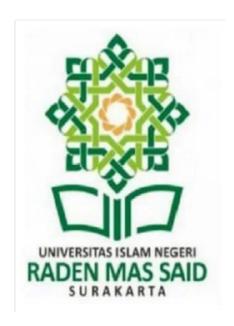
PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN PERSEPSI KEGUNAAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN SHOPEEPAY BAGI MAHASISWA PBS UIN RMS SURAKARTA

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana



Oleh:

SUSANTI KUMALASARI NIM. 18.52.31.095

PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN PERSEPSI KEGUNAAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN SHOPEEPAY BAGI MAHASISWA PBS UIN RMS SURAKARTA

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi

Oleh:

Susanti Kumalasari

NIM: 18.52.31.095

Surakarta, 20 Oktober 2022

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing Skripsi

Dra. Hj. Ani Sofiyani, M.S.I.

NIP. 19640101 199403 2 0

SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA

: SUSANTI KUMALASARI

NIM

: 18.52.31.095

JURUSAN : PERBANKAN SYARIAH

FAKULTAS: EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Menyatakan bahwa penelitian skripsi berjudul "PENGARUH PERSEPSI".

KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN PERSEPSI KEGUNAAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN SHOPEEPAY BAGI MAHASISWA PBS UIN RMS SURAKARTA".

Benar-benar bukan merupakan plagiasi dan belum pernah diteliti sebelumnya. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini merupakan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 20 Oktober 202

Susanti Kumalasari

Dra. Hj. Ani Sofiyani, M.S.I.

Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Sdr : Susanti Kumalasari

Kepada Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa setelah menelaah dan mengadakan perbaikan seperlunya, kami memutuskan bahwa skripsi saudara Susanti Kumalasari NIM: 18.52.31.095 yang berjudul:

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN PERSEPSI KEGUNAAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN SHOPEEPAY BAGI MAHASISWA PBS UIN RMS SURAKARTA Sudah dapat dimunaqasahkan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (SE) dalam bidang Ilmu Perbankan Syariah. Oleh karena itu kami memohon agar skripsi tersebut segera dimunaqosahkan dalam waktu dekat.

Demikian, atas dikabulkanya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 20 Oktober 2022

Dosen Pembimbing Skripsi

Dra. Hj. Ani Sofiyani, M.S.I.

NIP. 19640101 199403 2 002

SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA

: SUSANTI KUMALASARI

NIM

: 18.52.31.095

JURUSAN : PERBANKAN SYARIAH

FAKULTAS: EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Terkait penelitian skripsi saya yang berjudul "PENGARUH PERSEPSI

PERSEPSI KEGUNAAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN MENGGUNAKAN SHOPEEPAY BAGI TERHADAP MINAT MAHASISWA PBS UIN RMS SURAKARTA"

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya benar-benar telah melakukan penelitian dan pengambilan data sesuai sampel skripsi tersebut. Apabila di kemudian hari bahwa skripsi ini menggunakan data yang tidak sesuai dengan data yang sebenarnya, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

20 Oktober 2022

Susanti Kumalasari

PENGESAHAN

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN PERSEPSI KEGUNAAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN SHOPEEPAY BAGI MAHASISWA PBS UIN RMS SURAKARTA

Oleh:

SUSANTI KUMALASARI NIM. 18.52.31.095

Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqosah pada hari Senin tanggal 7 November 2022 M / 12 Rabiul Akhir 1444 H dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi

Dewan Penguji:

Penguji I (Merangkap Ketua Sidang) Helmi Haris, S.H.I., M.S.I NIP. 19810228 200801 1 005

Penguji II Rais Sani Muharrami, S.E.I, M.E.I NIP. 19870828 201403 1 002

Penguji III Yulfan Arif Nurohman, S.E., M.M NIK. 19860613 201701 1 177

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

> mawan Arifin, M.Si 0004 200112 1 004

MOTTO

"Perbanyak bersyukur, kurangi mengeluh. Buka mata, jembarkan telinga, perluas hati. Sadari kamu ada pada sekarang, bukan kemarin atau besok, nikmati setiap momen dalam hidup, berpetualanglah."

(Ayu Estiningtyas)

"Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekeija keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki."

(Bambang Pamungkas)

PERSEMBAHAN

Saya persembahkan dengan kerendahan hati dan segenap cinta serta doa

Skripsi yang sederhana ini untuk ibuku dan budheku tercinta

Kakakku tersayang yang selalu aku banggakan

Dan semua yang selalu memberikan doa, semangat, dan kasih sayang yang tulus pada proses penyelesaian karya ilmiah ini.

Terimakasih

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kegunaan Terhadap Minat Menggunakan ShopeePay Bagi Mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta". Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan Studi Jenjang Strata 1 (SI) Jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Raden Mas Said Surakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya, telah banyak mendapatkan dukungan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, tenaga, dan sebagainya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan setulus hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- Dr. Mudofir, S. Ag., M.Pd, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
- 2. Dr. M. Rahmawan Arifin, S.E., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
- 3. Budi Sukardi, S.E.I., M.S.I., selaku Ketua Jurusan Perbankan Syariah Fakultas

Ekonomi dan Bisnis Islam.

4. Dra. Hj. Ani Sofiyani, M.S.I., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah

memberikan banyak perhatian, dan bimbingan.

5. Biro Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam atas bimbingannya dalam

menyelesaikan skripsi.

6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas dan Ekonomi Bisnis Islam Universitas Islam

Negeri Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang

bermanfaat bagi penulis.

7. Bune sebagai ibu sekaligus ayah tercinta yang telah membesarkan, mendidik,

dan selalu mendoakan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi. Serta

Kakakku tersayang Kak Wan yang turut memberikan dukungan dan semangat

yang luar biasa.

8. Responden yang telah mengisi kuesioner yang telah dibuat penulis.

9. Terhadap semuanya tiada kiranya penulis dapat membalasnya, hanya doa serta

puji syukur kepada Allah SWT, semoga memberikan balasan kebaikan kepada

semuanya.

Aamiin

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 20 Oktober 2022

Penulis

X

ABSTRACT

In this modern era, technology grows rapidly. Technology has an important roles one of them is to make easy for the people in utilizing the resources. Today's people's life style follow the growth of technology which is the internet speed and gadget that can influence the people's tendency to do online activity like online shopping through e-commerce. E-commerce has an advantage where the selling and buying activities through cashless or non cash payment. Shopeepay is an e-wallet that has dominated the digital e-wallet market in Indonesia.

This research was a quantitative research. The objectives of this research were to know the effect of the use of perceived ease of use and perceived userfullness on in using Shopeepay the students of PBS UIN RMS Surakarta. The population of this research were the students of PBS UIN RMS Surakarta on the 5, 7, 9 semester and post graduated students. The sample were 120 by using purposive sampling technique. The date were analyzed with regresi linier berganda through IBM SPSS Statistic 22.

The result of this research showed that the perceived ease of use and perceived userfullness gave positive impact and significant on the interest in using Shopeepay. Perceived ease of use variabel and perceived userfullness simultaneously with the variable interest around 66%. The remaining 34 % was influenced by other variables that did not examined by the researcher.

Keywords: perceived ease of use,, perceived userfullness, interest in using Shopeepay

ABSTRAK

Pada era modern saat ini, teknologi perlahan berkembang dengan pesat. Teknologi memiliki peran penting salah satunya adalah untuk memudahkan masyarakat dalam memanfaatkan sumberdaya yang dibutuhkan. Gaya hidup manusia saat ini mengikuti perkembangan teknologi, yang paling menonjol dari perkembangan teknologi ini adalah kecepatan internet dan *gadget* yang mengakibatkan masyarakat mempunyai kecenderungan untuk beraktivitas di dunia maya, seperti kegiatan berbelanja secara *online* melalui *e-commerce*. *E-commerce* memiliki keunggulan dimana kegiatan jual beli yang transaksinya menggunakan *cashless* atau pembayaran non tunai. Shopeepay merupakan *e-wallet* yang telah mendominasi pasar dompet digital (*e-wallet*) di Indonesia.

Penelitian ini adalah penelitian jenis kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan terhadap minat menggunakan ShopeePay bagi mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta. Populasi dalam penelitian ini merupakan mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta semester 5, 7, 9, dan selesai. Sampel terkumpul 120 dengan teknik *purposive sampling*. Data dianalisis dengan regresi linear berganda melalui bantuan IBM SPSS Statistic 22.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan ShopeePay. Variabel persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan secara simultan atau bersama-sama terhadap variabel minat menggunakan adalah sebesar 66 %. Sisanya sebesar 34 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Kata Kunci: Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kegunaan Yang Dirasakan, Minat Menggunakan, ShopeePay

DAFTAR ISI

| HALAMAN JUDUL | i |
|---|-------|
| LEMBAR PENGESAHAN DOSBING | ii |
| SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI | iii |
| SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN | v |
| PENGESAHAN | vi |
| MOTTO | vii |
| PERSEMBAHAN | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| ABSTRACT | xi |
| ABSTRAK | xii |
| DAFTAR ISI | xiii |
| DAFTAR TABEL | xvi |
| DAFTAR GAMBAR | xvii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 11 |
| 1.3 Batasan Masalah | 11 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 12 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 12 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 13 |

| 1. Manfaat Praktis | 13 |
|---|----|
| 2. Manfaat Teoritis | 13 |
| 1.7. Jadwal Penelitian. | 14 |
| 1.8. Sistematika Penulisan. | 14 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 17 |
| 2.1 Kajian Teori | 17 |
| 2.1.2 Minat Menggunakan | 18 |
| 2.1.3 Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness) | 20 |
| 2.1.4 Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use) | 20 |
| 2.1.6 ShopeePay | 21 |
| 2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan. | 22 |
| 2.3 Kerangka Konseptual | 32 |
| 2.4 Hipotesis | 33 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 37 |
| 3.1 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian. | 37 |
| 3.1.1 Lokasi Penelitian | 37 |
| 3.1.2 Waktu Penelitian. | 37 |
| 3.2 Jenis Penelitian | 37 |
| 3.3 Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel | 38 |
| 3.3.1 Populasi. | 38 |
| 3.3.2 Sampel | 38 |
| 3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel | 39 |
| 3.4 Data dan Sumber Data | 40 |
| 3.4.1 Data | 40 |
| 3.4.2 Sumber Data | 40 |

| 3.5 Teknik Pengumpulan Data | 41 |
|--|----|
| 3.6 Variabel Penelitian. | 42 |
| 3.7 Definisi Operasional Variabel | 43 |
| 3.8 Metode Analisis Data | 46 |
| 3.8.1 Uji Instrumen | 46 |
| 3.8.2 Uji Asumsi Klasik | 47 |
| 3.8.3 Uji Ketepatan Model | 50 |
| 3.8.4 Analisis Regresi Linear Berganda | 51 |
| 3.8.5 Uji Hipotesis | 52 |
| BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN | 52 |
| 4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian | 52 |
| 4.1.1 Profil Perusahaan Shopee | 52 |
| 4.1.2 Gambaran Umum Penelitian | 54 |
| 4.2 Pengujian dan Hasil Analisis Data | 55 |
| 4.2.1 Uji Instrumen | 55 |
| 4.2.2 Uji Asumsi Klasik | 58 |
| 4.2.3 Uji Ketepatan Model | 64 |
| 4.2.4 Analisis Regresi Linear Berganda | 67 |
| 4.2.5 Uji Parsial (Uji T) | 68 |
| BAB V PENUTUP | 74 |
| 5.1 Kesimpulan | 74 |
| 5.2 Saran-saran | 75 |
| DAETAD DUSTAKA | 76 |

DAFTAR TABEL

| 2.1 Penelitian Relevan. | 24 |
|---|----|
| 3.1 Skala Likert | 42 |
| 3.2 Definisi Operasional Variabel | 44 |
| 4.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin | 54 |
| 4.2 Responden Berdasarkan Semester. | 55 |
| 4.3 Hasil Uji Validitas Minat Menggunakan ShopeePay | 56 |
| 4.4 Hasil Uji Reliabilitas | 58 |
| 4.5 Hasil Uji Normalitas P-Plot | 60 |
| 4.6 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov | 60 |
| 4.7 Hasil Uji Multikolinearitas | 62 |
| 4.8 Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Scatter Plot | 63 |
| 4.9 Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Uji Glejser | 64 |
| 4.10 Hasil Uji F | 65 |
| 4.11 Hasil Uji R ² | 66 |
| 4.12 Hasil Uji Regresi Linear Berganda | 67 |
| 4.13 Hasil Uji T | 69 |

DAFTAR GAMBAR

| 1.1 E-Wallet Kesayangan dan E-Wallet Reccommended | 5 | |
|---|----|--|
| 2.1 Kerangka Konseptual | 33 | |
| 4.1 Logo Shopee | 53 | |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran 1 : Kuesioner Penelitian | 83 |
|---|-----|
| Lampiran 2 : Tabulasi Data Penelitian | 88 |
| Lampiran 3 : Pengolahan Data | 104 |
| Lampiran 4: R Tabel, F Tabel, dan T Tabel | 113 |
| Lampiran 5 : Daftar Riwayat Hidup | 116 |
| Lampiran 6 : Jadwal Penelitian | 117 |
| Lampiran 7 : Plagiasi | 118 |

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern saat ini, teknologi perlahan berkembang dengan pesat. Teknologi memiliki peran penting salah satunya adalah untuk memudahkan masyarakat dalam memanfaatkan sumber daya yang dibutuhkan (Mujahidin, A., & Astuti, 2020). Tentunya, adanya teknologi ini telah disambut baik oleh masyarakat (Apriliana, 2022). Hadirnya perubahan teknologi dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan individu yang dapat mempengaruhi kegiatan sehari-hari (Manurung & Silalahi, 2022).

