uji f dapat digunakan dengan melihat koefisien regresi variable bebas dengan tingkat kesalahan 5%.<sup>103</sup> Dengan penjabaran sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikansi  $F > 0,05$ , artinya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh secara simultan antara variable bebas terhadap variabel terikat.
2. Jika nilai signifikansi  $F < 0,05$ , artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh secara simultan antara variabel bebas terhadap variable terikat.

Tabel 14 Hasil Uji F

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

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1432.838	3	477.613	74.876	.000 <sup>b</sup>

<sup>102</sup> Sinambela and Sinambela.h.444.

<sup>103</sup>Ibid.h.444

Residual	593.224	93	6.379		
Total	2026.062	96			

a. Dependent Variable: Y(MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY)

b. Predictors: (Constant), X3(LINGKUNGAN SOSIAL), X1(KEMUDAHAN PENGGUNAAN), X2(LITERASI KEUANGAN)

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil uji f dengan nilai 74,876 dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh secara simultan atau bersama-sama antara kemudahan penggunaan, literasi keuangan dan lingkungan sosial terhadap minat menggunakan e-money berbasis server

#### 4.3.4.3. Uji T

Dalam pengujian ini menggunakan uji t agar dapat mengetahui apakah secara parsial atau individu variable bebas memiliki pengaruh terhadap variable terikat.<sup>104</sup> Hal ini menggunakan uji t dengan melihat tingkat kesalahan sebesar 5% (0,05) dengan tingkat signifikansi 95%. Menguji uji t dapat dilakukan dengan membandingkan nilai  $t_{hitung}$  terhadap  $t_{tabel}$ .<sup>105</sup>

Kriteria yang digunakan dalam uji t yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi t lebih besar dari 0,05. maka  $H_0$  diteima dan  $H_1$ ditolak, menunjukkan bahwa tidak memiliki pengaruh signifikan secara parsial antara variabel bebas terhadap variable terikat.
2. Jika nilai signifikansi t lebih kecil dari 0,05. maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, itu artinya bahwa memiliki pengaruh signifikan secara parsial antara variabel bebas terhadap variable terikat.

Tabel 15 Hasil Uji T

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	T	Sig.
-------	-----------------------------	---------------------------	---	------

<sup>104</sup> Sinambela and Sinambela.h.442

<sup>105</sup> Ibid.h.443

	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.099	1.345		.817	.416
X1(KEMUDAHAN PENGGUNAAN)	.484	.062	.644	7.843	.000
X2(LITERASI KEUANGAN)	.131	.090	.129	1.464	.147
X3(LINGKUNGAN SOSIAL)	.209	.072	.189	2.890	.005

a. Dependent Variable: Y(MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY)

Pada tabel 15 ,dapat diketahui hasil nilai uji t dan nilai signifikansi yaitu dengan uraian variable X1 (kemudahan penggunaan) dengan nilai uji t sebesar 7,843 dengan tanda positif dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang artinya bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan secara parsial antara kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan e-money berbasis server. Variable X2 (literasi keuangan) dengan nilai uji t sebesar 1,464 dengan tanda positif dan nilai signifikansi  $0,147 > 0,05$ , sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, yang artinya bahwa tidak ada pengaruh signifikan secara parsial antara literasi keuangan terhadap minat menggunakan e-money berbasis server. variable X3 (lingkungan sosial) dengan nilai uji t sebesar 2,890 dengan tanda positif dan nilai signifikansi  $0,005 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang artinya bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan secara parsial antara lingkungan social terhadap minat menggunakan e-money berbasis server.

#### 4.4 Pembahasan hasil penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh kemudahan penggunaan, literasi keuangan dan lingkungan sosial terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server. (Studi kasus produk gopay pada masyarakat Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak)

4.4.1. Pengaruh kemudahan penggunaan terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money* berbasis server.

Hasil dari pengujian ini diketahui bahwa kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikansi terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money* berbasis server, hal ini dibuktikan dari hasil uji analisis regresi linier berganda variabel X1 (kemudahan penggunaan) mempunyai nilai koefisien sebesar 0,484, artinya jika variabel

X1 (kemudahan penggunaan) mengalami kenaikan sebesar 1 satuan, maka minat menggunakan *e-money* berbasis server akan meningkat sebesar 0,484. Kemudian dibuktikan dari hasil pengujian uji t pada tabel diketahui bahwa variable X1 (kemudahan penggunaan) mempunyai nilai t hitung sebesar 7,843 dengan tingkat signifikansi 0,000, maka  $t \text{ hitung} > T \text{ table}$  dengan nilai  $7,843 > 1,1984$  dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , Jadi dapat di nyatakan bahwa variable X1 (kemudahan penggunaan) secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap variable Y (minat bertransaksi menggunakan *e-money* berbasis server). Sehingga hipotesis pertama dapat di terima, hal ini dapat di jelaskan bahwa jika semakin mudah penggunaan maka minat dalam menggunakan akan bertambah.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yaitu dari Siti Rodiah, Inaya Sari Melati pada tahun 2020 menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan (*e-wallet*)<sup>106</sup>, selaras dengan penelitian Nurdin Nurdin, Winda Nur Azizah, Rusli Rusli pada tahun 2020 menunjukkan bahwa kemudahan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech*<sup>107</sup>. Dari penelitian kedua tersebut mengatakan bahwa semakin mudah penggunaan maka minat menggunakan akan semakin meningkat dalam menggunakan *e-wallet* dan *fintech*.

Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa kemudahan penggunaan terhadap bertransaksi menggunakan *e-money* berbasis server mendapat respon positif dari masyarakat Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak. Hal ini ditunjukkan dengan tanggapan responden dalam mengisi kuesioner bahwa hasil dari penelitian berpengaruh positif dan signifikan. Maka dapat dikatakan bahwa minat bertransaksi menggunakan *e-money* timbul karena adanya kemudahan penggunaan yang di berikan oleh *e-money*.

#### 4.4.2. Pengaruh literasi keuangan terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money* berbasis server.

Hasil dari pengujian diketahui bahwa literasi keuangan tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money* berbasis server, hal ini dibuktikan dengan hasil analisis regresi linier berganda, variabel X2 (literasi keuangan) mempunyai nilai koefisien sebesar 0,131 , artinya jika variabel X2 (literasi keuangan) mengalami kenaikan sebesar 1 satuan, maka minat menggunakan *e-money* berbasis server akan meningkat sebesar 0,131 . kemudian Dilihat dari hasil uji t X2 (literasi keuangan) mempunyai nilai  $t \text{ hitung} 1.464 < t \text{ table} 1,1984$  dan nilai signifikansi sebesar  $0,147 > 0,05$ , maka dapat dikatakan hipotesis kedua ditolak.

---

<sup>106</sup> Rodiah and Melati.h.76.

<sup>107</sup> Nurdin, Azizah, and Rusli.h.219.

Hal ini juga di dukung oleh hasil dari Survei Nasional Literasi Inklusi Keuangan (SNLIK) pada tahun 2022 yang dilakukan oleh lembaga Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menunjukkan bahwa hasil indeks literasi dan inklusi keuangan wilayah perdesaan lebih rendah di dibandingkan wilayah perkotaan, pada wilayah perkotaan nilai indeks literasi sebesar 50,52 % dan nilai inklusi keuangan sebesar 86,73 %. Sedangkan nilai wilayah perdesaan memiliki nilai yang rendah ketimbang wilayah perkotaan dengan nilai indeks literasi sebesar 48,43 % dan nilai inklusi keuangan sebesar 82,69%. Hal tersebut juga sejalan dengan strategi pelaksanaan edukasi keuangan dari OJK yaitu meningkatkan kuantitas pelaksanaan edukasi keuangan di wilayah perdesaan.<sup>108</sup> Jadi dapat dinyatakan bahwa sebagian masyarakat Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak belum mengetahui e-money karena kurangnya edukasi keuangan dan akses informasi juga terbatas.

Literasi keuangan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan e-money karena rendahnya pengetahuan dari masyarakat Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak tentang literasi keuangan. Kemudian kemungkinan responden ragu2 menjawab beberapa indikator pertanyaan tentang literasi keuangan. Dimana pertanyaan tentang literasi keuangan terdiri dari beberapa indikator yaitu Pengetahuan seseorang atas konsep keuangan, Kemampuan untuk mengelola keuangan pribadi , Pengelolaan kredit dan utang /pinjaman dan *Saving and Investment* (Tabungan dan Investasi). Dilihat dari beberapa indikator mungkin masyarakat kurang dalam pengetahuan tentang konsep keuangan, kurang bisa mengelola keuangan, mengelola kredit dan belum bisa menerapkan dan menabung dan berinvestasi.

#### 4.4.3. Pengaruh lingkungan sosial terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server.

Hasil dari pengujian diketahui bahwa variabel lingkungan sosial mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan e-money berbasis server. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis regresi linier berganda variabel X3 (lingkungan sosial) koefisien regresi dengan nilai sebesar 0,209, artinya bahwa setiap ada peningkatan 1 satuan pada variabel X3 (lingkungan sosial) maka variabel minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server juga mengalami peningkatan sebesar 0,209. Kemudian dapat dilihat dari hasil uji t variabel X3 (lingkungan sosial) menunjukkan hasil t hitung dengan nilai  $2.890 > t \text{ tabel } 1,1984$  dan nilai signifikansi  $0,005 < 0,05$ . Dapat

---

<sup>108</sup><https://ojk.go.id/id/berita-dan-kegiatan/siaran-pers/Pages/Survei-Nasional-Literasi-dan-Inklusi-Keuangan-Tahun-2022.aspx>. Di akses pada tanggal 31 januari.

disimpulkan bahwa lingkungan sosial secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan e-money berbasis server. Maka hipotesis ketiga diterima. Hal tersebut dapat di nyatakan bahwa Semakin baik pengaruh lingkungan maka semakin tinggi minat masyarakat menggunakan e-money berbasis server.

Hasil penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang di lakukan oleh Trisna Aditya, Luh Putu Mahyuni yang menunjukkan bahwa Pengaruh social berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan fintech pada generasi meilenial di provinsi bali.<sup>109</sup> Dengan penjelasan bahwa jika teman atau rekan serta keluarga memberikan pengaruh yang positif minat penggunaan fintech maka seseorang akan berminat terhadap menggunakan fintech.

Dari penjelasan diatas bahwa lingkungan sosial dapat berpengaruh positif terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money dan pengaruh sosial dapat meningkatkan minat masyarakat Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak dalam bertransaksi menggunakan *e-money*. Hal ini dilihat dari tanggapan responden dalam mengisi kuesioner bahwa hasil dari penelitian berpengaruh positif dan signifikan. Maka dapat di simpulkan bahwa faktor lingkungan sosial dapat mempengaruhi minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server.

---

<sup>109</sup> Aditya and Mahyuni, xxiv.h.251.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hipotesis dan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh kemudahan penggunaan, literasi keuangan dan lingkungan sosial terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server (study kasus produk gopay pada masyarakat Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak) maka dapat ditarik kesimpulan di antara lain:

1. Kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server, di mana nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , hal ini dapat di nyatakan bahwa jika semakin mudah penggunaan maka minat dalam menggunakan akan bertambah.

Kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan e-money, hal ini di tunjukkan bahwa kemudahan penggunaan mendapat respon positif dari masyarakat Desa Gaji Kabupaten Demak. Selain itu e-money juga memberikan kemudahan diantaranya sistem mudah dimengerti, penggunaan yang praktis, sistem mudah digunakan dan sistem mudah di jangkau. Oleh sebab itu masyarakat tertarik menggunakan *e-money* karena dari beberapa kemudahan yang di berikan oleh e-money. Jadi dapat dinyatakan dari banyaknya kemudahan penggunaan dari e-money dapat meningkatkan masyarakat untuk menggunakannya.

2. Literasi keuangan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server, hal ini dilihat dari hasil uji t dengan nilai signifikansi  $0,147 > 0,05$ . Sehingga dapat dinyatakan bahwa literasi keuangan tidak mempengaruhi minat masyarakat Desa Gajib Kecamatan Guntur Kabupaten Demak dalam bertransaksi menggunakan e-money berbasis server.