Gaya hidup manusia saat ini mengikuti perkembangan teknologi, yang paling menonjol dari perkembangan teknologi ini adalah kecepatan internet dan *gadget* yang mengakibatkan masyarakat mempunyai kecenderungan untuk beraktivitas di dunia maya, seperti kegiatan berbelanja secara *online* melalui *e-commerce* (Prena, 2020). *E-commerce* memiliki keunggulan dimana kegiatan jual beli yang transaksinya menggunakan *cashless* atau pembayaran non tunai (Deananda et al., 2020). Sehingga kini masyarakat cenderung memilih berbelanja secara *online* melalui *e-commerce* karena lebih nyaman dan tidak perlu datang secara langsung ke toko atau pusat perbelanjaan, serta pembayarannya yang cepat dan mudah dilakukan (Deananda et al., 2020). Hal ini sejalan dengan peningkatan preferensi masyarakat terhadap pembayaran non tunai dalam transaksi keuangan.

Masyarakat Indonesia terutama daerah perkotaan kini sudah tak asing dengan pembayaran non tunai (Megayani et al., 2021).

E-wallet menjadi salah satu produk pembayaran non tunai yang saat ini banyak digunakan oleh berbagai kalangan. Berdasarkan peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran, mendefinisikan e-wallet sebagai lavanan untuk menyimpan data instrumen pembayaran elektronik melalui kartu dan/atau aplikasi uang elektronik yang dapat menampung dana dan digunakan untuk transaksi pembayaran (Bank Indonesia, 2016). E-wallet merupakan metode pembayaran yang menggunakan aplikasi dan terhubung dengan internet (Putri et al, 2021). Hadirnya ewallet bertujuan untuk mengurangi transaksi dengan menggunakan uang tunai (cashless society). Sejalan dengan program Bank Indonesia yaitu program GNNT (Gerakan Nasional Non Tunai) yang diluncurkan pada tahun 2014, dengan tujuan untuk menyadarkan masyarakat terhadap penggunaan instrumen pembayaran non tunai (Mujahidin, A., & Astuti, 2020). Selain itu, juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat dalam melakukan transaksi pembayaran melalui instrumen non tunai (Saraswati & Purnamawati, 2020).

Pemerintah juga selalu berupaya untuk mengurangi jumlah uang tunai yang beredar serta menggalakkan penggunaan sistem digitalisasi dan *e-wallet* yang akan menciptakan sistem pembayaran yang lebih modern,

efisien, efektif, dan aman sehingga masyarakat akan mempertimbangkan e-wallet sebagai pilihan utama (Tumpal Manik, 2019). Sistem pembayaran non tunai menjanjikan transaksi yang aman dan transparan, sehingga tingkat penggunaan transaksi tunai dapat diminimalisir (Eka Muttasari & Lukiastuti, 2020). Pemerintah berharap agar Indonesia dapat terwujud cashless society dengan baik (Giriani & Susanti, 2021).

Adanya *e-wallet* dapat memudahkan masyarakat dalam transaksi keuangan (Kusumawardhany et al, 2021). Sesuai dengan kondis i yang ada saat ini bahwa masyarakat menginginkan agar keinginan dan kebutuhannya dapat dipenuhi secara cepat dan efisien . Perkembangan penggunaan *e-wallet* sebagai pembayaran non tunai yang semakin pesat menunjukkan bahwa pengguna telah menerima *ewallet* untuk menunjang dalam kegiatan transaksi keuangan (Ardianto & Azizah, 2021). Pesatnya penggunaan *e-wallet* membuat para pebisnis pengelola keuangan terus berinovasi dan bersaing untuk menarik minat pengguna agar menggunakan *ewallet* mereka (Latief, F., 2020).

Menurut peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 bahwa perkembangan dan sistem informasi terus melahirkan berbagai inovasi, khususnya yang berkait an dengan *e-wallet* dalam rangka memenuhi kebutuhan masyarakat, termasuk di bidang jasa sistem pembayaran, baik dari segi instrumen, penyelenggara, pemrosesan, transaksi pembayaran, dan inovasi dalam penyelenggaraan pemrosesan transksi pembayaran perlu tetap

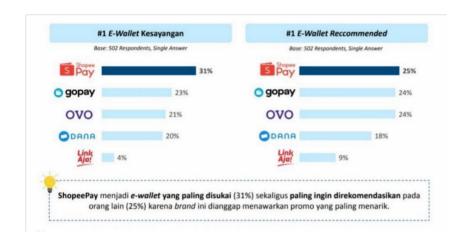
mendukung terciptanya sistem pembayaran yang lancar, efisien, aman, dan andal (Apriliana, 2022).

Peneliti melakukan pra observasi kepada beberapa mahasiswa FEBI terkait *e-wallet* yang digunaka sehari-hari dalam bertransaksi. Hasil pra observasi tersebut ternyata terdapat beberapa jenis *e-wallet* yang digunakan mahasiswa/mahasiswi FEBI. Jenis e-wallet tersebut meliputi: OVO, DANA, dan ShopeePay. Ketiga macam *e-wallet* tersebut mahasiwa/mahasiswi lebih dominan dengan *e-wallet* ShopeePay.

Shopeepay merupakan *e-wallet* yang telah mendominasi pasar dompet digital (*e-wallet*) di Indonesia. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Neurosensum Indonesia dengan studi khusus berfokus pada penggunaan *e-wallet* pada bulan November 2020 hingga Januari 2021 terhadap 1000 responden menunjukkan bahwa Shopeepay mendapatkan penetrasi pasar tertinggi sebesar 68%, kemudian disusul OVO sebesar 62%, DANA sebesar 54%, Gopay sebesar 53%, serta LinkAja sebesar 23% (Burhan, 2021). Shopeepay sendiri juga masuk dalam kategori dompet digital kesayangan dan *reccommended*. Hal ini dibuktikan dengan adanya presentase Shopeepay dalam tiap kategori.

Gambar 1.1

E-Wallet Kesayangan dan E-Wallet Reccommended



Sumber: (Artha, 2011)

Shopeepay diluncurkan oleh PT Airpay Internasional Indonesia pada tahun 2018, di mana e-wallet tersebut terintegrasi dengan aplikasi bernama Shopee dan telah mengantongi lisensi e-wallet dari Bank Indonesia (Mawardani & Dwijayanti, 2021). Sejak dua tahun setelah dirilis, Shopeepay menjadi merek *e- wallet* dengan pengguna terbanyak karena menjalin kerja sama dengan berbagai perusahaan sejak tahun 2019, seperti e-commerce Shopee, restoran, kafe, asuransi, dan ribuan toko fisik atau merchant yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia (Falah, 2021). Pembayaran melalui Shopeepay saat ini menggunakan sistem QR Code (Quick Response Code) yaitu dengan cara memindai barcode yang telah disediakan oleh *merchant* melalui *gadget* (Megayani et al, 2021). Transaksi keuangan dengan menggunakan QR Code yang mana

penggunaannya masih relatif baru di Indonesia telah berkembang dengan pesat dan menjadi tren baru dalam bertransaksi (Aulia & Suryanawa, 2019).

Hadirnya *e-wallet* dengan metode *scanning* QR *Code* membuat proses pembayaran menjadi lebih efisien, tanpa perlu mengeluarkan sejumlah uang tunai sehingga lebih aman dan tidak perlu khawatir akan pencurian atau kehilangan uang (Manurung & Silalahi, 2022). Proses transaksi juga dapat dilakukan dengan relatif lebih cepat dan akurat karena dilakukan oleh komputer atau mesin, serta tidak perlu menunggu uang kembalian karena nominal uang akan langsung terpotong (Manik, 2019). Sehingga dapat mengefisiensikan waktu saat bertransaksi (Aulia & Suryanawa, 2019). Ketika transaksi dijalankan, seluruh detail akan dicatat dan disimpan dengan benar hingga rincian saldo dan pengeluaran dapat dengan mudah dipantau melalui *gadget*, maka hal ini dapat memudahkan pengguna untuk mengelola anggaran dan mengontrol transaksi (Manurung & Silalahi, 2022).

Adanya *history* (riwayat) transaksi akan memudahkan penggunanya untuk membantu dalam pembuatan catatan atau laporan keuangan pribadi pengguna. Hal tersebut juga didukung Megayani et al (2021) bahwa adanya *e-wallet* dinilai mampu membantu dalam mengendalikan pengeluaran. Adanya perencanaan keuangan di masa depan dan menggunakan layanan keuangan dengan tepat tanpa adanya skeptisme terhadap layanan keuangan serta memiliki pengetahuan tentang keuangan akan membentuk perilaku keuangan menjadi lebih sehat, salah satunya dapat mengontrol

penggunaan *e-wallet* (Giriani & Susanti, 2021). Individu yang melek terhadap keuangan cenderung akan membuat keputusan keuangan dengan tepat sehingga dapat meminimalisir risiko mengalami masalah keuangan.

Arti keuangan sendiri merupakan elemen penting yang melekat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Kesulitan keuangan juga dapat timbul karena penerapannya, seperti kesalahan dalam memanfaatkan produk dan layanan keuangan, diskon atau promo, dan lain sebagainya (Apriliana, 2022). Sehingga seseorang harus mengerti dan memahami tentang cara mengelola keuangan dengan baik. Hadirnya *e-wallet* yang banyak memberikan manfaat bagi kebutuhan sehari- hari akan menimbulkan efek positif terhadap sikap pengguna *e-wallet* (Kusuma & Syahputra, 2020).

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan model yang sering digunakan untuk mengetahui perilaku pengguna akan penerimaan suatu teknologi (Agustin et al., 2021). TAM menyatakan bahwa minat seseorang untuk menggunakan teknologi baru didasarkan pada dua variabel utama yaitu perceived usefulness dan perceived ease of use (Kumala et al., 2020). Minat menggunakan e-wallet dapat dimaknai sebagai tahap harapan seseorang menggunakan layanan e-wallet sebagai perangkat pelunasan (Latief et al, 2021). Masyarakat akan menggunakan suatu produk keuangan jika produk tersebut dapat berkembang dan memberikan keuntungan atau manfaat serta kepraktisan dalam keseharian. Maka, minat penggunaan e-wallet seseorang seiring timbulnya motif dan kebutuhan akan tumbuh untuk menggunakan e-wallet.

Perkembangan pengunaan e-wallet vang terus meningkat dalam jumlah penggunanya membuat banyak studi vang meneliti terkait fenomena perkembangan e-wallet. Pada penelitian Angelina & Mashariono (2020) menyebutkan bahwa kemudahan penggunaan dapat minat penggunaan mempengaruhi e-wallet. Persepsi kemudahan penggunaan mengacu pada sejauh mana individu dapat percaya bahwa teknologi atau sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari usaha yang berlebih (Davis, 1989).

Apabila seseorang beranggapan penggunaan Shopeepay mudah, maka orang tersebut akan menggunakannya dan berlaku sebaliknya (Falah, 2021). Selain itu, Shopeepay memiliki keunggulan dalam fiturnya yang lengkap sehingga dapat memudahkan pengguna dalam pengoperasiannya (Indahyani & Dewi, 2021). Atas hasil studi penelitian-penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan memengaruhi minat menggunakan. Seperti yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya oleh (Aziz, 2021) apabila suatu sistem tidak dibebankan banyak pekerjaan (maksudnya sistem akan menjadi mudah bila memiliki fitur yang simple), tidak memiliki tahapan yang rumit, dan tampilan yang sederhana, maka sistem tersebut akan mudah diterima dan menghasilkan perasaan nyaman bagi pengguna. Dalam penelitian (Mawardani & Dwijayanti, 2021), menghasilkan persepsi kemudahan berpengaruh secara simultan terhadap minat menggunakan. Adanya kemudahan menjadi salah satu daya tarik

konsumen yang dapat mempengaruhi minat menggunakan suatu sistem. Kemudahan penggunaan suatu sistem didasari oleh rasa percaya.

Berdasarkan analisis dari hasil kuesioner penelitian (Muksalmina, 2019), kemudahan dalam bertransaksi mudah dipahami, lebih praktis menggantikan beberapa lembar uang tunai menjadi sebuah kartu dan bisa dibawa kemana saja, hal ini menjadi suatu persepsi bagi mahasiswa/i untuk tertarik menggunakan produk emoney tersebut. Penelitian tersebut menghasilkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan. Penelitian (Sebastian, 2020) persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan kartu *e-money*. Selanjutnya penelitian oleh (Pratama & Suputra, 2019) menghasilkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan pada minat mahasiswa reguler sore angkatan 2015 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana untuk menggunakan uang elektronik.

Selain itu, kegunaan merupakan faktor penting dalam penggunaan *e-walllet*. Tingkat kepercayaan seseorang bahwa menggunakan sistem tersebut akan meningkatkan kinerjanya, kegunaan yang dirasakan lebih cepat, efisien, dan praktik maka seseorang tersebut akan menggunakannya begitu juga sebaliknya (Muksalmina, 2019). Kini berbagai macam *e-wallet* sudah banyak di Indonesia, banyak pengguna yang pilah pilih ketika akan menggunakan. Selain melihat dari segi kemudahan dan kegunaan, ada lagi hal yang dipertimbangkan yaitu perihal keamanan *e-wallet* tersebut.

Keamanan dari sudut pandang pengguna *e-wallet* adalah kemampuan untuk melindungi informasi dan data seseorang dari aktivitas kriminal di dunia internet, seperti penipuan dan pencurian harta/ dana pelanggan (Zulqurnain, 2017). Keamanan sangat penting untuk kepercayaan pengguna dalam penggunaan uang elektronik, publikasi tentang keamanan teknologi sistem pembayaran dan berita tentang berkurangnya minat pengguna terhadap keamanan uang elektronik (Almuntaha, 2008). Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Fariha (2021) menunjukkan bahwa persepsi keamanan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap minat pembayaran menggunakan Shopeepay.

Meninjau dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Aziz, 2021), menggunakan variabel independen yaitu persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat terhadap minat untuk menggunakan uang elektronik (ShopeePay), dengan berlandaskan teori Technology Acceptance Model (TAM) oleh Davis (1989). Teori tersebut menjelaskan sikap pengguna teknologi, menghasilkan bahwa manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan dalam pemakaian *e-payment* memiliki pengaruh positif terhadap minat menggunakan di mana sampel yang digunakan adalah masyarakat yang berada di daerah JABODETABEK.

Sehingga penelitian kali ini akan menambahkan faktor lain sebagai variabel tambahan pada minat menggunakan ShopeePay, yaitu persepsi keamanan. Keamanan adalah kemampuan untuk melindungi informasi dan data seseorang dari aktivitas kriminal di dunia internet, seperti penipuan dan

pencurian harta/ dana pelanggan (Zulqurnain, 2017). Penelitian ini bertujuan ungtuk mengetahui adanya pengaruh persepsi kemudahan, kegunaan, dan keamanan terhadap minat menggunakan ShopeePay. Pertimbangan peneliti dalam memilih *e-wallet* ShopeePay karena menduduki peringkat pertama yang pengguna paling banyak di Indonesia dengan mendapatkan julukan *E-Wallet Kesayangan* 31% dan *E-Wallet Reccommended* 25% dibandingkan *e-wallet* lainnya.

Maka, dengan ini peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan Terhadap Minat Menggunakan ShopeePay Bagi Mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di paparkan di atas terdapat masalah yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain:

- Mahasiswa FEBI mulai tertarik bertransaksi menggunakan non tunai daripada tunai.
- 2. Mahasiswa FEBI menggunakan Shopeepay dari pada *e-money* yang lain.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah perlu dilakukan agar pembahasan dalam penelitian ini tidak melebar atau meluas dan lebih fokus pada apa yang diteliti saja. Sehingga peneliti membatasi pembahasan pada Pengaruh Persepsi

Kemudahan, Kegunaan, dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Shopeepay Bagi Mahasiswa FEBI UIN RMS Surakarta

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, maka terdapat rumusan masalah, antara lain:

- Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat Mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta dalam bertransaksi dengan ShopeePay?
- 2. Apakah persepsi kegunaan berpengaruh terhadap minat Mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta dalam bertransaksi dengan ShopeePay?
- 3. Bagaimanakah pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan terhadap minat Mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta dalam bertransaksi dengan ShopeePay?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

 Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat Mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta dalam bertransaksi dengan ShopeePay.

- Untuk mengetahui pengaruh persepsi kegunaan terhadap minat Mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta dalam bertransaksi dengan ShopeePay.
- Untuk mengetahui bagaimana pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan terhadap minat Mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta dalam bertransaksi dengan ShopeePay.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan mencakup beberapa hal yang bisa di hasilkan, antara lain:

1. Manfaat Praktis

Manfaat diadakannya penelitian ini adalah sebagai pengetahuan mengenai faktorfaktor yang mempengaruhi minat pengguna *e-money* memilih shopeepay sebagai alat pembayaran dan diharpkan bisa digunakan sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian mengenai uang elektronik Shopeepay.

2. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat guna meningkatkan pengetahuan dan wawasan penelitian tentang pengaruh minat pengguna *e-money* memilih Shopeepay sebagai alat pembayaran.

b. Bagi Masyarakat

Dari hasil penelitian ini, masyarakat dapat menilai dampak yang dihasilkan dalam menggunakan *e-money* terutama Shopeepay dalam bertransaksi.

c. Bagi Akademis

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat serta kegunaan untuk pelajar, mahasiswa maupun akademis yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

1.7. Jadwal Penelitian

Terlampir

1.8. Sistematika Penulisan

Agar pembahasan penelitian ini sesuai dengan tujuannya, maka penulisan penelitian ini terbagi menjadi lima bab garis besar yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar balakang masalah yaitu gambaran yang terjadi di lapangan yang perlu dilakukan tindakan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi. Identifikasi masalah menyampaikan ringkasan yang memfokuskan kepada batasan masalah. Perumusan masalah adalah inti masalah yang dijabarkan dalam skripsi. Batasan masalah merupakan ringkasan dari pokok masalah agar masalah tidak menyebar luas.

Tujuan penelitian yaitu tujuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah. Manfaat penelitian adalah manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian yang sudah dilakukan. Jadwal penelitian yaitu waktu yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian hingga selesai hingga sistematika penulisan merupakan poin-poin yang menguraikan pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab II ini akan dijabarkan berbagai teori yang mencangkup landasan penelitian. Dalam landasan teori meliputi beberapa teori yang menyangkut transaksi digital, sistem pembayaran di Indonesia. Serta menjelaskan kerangka berfikir, penjelasan tentang hasil penelitian yang relevan dari beberapa penelitian terdahulu dan hipotesis adalah pernyataan singkat yang disimpulkan dari landasan teori dan merupakan jawaban sementara tentang masalah yang di teliti dan harus diuji secara empiris.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis akan membahas tentang metodologi penelitian, variablevariabel, definisi operasional variable, populasi dan sampel, data dan sumber dan teknik pengumpulan data, pengolahan data dan teknik analisa data. Metode penelitian yang akan peneliti gunakan dalam menjawab permasalahan, dan jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu menggunakan penelitian kuantitatif.

Populasi yang diambil adalah mahasiswa Surakarta. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan simple random sampling. Teknik pengumpulan data

penelitian menggunakan kuisioner. Data penelitian ini menggunakan data primer. Kemudian menguraikan tentang definisi operasional variable. Pengolahan data pada penelitian menggunakan program SPSS versi 22 dan analisis data menggunakan Analisis Regresi Linear Berganda

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bab analisa dan pembahasan. Dalam bab ini penulis akan membahas tentang profil obyek penelitian, penguji dan hasil analisa data, pembuktian hipotesis, pembahasan hasil analisa data dan jawaban atas pertanyaan yang disebutkan dalam perumusan masalah.

Dalam bab ini menjelaskan tentang deskripsi atau gambaran umum Shopeepay, deskripsi responden, analisis data, pembahasan hasil yaitu menjawab rumusan masalah, pembahasan hasil pengolahan data, dan hasil penelitian yang dikaitkan dengan teori yang sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir merupakan titik akhir dari penelitian. Bab ini berisikan tentang kesimpulan, hasil penelitian dan serta menjawab masalah-masalah yang ada. Selain itu juga berisikan saran-saran yang ditujukan kepada berbagai pihak dan untuk penelitian selanjutnya sesuai dengan penelitian dan penutup

BABII

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori TAM (Technology Acceptance Model)

Teori TAM (*Technology Acceptance Model*) dikenalkan pertama kali oleh Davis (Davis, 1986). Rancangan teori TAM merupakan adaptasi dari TRA yang dimodelkan khusus untuk penerimaan pengguna terhadap sistem informasi. Teori TAM dapat menjelaskan sikap atau perilaku pengguna di berbagai teknonologi komputasi, model ini tidak hanya untuk memprediksi tetapi juga dapat menjelaskan dan mengidentifikasi mengapa sistem tertentu dapat diterima. Tujuan utama TAM yaitu menyediakan dasar untuk menelusuri dampak dari faktor eksternal pada keyakinan, sikap dan niat internal (Davis, 1986).

Pada teori TAM terdapat dua keyakinan tertentu yaitu persepsi kegunaan yang dirasakan (perceived usefulness / U) dan persepsi kemudahan penggunaan yang dirasakan (perceived ease of use / EOU). Beberapa penelitian telah menemukan beberapa variabel terkait dengan sikap dan penggunaan dan TAM mendalilkan bahwa penggunaan suatu sistem informasi ditentukan oleh minat penggunaan (Behavior Intention / BI) sedangkan minat penggunaan sendiri ditentukan oleh sikap seseorang

terhadap penggunaan sistem (Attitude Towards Use / A) dan kegunaan yang dirasakan (U) (Davis, 1986).

2.1.2 Minat Menggunakan

Menurut Davis (1989), minat menggunakan yaitu kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan sebuah teknologi. Minat merupakan campuran dari keinginan mahasiswa untuk menggunakan uang ektronik dan keamuan yang tulus untuk merasakan manfaat dari uang elektronik. Hal ini berkembang karena mahasiswa termotivasi untuk beralih dari sistem pembayaran manual ke teknologi sistem pembayaran online (Tampubolon, 1991).

Berhasil atau tidaknya layanan berbasis teknologi yang baru saja diluncurkan dalam meningkatkan pelayanan sangat bergantung pada sedikit banyaknya pengguna layanan tersebut. Suatu teknologi yang diluncurkan akan berhasil jika pengguna (user) semakin banyak jumlahnya dan terus menerus digunakan. Oleh karena itu, digunakannya teknologi oleh seseorang menjadi faktor penting menurut Adhiputra (2015). Menurut Adhiputra (2015) penggunaan sistem informasi akuntansi ditentukan oleh persepsi masing masing orang dan sikap yang kemudian akan membentuk perilaku seseorang dalam menggunakan suatu teknologi informasi.

Persepsi masing-masing orang tersebut tidak lepas dari suatu kepercayaan dalam mengambil keputusan. Apabila seseorang percaya bahwa sistem informasi akuntansi dapat memudahkan pekerjaannya dan

bermanfaat baginya, maka kemungkinan seseorang tersebut akan menggunakan sistem informasi akuntansi dalam transaksinya dan begitu sebaliknya. Persepsi yang di tunjukkan oleh seseorang tersebut akan diikuti oleh sikap yang dimilikinya. Apabila dengan adanya sistem informasi akuntansi dapat memberikan kemudahan dan manfaat untuk seseorang, maka kemungkinan seseorang tersebut akan menunjukkan sikap positifnya yang akan membawa seseorang tersebut untuk menggunakan sistem informasi akuntansi yang sesungguhnya menurut Adhiputra (2015).

Dalam teori *Theory of Reasoned Action* (TRA) ini menghubungkan antara keyakinan, sikap, kehendak, dan perilaku. Sesuai dengan namanya, *Theory of Reasoned Action* (TRA) didasarkan pada asumsi bahwa manusia berperilaku dengan cara yang sadar, mempertimbangkan informasi yang tersedia dan juga mempertimbangkan implikasi-implikasi dari tindakan yang dilakukan. Menurut teori ini, niat merupakan faktor yang mempengaruhi terjadinya suatu tindakan. Niat dipengaruhi oleh dua faktor dasar, yaitu faktor pribadi dan faktor pengaruh sosial. Kedua faktor tersebut berpengaruh positif terhadap niat perilaku individu yang secara positif menyebabkan perilaku Adhiputra (2015).

Faktor pertama yang berhubungan dengan faktor pribadi adalah sikap. Sikap (attitude) adalah evaluasi kepercayaan atau perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan. Sikap merupakan sebagai jumlah dari afeksi yang dirasakan seseorang untuk menerima atau menolak suatu obyek atau perilaku dan diukur suatu

prosedur yang menempatkan individu pada dua sisi misalnya baik atau buruk, setuju atau menolak, dan lain sebagainya Adhiputra (2015).

2.1.3 Persepsi Kegunaan (Perceived Usefulness)

Menurut Davis (1989) persepsi kegunaan didefinisikan sebagai sejauh mana tingkat kepercayaan seseorang bahwa menggunakan sistem tertentu akan mningkatkan kinerjanya. Artinya, teknologi sistem pembyarn dapat meningkatkan kemudahan kinerja dan produktivitas, baik dri segi waktu maupun kinerja. Guna seperti transaksi, belanja online, dan pesanan online lainnya bagi orang yang menggunakannya (Bank Indonesia, 2016). Persepsi kegunaan teknologi dalam sistem pembayarn terhadap mahasiswa dapat diukur dari beberapa faktor, antara lain (Almuntaha, 2008):

- 1. Dengan menggunakan teknologi sistem pembayaran meningkatkan produktivitas penggunaan seperti *paytren*.
- 2. Penggunaan teknologi sistem pembayaran dapat meningkatkan kinerja pengguna.
- 3. Penggunaan teknologi sistem pembayaran dapat meningkatkan efisiensi penggunaan seperti penghematan waktu dan transaksi pengguna.

2.1.4 Persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use)

Menurut Davis (1989) persepsi kemudahan didefinisikan sebagai parameter kepercayaan baik pengguna dalam memandang teknologi sebagai suatu hal yang tidak memerlukan banyak usaha. Sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan terbebas dari kesulitan

atau upaya besar. Definisi kemudahan dalam teknologi sistem pembayaran adalah sejauh mana percaya bahwa teknologi sistem pembayaran mudah digunakan tanpa masalah dalam praktiknya. Kekuatan dan interaksi antara pengguna dan teknologi sistem pembayaran juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan (Davis, 1989).

Kemudahan penggunaan teknologi dan pemanfaatan teknologi dalam sistem pembayaran seperti *e-money* dapat mempengaruhi minat individu dalam menggunakan produk *e-money*, baik dari segi sikap maupun kepuasan terhadap produk *e-money*. Beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi sistem pembayaran yaitu (Davis, 1989):

- 1. Teknologi informasi mudah untuk dipelajari
- 2. Teknologi informasi mudah untuk didapatkan
- 3. Fleksibel
- 4. Teknologi informasi mudah untuk dioperasionalkan

2.1.6 ShopeePay

ShopeePay adalah salah satu layanan dompet digital yang tersedia di aplikasi Shopee. ShopeePay dapat digunakan untuk membayar barang yang dibeli melalui Shopee *Marketplace* atau dari *merchant* tertentu yang telah bekerja sama dengan Shopee. Awalnya, layanan ShopeePay hanya tersedia di Singapura, namun seiring dengan perkembangannya perkembangan Shopee kini hadir di Indonesia sebagai layanan ShopeePay. Country Brand Manager Shopee Rezki Yanuar mengatakan ShopeePay

telah mendapat persetujuan dari Bank Indonesia (BI) untuk mengoperasikan layanan ShopeePay sejak akhir 2018 (Beritasatu.com, 2021).