Literasi keuangan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan e-money karena rendahnya pengetahuan dari masyarakat Desa Gaji Kabupaten Demak tentang literasi keuangan. Kemudian kemungkinan responden ragu2 menjawab beberapa (instrument) pertanyaan tentang literasi keuangan. Dimana pertanyaan tentang literasi keuangan terdiri dari beberapa indikator yaitu Pengetahuan seseorang atas konsep keuangan, Kemampuan untuk mengelola keuangan pribadi ,Pengelolaan kredit dan utang /pinjaman.dan *Saving and Investment* (Tabungan dan Investasi). Dilihat dari beberapa indikator mungkin masyarakat

kurang dalam pengetahuan tentang konsep keuangan, kurang bisa mengelola keuangan, mengelola kredit dan belum bisa menerapkan dan menabung dan berinvestasi

3. Lingkungan sosial memiliki pengaruh positif dan signifikansi terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server. Dapat dilihat dari hasil uji t mendapatkan nilai signifikansi sebesar  $0,005 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa semakin baik pengaruh social terhadap minat menggunakan e-money maka semakin tinggi minat masyarakat bertransaksi menggunakan *e-money berbasis server*.

Pengaruh sosial dapat meningkatkan minat masyarakat Desa Gaji Kecamatan Guntur Kabupaten Demak dalam bertransaksi menggunakan *e-money*. Hal ini dilihat dari tanggapan responden dalam mengisi kuesioner bahwa hasil dari penelitian berpengaruh positif dan signifikan. Selain itu juga sesuai dengan teori TPB yang mengatakan bahwa *subjective norm* dapat mempengaruhi minat seseorang. Oleh sebab itu pengaruh social dari keluarga, teman atau rekan kerja sangat berpengaruh terhadap minat seseorang. Dapat diartikan bahwa semakin tinggi seseorang memperoleh dorongan dari keluarga, teman, rekan kerja terhadap kegiatan transaksi online (*e-money*), maka seorang individu akan semakin minat untuk menggunakannya.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan pada penelitian, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi lembaga perbankan maupun non perbankan
  - a. Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa literasi keuangan tidak mempengaruhi terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server, maka diharapkan bagi pihak perbankan maupun non perbankan perlu memberikan edukasi tentang literasi keuangan terhadap masyarakat dengan melalui promosi, iklan dan juga sosialisasi dengan tujuan agar masyarakat mempunyai pengetahuan terkait literasi keuangan terhadap e-money.
  - b. Diketahui bahwa variabel kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server, sehingga perlunya pihak perbankan maupun non perbankan meningkatkan berbagai kemudahan penggunaan agar masyarakat merasakan manfaat kemudahan bertransaksi dalam kehidupan sehari-hari.
  - c. Dari penelitian ini diketahui bahwa lingkungan sosial memiliki pengaruh positif terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server. Dengan itu, diharapkan lembaga perbankan maupun non perbankan meningkatkan sosialisasi terhadap masyarakat agar masyarakat dapat mengetahui e-money berbasis server.

2. Bagi peneliti yang akan datang.

Diharapkan untuk peneliti yang akan datang dapat menambah variabel yang dapat memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap minat bertransaksi menggunakan e-money berbasis server serta dapat menambah metode peniliatian agar mendapatkan hasil yang lebih objektif, selain itu dapat memperluas penelitian dengan lingkup yang lebih besar dengan tujuan agar dapat mengetahui minat e-money berbasis server yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Trisna, and Luh Putu Mahyuni, 'Pengaruh Literasi Keuangan, Persepsi Kemudahan, Manfaat, Keamanan Dan Pengaruh Sosial Terhadap Minat Penggunaan Fintech', in *FORUM EKONOMI*, 2022, xxiv, 245–58
- Adiwibowo, Lili, Ratih Hurriyati, and Maya Sari, 'Analisis Perilaku Pengguna Teknologi Informasi Pada Perguruan Tinggi Berstatus BHMN', 2009
- Ajzen, Icek, *EBOOK: Attitudes, Personality and Behaviour* (McGraw-hill education (UK), 2005)
- , 'The Theory of Planned Behavior', *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50.2 (1991), 179–211
- Anam, Choiril, and M EI, 'E-Money (Uang Elektronik) Dalam Perspektif Hukum Syari'ah', *Qawānīn Journal of Economic Syaria Law*, 2.1 (2018), 95–112
- Awalina, Meliza, 'Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Kemudahan Dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Server Dikalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Islam: Studi Kasus Mahasiswa Prodi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam UIN Sunan A' (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019)
- Bahri, Asep Saiful, 'Konsep Uang Elektronik Dan Peluang Implementasinya Pada Perbankan Syariah: Studi Kritis Terhadap Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/Pbi/2009 Tentang Uang Elektronik', 2010
- Crow, Alice, and Lester D Crow, 'Psikologi Pendidikan, Surabaya: PT', *Bina Ilmu*, 1984
- Djazuli, Ahmad, 'Kaidah-Kaidah Fikih: Kaidah-Kaidah Hukum Islam Dalam Masalah-Masalah Yang Praktis', *Jakarta: Kencana*, 2006
- Gujarati, Damodar N, and Dawn C Porter, 'Dasar-Dasar Ekonometrika', *Jakarta: Salemba Empat*, 1 (2012)
- Gumbira-Said, E, Muttaqin Z Rachmayanti, M Zahrul Muttaqin, and M S Khadafi, *Manajemen Teknologi Agribisnis: Kunci Menuju Daya Saing Global Produk Agribisnis* (Ghalia Indonesia, 2001)

- Hartono, Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan Edisi Revisi*, Yogyakarta. Penerbit Andi, 2008
- Hidayat, Aziz Alimul, *Cara Praktis Uji Statistik Dengan SPSS* (Health Books Publishing, 2021)
- Imam, Ghozali, 'Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi', Semarang. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. ISBN, 979.015.1 (2013)
- Indonesia, Bank, and D S N MUI, *Kajian Bersama Uang Elektronik Ditinjau Dari Kesesuaian Prinsip-Prinsip Syariah*, Jakarta: Bank Indonesia Dan Dewan Syariah Nasional, 2016
- Jogiyanto, Hartono M, 'Sistem Informasi Keperilakuan', Yogyakarta: Andi Offset, 2007
- Klapper, Leora, Annamaria Lusardi, and Peter Van Oudheusden, 'Financial Literacy around the World', World Bank. Washington DC: World Bank, 2015
- Kurniawati, Eris Tri, Idah Zuhroh, and Nazaruddin Malik, 'Literasi Dan Edukasi Pembayaran Non Tunai Melalui Aplikasi QR Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Kelompok Milenial', *Studi Kasus Inovasi Ekonomi*, 5.01 (2021)
- Nababan, Darman, 'Analisis Personal Financial Literacy Dan Financial Behavior Mahasiswa Strata I Fakultas Ekonomi Universitas Sumatera Utara', *Jurnal Media Informasi Manajemen*, 1.1 (2013)
- Nihayah, Ana Nihayah, Lathif Hanafir Rifqi, Kartika Marella Vanni, and Ali Imron, 'Analisis Ketahanan Keuangan Pelaku Usaha Mikro Kecil Diukur Dari Implementasi Literasi Keuangan Pada Masa Pandemi Covid 19.', *Jurnal E-Bis*, 6.2 (2022), 438–55
- Nurdin, Nurdin, Winda Nur Azizah, and Rusli Rusli, 'Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Technology (Fintech) Pada Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu', *Jurnal Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 2.2 (2020)
- Poerwadarminta, W J S, 'Kamus Umum Bahasa Indonesia Edisi Ketiga', Jakarta: Balai Pustaka, 2007
- Priambodo, Singgih, and Bulan Prabawani, *ELEKTRONIK (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang)*
- Priyono, A, 'Analysis of Trust and Risk's Influence on GO-PAY Electronic Wallet Technology Acceptance (in Indonesia: Analisis Pengaruh Trust Dan Risk Dalam Penerimaan Teknologi Dompot Elektronik GO-PAY)', *Jurnal Siasat Bisnis*, 21.1 (2017), 88–106
- Putra, I Putu Santika, Herliana Ananingtiyas, Dea Rachmalita Sari, Aninda Sandra Dewi, and Mellyza Silvy, 'Pengaruh Tingkat Literasi Keuangan, Experienced Regret, Dan Risk Tolerance Pada

- Pemilihan Jenis Investasi’, *Journal of Business & Banking*, 5.2 (2016), 271–82
- Raihana, Siti, and Riza Aulia Azhary, ‘Pengaruh Pengetahuan, Religiusitas, Lokasi, Dan Lingkungan Sosial Terhadap Minat Menabung Di Bank Aceh Syariah Cabang Jeuram (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya)’, *Jihbiz: Global Journal Of Islamic Banking*, 2.2 (2020), 110–23
- Ritel, Utami Christina Widya Manajemen, ‘Strategi Dan Implementasi Operasional Bisnis Ritel Modern Di Indonesia’, *Jakarta: Salemba Empat, H*, 68 (2010)
- Rodiah, Siti Rodiah, and Inaya Sari Melati, ‘Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Generasi Milenial Kota Semarang’, *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1.2 (2020), 66–80
- Sinambela, Lijan P, and Sarton Sinambela, ‘Metode Penelitian Kuantitatif Teoritik Dan Praktik’, *Depok: Rajawali Pers*, 2021
- Sugiyono, Dr, ‘Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D’, 2013
- Sulistiyarini, Suci, ‘Pengaruh Minat Individu Terhadap Penggunaan Mobile Banking: Model Kombinasi Technology Acceptance Model (TAM) Dan Theory of Planned Behavior (TPB)’, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 1.2 (2012), 1689–99
- Sumarwan, Ujang, ‘Perilaku Konsumen Teori Dan Penerapannya Dalam Pemasaran. 2003’, *Jakarta: PT. Ghalia Indonesia*, 2004
- Susilo, Wahyu, Maya Ariyanti, and Sumrahadi Sumrahadi, ‘Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan Dan Harga Terhadap Minat Beli E-Toll Card Bank Mandiri’, *EProceedings of Management*, 4.1 (2017)
- Umar, Husein, ‘Metode Penelitian Untuk Skripsi & Tesis Bisnis’, *Edisi Baru, Cetakan Pertama. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta*, 2005
- Usman, Rachmadi, ‘Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran’, *Yuridika*, 32.1 (2017), 134
- Venkatesh, Viswanath, Michael G Morris, Gordon B Davis, and Fred D Davis, ‘User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View’, *MIS Quarterly*, 2003, 425–78
- Wijaya, Tony, *Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS* (Universitas Atma Jaya, 2009)

YudhistiraP, Afrizal, 'Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Preferensi Dan Aksesibilitas Terhadap Penggunaan Kartu Pembayaran Elektronik' (Universitas Brawijaya, 2014)

#### sumber dari website

Deepublish. *Penelitian Kuantitatif: Pengertian, Tujuan, Jenis-Jenis, dan Langkah Melakukannya*. n.d. <https://penerbitdeepublish.com/penelitian-kuantitatif/> (accessed Agustus 22, 2022).

Demak, Kabupaten. *KONDISI, ANALISIS DAN PREDIKSI KONDISI UMUM KABUPATEN DEMAK*. n.d. <https://demakkab.go.id › storage › rpjp> (accessed November 29, 2022).

Dunia, Ensiklopedia. *Gaji, Guntur, Demak*. n.d. [https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Gaji,\\_Guntur,\\_Demak](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Gaji,_Guntur,_Demak) (accessed Januari 31, 2023).

Gojek. *apa itu gopay?* n.d. <https://www.gojek.com/id-id/help/gopay/apa-itu-go-pay/>, (accessed Desember 10, 2022).

Gopay. *Pengertian Gopay*. n.d. <https://gopay.co.id/> (accessed Desember 10, 2022).

Indonesia, Bank. *APA ITU UANG ELEKTRONIK*. n.d. <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/Apa-itu-Uang-Elektronik.aspx> (accessed Agustus 10, 2022).

—. *Peraturan Bank Indonesia tentang Perubahan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (Electronic Money)*. n.d. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/135364/peraturan-bi-no-168pbi2014-tahun-2014.%20Di%20akses%20pada%20tanggal%2029%20November> (accessed November 29, 2022).