Pada Januari 2019, Shopee resmi meluncurkan layanan ShopeePay sebagai dompet digital untuk memudahkan transaksi pembayaran penggunaan saat berbelanja online (Apriliana, 2022). Sebagai alat transaksi pembayaran digital, ShopeePay memiliki banyak layanan dan fitur menarik. Tentunya hal ini dilakukan untuk kenyamanan saat melakukan transaksi pembayaran melalui layanan ShopeePay. Beberapa fitur menarik yang ditawarkan oleh layanan ShopeePay adalah sebagai berikut (Anonim, 2022):

- Melakukan pembayaran transaksi di *platform* Shopee secara cepat dan mudah.
- 2. Layanan transfer saldo ShopeePay kepada sesama teman pengguna.
- Mendapatkan *voucher* gratis ongkir (ongkos kirim) pada saat berbelanja di Shopee.
- 4. Bisa transfer ke semua bank gratis tanpa potongan admin.
- Mendapatkan cashback yang tersedia khusus pengguna layanan ShopeePay.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini, penulis melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian sebelumnya. Penulis tidak menemukan judul yang sama

pada karya sebelumnya, tetapi menemukan judul penelitian yang hampir identik dengan penulis. Pembayaran uang elektronik biasanya diproses melalui transfer antar bank melalui internal bank atau biasa disebut dengan sinyal. Pembayaran uang elektronik juga dapat dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang disediakan oleh bank seperti: kartu ATM, kartu debit, dan uang elektronik.

Fungsi kemajuan di era teknologi 4.0 adalah untuk memenuhi segala kebutuhan masyarakat secara cepat, aman, dan efisien. Inovasi sistem pembayaran akan berkembang sangat pesat untuk melengkapi kebutuhan dan kemudahan bertransksi (Ramadani, 2016). Penelitian kepada subjek mahasiswa PBS Univeritas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta semester 5, 7, 9, dan selesai dianggap sangat tepat dengan tujuan penelitian ini karena selain sebagai pengguna kartu debit dan uang elektronik, mahasiwa PBS juga sudah mempelajari mata kuliah yang berkaitan dengan keuangan dan perbankan. Oleh karena itu pemilihan subjek mahasiswa ini memiliki pengetahuan yang lebih tentang kartu debit dan uang elektronik (Ramadani, 2016). Penelitian yang relevan secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 2.1 dibawah ini:

Tabel 2.1
Penelitian Relevan

| Judul | Nama Peneliti, | Hasil Penelitian |
|------------------|--------------------------|---|
| | Tahun, dan Metode | |
| | Penelitian | |
| PENGARUH | Aziz (2021) Penelitiann | Hasil dari pengujian |
| PERSEPSI | ini merupakann | diperoleh bahwa pada |
| KEMUDAHAN | penelitian kuantitatif, | variabel persepsi |
| | menggunakan teknik | kemudahan penggunaan |
| PENGGUNAAN DAN | non-probability | berpengaruh positif dan |
| PERSEPSI MANFAAT | samplingg dan metode | signifikan terhadap |
| TERHADAP MINAT | purposive sampling. | minat penggunaan |
| UNTUK | Pengumpulanl data | sebesar 0.507, variabel persepsi manfaat |
| MENGGUNAKAN | dilakukan dengan cara | persepsi manfaat berpengaruh positif dan |
| UANG ELEKTRONIK | menyebarkanln | signifikan terhadap |
| (SHOPEEPAY) | kuisioner melalui google | minat penggunaan |
| (SHOLELI ALI) | form, dan olah | sebesar 0.444 dan |
| | data | memperoleh nilai |
| | menggunakan | koefisien determinan |
| | | sebesar 86.9%. |

| | SmartPLS. | |
|-------------------|-------------------------|-----------------------------|
| | | |
| PENGARUH | Mawardani & | Hasil penelitian |
| PERSEPSI | Dwijayanti (2021) Jenis | diketahui bahwa persepsi |
| KEMUDAHAN | penelitian ini | kemudahan penggunaan |
| PENGGUNAAN DAN | menggunakan kuantitatif | dan promosi <i>cashback</i> |
| PROMOSI CASHBACK | deskriptif. Pengambilan | berpengaruh secara |
| TERHADAP MINAT | sampel menggunakan | simultan terhadap minat |
| TERHADAF MINAT | teknik purposive | menggunakan dompet |
| MAHASISWA DALAM | sampling. Sampel | digital shopeepay pada |
| MENGGUNAKAN | didapatkan dengan | aplikasi shopee. |
| DOMPET DIGITAL | menyebar kuesioner | |
| SHOPEEPAY PADA | secara online yang | |
| APLIKASI SHOPEE | berupa google formulir. | |
| | Pengolahan data | |
| | menggunakan regresi | |
| | linear berganda dengan | |
| | aplikasi | |
| | SPSS 22. | |
| FAKTOR-FAKTOR | Muksalmina (2019) | Faktor kegunaan dan |
| YANG | Metode analisis | kemudahan |
| MEMPENGARUHI | penelitian yang penulis | mempengaruhi minat |
| WILWII LINGARUIII | gunakan adalah | mahasiswa/i untuk |

| MINAT | kuantitatif linier | menggunakan alat |
|--------------------------|---|-----------------------------|
| PENGGUNAAN | berganda dan pemilihan | pembayaran |
| PRODUK <i>E-MONEY</i> DI | sampel menggunakan simple random sampling | e-money, sementara |
| KALANGAN | dengan bantuan | mahasiswa/i enggan |
| MAHASISWA FEBI | SPSS versi 25. | memperhatikan faktor |
| UIN AR-RANIRY | | keamanan dari alat |
| BANDA ACEH | | pembayaran <i>e-money</i> |
| | | tersebut. |
| ANALISIS FAKTOR- | Sebastian (2020) | Dari hasil penelitian |
| FAKTOR YANG | penelitian ini | secara simultan |
| MEMPENGARUHI | dilaksanakan dengan | menggunakan uji F |
| MINAT | menggunakan metode | menunjukkan bahwa |
| WIIIVAI | accidental sampling, | variabel kemudahan |
| MASYARAKAT | artinya penentuan | pengguna, kemanfaatan, |
| MENGGUNAKAN E- | sampel berdasarkan | harga, fitur layanana, |
| MONEY DI | siapa saja yang secara | dan promosi |
| KECAMATAN | kebetulan bertemu | berpengaruh signifikan |
| MEDAN BELAWAN | dengan peneliti bisa | terhadap minat |
| | dijadikan sampel bila | penggunaan kartu <i>e</i> - |
| | dipandang orang yang | money. Secara parsial |
| | kebetulan ditemui itu | menggunakan uji T |
| | | menunjukkan bahwa |

| | sesuai dengan data yang | variabel kemudahan |
|-----------------|-------------------------|-----------------------------|
| | diperlukan. | pengguna memiliki nilai |
| | | signifikan $0.025 > 0.05$, |
| | | variabel kemanfaatan |
| | | memiliki nilai signifikan |
| | | 0.310 > 0.05, variabel |
| | | harga memiliki nilai |
| | | signifikan $0.723 > 0.05$, |
| | | variabel fitur layanan |
| | | memiliki nilai signifikan |
| | | 0.820 > 0.05, variabel |
| | | promosi memiliki nilai |
| | | signifikan |
| | | 0.832 > 0.05. |
| | | |
| PENGARUH | Pratama & Suputra | Hasil analisis ditemukan |
| PERSEPSI | (2019) | bahwa persepsi manfaat, |
| MANFAAT, | Penelitian ini | persepsi kemudahan |
| | menggunakan metode | penggunaan, dan tingkat |
| PERSEPSI | survei yang dilakukan | kepercayaan |
| KEMUDAHAN | dengan menyebarkan | berpengaruh positif dan |
| PENGGUNAAN, DAN | kuesioner. Sampel | signifikan pada minat |
| TINGKAT | dalam penelitian ini | mahasiswa reguler sore |
| | | |

| KEPERCAYAAN | ditentukan menggunakan | angkatan 2015 Fakultas | |
|------------------------|----------------------------|-------------------------|--|
| PADA MINAT | teknik nonprobability | Ekonomi dan Bisnis | |
| MENGGUNAKAN | sampling dengan | Universitas Udayana | |
| UANG ELEKTRONIK | pendekatan insidental | untuk menggunakan | |
| | sampling. Penelitian ini | uang elektronik | |
| | menggunakan teknik | | |
| | analisis regresi linier | | |
| | berganda. | | |
| Consumer acceptance of | Pikkarainen et all. (2004) | Temuan penelitian | |
| online banking: An | penelitian ini | menunjukkan bahwa | |
| extension of the | menggunakan metode | manfaat yang dirasakan | |
| technology acceptance | survei dikalangan | dan informasi perbankan | |
| model | pelanggan perbankan | online di situs web | |
| | swasta di Finlandia. | adalah faktor utama | |
| | | yang mempengaruhi | |
| | | penerimaan perbankan | |
| | | online. | |
| | | | |

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat beberapa perbedaan dan persamaan sebagai berikut:

Persamaan pada penelitian oleh Aziz (2021) tentang PENGARUH
 PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN PERSEPSI
 MANFAAT TERHADAP MINAT UNTUK MENGGUNAKAN UANG
 ELEKTRONIK (SHOPEEPAY) yaitu objek peneitiannya minat

menggunakan ShopeePay, sama-sama terdapat variabel persepsi kemudahan pada variabel independen. Sampel yang diambil menggunakan teknik *non-probability sampling* dan metode *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner melalui google form. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian (Aziz, 2020) yaitu pengolahan data menggunakan SmartPLS. Subjek penelitiannya yaitu masyarakat yang berada di daerah JABODETABEK. Ada persepsi manfaat pada variabel independen. Sedangkan penelitian penulis olah data menggunakan SPSS versi 22. Subjek penelitian Mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta. Terdapat persepsi kegunaan dan keamanan dalam variabvel independen

2. Persamaan dengan penelitian oleh Mawardani & Dwijayanti (2021) yang berjudul PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN PROMOSI CASHBACK TERHADAP MINAT MAHASISWA DALAM MENGGUNAKAN DOMPET DIGITAL SHOPEEPAY PADA APLIKASI SHOPEE yaitu objek penelitiannya minat menggunakan ShopeePay, terdapat variabel persepsi kemudahan penggunaan pada variabel independen. Sampel yang diambil menggunakan teknik *non-probability sampling* dan metode *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner melalui google form dan olah data menggunakan SPSS. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian (Mawardani & Dwijayanti, 2021) yaitu subjek penelitian mahasiswa jurusan pendidikan ekonomi

- angkatan 2017-2020 dan pada variabel independen sama-sama terdapat variabel *cashback*. Sedangkan pada penelitian penulis subjeknya yaitu mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta dan terdapat variabel persepsi kegunaan dalam variabel independen.
- 3. Persamaan pada penelitian Muksalmina (2019) tentang FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN PRODUK E-MONEY DIKALANGAN MAHASISWA FEBI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH yaitu dalam variabel independen terdapat variabel persepsi kemudahan, kegunaan, dan keamanan dan pengolahan data menggunakan SPSS. Sedangkan perbedaannya dalam penelitian (Muksalmina, 2019) yaitu subjek mahasiswa Febi UIN AR-RANIRY Banda Aceh. Pemilihan responden dengan menggunakan simple random sampling. Objek penelitiannya yaitu minat penggunaan produk e-money. Sedangkan subjek penelitian penulis yaitu mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta. Pengambilan sampel menggunakan teknik *non-probability* sampling dan metode purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner melalui google form. Objek penelitian minat menggunakan ShopeePay nagi mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta.
- 4. Persamaan dengan penelitian (Sebastian, 2020) tentang ANALISIS FAKTOR- FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MASYARAKAT MENGGUNAKAN *E-MONEY* DI KECAMATAN MEDAN BELAWAN, variabel Y (dependen) yaitu minat menggunakan.

Perbedaan pada penelitian (Sebastian, 2020) yaitu pengambilan sampel dengan teknik accidental sampling. Objek penelitian minat penggunaan kartu *e-money* PT. Bank Mandiri dan subjek penelitiannya yaitu orang pengguna *e-money* di kecamatan Medan Belawan. Dalam variabel independen meliputi kemanfaatan, harga, fitur layanan, dan promosi. Sedangkan pada penelitian penulis subjek penelitiannya yaitu mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta. Pengambilan sampel menggunakan teknik *non-probability sampling* dan metode *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner melalui google form dan pengolahan data dengan SPSS. Objek penelitian minat menggunakan ShopeePay bagi mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta. Persepsi kemudahaan dan persepsi kegunaan dalam variabel independen.

5. Persamaan dengan penelitian Pratama & Suputra (2019) tentang PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, TINGKAT KEPERCAYAAN PADA MINAT MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK, variabel Y yaitu minat menggunakan uang elektronik. Pengambilan sampel menggunakan teknik non-probability sampling dan metode purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner melalui google form dan data diolah dengan menggunakan SPSS. Pada variabel independen terdapat variabel persepsi kemudahan. Sedangkan perbedaannya dalam penelitian (Pratama & Suputra, 2019) yaitu subjek penelitian mahasiswa reguler sore angkatan 2015 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas

Udayana. Variabel independen terdapat variabel persepsi manfaat dan tingkat kepercayaan. Objek penelitiannya adalah minat menggunakan uang elektronik. Sedangkan subjek penelitian penulis yaitu mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta. Ada persepsi kegunaan pada variabel independen dan objek penelitiannya yaitu minat menggunaka ShopeePay.