—. *Tabel Transaksi Uang Elektronik*. n.d. [https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomi-keuangan/ssp/\\_layouts/15/download.aspx?SourceUrl=https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomi-keuangan/ssp/Lists/Uang%20Elektronik%20Transaksi/Attachments/13/Jumlah\\_Transaksi\\_Uang\\_Elektronik\\_Beredar\\_2021.pdf](https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomi-keuangan/ssp/_layouts/15/download.aspx?SourceUrl=https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomi-keuangan/ssp/Lists/Uang%20Elektronik%20Transaksi/Attachments/13/Jumlah_Transaksi_Uang_Elektronik_Beredar_2021.pdf) (accessed November 29, 2022).

Marketing, Kuliah. *Minat untuk Menggunakan (Intention to Use)*. n.d. <https://kuliahmarket.wordpress.com/2017/01/30/minat-untuk-menggunakan-intention-to-use/> (accessed Agustus 18, 2022).

Tafsirq. *Surat Al-Baqarah Ayat 233*. n.d. <https://tafsirq.com/2-al-baqarah/ayat-233#tafsir-quraish-shihab> (accessed Januari 5, 2023).

—. *Surat Al-Baqarah Ayat 245*. n.d. <https://tafsirq.com/2-al-baqarah/ayat-245#tafsir-quraish-shihab> (accessed Januari 5, 2023).

—. *Surat Al-Baqarah Ayat 275*. n.d. <https://tafsirq.com/2-al-baqarah/ayat-275#tafsir-quraish-shihab>, (accessed Januari 5, 2023).

- . *Surat Al-Kahf Ayat 19*. n.d. <https://tafsirq.com/18-al-kahf/ayat-19#tafsir-quraish-shihab>, (accessed Januari 5, 2023).
- . *Surat An-Nisa' Ayat 58*. n.d. <https://tafsirq.com/4-an-nisa/ayat-58#tafsir-quraish-shihab> (accessed Januari 5, 2023).

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### A. Kuesioner

Petunjuk

Mohon diisi dengan memberikan tanda centang pada salah satu skala 1 s.d 5. Dengan keterangan sebagai berikut:

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat tidak setuju

- Identitas responden

- Nama
- Alamat
- Agama
- Umur
- Jenis kelamin
- Pekerjaan
- Apakah saudara mengetahui ada layanan e-money berbasis server (Shopeepay,Dana dan Gopay)?

- Kemudahan penggunaan

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	E-money (Gopay) sangat mudah untuk di pelajari					
2	Fitur Layanan E-money sangat mudah di pahami dan dimengerti					

3	E-money sangat mudah untuk dioperasikan					
4	E-money dapat digunakan dimana saja dan kapan saja (Fleksibel)					
5	E-money sangat membantu dalam melakukan kegiatan transaksi sehari-hari					
6	Pembayaran menggunakan e-money menjadi lebih praktis					
7	Bertransaksi menggunakan e-money membuat proses bertransaksi menjadi lebih efektif dan efisien					

- Literasi keuangan

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Dengan pengetahuan keuangan, saya yakin dapat mengelola keuangan dengan baik salah satunya menggunakan e-money (gopay)					
2	Saya dapat meminimalisir pengeluaran e-money dengan baik					
3	Saya dapat memilah antara kebutuhan dan keinginan ketika menggunakan e-money					
4	Saya menggunakan e-money karena memiliki pengetahuan keuangan yang cukup memadai					
5	Dengan pengetahuan mengenai keuangan, saya dapat bertransaksi online melalui e-money					

- Lingkungan social

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya tertarik menggunakan e-money karena dukungan dari teman-teman atau rekan-rekan saya					
2	Saya berminat menggunakan e-money karena kebanyakan teman saya menggunakannya					
3	Saya berminat menggunakan e-money karena anjuran oleh keluarga					
4	Saya tertarik menggunakan e-money karena lingkungan sekolah dan lingkungan kerja saya					

	kebanyakan pada menggunakan					
--	-----------------------------	--	--	--	--	--

- Minat

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya memiliki keinginan unuk mengetahui tentang e-money					
2	Saya berminat menggggunakan e-money karena ada banyak manfaat yang diberikan					
3	Saya berminat menggunakan e-money karena lebih mudah dalam bertransaksi					
4	Dengan berbagai kemudahan e-money saya tertarik untuk menggunakannya.					
5	Saya tertarik untuk menggunakan emoney karena mudah, fleksibel dan efisien					
6	Saya tertarik menggunakan e-money karena dukungan dari teman					

## B. Data Hasil Responden

X1(KEMUDAHAN PENGGUNAAN)							JUMLAH
X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1
4	4	4	4	4	4	4	28
4	4	4	4	4	4	4	28
5	4	5	5	5	4	5	33
5	5	5	5	5	5	5	35
5	5	5	5	4	4	4	32
5	4	5	5	4	5	5	33
5	5	5	5	4	4	4	32
4	4	4	4	4	5	4	29
5	4	5	5	4	5	4	32
5	5	5	5	5	5	5	35
3	3	4	5	3	4	4	26
4	4	4	4	5	5	5	31
5	5	5	5	5	5	5	35
4	4	5	5	5	4	5	32
4	3	4	4	4	4	5	28
3	2	2	5	5	5	5	27
5	5	5	5	5	5	5	35
5	4	5	5	4	5	5	33
5	4	5	5	5	4	5	33

3	3	3	3	3	3	3	21
3	1	2	5	4	3	3	21
4	4	5	5	5	4	5	32
5	5	5	5	5	5	5	35
5	5	5	5	5	5	5	35
5	5	5	5	5	5	5	35
4	4	4	4	4	4	4	28
3	3	4	4	3	4	3	24
4	4	4	4	4	4	4	28
4	4	4	4	4	4	4	28
4	4	4	4	4	4	4	28
4	4	4	4	4	4	4	28
4	4	4	4	5	5	5	31
1	1	1	1	1	1	1	7
4	4	4	4	4	4	4	28
4	4	4	4	4	4	4	28
5	5	5	5	5	5	5	35
4	4	5	5	5	5	5	33
5	5	4	5	5	5	4	33
4	5	4	5	4	5	4	31
4	3	4	1	2	4	4	22
1	1	1	1	1	1	1	7
4	4	4	4	4	4	4	28
5	4	5	4	4	4	4	30
4	5	4	5	4	4	4	30
4	4	4	5	4	5	5	31
4	4	4	5	4	5	4	30
5	5	5	5	5	5	5	35
4	4	4	4	4	4	4	28
4	4	4	5	4	4	5	30
3	3	3	2	1	1	1	14
5	3	5	5	2	3	4	27
5	5	5	5	5	5	5	35
2	2	3	2	2	2	2	15
		5	4	4	4	5	22
5	5	5	5	5	5	5	35
5	4	5	4	4	5	5	32
4	4	5	5	4	4	4	30
3	3	3	3	3	3	3	21
5	5	4	4	5	5	5	33
4	3	4	4	4	4	5	28
4	4	4	4	4	4	4	28
3	1	2	2	5	2	4	19
3	5	4	2	3	5	5	27
1	1	1	1	1	1	1	7
4	4	4	4	4	4	4	28

4	3	4	4	3	3	4	25
5	3	4	2	2	5	3	24
5	5	5	5	5	5	5	35
5	4	5	4	5	4	5	32
3	4	4	4	4	3	3	25
5	3	4	5	5	5	5	32
5	5	5	5	5	4	5	34
3	1	3	5	4	4	4	24
5	5	5	5	5	5	5	35
4	4	5	5	4	5	4	31
5	5	5	5	5	5	4	34
4	4	5	5	5	5	5	33
4	4	4	5	5	5	5	32
5	4	4	3	4	4	4	28
5	4	5	4	5	5	5	33
5	5	3	3	5	5	5	31
5	5	4	5	5	5	5	34
4	4	4	4	4	4	4	28
4	5	4	5	4	4	5	31
5	5	5	5	5	5	5	35
4	4	4	2	2	3	4	23
5	5	5	5	5	5	5	35
3	3	3	3	3	3	3	21
5	5	5	5	5	5	5	35
5	5	5	5	5	5	5	35
3	4	4	3	3	4	3	24
4	4	4	4	5	4	5	30
4	5	4	5	5	4	5	32
4	5	5	4	5	4	5	32
4	3	3	3	4	4	4	25
5	5	5	5	5	5	5	35
5	5	5	5	5	5	5	35

X2(LITERASI KEUANGAN)					JUMLAH
X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2
4	4	4	4	4	20
5	5	4	4	5	23
4	4	5	3	5	21
5	5	5	4	5	24
4	3	4	3	3	17
4	3	3	4	5	19
3	3	4	3	4	17
4	4	4	4	4	20
5	4	4	4	4	21
5	5	5	5	5	25

2	2	2	2	4	12
4	4	4	4	5	21
5	5	5	5	5	25
4	4	5	3	5	21
3	3	4	3	4	17
5	5	5	5	5	25
5	1	5	5	5	21
4	4	5	5	5	23
4	3	5	5	5	22
3	3	3	3	3	15
4	1	2	2	3	12
3	4	4	4	4	19
2	1	1	3	5	12
5	5	5	5	5	25
5	5	5	5	5	25
4	4	4	4	4	20
4	4	4	4	4	20
3	5	1	3	4	16
4	4	4	4	4	20
4	4	4	4	4	20
3	3	3	3	3	15
4	4	4	4	4	20
1	1	1	1	1	5
4	5	5	4	5	23
3	4	4	4	4	19
5	5	5	5	5	25
5	4	5	4	5	23
4	4	4	5	5	22
4	5	4	5	4	22
4	4	4	4	4	20
1	1	1	1	1	5
4	5	5	4	5	23
5	5	5	5	5	25
4	5	5	5	4	23
4	4	4	4	5	21
4	3	3	3	3	16
4	4	4	4	4	20
4	4	4	3	3	18
4	5	4	5	4	22
2	1	2	4	2	11
4	4	2	2	4	16
5	4	4	4	4	21
2	2	2	2	2	10
4	4	5	4	4	21
5	5	5	5	5	25
5	5	5	5	5	25

4	4	4	4	5	21
3	3	3	3	3	15
4	4	3	3	4	18
4	4	3	3	4	18
4	4	4	4	4	20
4	4	2	1	2	13
3	5	2	5	4	19
3	2	2	2	2	11
4	4	4	4	4	20
4	4	4	4	4	20
2	3	3	2	3	13
5	5	5	5	5	25
5	4	4	4	5	22
4	4	4	4	3	19
5	5	5	5	5	25
3	5	2	3	5	18
5	3	3	2	3	16
4	3	4	4	4	19
4	5	5	5	4	23
4	4	3	4	5	20
4	3	3	4	4	18
3	3	3	3	4	16
5	4	4	3	5	21
4	4	4	4	5	21
1	3	3	3	5	15
3	2	3	3	4	15
4	4	4	4	4	20
4	5	4	5	5	23
5	5	5	5	5	25
1	1	2	2	2	8
5	5	5	5	5	25
3	3	3	3	3	15
5	5	5	5	5	25
4	4	5	5	5	23
3	2	3	4	4	16
4	5	4	5	5	23
4	5	5	4	5	23
4	5	5	4	4	22
4	3	3	4	4	18
4	3	3	4	4	18
5	5	5	5	5	25

X3(LINGKUNGAN SOSIAL)				JUMLAH
X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3
4	4	4	4	16

3	3	2	3	11
3	4	2	5	14
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	4	3	3	13
4	4	2	3	13
4	4	3	4	15
4	4	4	4	16
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
5	4	4	5	18
5	5	5	5	20
5	4	2	4	15
3	4	2	3	12
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
5	5	4	5	19
5	4	3	5	17
2	2	2	2	8
5	4	4	4	17
4	4	4	4	16
2	2	1	1	6
1	1	1	1	4
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
5	4	1	2	12
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
1	1	5	1	8
4	4	5	5	18
3	3	3	3	12
1	1	1	1	4
5	5	5	5	20
4	5	4	5	18
4	5	4	5	18
4	4	4	5	17
1	1	1	1	4
4	5	4	5	18
5	5	5	5	20
4	4	5	4	17
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
4	4	4	4	16