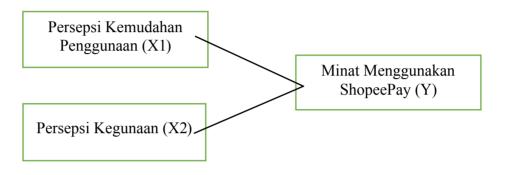
6. Persamaan dengan penelitian Pikkarainen et al. (2004) tentang Consumer acceptance of online banking: An extension of the technology acceptance model yaitu pada variabel independen terdapa variabel persepsi manfaat. Sedangkan perbedaanya yaitu terletak pada subjek dan objek penelitiannya. Subjek penelitian (Pikkarainen et al., 2004) pelanggan perbankan swasta di Finlandia dan objeknya penerimaan perbankan online. Sedangkan pada penelitian peneliti subjeknya mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta dan objeknya minat menggunakan ShopeePay.

2.3 Kerangka Konseptual

Menurut Sugiyono (2014), kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana berbagai faktor dan teori yang diidentifikasi sebagai masalah utama saling terkait. Berdasarkan landasan teori dan penelitian sebelumnya, maka terbentuknya sebuah kerangfka berfikir penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi minat menggunakan ShopeePay bagi Mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta. Penelitian ini menjelaskan seperti apa pengaruh antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Variabel independen (X) dalam penelitian ini adalah Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1) dan Persepsi Kegunaan (X2 dan

variabel dependen (Y) adalah Minat Menggunakan (Y). Kerangka berpikir demikian digambarkan sebagi serikut:

Gambar 2.1
Kerangka Konseptual



Sumber: Diadaptasi dari Austina dkk (2018)

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

2.4.1 Persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan ShopeePay

Dengan adanya *e-wallet*, penggunaan akan merasa mudah dalam melakukan transaksi pembayaran, seperti tidak diperlukannya membawa uang tunai maupun bertatapan muka dengan pihak penjual dalam transaksi. Penggunaan *e-wallet* dalam aplikasi akan dikatakan mudah apabila

tahapan yang perlu dilakukan tidak banyak dan sederhana sehingga nyaman digunakan berulang-ulang. Hal ini dapat dikategorikan dalam teori *Tecnology Acceptance Model* (TAM) sebagai kemudahan penggunaan *(perceived ease of use)*, di mana pengguna dapat meminimalisirkan usaha yang harus dilakukan.

Penelitian terdahulu oleh Aziz (2021) vang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik (ShopeePay). Penelitian Mawardani & Dwijayanti (2021) persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh secara simultan terhadap minat menggunakan dompet digital shopeepay pada aplikasi shopee. Penelitian Muksalmina (2019) kemudahan mempengaruhi minat mahasiswa/i untuk menggunakan alat pembayaran e-money di kalangan mahasiswa FEBI UIN ARRANIRY Banda Aceh. Penelitian Sebastian (2020) berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan kartu e-money di kecamatan Medan Belawan. Serta penelitian Pratama & Suputra (2019) persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan pada minat mahasiswa reguler sore angkatan 2015 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana untuk menggunakan uang elektronik. Sehingga penelitian ini mengemukakan hipotesis:

H1: Persepsi Kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan ShopeePay bagi Mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta

2.4.2 Persespi kegunaan terhadap minat menggunakan ShopeePay

Dengan adanya *e-wallet* proses transaksi jual beli dalam konteks pembayaran, memberikan hasil yang berguna. Hal ini dapat dilihat pada penggunaan aplikasi *e-commerce* yang dapat menyingkat waktu dan tenaga pengguna untuk membeli barang/jasa yang diinginkan dengan menggunakan pembayaran melalui *e-wallet*. Dalam kasus penelitian ini, hubungan antara *e-commerce* dan *e-wallet* adalah satu aplikasi yang saling berhubungan, yaitu Shopee dengan ShopeePay. Hal ini dapat dikategorikan dalam Teori TAM yang dirumuskan oleh Davis (1989) yaitu persepsi kegunaan (*perceived userfulness*).

Beberapa penelitian menyatakan bahwa persepsi kegunaan (perceived userfulness) menghasilkan nilai yang positif terhadap penggunaan e-wallet yaitu: Aziz (2021) yang menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik (ShopeePay). Penelitian oleh Muksalmina (2019) menyatakan bahwa faktor kegunaan mempengaruhi minat mahasiswa/i untuk menggunakan alat pembayaran e-money. Penelitian oleh Sebastian (2020) menunjukkan bahwa variabel kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan kartu e-money. Penelitian oleh Pratama & Suputra (2019) hasil analisis ditemukan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan pada minat mahasiswa regular sore angkatan 2015 FEBI Udayana untuk menggunakan uang elektronik. Serta penelitian oleh Pikkarainen et al. (2004) temuan penelitian menunjukkan

bahwa manfaat yang dirasakan berpengaruh terhadap penggunaan layanan perbankan online. Sehingga penelitian ini merumuskan hipotesis:

H2: Persespi Kegunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan ShopeePay bagi Mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta

BABIII

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat yang berkaitan dengan sasaran atau permasalahan penelitian dan juga merupakan salah satu jenis sumber data yang dapat dimanfaatkan oleh peneliti. Pemilihan lokasi atau *site selection* menurut Sukmadinata berkenaan dengan penentuan unit, bagian, kelompok, dan tempat dimana orang-orang terlibat di dalam kegiatan atau peristiwa yang akan diteliti (Sukmadinata, 2007). Penulis melakukan penelitian ini pada UIN RMS yaitu di Prodi Perbankan Syariah.

3.1.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini direncanakan anatara lain kegiatan persiapan sampai dengan penyusunan penelitian hingga penelitian tersebut terlaksana kurang lebih dua bulan yaitu bulan Agustus – September 2022.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013) penelitin kuantitatif adalah penelitian yang menjelaskan hubungan sebab akibat antara variabel independen dan variabel dependen melalui pengujian hipotesis. Metode penelitian kuantitatif ini mempelajari populasi

dan sampel tertentu, mengumpulkan data menggunakan alat penelitian, dan menganalisis data kuantitatif atau statistik untuk mencapai tujuan pengujian hipotesis yang ditetapkan.

3.3 Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan obyek maupun subyek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lebih lanjut dan kemudian akan ditarik suatu kesimpulan dari hasil penelitiannya (Sugiyono, 1999). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalalah Mahasiswa Perbankan Syariah UIN RMS semester 5, 7, 9, dan selesai yang berjumlah 120 responden.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam penelitian atau dapat diartikan sebagai bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 1999). Sedangkan menurut (Ferdinand, 2006) sampel adalah himpunan dari populasi, terdiri dari beberapa anggota populasi.

Jadi, sampel merupakan bagian dari populasi yang akan dimintai informasi mengenai objek penelitian dengan harapan dapat mewakili populasi tersebut. Pada penelitian ini akan diambil sampel 120 responden yang merupakan mahasiswa Perbankan Syariah UIN RMS Surakarta.

Dalam penelitian ini untuk pemilihan sampel terdapat kriteria sebagai berikut:

- 1. Mahasiswa/i Perbankan Syariah
- 2. Mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah perbankan
- 3. Semester 5, 7, 9, dan selesai

Ferdinand (2014) menyarankan pedoman ukuran sampel tergantung pada jumlah indikator yang digunakan dalam seluruh variabel laten, jumlah sampel adalah jumlah indikator dikali 5 sampai 10. Penelitian ini menggunakan 12 indikator, sehingga dengan menggunakan estimasi berdasarkan jumlah indikator diperoleh ukuran sampel berkisar 60-120 orang. Ukuran yang dipilih dalam penelitian ini sebanyak 120 orang responden.

3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik *sampling* adalah teknik pengambilan sampel. Berbagai metode pengambilan sampel dapat digunakan untuk menentukan sampel mana yang akan digunakan untuk penelitian. Pada dasarnya, metode pengambilan sampel dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu: *probability sampling* dan *nonprobability sampling* (Sugiyono, 2012).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *nonprobability* sampling untuk menentukan teknik penambilan sampel. Lebih khusus lagi, dengan teknik *purposive sampling* yang digunakan untuk pengambilan sampel. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama untuk semua item sampel atau

anggota populasi. Sugiyono (2012) mendefinisikan teknik *purposive* sampling sebagai teknik pengambilan sampel untuk suatu sumber data dengan pertimbangan atau kriteria tertentu.

Alasan penulis menggunakan teknik *purposive sampling* karena tidak semua responden yang dijadikan sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti. Oleh karena itu, penulis memilih teknik *purposive sampling* yang memberikan atau menetapkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh responden yang digunakan dalam penelitian ini.

3.4 Data dan Sumber Data

3.4.1 Data

Data adalah sesuatu yang tidak memiliki arti bagi penerimanya tetapi perlu diolah atau diolah oleh peneliti. Pengumpulan data merupakan salah satu langkah terpenting dalam penelitian. Data dapat dikumpulkan dari sumber data. Sumber data adalah objek darimana data diperoleh di suatu lokasi penelitian (Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, 2016).

3.4.2 Sumber Data

Jenis sumber data yang termasuk dalam penelitian (Sugiyono, 2013) adalah:

 Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpullkan langsung dari sumber aslinya oleh peneliti. Peneliti harus menyebar kuesioner untuk mendapatkan data primer. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada Mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta.

2. Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung oleh peneliti atau dari sumber lain yang sudah ada sebelumnya atau diperoleh atau dikumpulkan oleh orang atau dokumen lain. Data sekunder tersedia dari buku, jurnal, dll. Data sekunder untuk penelitian ini diperoleh dari berbagai referensi anatara lain buku, jurnal, literatur, dan informasi lain yang relevan dengan pokok bahasan penelitian ini.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013), teknik angket (kuesioner) adalah metode pengumpulan data yang menanggapi responden melalui serangkaian pertanyaan atau tanggapan tertulis. Kuesioner adalah cara yang efektif untuk mengumpulkan data ketika peneliti tahu persis variabel apa yang akan diukur dan apa yang diharapkan dari responden. Survei ini juga cocok untuk sejumlah besar responden dan wilayah yang berbeda. Survei dapat berupa pertanyaan pribadi dan terbuka yang disampaikan langsung kepada responden atau dikirim melalui surat atau melalui internet.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden menggunakan *google form*. Instrumen yang digunakan untuk mengukur setiap variabel menggunakan skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2012), skala *Likert* dapat digunakan untuk mengukur pendapatan, persepsi, dan sikap individu atau kelompok terhadap

fenomena sosial. Skala *Likert* menggambarkan variabel yang diukur sebagai variabel indikator. Indikator berfungsi sebagai titik awal untuk menyiapkan elemen sarana dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan.

Jawaban dari setiap item instrumen yang memakai skala *Likert* memiliki gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif, yang bisa berupa kata-kata sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skala Likert

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

Instrumen dengan menggunakan skala Likert dapat dibuat dalam bentuk checklist atau pilihan ganda, dalam penelitian ini menggunakan bentuk pilihan *checklist*.

3.6 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015) variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang dipilih dan ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga dapat ditarik kesimpulannya. Terdapat dua jenis variabel yang digunakan dalam penelitian ini yakni variabel terikat atau dependen (Y) dan variabel bebas atau independen (X).

1. Variabel Dependen (Y)

Menurut Sugiyono (2013) variabel dependen sering disebut dengan variabel terikat yaitu variabel yang disebabkan atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah minat menggunakan ShopeePay (Y).

2. Variabel Independen (X)

Menurut Sugiyono (2013) variabel independen disebut juga dengan variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain atau menyebabkan berubahnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen (X) adalah (X1) kemudahan, (X2) kegunaan, dan (X3) keamanan.

3.7 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari apa yang dijelaskan atau mengubah variabel menjadi instrumen pengukuran (Kurniawan, A. w., & Puspitaningtyas, 2016).

Tabel 3.2

Definisi Operasional Variabel

| No | Variabel | Definisi Operasional | Indikator |
|----|-------------|--|--------------------------|
| | Penelitian | | |
| 1 | Minat | Menurut Davis (1989), | 1. Dengan adanya promosi |
| | Menggunakan | minat menggunakan yaitu | 2. Dengan adanya |
| | ShopeePay | kecenderungan perilaku | kemudahan |
| | (Y) | untuk tetap menggunakan sebuah teknologi. | 3. Dengan adanya manfaat |
| | | | 4. Efektif dan efisien |
| | | | Zulqurnain (201) |
| 2 | Persepsi | Menurut Davis (1989) | 1. Teknologi informasi |
| | Kemudahan | persepsi kemudahan | mudah untuk |
| | Penggunaan | penggunaan didefinisikan | dipelajari. |
| | (X1) | sebagai parameter | 2. Teknologi informasi |
| | | kepercayaan baik pengguna | mudah untuk |
| | | dalam memandang | didapatkan. |
| | | teknologi sebagai suatu hal yang tidak memerlukan | 3. Fleksibel |
| | | banyak usaha. Sejauh mana | 4 Teknologi informasi |
| | | seseorang percaya bahwa | mudah untuk |
| | | menggunakan sistem | dioperasionalkan. |
| | | tertentu akan terbebas dari | (Davis, 1989) |

| | | kesulitan atau upaya besar. | |
|---|-------------------|-----------------------------|--------------------------|
| 3 | Persepsi | Menurut Davis | 1. Mempermudah transaksi |
| | Kegunaan | (1989) persepsi kegunaan | pembayaran. |
| | (X ₂) | | |
| | | didefinisikan sebagai | 2. Mempercepat transaksi |
| | | sejauh mana tingkat | pembayaran. |
| | | kepercayaan seseorang | 3. Memberikan |
| | | bahwa menggunakan | keuntungan tambahan |
| | | sistem tertentu akan | saat menyelesaikan |
| | | meningkatkan kinerjanya. | transaksi. |
| | | | 4. Memberikan rasa |
| | | | aman ketika |
| | | | melakukan transaksi |

| | | pembayaran. |
|--|----|-----------------------|
| | 5. | Meningkatkan efisien |
| | | dalam melakukan |
| | | transaksi pembayaran. |
| | | (Davis, 1989) |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

3.8 Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Versi 22 untuk mengumpulkan dan mengolah data sehingga diperoleh kesimpulan yang akurat dan valid. Peneliti menerapkan metode analitis sesuai dengan tujuan penelitian dan memverifikasi kebenaran hipotesis.