3	3	4	3	13
4	3	2	4	13
3	2	3	1	9
3	3	1	4	11
5	5	5	4	19
5	2	2	2	11
4	4	4	5	17
5	5	4	3	17
5	5	4	4	18
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
5	3	5	5	18
3	3	3	3	12
4	4	4	4	16
2	2	2	2	8
1	1	1	1	4
2	2	3	2	9
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	3	3	3	13
5	5	5	5	20
5	4	5	5	19
4	4	4	4	16
5	3	2	1	11
4	5	1	5	15
2	2	1	2	7
3	5	3	4	15
5	5	5	4	19
4	4	4	4	16
4	4	3	3	14
4	4	4	4	16
2	4	2	4	12
4	4	2	4	14
1	1	1	3	6
3	1	2	2	8
4	4	4	4	16
5	5	4	5	19
4	5	3	5	17
5	5	4	5	19
5	5	5	5	20
3	3	3	3	12
2	4	2	5	13
3	3	3	1	10
3	4	4	3	14
5	4	4	5	18
4	4	4	5	17

5	5	4	4	18
2	3	3	4	12
3	3	3	3	12
5	5	5	5	20

Y(MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY)					JUMLAH
Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y
4	4	4	4	4	20
5	5	5	4	5	24
4	5	5	4	5	23
5	5	5	3	5	23
4	4	4	4	4	20
5	5	5	5	5	25
4	4	4	5	4	21
4	4	4	5	4	21
4	4	5	4	4	21
5	5	5	5	5	25
5	4	4	4	4	21
4	4	5	5	5	23
5	5	5	4	5	24
4	3	4	5	3	19
4	4	4	4	4	20
5	5	5	5	5	25
5	5	5	5	5	25
5	5	5	5	5	25
3	5	5	5	5	23
2	2	2	2	2	10
3	2	1	1	2	9
5	4	5	5	5	24
5	5	5	5	5	25
3	5	5	5	5	23
5	5	5	5	5	25
4	4	4	4	4	20
5	4	4	4	5	22
5	4	4	5	5	23
4	4	4	4	4	20
4	4	4	4	4	20
4	4	4	4	4	20
4	4	4	4	5	21
1	1	1	1	1	5
4	5	5	5	4	23
5	5	5	5	5	25
4	4	4	4	4	20
5	5	5	5	5	25
4	5	4	5	4	22

4	5	4	5	4	22
1	2	1	1	3	8
1	1	1	1	1	5
4	5	4	4	5	22
5	5	5	5	5	25
4	4	4	5	5	22
4	5	5	4	4	22
4	4	4	4	4	20
4	5	5	5	5	24
5	4	4	3	4	20
5	5	5	5	5	25
4	4	5	4	4	21
3	3	3	3	3	15
5	5	5	5	5	25
2	2	2	2	2	10
5	5	4	4	4	22
5	5	5	5	5	25
5	5	5	5	5	25
5	4	5	4	4	22
3	3	3	3	3	15
5	5	5	4	5	24
4	3	4	3	4	18
4	4	4	4	4	20
3	2	2	2	2	11
2	2	4	4	3	15
2	2	1	1	1	7
4	4	4	4	4	20
4	4	4	4	4	20
3	3	3	3	3	15
5	5	5	5	5	25
5	5	4	5	5	24
4	5	5	5	4	23
5	4	4	5	4	22
5	5	5	5	5	25
3	3	3	3	3	15
5	4	3	5	5	22
4	3	4	5	5	21
5	4	5	4	4	22
4	4	5	4	5	22
4	5	5	5	4	23
3	5	4	3	4	19
4	4	4	4	5	21
3	3	5	3	4	18
3	3	5	5	5	21
4	4	4	4	4	20
5	5	4	5	4	23

5	5	5	5	5	25
5	3	4	4	4	20
5	5	5	5	5	25
3	5	5	4	4	21
4	4	5	5	5	23
5	5	5	5	5	25
4	5	3	3	4	19
4	5	5	4	5	23
5	5	4	4	4	22
5	4	4	5	4	22
4	4	4	4	3	19
4	4	5	5	5	23
5	5	5	5	5	25

### C. Hasil SPSS 20

#### 1. Uji Kualitas Data

##### a. Uji Validitas

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	163.4589238	1070.080	.754	.920
X1.2	163.6568405	1063.277	.747	.919
X1.3	163.4485071	1067.224	.789	.920
X1.4	163.4276738	1061.067	.763	.919
X1.5	163.5005905	1063.681	.757	.919
X1.6	163.4276738	1066.687	.764	.920
X1.7	163.3547571	1066.701	.774	.920
X1(KEMUDAHAN PENGUNAAN)	138.5214238	789.525	.845	.925
X2.1	163.7610071	1072.392	.665	.920
X2.2	163.8235071	1067.824	.627	.920
X2.3	163.8443405	1061.186	.744	.919
X2.4	163.8130905	1063.163	.772	.919
X2.5	163.4797571	1064.143	.820	.919
X2(LITERASI KEUANGAN)	148.2193405	877.372	.816	.917
X3.1	163.8651738	1071.742	.578	.921
X3.2	163.8964238	1063.773	.694	.920
X3.3	164.2297571	1082.786	.397	.922
X3.4	163.9276738	1066.520	.603	.920
X3(LINGKUNGAN SOSIAL)	153.0422571	946.818	.595	.922

Y.1	163.5318405	1064.020	.803	.919
Y.2	163.5005905	1059.945	.847	.919
Y.3	163.4380905	1060.195	.809	.919
Y.4	163.4901738	1057.442	.831	.919
Y.5	163.4276738	1059.463	.880	.919
Y(MINAT MENGGUNAKAN E- MONEY)	146.8860071	850.961	.907	.914
Unstandardized Residual	167.6666667	1085.193	.156	.927

b. Uji realibilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.945	7

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.909	5

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.897	4

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.944	5

2. Uji Asumsi Klasik

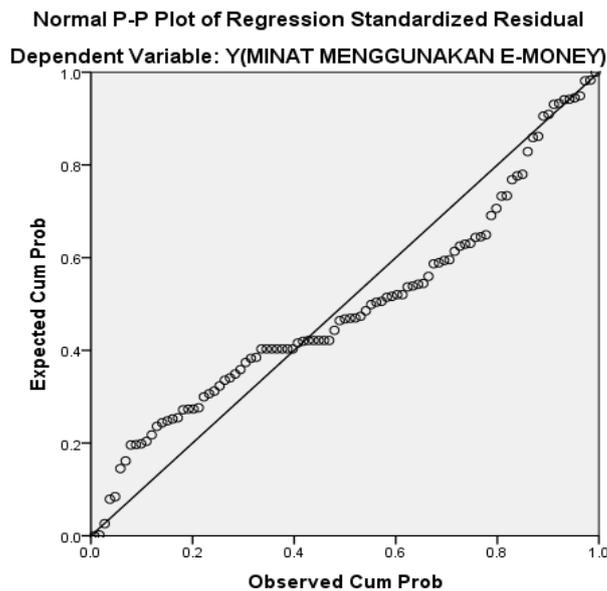
a. Uji Normalitas

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		97
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2.48584236
Most Extreme Differences	Absolute	.132
	Positive	.132
	Negative	-.120
Kolmogorov-Smirnov Z		1.299
Asymp. Sig. (2-tailed)		.068

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.



b. Uji Multikolinearitas

Coefficients<sup>a</sup>

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	X1(KEMUDAHAN PENGGUNAAN)	.467	2.140
	X2(LITERASI KEUANGAN)	.408	2.452
	X3(LINGKUNGAN SOSIAL)	.739	1.354

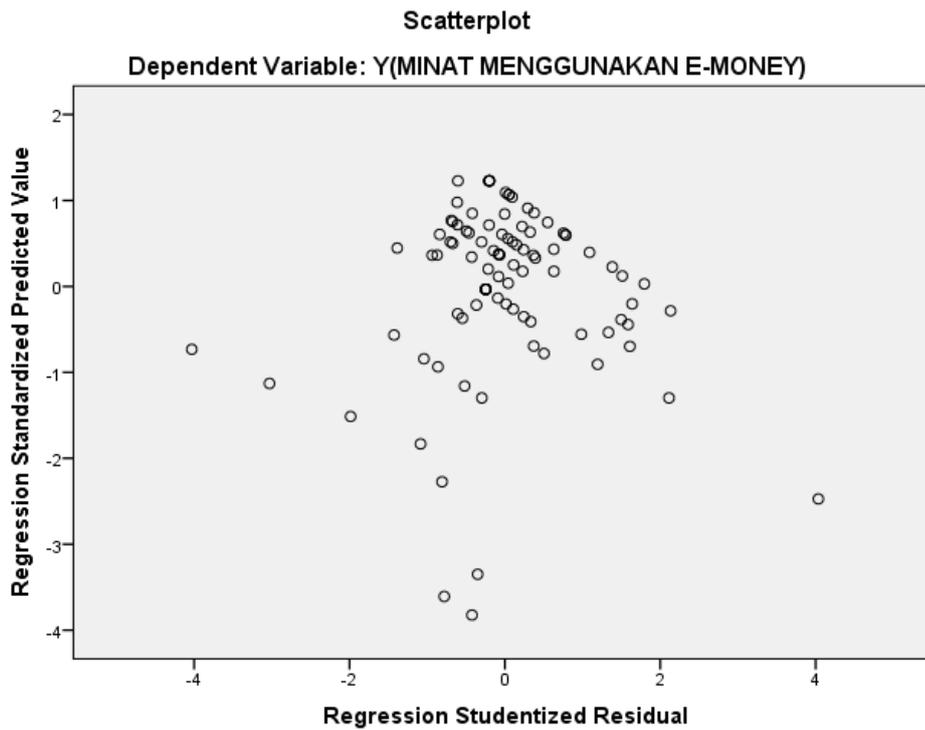
a. Dependent Variable: Y(MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY)

c. Uji Heteroskedastisitas

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

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-4.109E-016	1.345		.000	1.000
	X1(KEMUDAHAN PENGGUNAAN)	.000	.062	.000	.000	1.000
	X2(LITERASI KEUANGAN)	.000	.090	.000	.000	1.000
	X3(LINGKUNGAN SOSIAL)	.000	.072	.000	.000	1.000

a. Dependent Variable: Abs\_Res



3. Uji Analisis Linier Berganda

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

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.099	1.345		.817	.416

X1(KEMUDAHAN PENGGUNAAN)	.484	.062	.644	7.843	.000
X2(LITERASI KEUANGAN)	.131	.090	.129	1.464	.147
X3(LINGKUNGAN SOSIAL)	.209	.072	.189	2.890	.005

a. Dependent Variable: Y(MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY)

#### 4. Uji Hipotesis

a. Uji R Squar (Koefisien Determinasi)

Model Summary<sup>b</sup>

R	R Square	Adjusted Square	R	Std. Error of the Estimate
.841 <sup>a</sup>	.707	.698		2.52562

b. Uji F

ANOVA<sup>a</sup>

Df	Mean Square	F	Sig.
3	477.613	74.876	.000 <sup>b</sup>
93	6.379		
96			

a. Dependent Variable: Y(MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY)

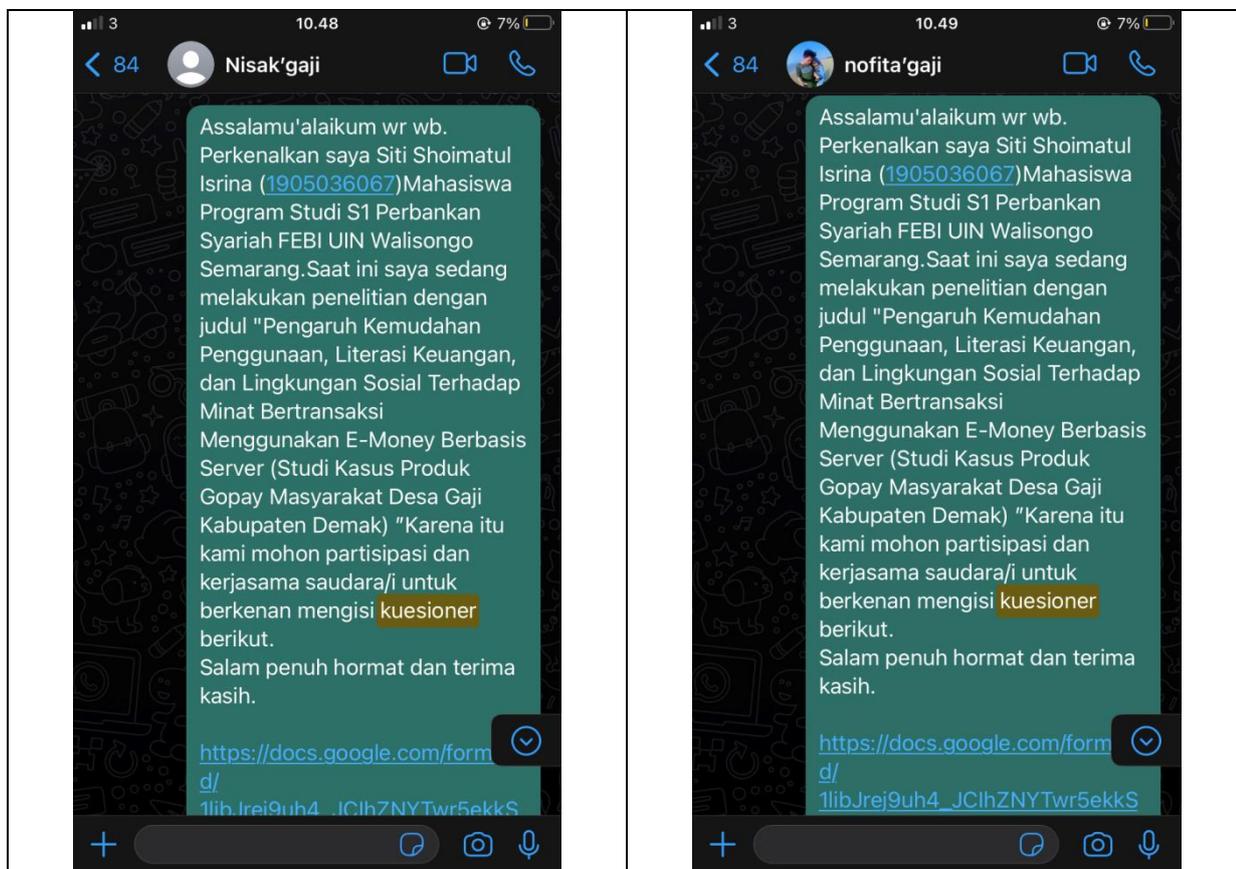
b. Predictors: (Constant), X3(LINGKUNGAN SOSIAL), X1(KEMUDAHAN PENGGUNAAN), X2(LITERASI KEUANGAN)

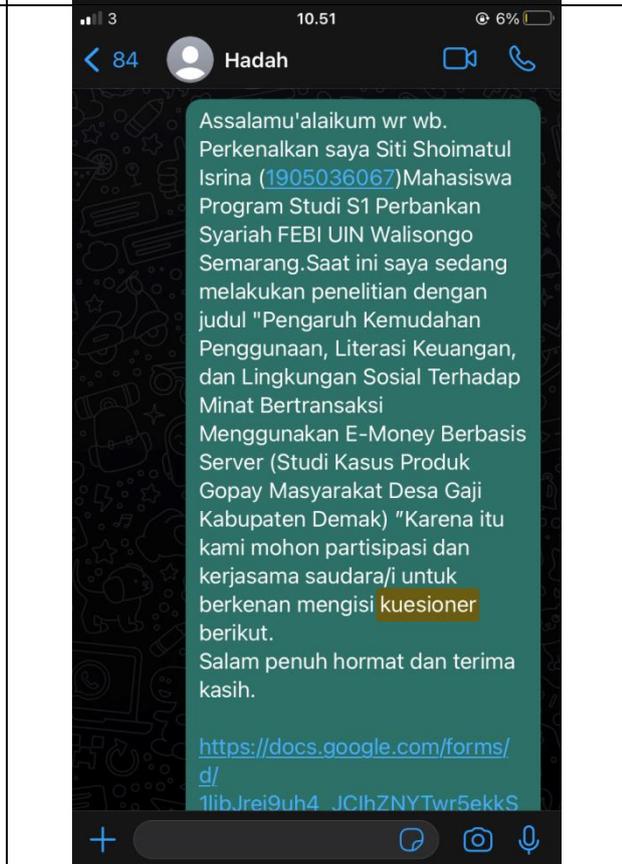
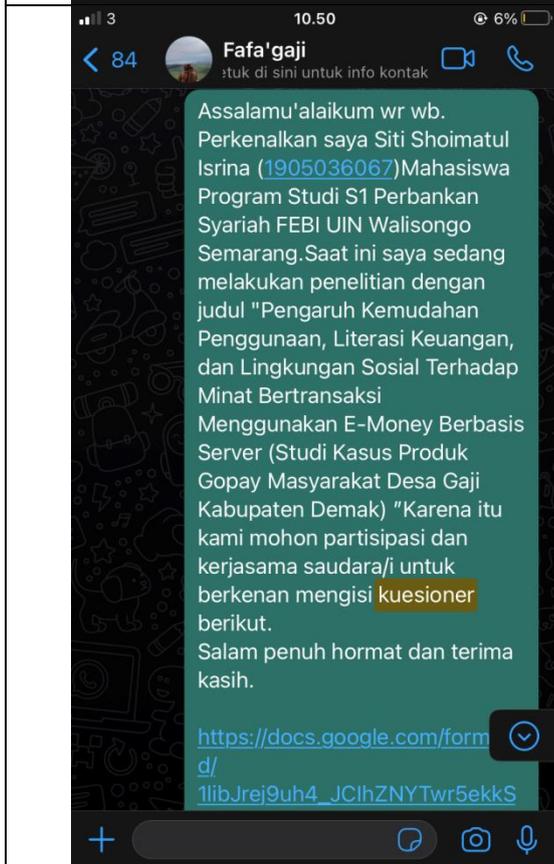
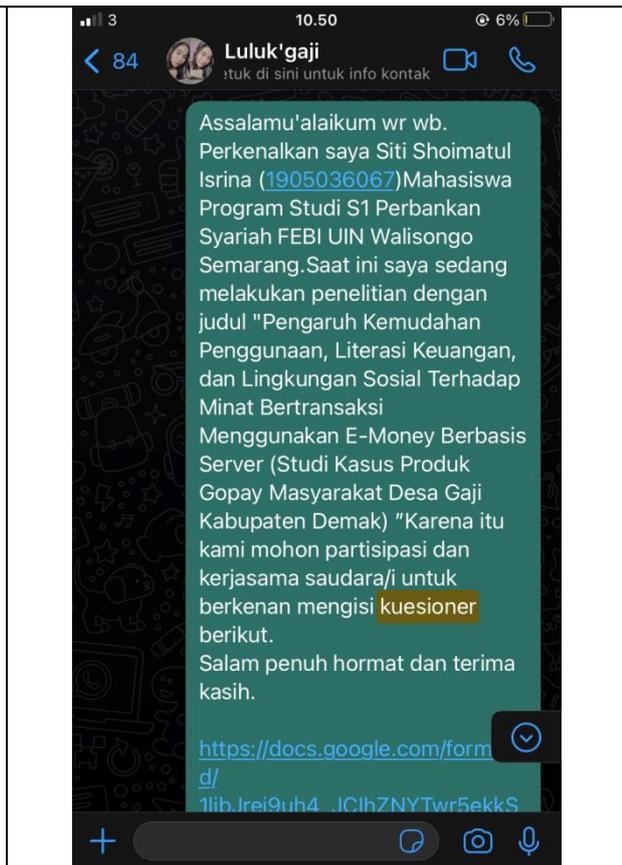
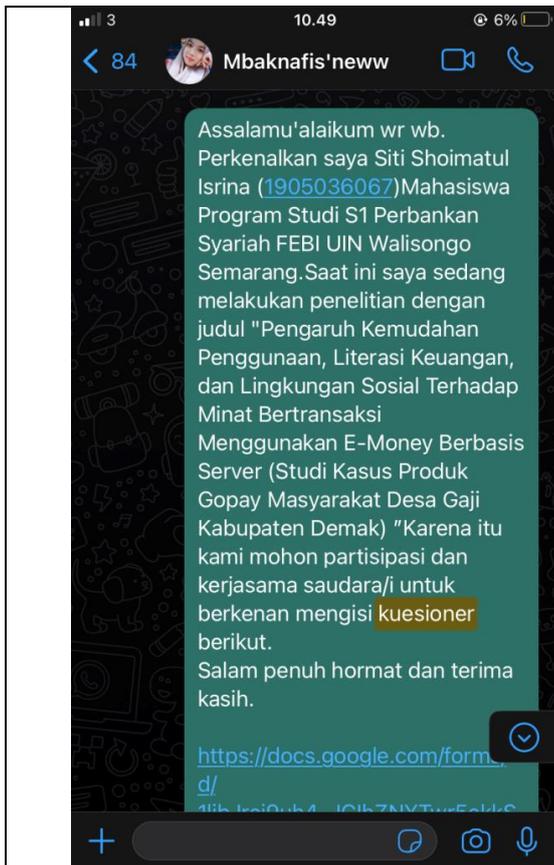
c. Uji t (Uji Parsial)

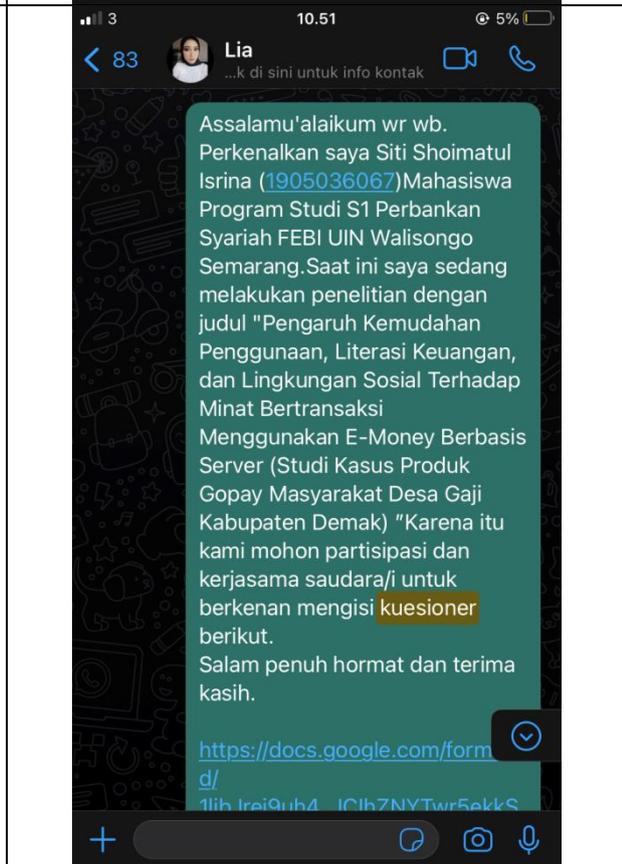
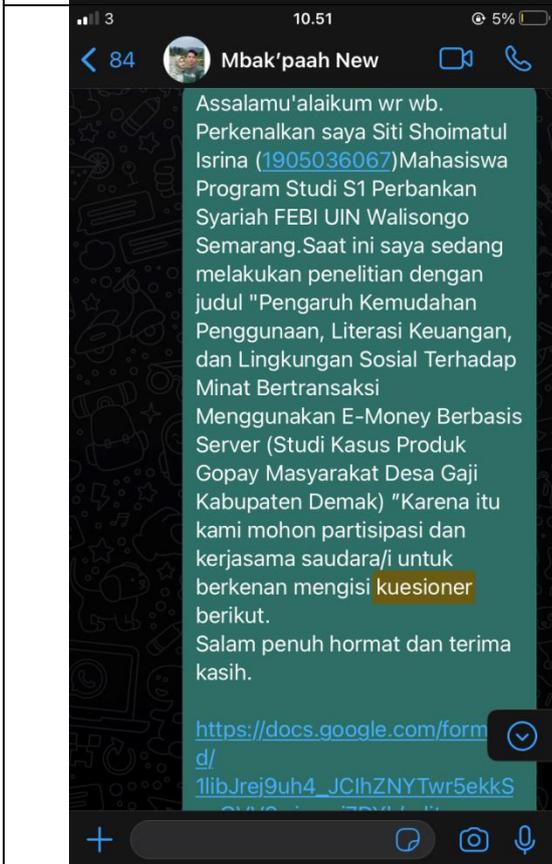
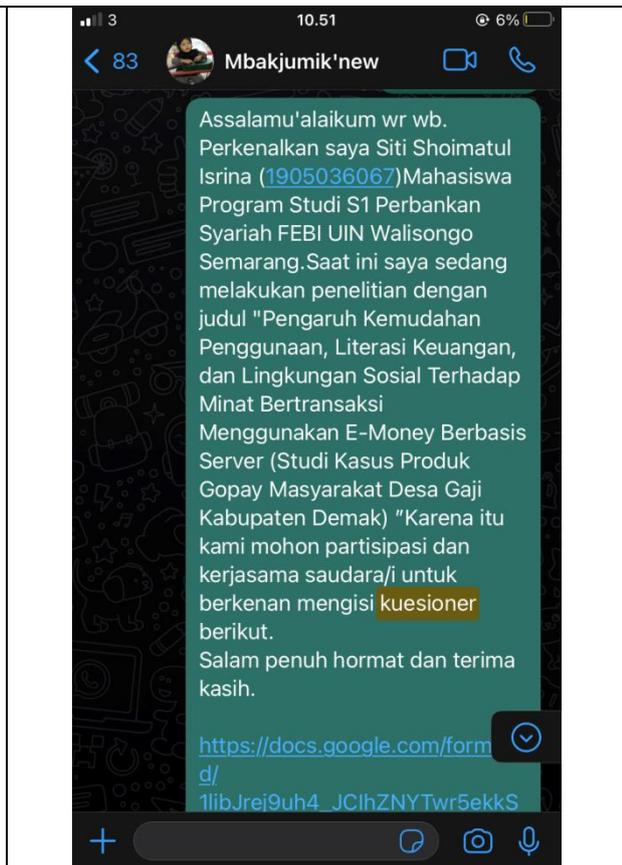
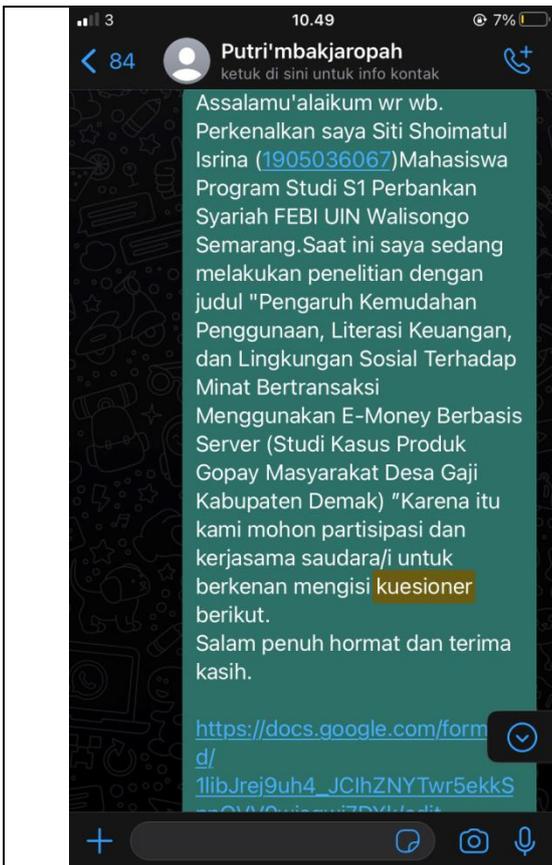
Coefficients<sup>a</sup>