3.8.1 Uji Instrumen

3.8.1.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur tingkat keakuratan data yang sesuai dengan apa yang diberitakan secara sebenar-benarnya atau kenyataan. Hasil penyelidikan dikatakan valid jika terdapat kesamaan antara data yang dikumpulkan dengan data yang sebenarnya terjadi pada objek yang diselidiki. Instrumen yang valid adalah alat ukur yang dapat

memperoleh data yang valid. Efektif artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur suatu benda atau ukur (Sugiyono, 2013). Suatu kuesioner dianggap valid jika r hitung > nilai signifikansi r tabel adalah 0,05, dan item pernyataan yang memiliki korelasi signifikan dengan total skor dinyatakan valid (Ghozali, 2011).

3.8.1.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi dan kestabilan nilai-nilai yang dihasilkan oleh skala pengukuran tertentu. Reabilitas berfokus pada akurasi dan hasil pengukuran (Mujahidin, A., & Astuti, 2020). Reliabilitas diukur dengan mengulang pertanyaan dengan angka berurutan yang kurang lebih sama atau serupa, atau dengan menguji konsistensi dengan pertanyaan lain (diukur dengan hubungan/korelasi). Nilai Cronbirch alpha di atas 0,7 berarti reliabilitasnya tinggi dan kuesioner yang dihasilkan sangat reliabel (Apriliana, 2022).

3.8.2 Uji Asumsi Klasik

3.8.2.1 Uji Normalitas Residual

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah variabel residual atau pengganggu berdistribusi normal. Suatu model regresi dikatakan baik jika model tersebut berdistribusi normal atau hampir normal. Oleh karena itu, uji normalitas residual tidak dilakukan untuk setiap variabel (Sumarsono, A.P., Surbakti, M. H., Huda, N., & Rini, 2020). Uji normalitas ini dapat dilihat melalui grafik *normal Pplot*. Jika titik-titik ini

mengikuti garis lurus, hasilnya dikatakan residual telah berdistribus normal (Apriliana, 2022). Jadi dapat dilihat distribusi normal atau tidak itu dari grafik *normal P-plot*.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik. Analisis statistik ini dapat memberikan hasil dan kesimpulan yang akurat atau dapat diandalkan. Oleh karena itu, selain menggunakan metode analisis grafis, kita dapat melakukan uji normalitas dengan analisis statistik. Selain itu, uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dalam uji ini dasar pengambilan keputusan adalah data dikatakn berdistribuusi normal apabila nilai sig > 0,05.

3.8.2.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk memeriksa apakah terdapat korelasi yang tinggi atau sempurna antara variabel independen dalam model regresi berganda. Hubungan antara variabel independen dan dependen terganggu ketika ada korelasi yang kuat atau tinggi antara variabel independen (Sunjoyo, Setiawan, R., Carolina, V., Magdalena, N., & Kurniawan, 2013). Karena tujuan dari uji multikolinearitas ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antar variabel dalam model regresi, maka pengujian ini tidak perlu dilakukan dalam analisis regresi sederhana. Uji regresi yang baik adalah tidak adanya korelasi antar variabel bebas (Purwanto, 2019).

Untuk mendeteksi adanya multikolinearitas dalam model regresi adalah sebagai berikut (Apriliana, 2022):

- a. Apabila nilai VIF melebihi > 10, maka dapat dikatakan terjadi kolinearitas antar variabel independen.
- b. ApabilaTollerance kurang dari < 0,1 maka dapat dikatakan terjadi kolinearitas antar variabel independen.

3.8.2.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya ketidaksamaan varian dari satu residual ke residual lainnya. Model regresi yang baik atau memenuhi syarat adalah model regresi yang memiliki beberapa derajat kesamaan varian residual dari satu pengamatan ke pengamatan lainnya, atau yang disebut dengan homoskedastisitas (Sunjoyo, Setiawan, R., Carolina, V., Magdalena, N., & Kurniawan, 2013). Model regresi yang baik seharusnya tidak menunjukkan heteroskedastisitas.

Seperti terlihat pada grafik, distribusi tidak merata terjadi ketika titik-titik membentuk suatu pola, sedangkan distribusi merata tidak terjadi ketika titik-titik menyebar dan tidak membentuk pola. Harapannya titik-titik itu tidak membentuk pola atau menyebar.

3.8.3 Uji Ketepatan Model

3.8.3.1 Uji Simultan (Uji F)]

Uji-F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara simultan atau bersama-sama. Uji F dalam penelitian ini digunakan untuk menguji secara simultan pengaruh semua variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Syarat pengujian menggunakan uji-F adalah membandingkan nilai signifikan F (=0,05) dengan keputusan <0,05 dalam hal ini ada pengaruh yang signifikan secara bersama-sama atau simultan dan tidak ada pengaruh yang signifikan secara bersama-sama jika F >0,05 (Bank Indonesia, 2016).

Kemudian bandingkan hasil nilai F hitung dengan nilai F tabel untuk derajat kebebasan pembilang k dan penyebut yaitu n-(k+1) dan α misalnya 0,05. Jika nilai F hitung lebih besar dari F tabel, maka dapat disimpulkan bahwa model tersebut signifikan dan dapat digunakan secara bersamaan atau bersamaan (Bank Indonesia, 2016).

3.8.3.2 Uji Koefisien Determinasi (R²)

Uji koefisien determinasi (R²) adalah himpunan representasi atau kontribusi variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen) atau seberapa baik variabel bebas (independen) menjelaskan variabel terikat (dependen). Koefisien determinasi (R²) terletak antara 0 – 1 (Bank Indonesia, 2016). Ketika nilai R² mendekati 1 maka terdapat pengaruh antara variabel independen dan dependen (Wati, L. A., & Primyastanto,

2018). Tingkat koefisien korelasi nilai R digambarkan sebagai berikut

(Setiaman, 2019).

0.00 - 0.199 =Sangat rendah

0,20 - 0,399 = Rendah

0.40 - 0.599 =Sedang atau agak rendah

0.60 - 0.799 = Tinggi

0.80 - 1.000 =Sangat Tinggi

3.8.4 Analisis Regresi Linear Berganda

Penelitian ini menggunakan analisis linear berganda untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan atau bersama-sama. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan regresi linear berganda dengan menggunakan program aplikasi SPSS Versi 22. Dalam penelitian ini variabel independen (X) adalah kemudahan, kegunaan, dan keamanan sedangkan variabel dependen variabel (Y) adalah minat menggunakan.

Persamaan regresi berganda umum sebagai berikut (Latief, F, 2020):

$$Y = a + \beta 1X1 + \beta 2X2 + \beta 3X3 + \beta 4X4 + e$$

Keterangan:

Y = Minat menggunakan

 α = Konstanta

 β 1... β 4= Koefisien Regresi

X₁ = Persepsi Kemudahan Penggunaan

X₂ = Persepsi Kegunaan

e = Eror

Untuk menerapkan model regresi linear berganda, terlebih dahulu kita harus menguji validitas dan reliabilitasnya. Untuk menghindari bias, model regresi harus memenuhi asumsi klasik, yaitu: multikolinearitas, normalitas, dan heteroskedastisitas.

3.8.5 Uji Hipotesis

Tujuan dari uji hipotesis ini adalah untuk menguji kebenaran statistik suatu koefisien regresi atau hipotesis dari data yang signifikan. Signifikan di sini berarti koefisien regresi secara statistik tidak sama dengan nol. Artinya bukti pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat tidak valid atau tidak cukup. Hasil daripada koefisien regresi berganda bisa diketahui secara bersamaan dan terpisah terhadap variabel terikat.

3.8.5.1 Uji Parsial (Uji T)

Uji t digunakan untuk mengetahui seberalpa besar pengaruh antara variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen) secara parsial (sendiri- sendiri). Syarat dalam pengujian ini yaitu dengan membalndingkan nilai signifikansi dari nilai t (=0,05) dengan ketetapan nilai signifikansi uji t < 0,05 maka variabel bebas (X) berpengaruh signifikan secara parsial terhadap variabel terikat (Y), apabila uji t > 0,05 maka tidak ada pengaruh signifikan secara parsial (Soelistya & Agustina,

2017). Dimana aturan yang digunakan untuk uji ini yaitu jika t hitung > t tabel maka H1 diterimal sedangkan jika t hitung < t tabel maka H1 ditolak (Ghozali, 2011).

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

4.1.1 Profil Perusahaan Shopee

PT Shopee Internasional Indonesia merupakan anak perusahaan Sea Group (dahulu Garena). Shopee didirikan pada tahun 2015 dan berkantor pusat di Singapura. Shopee adalah anak perusahaan *e-commerce* yang dipimpin oleh Chris Feng. Perusahaan Shopee sendiri tidak hanya hadir di Indonesia, tetapi juga banyak tersedia di beberapa negara lain seperti Malaysia, Vietnam, Thailand, Filipina, China, Taiwan bahkan Brazil. Shopee juga memiliki dua akses yang bisa kamu gunakan untuk berbelanja. Yakni w*ebsite* resmi dan aplikasi Shopee yang bisa diunduh dari *App Store* atau *Play Store* (Mujahidin, A., & Astuti, 2020).

Awalnya, Shopee adalah perusahaan yang membawa pelanggan ke pasar pelanggan atau *customer to customer*. Namun, sejak Shopee Mall diluncurkan pada tahun 2017 seiring berjalannya waktu Shopee mulai bertransformasi menjadi toko *business-to-customer* menjadi platform toko online atau distributor resmi Shopee. Lebih dari 70 layanan kurir berada di area penjualan. Bahkan, di tahun 2017 yang sama, Shopee juga meluncurkan layanan pengiriman sendiri bernama Shopee *Express*. Shopee *Express* dapat

digunakan dengan beberapa *merchant* atau toko terpilih yang dipilih oleh Shopee (Mujahidin, A., & Astuti, 2020).

Selain fitur belanja dan Shopee *Express*, Shopee menawarkan beberapa layanan lainnya. Dapat menggunakan layanan seperti *Shopee Food, Shopee Mall, Shopee Supermrket, Shopee Games, Shopee Pinjam, ShopeePay, ShopeePay Later, Sea Bank* untuk menabung. Bahkan hingga saat ini, Shopee terus meningkatkan inovasinya dan memperluas fitur-fitur bermanfaat lainnya untuk membuat penggunanya semakin nyaman menggunakan aplikasi tersebut. Logo dan warna Shopee sangat khas. Logo Shopee terdiri dari gambar keranjang yang mewakili keranjang belanja pengguna dan huruf "S" yang merupakan simbol dari Shopee itu sendiri.

Logo Shopee berwarna oranye, diartikan sebagai warna hangat yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat pembeli.

Gambar 4.1
Logo Shopee



Sumber: (Shopee.com, 2022)

4.1.2 Gambaran Umum Penelitian

Deskripsi data responden dapat dilihat dari beberapa karakteristik pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

| | | Frequency | Percent |
|-------|-----------|-----------|---------|
| Valid | Laki-Laki | 38 | 31,7 |
| | Perempuan | 82 | 68,3 |
| | Total | 120 | 100,0 |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa jumlah responden yang berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 38 orang atau 31,7 % dalam presentase, sedangkan jumlah responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 82 orang dalam presentase 68,3 % dari total mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta yang dijadikan sampel yaitu sebanyak 120 responden. Artinya, sebagian besar yang berminat menggunakan ShopeePay adalah perempuan.

Tabel 4.2
Responden Berdasarkan Semester

| | | Frequency | Percent |
|-------|---------|-----------|---------|
| Valid | 5 | 14 | 11,8 |
| | 7 | 16 | 13,4 |
| | 9 | 55 | 45,4 |
| | Selesai | 35 | 29,4 |
| | Total | 120 | 100,0 |

Selanjutnya dapat dilihat dari semester yang digunakan dalam penelitian ini sangat beragam. Semester 5 sebanyak 14 orang atau 11,8 % dalam presentase, semester 7 sebanyak 16 orang atau 13,4 %, semester 9 sebanyak 55 orang atau 45,4 %, dan yang terakhir mahasiswa yang sudah selesai sebanyak 35 orang atau 29,4 %. Dapat disimpulkan bahwa yang berminat menggunakan ShopeePay pada PBS UIN RMS Surakarta sebagian besar mahasiswa semester 9.

4.2 Pengujian dan Hasil Analisis Data

4.2.1 Uji Instrumen

4.2.1.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur tingkat keakuratan data yang sesuai dengan apa yang diberitakan secara sebenar-benarnya atau

kenyataan. Hasil penyelidikan dikatakan valid jika terdapat kesamaan antara data yang dikumpulkan dengan data yang sebenarnya terjadi pada objek yang diselidiki. Instrumen yang valid adalah alat ukur yang dapat memperoleh data yang valid. Suatu kuesioner dianggap valid jika r hitung > nilai signifikansi r tabel adalah 0,05, dan item pernyataan yang memiliki korelasi signifikan dengan total skor dinyatakan valid (Ghozali, 2011).