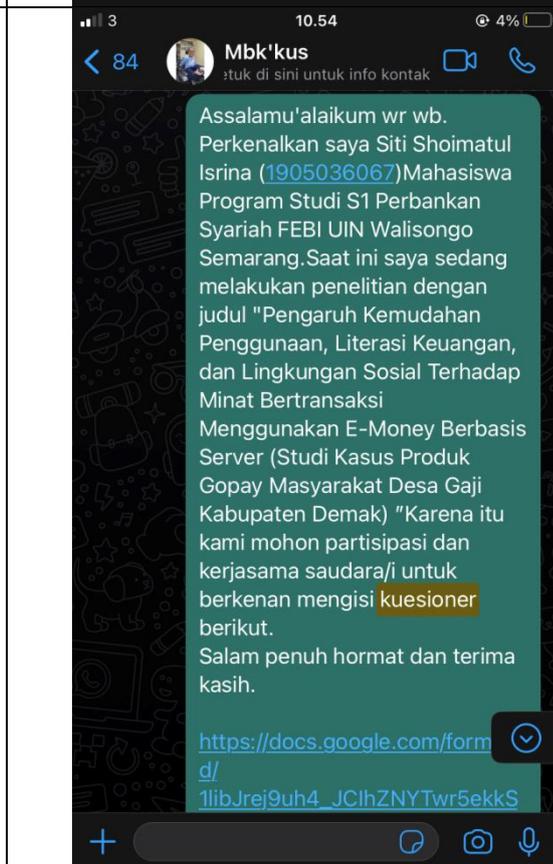
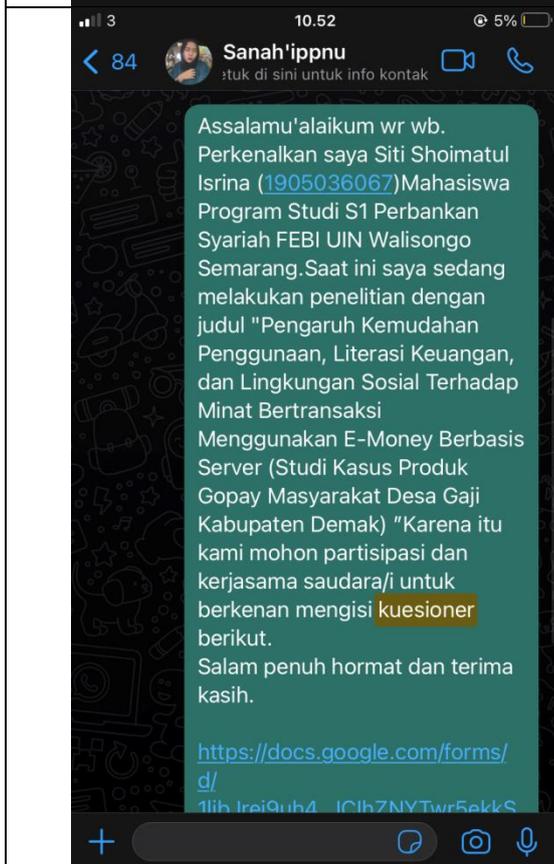
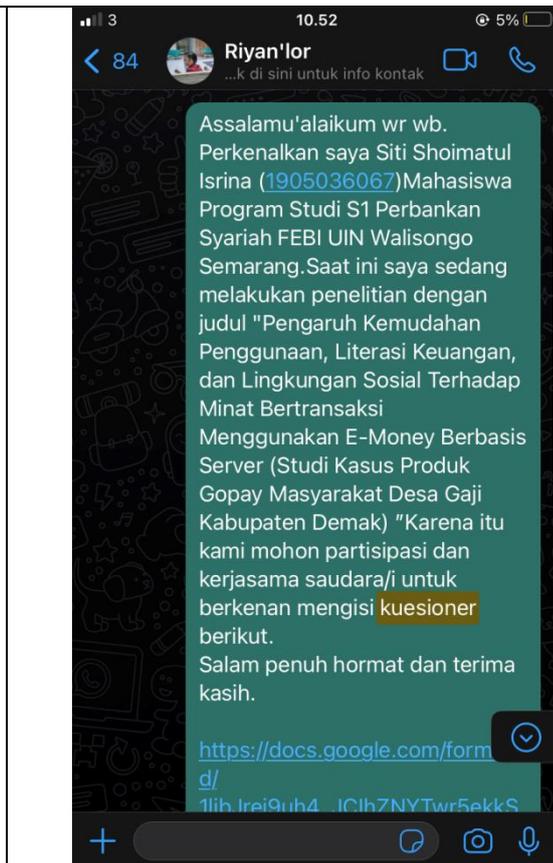
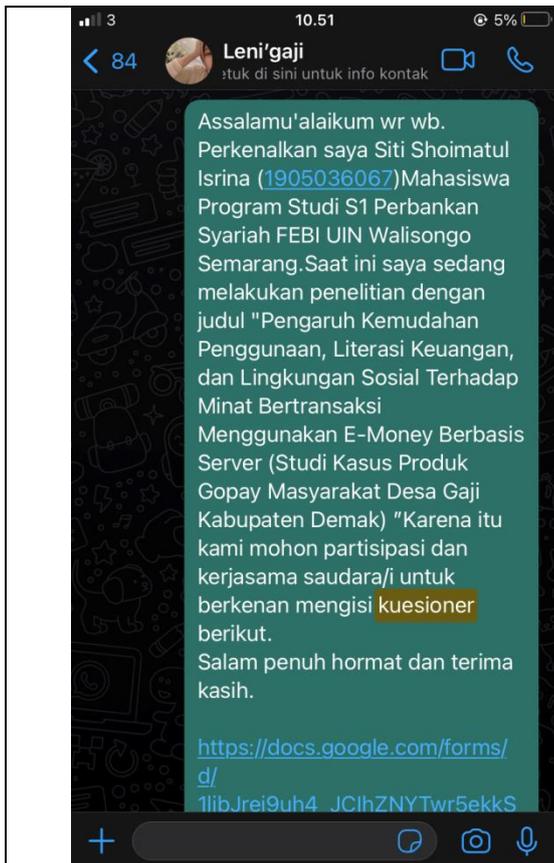
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	1.099	1.345		.817	.416
	X1(KEMUDAHAN PENGGUNAAN)	.484	.062	.644	7.843	.000
	X2(LITERASI KEUANGAN)	.131	.090	.129	1.464	.147
	X3(LINGKUNGAN SOSIAL)	.209	.072	.189	2.890	.005

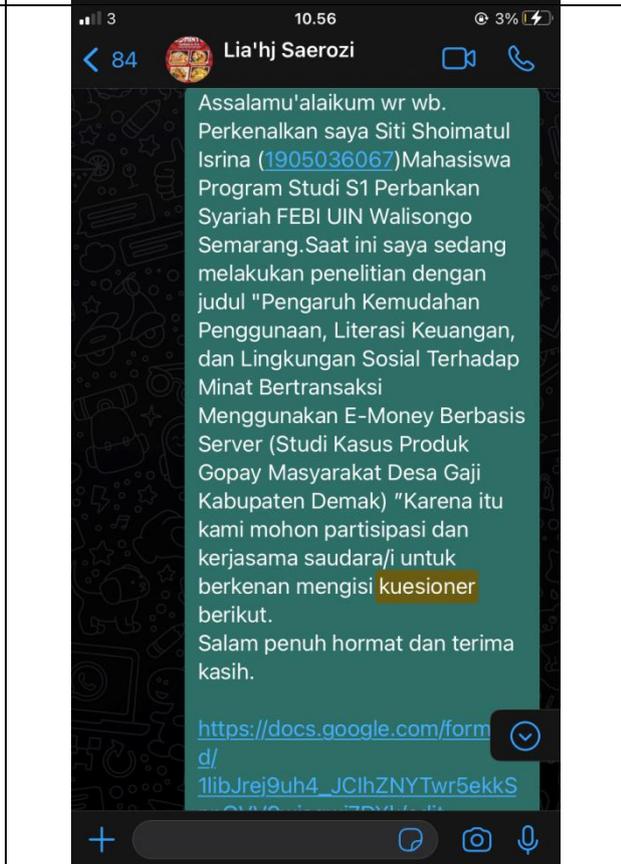
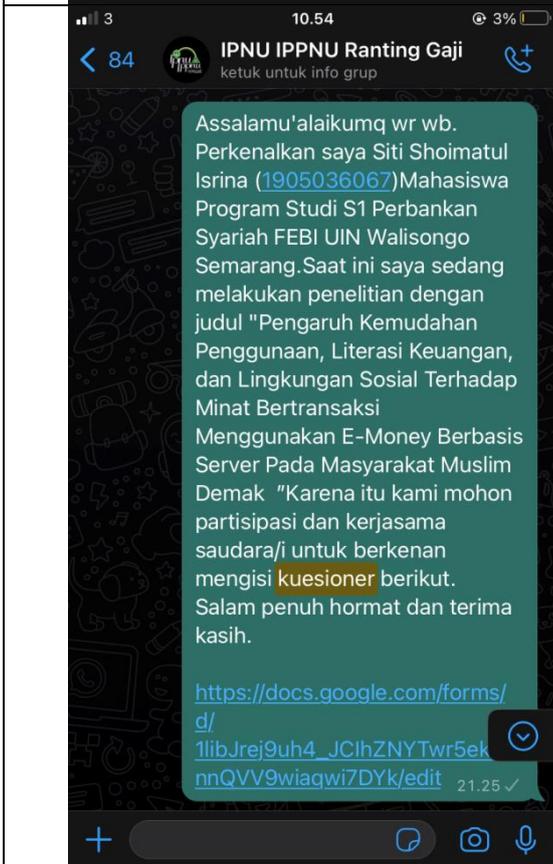
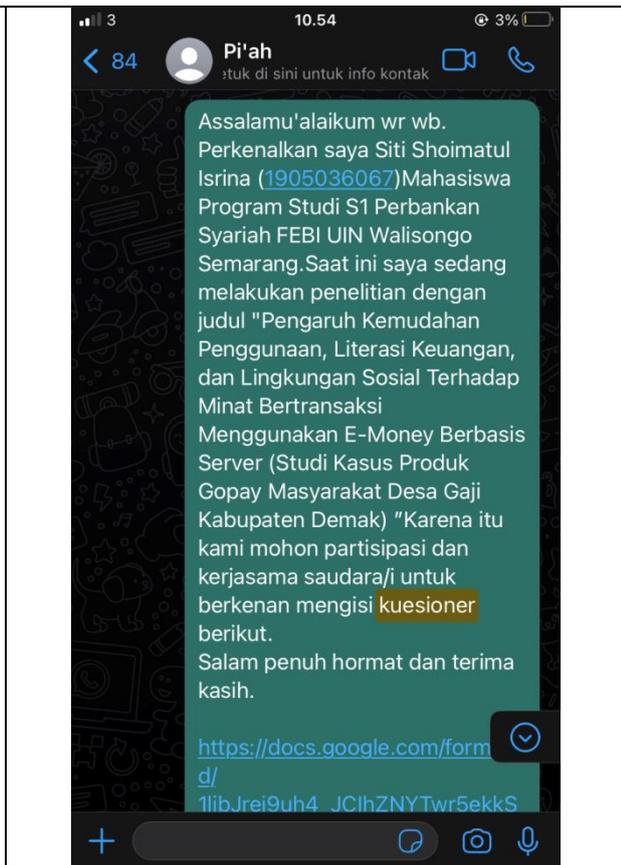
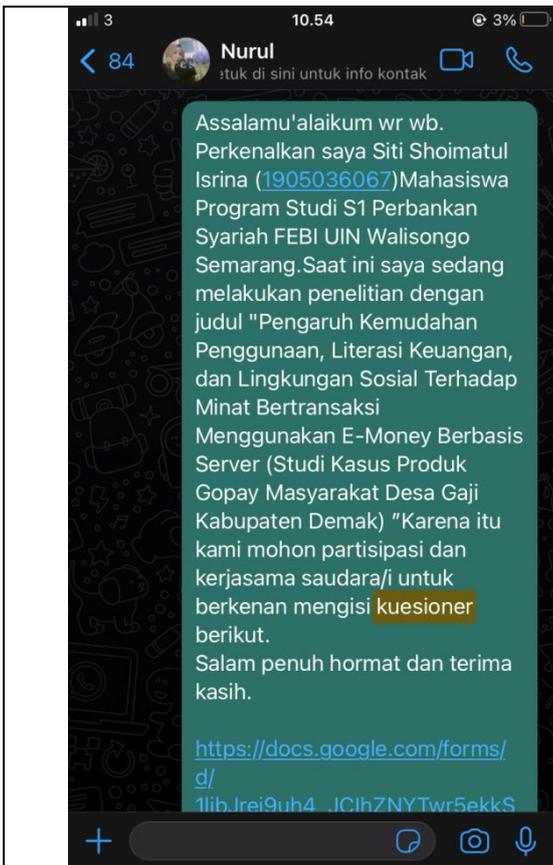
a. Dependent Variable: Y(MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY)

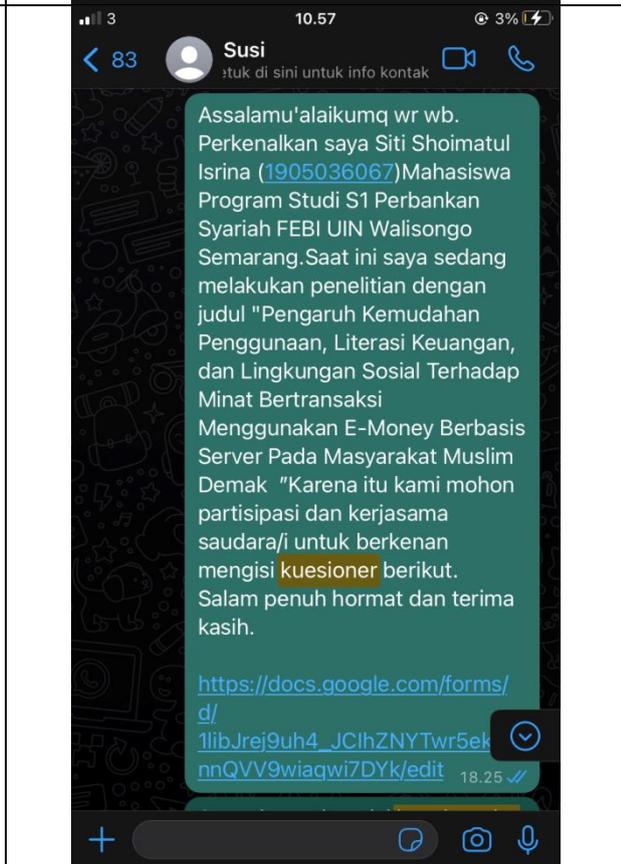
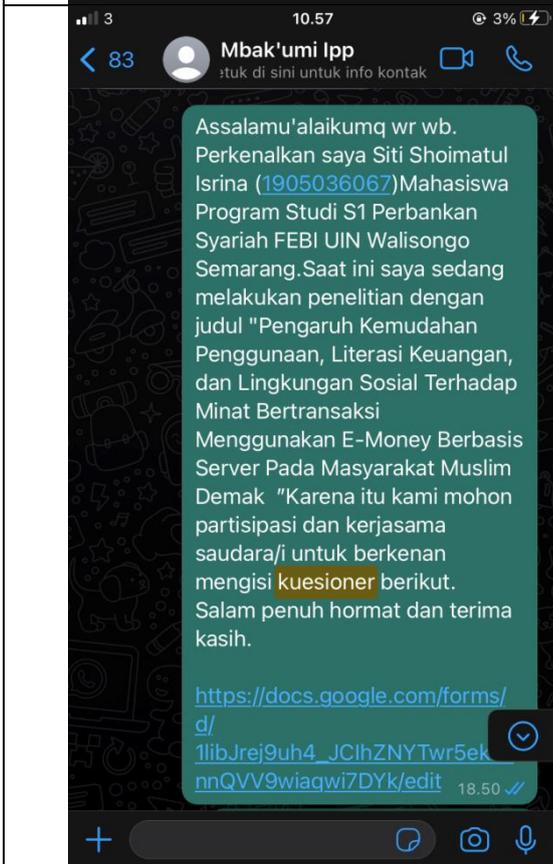
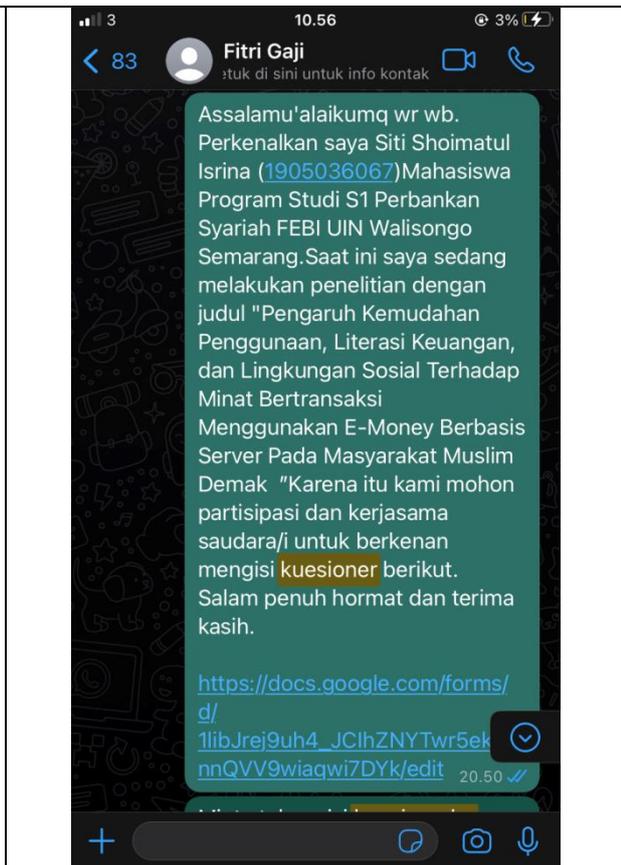
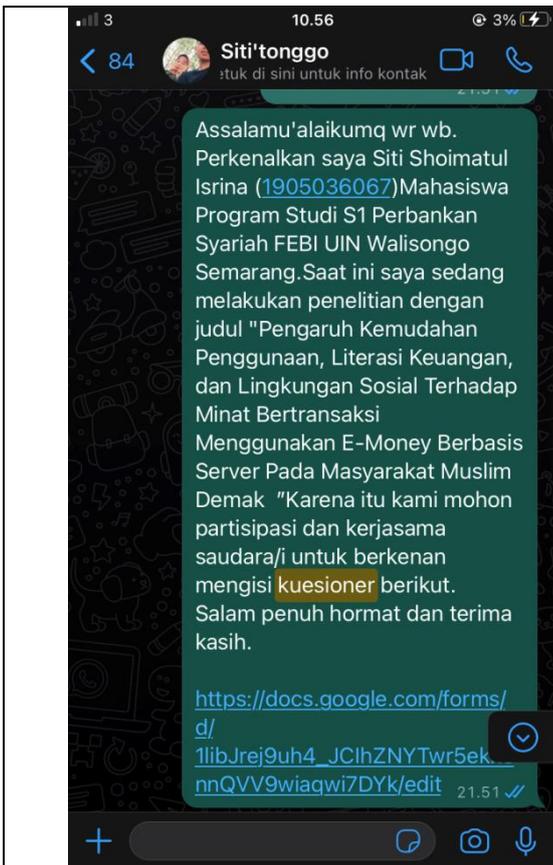