Hasil uji validitas penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Minat Menggunakan ShopeePay

| Variabel | Butir | r | r tabel | Sig. (2- | Ket. |
|-------------------------|------------|--------|---------|----------|-------|
| | Pernyataan | hitung | | tailed) | |
| | X1.1 | 0,905 | 0,149 | 0,000 | Valid |
| Persepsi | X1.2 | 0,889 | 0,149 | 0,000 | Valid |
| Kemudahan Penggunaan | X1.3 | 0,897 | 0,149 | 0,000 | Valid |
| T chiggunaum | X1.4 | 0,826 | 0,149 | 0,000 | Valid |
| | X2.1 | 0,912 | 0,149 | 0,000 | Valid |
| Persepsi | X2.2 | 0,903 | 0,149 | 0,000 | Valid |
| Kegunaan | X2.3 | 0,895 | 0,149 | 0,000 | Valid |
| | X2.4 | 0,859 | 0,149 | 0,000 | Valid |
| | Y.1 | 0,879 | 0,149 | 0,000 | Valid |

| Minat | Y.2 | 0,889 | 0,149 | 0,000 | Valid |
|--------------|-----|-------|-------|-------|-------|
| Menggunakan | | | | | |
| Wienggunakan | Y.3 | 0,859 | 0,149 | 0,000 | Valid |
| | | | | | |
| | Y.4 | 0,884 | 0,149 | 0,000 | Valid |
| | | | | | |

Berdasarkan tabel diatas bahwa nilai r_{hitung} untuk setiap item pertanyaan lebih besar dari r_{tabel} . Cara mencari r_{tabel} dengan N=120, df=n-2 pada signifikansi 5% pada distribusi nilai r_{tabel} statistik maka nilai r_{tabel} adalah 0,149. Uji validitas yang dibutuhkan adalah kolerasi antara item dengan skor total yaitu dengan melihat nilai r_{hitung} . Artinya, semua pernyataan mengenai persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan adalah valid digunakan untuk penelitian, dengan dibuktuikan nilai koefisien korelasi ($r_{hitung} > 0,149$) diperoleh dari nilai r_{tabel} N=120.

4.2.1.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi dan kestabilan nilainilai yang dihasilkan oleh skala pengukuran tertentu. Reabilitas berfokus pada akurasi dan hasil pengukuran (Mujahidin, A., & Astuti, 2020). Reliabilitas diukur dengan mengulang pertanyaan dengan angka berurutan yang kurang lebih sama atau serupa, atau dengan menguji konsistensi dengan pertanyaan lain (diukur dengan hubungan/korelasi). Nilai Cronbirch alpha di atas 0,7 berarti reliabilitasnya tinggi dan kuesioner yang dihasilkan sangat reliabel (Apriliana, 2022).

Hasil uji reliabilitas penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas

| Variabel | Nilai | Nilai Batas | Keterangan |
|--------------------|------------|-------------|------------|
| | Cronbach's | | |
| | Alpha | | |
| Persepsi Kemudahan | 0,902 | 0,7 | Reliabel |
| Penggunaan (X1) | | | |
| Persepsi Kegunaan | 0,914 | 0,7 | Reliabel |
| (X2) | | | |
| Minat Menggunakan | 0,899 | 0,7 | Reliabel |
| (Y) | | | |

Berdasarkan tabel yang telah diolah oleh program SPSS versi 22 diperoleh hasil perhitungan antara lain: variabel persepsi kemudahan sebesar 0,902, persepsi kegunaaan sebesar 0,914, dan minat menggunakan sebesar 0,899. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai cronbach's alpha untuk masing-masing variabel lebih besar dari 0,07. Jadi dapat diketahui bahwa kuesioner yang dibuat cukup reliabel dan dapat dipercaya.

4.2.2 Uji Asumsi Klasik

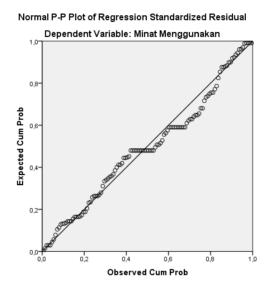
4.2.2.1 Uji Normalitas Residual

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah variabel residual atau pengganggu berdistribusi normal. Suatu model regresi dikatakan baik jika model tersebut berdistribusi normal atau hampir normal. Oleh karena

itu, uji normalitas residual tidak dilakukan untuk setiap variabel (Sunjoyo, Setiawan, R., Carolina, V., Magdalena, N., & Kurniawan, 2013). Uji normalitas ini dapat dilihat melalui grafik *normal P-plot*. Jika titik-titik ini mengikuti garis lurus, hasilnya dikatakan residual telah berdistribus normal (Apriliana, 2022). Jadi dapat dilihat distribusi normal atau tidak itu dari grafik *normal P-plot*.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik. Analisis statistik ini dapat memberikan hasil dan kesimpulan yang akurat atau dapat diandalkan. Oleh karena itu, selain menggunakan metode analisis grafis, kita dapat melakukan uji normalitas dengan analisis statistik. Selain itu, uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dalam uji ini dasar pengambilan keputusan adalah data dikatakn berdistribuusi normal apabila nilai sig > 0,05. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, maka hasil yang didapatkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas *P-P plot*



Berdasarkan gambar 4.5 dapat dilihat bahwa titik-titik mengikuti garis lurus, maka dapat dikatakan residual telah mengikuti distribusi normal. Grafik normal *P-P plot* diketahi titik-titiknya hampir mengikuti garis lurus. Dari sini dapat disimpulkan bahwa residual telah mengikuti distribusi normal.

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

| | Asymp. Sig. (2- | Keterangan |
|-------------------------|-----------------|------------|
| | tailed) | |
| Unstandardized Residual | 0,12 | Normal |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai dari hasil ui normalitas *Kolmogorov-Smirnov* signifikan sebesar 0,12. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatan bahwa data yang terdapat dalam model regresi ini telah memenuhi asumsi normalitas. Artinya minat menggunakan ShopeePay bagi mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta memiliki distribusi secara normal.

4.2.2.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk memeriksa apakah terdapat korelasi yang tinggi atau sempurna antara variabel independen dalam model regresi berganda. Hubungan antara variabel independen dan dependen terganggu ketika ada korelasi yang kuat atau tinggi antara variabel independen (Sunjoyo et al., 2013). Karena tujuan dari uji multikolinearitas ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antar variabel dalam model regresi, maka pengujian ini tidak perlu dilakukan dalam analisis regresi sederhana. Uji regresi yang baik adalah tidak adanya korelasi antar variabel bebas (Purwanto, 2019).

Untuk mendeteksi adanya multikolinearitas dalam model regresi adalah sebagai berikut (Apriliana, 2022).

- a. Apabila nilai VIF melebihi > 10, maka dapat dikatakan terjadi kolinearitas antar variabel independen.
- b. ApabilaTollerance kurang dari < 0,1 maka dapat dikatakan terjadi kolinearitas antar variabel independen.

Tabel 4.7 Hasil Uji Multikolinearitas

| Variabel | Collinearity Statistics | | Keterangan |
|--------------------|-------------------------|-------|-------------------|
| | Tolerance | VIF | |
| Persepsi Kemudahan | 0,432 | 2,313 | Tidak terjadi |
| Penggunaan (X1) | | | multikolinearitas |
| Kegunaan (X2) | 0,432 | 2,313 | Tidak terjadi |
| | | | multikolinearitas |

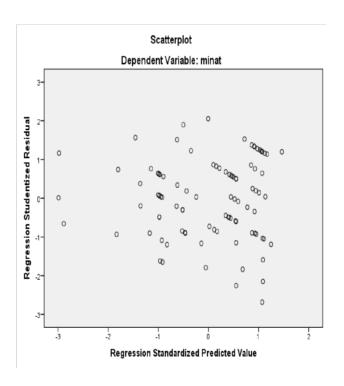
Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil dari uji multikolinearitas diperoleh bahwa nilai *tolerance* pada variabel persepsi kemudahan penggunaan sebesar 0,432 dan variabel persepsi kegunaan sebesar 0,432. Hasil dari nilai VIF yaitu pada variabel persepsi kemudahan penggunaan sebesar 2,313 dan variabel persepsikegunaan sebesar 2,313. Dari ke dua variabel independen diatas tolerance > 0,1 dan VIF < 10. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak ada atau tidak terjadi multikolinearitas antar variabel independen.

4.2.2.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya ketidaksamaan varian dari satu residual ke residual lainnya. Model regresi yang baik atau memenuhi syarat adalah model regresi yang memiliki beberapa derajat kesamaan varian residual dari satu pengamatan ke

pengamatan lainnya, atau yang disebut dengan homoskedastisitas (Sunjoyo et al., 2013). Uji heteroskedastisitas dapat dilihat pada grafik atau *scatterplot*. Selain itu juga dapat menggunakan uji *glejser*. Model regresi yang baik seharusnya tidak menunjukkan heteroskedastisitas.

Tabel 4.8 Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan *ScatterPlot*



Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2022

Tabel 4.9 Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Uji *Glejser*

| Variabel | Signifika | Keterangan |
|--------------------|-----------|---------------------|
| | nsi | |
| Persepsi Kemudahan | 0,294 | Tidak terjadi |
| Penggunaan (X1) | | heteroskedastisitas |
| Persepsi Kegunaan | 0,645 | Tidak terjadi |
| (X2) | | heteroskedastisitas |

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas yang dilakukan pada data penelitian menunjukkan bahwa pada model regresi tidak terjadi atau tidak ada gejala heteroskedastisitas karena pada uji heteroskedastisitas dengan Scatterplot menunjukkan bahwa titik-titik menyebar di atas dan di bawah atau di sekitar angka 0 dan tidak membentuk suatu pola tertentu dan dengan uji Glejser menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig) masingmasing variabel lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi atau tidak ada gejala heteroskedastisitas pada model ini.

4.2.3 Uji Ketepatan Model

4.2.3.1 Uji Simultan (Uji F)

Uji-F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara simultan atau bersama-sama. Uji F dalam penelitian ini digunakan untuk menguji secara simultan pengaruh semua variabel bebas (X) terhadap

variabel terikat (Y). Syarat pengujian menggunakan uji-F adalah membandingkan nilai signifikan F (= 0,05) dengan keputusan < 0,05 dalam hal ini ada pengaruh yang signifikan secara bersama-sama atau simultan dan tidak ada pengaruh yang signifikan secara bersama-sama jika F > 0,05 (Soelistya & Agustina, 2017).

Kemudian bandingkan hasil nilai F hitung dengan nilai F tabel untuk derajat kebebasan pembilang k dan penyebut yaitu n-(k+1) dan α misalnya 0,05. Jika nilai

F hitung lebih besar dari F tabel, maka dapat disimpulkan bahwa model tersebut signifikan dan dapat digunakan secara bersamaan atau bersamaan (Suharjo, 2008). Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji F

| F Hitung | Signifikansi |
|----------|-------------------|
| 116,445 | ,000 ^b |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel output di atas diketahui bahwa nilai F_{hitung} sebesar 116,445 dan F_{tabel} sebesar 3,07 sehingga F_{hitung} > F_{tabel} dan nilai signifikansinya sebesar 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya secara simultan atau bersama-sama variabel independen yaitu persepsi kemudahan penggunaan (X1) dan

persepsi kegunaan (X2) berpengaruh terhadap variabel dependen yaitu minat menggunakan ShopeePay.

4.2.3.2 Uji Koefisien Determinasi (R²)

Uji koefisien determinasi (R^2) adalah himpunan representasi atau kontribusi variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen) atau seberapa baik variabel bebas (independen) menjelaskan variabel terikat (dependen). Koefisien determinasi (R^2) terletak antara 0 - 1 (Suharjo, 2008). Ketika nilai R^2 mendekati 1 maka terdapat pengaruh antara variabel independen dan dependen (Wati & Primyastanto, 2018). Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji R^2

| Hasil Uji <i>R-Square (R²)</i> | |
|-----------------------------------|--|
| Minat Menggunakan ShopeePay 0,660 | |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *R Square* 0,660 hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variabel persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan secara simultan atau bersama-sama terhadap variabel minat menggunakan adalah sebesar 66 %. Sisanya sebesar 34 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

4.2.4 Analisis Regresi Linear Berganda

Uji analisis regresi linear berganda untuk mengetahui hubungan atau kolerasi antara variabel bebas dengan variabel terikat, apakah masing-masing variabel bebas berhubungan positif atau negatif terhadap variabel terikat. Hasil pengujian analisis regresi linear berganda sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Uji Regresi Linear Berganda

| | Unstandardized |
|------------------------------------|----------------|
| | Coefficients |
| Model | В |
| (Constant) | 1,931 |
| Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1) | 0,484 |
| Persepsi Kegunaan (X2) | 0,400 |

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2022

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diperoleh model regresi linear sebagai beikut:

$$Y = a + b1.X1 + b2.X2$$

$$Y = 1,931 + 0,484 X1 + 0,400 X2$$

Adapun persamaan regresi linear berganda di atas dijelaskan sebagai berikut:

 Nilai konstanta di atas diketahui sebesar 1,931 yang berarti bahwa jika variabel persepsi kemudahan penggunaan (X1) dan variabel persepsi

- kegunaan (X2) dianggap konstan, sehingga minat menggunakan ShopeePay sebesar 1,931.
- 2. Koefisien regresi dari variabel persepsi kemudahan penggunaan (X1), memiliki nilai yang positif yaitu sebesar 0,484 yang dapat diartikan bahwa setiap terjadi penambahan satu satuan variabel persepsi kemudahan akan dapat meningkatkan minat menggunakan ShopeePay sebesar 0,484 satuan.
- 3. Koefisien regresi dari variabel persepsi kegunaan (X2), memiliki nilai yang positif yaitu sebesar 0,400 yang dapat diartikan bahwa setiap terjadi penambahan satu satuan variabel kegunaan akan meningkatkan minat menggunakan ShopeePay sebesar 0,400 satuan.