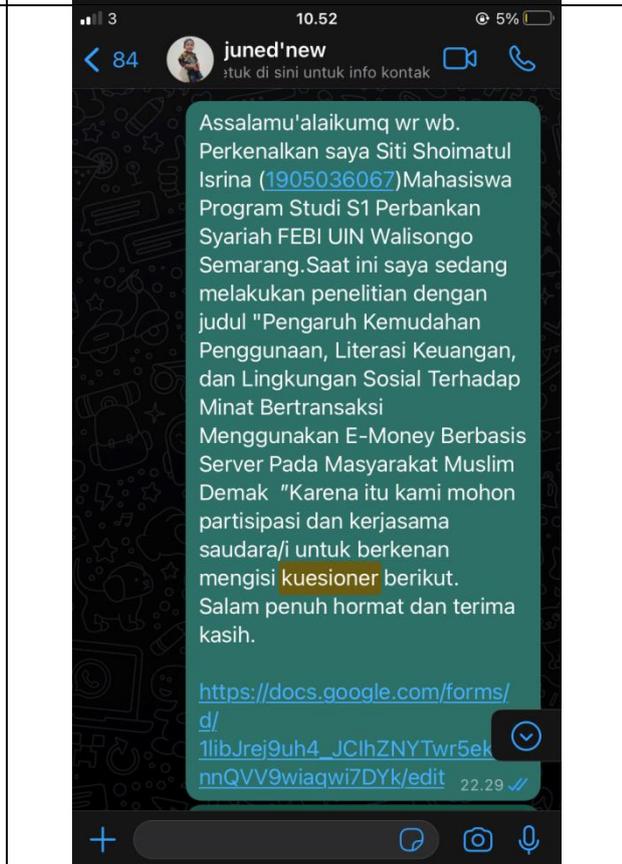
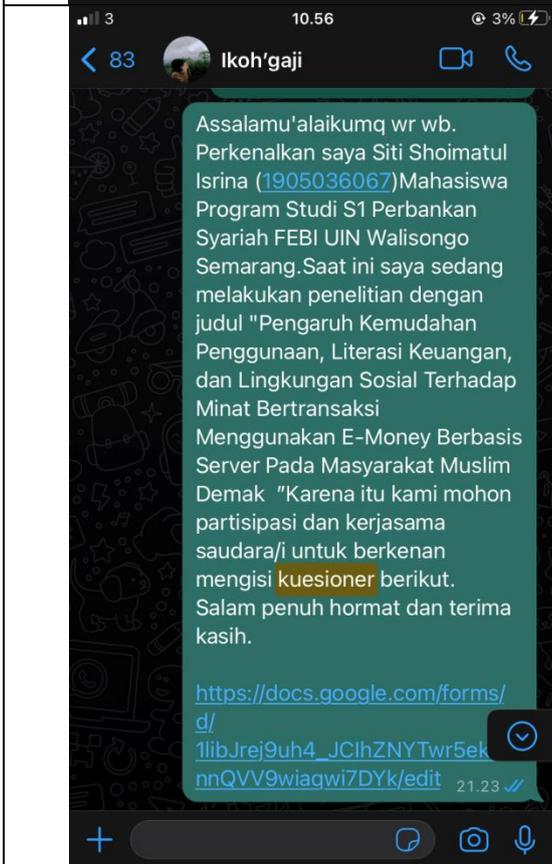
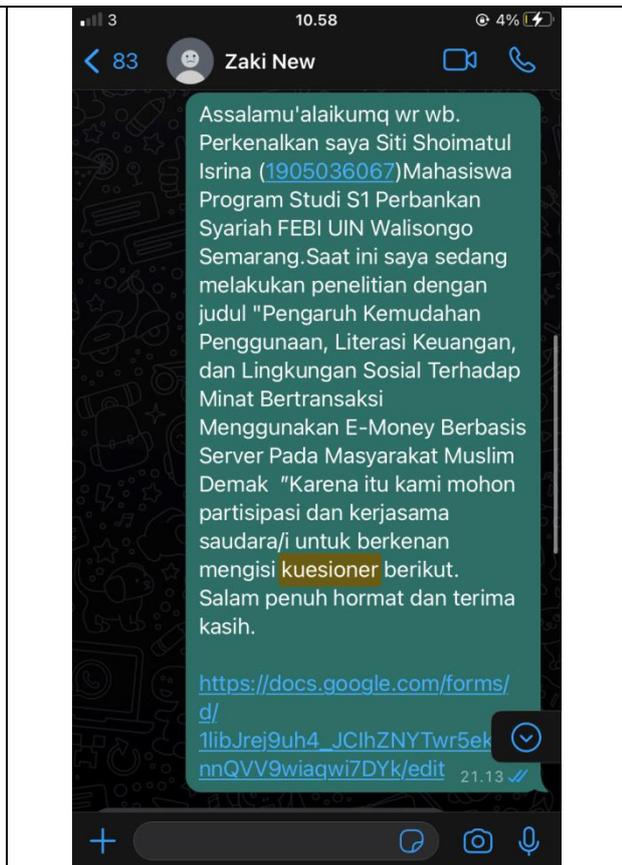
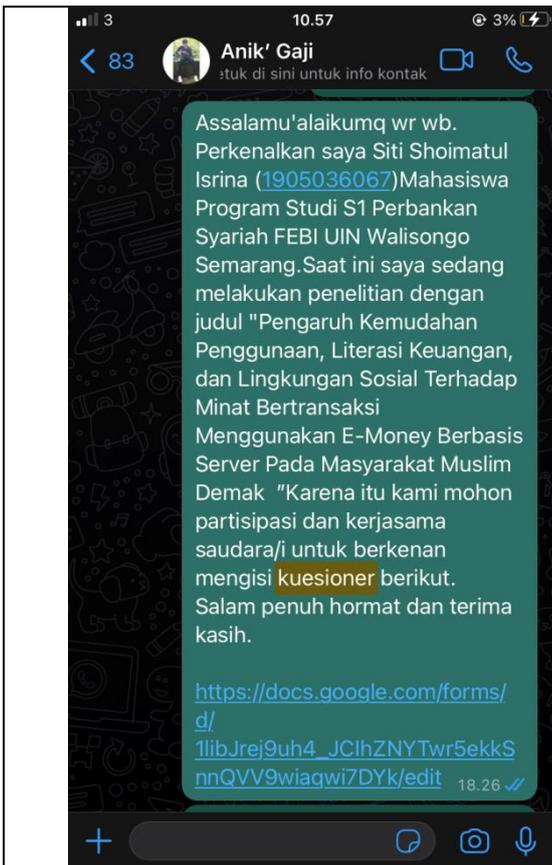


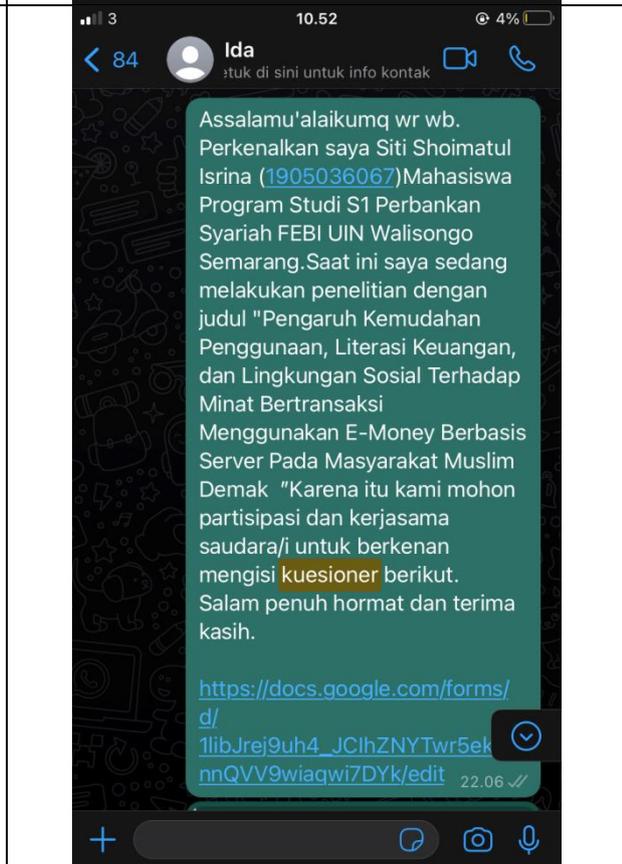
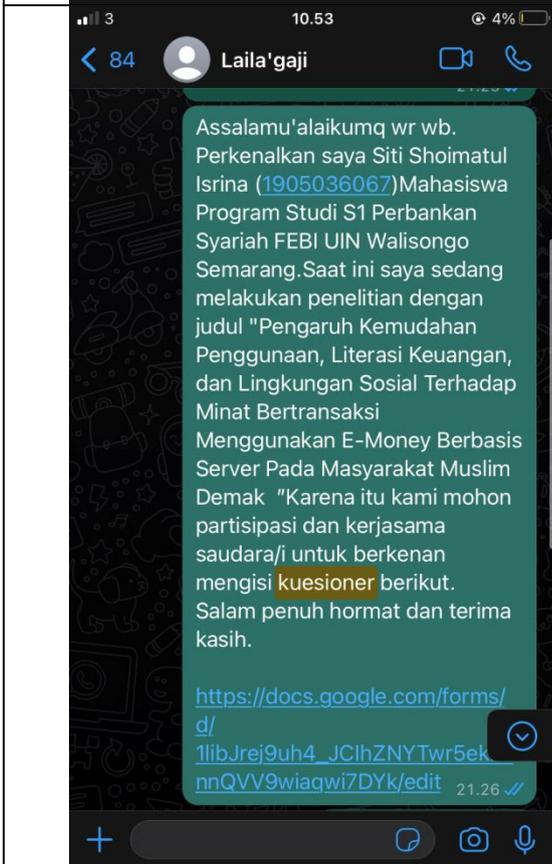
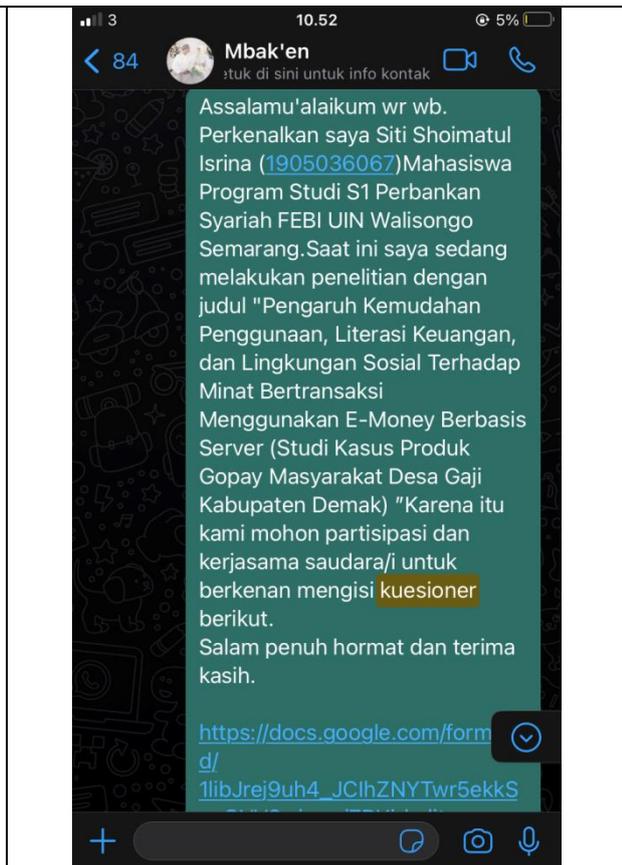
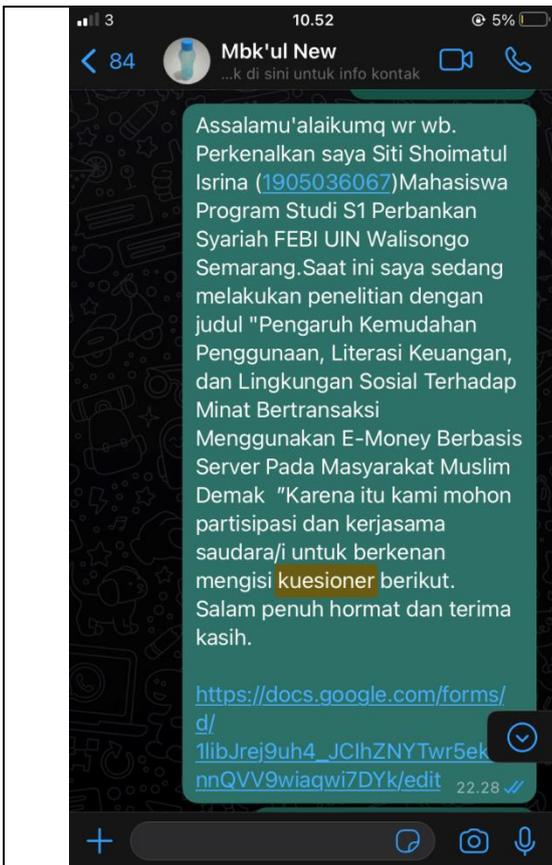












## **RIWAYAT HIDUP**

Nama : Siti Shoimatul Isrina

Nim : 1905036067

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, Tanggal Lahir : Demak, 12 April 2001

Agama : Islam

Alamat : Jalan Abdul Wahab No 43 Rt 03 Rw 03 Desa Gaji Kecamatan Guntur  
Kabupaten Demak Provinsi Jawa Tengah

No. Hp : 0895383210232

E-Mail : Isrina732 @gmail.com

Pendidikan :

- Madrasah Ibtidaiyah Tholabiyah Gaji
- Madrasah Tsanawiyah Sultan Fatah Gaji

- Sekolah Menengah Atas Negri 1 Mranggen

Demak, 27 Februari 2023

Siti Shoimatul Isrina

1905036067