4.2.5 Uji Parsial (Uji T)

Uji t digunakan untuk mengetahui seberalpa besar pengaruh antara variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen) secara parsial (sendiri- sendiri). Dimana aturan yang digunakan untuk uji ini yaitu jika t hitung > t tabel maka H1 diterimal yang artinya ada pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sedangkan jika t hitung < t tabel maka H1 ditolak yang artinya tidak ada pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen (Ghozali, 2011).

Tabel 4.13 Hasil Uji T

| Variabel | T | Signifikansi | Keterangan |
|-----------------|-------|--------------|---------------------|
| Persepsi | 5,861 | 0,000 | Diterima Signifikan |
| Kemudahan | | | |
| Penggunaan (X1) | | | |
| Persepsi | 4,850 | 0,000 | Diterima Signifikan |
| Kegunaan (X2) | | | |

Berdasarkan tabel 4.15 dapat diketahui bahwa hasil menunjukkan sebagai berikut:

- a. Variabel persepsi kemudahan penggunaan (X1) memiliki nilai thitung sebesar 5,861 > nilai ttabel sebesar 1,980. Selain itu tingkat signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Menunjukkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, sehingga variabel kemudahan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel minat menggunakan.
- b. Variabel persepsi kegunaan (X2) memiliki nilai thitung sebesar 4,850 >
 nilai ttabel sebesar 1,980. Selain itu tingkat signifikansi sebesar 0,000 <
 0,05. Menunjukkan bahwa H2 diterima dan H0 ditolak, sehingga variabel persepsi kegunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel minat menggunakan

4.3 Pembahasan

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menguji pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan terhadap minat menggunakan ShopeePay bagi mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta. Pembahasan dari hasil pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

4.3.1 H1: Persepsi Kemudahan Penggunaan Berpengaruh Positif Terhadap Minat Menggunakan ShopeePay

Menurut Davis (1989) persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai parameter kepercayaan baik pengguna dalam memandang teknologi sebagai suatu hal yang tidak memerlukan banyak usaha. Sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan terbebas dari kesulitan atau upaya besar. Kemudahan dalam teknologi sistem pembayaran adalah sejauh mana percaya bahwa teknologi sistem pembayaran mudah digunakan tanpa masalah dalam praktiknya. Kekuatan dan interaksi antara pengguna dan teknologi sistem pembayaran juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan (Davis, 1989). Teori TAM menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berdampak positif terhadap niat perilaku menggunakan suatu sistem.

Data yang telah diolah menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan menghasilkan t hitung sebesar 5,861 > 1,980 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Maka, persepsi kemudahan penggunaan (X1) berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan ShopeePay (Y).

Berdasarkan hasil penguian, maka logika H1 yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan ShopeePay terbukti atau diterima. Maka, hal tersebut menyatakan berarti mahasiswa PBS FEBI UIN RMS Surakarta telah menjadikan kemudahan penggunaan sebagai faktor dalam memutuskan untuk menggunakan sesuatu. Berbagai kemudahan yang dirawarkan ShopeePay sebagai alat pembayaran non-tunai mempengaruhi keinginan masing-masing individu untuk memanfaatkan layanannya.

Kesimpulan yang dapat diambil dari ini adalah semakin mudah suatu sistem di operasikan maka semakin mudah orang memahami. Sehingga semakin banyak seseorang menggunakan *e-money* ShopeePay untuk transaksi pembayaran, dengan sistem informasi yang digunakan fleksibel untuk transaksi keuangan oleh pengguna. Sesuai dengan penjabaran *theory acceptance model* yang menjelaskan bahwa persepsi kemudahan akan membuat seseorang memiliki sikap terhadap suatu kegiatan yang dianggap dapat membuat orang tersebut tertarik dan akhirnya akan melakukan kegiatan secara aktual.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Aziz (2021) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik (ShopeePay). Penelitian Mawardani & Dwijayanti (2021) persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh secara simultan terhadap minat menggunakan dompet digital shopeepay pada

aplikasi shopee. Penelitian Muksalmina (2019) kemudahan mempengaruhi minat mahasiswa/i untuk menggunakan alat pembayaran *e-money* di kalangan mahasiswa FEBI UIN ARRANIRY Banda Aceh. Penelitian Sebastian (2020) berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan kartu *e-money* di kecamatan Medan Belawan. Serta penelitian Pratama & Suputra (2019) persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan pada minat mahasiswa reguler sore angkatan 2015 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana untuk menggunakan uang elektronik.

4.3.2 H2 : Persepsi Kegunaan Berpengaruh Positif Terhadap Minat Menggunakan ShopeePay

Menurut Davis (1989) persepsi kegunaan didefinisikan sebagai sejauh mana tingkat kepercayaan seseorang bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Teori TAM menyatakan bahwa persepsi kegunaan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi secara positif tingkah laku pengguna dengan sistem teknologi informasi. Persepsi kegunaan menunjukkan hasil nilai t hitung sebesar 4,850 > 1,980 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Maka, persepsi kegunaan (X2) berpengaruh positif terhadap minat menggunakan ShopeePay (Y).

Berdasarkan hasil, maka logika H2 yang menyatakan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan ShopeePay terbukti atau diterima. Berarti mahasiswa PBS FEBI UIN RMS Surakarta telah menjadikan manfaat sebagai faktor selanjutnya setelah kemudahan penggunaan dalam memutuskan untuk menggunakan sesuatu. Mereka

lebih menyaring segala informasi dan teknologi yang berkembang saat ini, serta cenderung memprioritaskan manfaat dibandingkan hal lainnya. Semakin banyak kegunaan yang didapatkan maka semakin tertarik akan minat mereka untuk menggunakan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Aziz (2021) yang menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik (ShopeePay). Penelitian oleh Muksalmina (2019) menyatakan bahwa faktor kegunaan mempengaruhi minat mahasiswa/i untuk menggunakan alat pembayaran *e-money*. Penelitian oleh Sebastian (2020) menunjukkan bahwa variabel kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan kartu *e-money*. Penelitian oleh Pratama & Suputra (2019) hasil analisis ditemukan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan pada minat mahasiswa regular sore angkatan 2015 FEBI Udayana untuk menggunakan uang elektronik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan terhadap minat menggunakan ShopeePay bagi mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1. Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1), persepi kemudahan penggunaan sistem memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan ShopeePay. Hal ini menunjukkan bahwa, semakin mudah suatu sistem di operasikan maka semakin mudah orang memahami. Sehingga semakin banyak seseorang minat menggunakan *e-money* ShopeePay untuk transaksi pembayaran.
- 2. Persepsi Kegunaan (X2), persepsi kegunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan ShopeePay. Hal ini menunjukkan bahwa, mahasiswa PBS FEBI UIN RMS Surakarta telah menjadikan manfaat sebagai faktor selanjutnya setelah kemudahan penggunaan dalam memutuskan untuk menggunakan sesuatu. Mereka lebih menyaring segala informasi dan teknologi yang berkembang saat ini, serta cenderung memprioritaskan manfaat dibandingkan hal lainnya.

Semakin banyak kegunaan yang didapatkan maka semakin tertarik akan minat mereka untuk menggunakan.

3. Pengaruh variabel persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan secara simultan atau bersama-sama terhadap variabel minat menggunakan adalah sebesar 66 %. Sisanya sebesar 34 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

5.2 Saran-saran

Penelitian berikutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang sejenis tetapi dengan variabel dan ruang lingkup yang berbeda dan memperluas atau menambah sampel penelitian serta observasi dilakukan secara langsung agar dapat mengetahui responden. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu variabel independen yang dipakai penelitian hanya menggunakan 2 variabel yaitu persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaa dan keterbatasan lain dalam penelitian ini adalah hanya dilakukan pada mahasiswa PBS UIN RMS Surakarta semester 5, 7, 9, dan selesai dan sampel dalam penelitian juga hanya menggunakan 120 responden.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. A., Wijaya, R. A., & Nugrahani, J. A. (2021). Pengaruh Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use Terhadap Attitude Toward Using E-Wallet pada Mahasiswa Selama Pandemi COVID-19. *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Dan Bisnis*, *I*(2020), 91–103. https://doi.org/10.33479/sneb.v1i.186
- Almuntaha, E. (2008). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengapdosian Teknologi Internet Banking oleh Nasabah di Indonesia. In *Skripsi*.
- Angelina, A. I., & Mashariono. (2020). Minat Penggunaan GO-PAY (Studi Kasus pada Mahasiswa STIESIA). *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen*.
- Anonim. (2022). Bagaimana Sejarah Dan Layanan ShopeePay Serta Apa Saja Kelebihan dan Kekurangannya. sukmaconvert. https://www.sukmaconvert.com.
- Apriliana, R. . (2022). Peran Literasi Keuangan Terhadap Minat Menggunakan GoPay: Perspektif Ekonomi Islam di Kalangan Universitas Islam Indonesia.
- Ardianto, K., & Azizah, N. (2021). Analisis Minat Penggunaan Dompet Digital Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 23(1), 13. https://doi.org/10.33370/jpw.v23i1.511.
- Artha, U. (2011). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan. Persepsi Risiko, Kepercayaan, Inovasi Pribadi, dan Kesesuaian Terhadap Sikap

- Penggunaan ECommerce. Skripsi Jurusan AKuntansi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijaya.
- Aulia, N., & Suryanawa, I. K. (2019). Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Kemudahan Penggunaan Pada Minat Penggunaan Quick Response Code dalam Transaksi Keuangan. *E-Jurnal Akuntansi*, 28(3), 1749. https://doi.org/10.24843/eja.2019.v28.i03.p08
- Aziz, A. (2021). PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN TERHADAP MINAT UNTUK MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK (SHOPEEPAY). 105–116.
- Bank Indonesia. (2016). Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 Tentang
- Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran. Diakses Pada 20 Maret 2020 Davis, F. (1986). A Technology Acceptance Model For Empirically Testing New EndUser Information System Theory And Results.
- Davis, F. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information System*, *13*(3), 319–339. https://doi.org/10.2307/249008.
- Deananda, A., Budiastuti, P., & Muid, D. (2020). Analisis Faktor-Faktor Pengaruh Minat Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis E-Commerce Pada Aplikasi Shopee Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam). *Diponegoro Journal of Accounting*, *9*, 1–10. http://ejournals1.undip.ac.id/index.php/accounting.

- Eka Muttasari, W. F., & Lukiastuti, F. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Gaya Hidup Terhadap Cashless Transaction Behavior (Studi Pada Karyawan Sekretariat Hidup Terhadap Cashless Transaction Behavior (Studi Pada Karyawan Sekretariat Daerah Kabupaten Blora). *Magisma: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 8(2), 25–31. https://doi.org/10.35829/magisma.v8i2.93
- Falah, M. N. (2021). Kembali Shopeepay Di Kota Malang Saat Pandemi Covid-.

 **Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB, 9(2), 1–18.

 https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/view/7272
- Ferdinand, A. (2006). *Metodologi Penelitian Manajemen*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2011). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS. In Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Giriani, A. P., & Susanti. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan, Fitur Layanan, dan Kemudahan Penggunaan terhadap Penggunaan e-Money. *JAE: Jurnal Akuntansi Dan Ekonomi*, 6(2), 27–37. https://doi.org/10.29407/jae.v6i2.1592m
- Herman. (2019). *Raih Izin BI, Shopee Resmi Hadirkan ShopeePay*. Berisatu. https://www.beritasatu.com/digital/537144/raih-izin-bi-shopee-resmi-hadirkanshopeepay

- Indahyani, K., & Dewi, I. G. A. K. R. S. (2021). Pengaruh Nilai Harga, Literasi

 Keuangan dan Kemampuan Finansial Terhadap Minat Penggunaan

 Dompet Digital (Shopeepay) dalam Transaksi Keuangan (Studi Kasus dada Mahasiswa S1 Akuntansi Universitas Pendidikan Ganesha). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Universitas Pendidikan Ganesha*, 12(3), 932–942.
- Kumala, D. C., Pranata, J. W., & Thio, S. (2020). Pengaruh Perceived Usefulness,

 Perceived Ease of Use, Trust, Dan Security Terhadap Minat Penggunaan

 Gopay Pada Generasi X Di Surabaya. *Jurnal Manajemen Perhotelan*, *6*(1),

 19–29. https://doi.org/10.9744/jmp.6.1.19-29
- Kurniawan, A. w., & Puspitaningtyas, Z. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif.
 Pandiva Buku. Latief, F., & D. (2020). Pengaruh Kemudahan, Promosi,
 Dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital. Illmiah
 Akuntansi Manajemen, 3(1), 16–30.
- Manurung, R. A., & Silalahi, P. R. (2022). Pengaruh Penggunaan Dompet Digital

 Terhadap Mental Accounting pada Remaja di Kota Medan. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM)*, *I*(1), 129–138.
- Mawardani, F., & Dwijayanti, R. (2021). PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN

 PENGGUNAAN DAN PROMOSI CASHBACK TERHADAP MINAT

 MAHASISWA DALAM MENGGUNAKAN DOMPET DIGITAL. 9(3).

- Megayani, N., Sanosra, A., & Reskiputri, T. D. (2021). BUDGETING: Journal of Business, Management and Accounting Volume 3, Nomor 1, Juli-Desember 2021. 3, 63–71. https://doi.org/10.31539/budgeting.v3i1.3123
- Mujahidin, A., & Astuti, R. P. F. (2020). Pengaruh Fintech e-wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Generasi Millennial. *Inovasi Bisnis*, 8(2), 143–150.
- Muksalmina. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Produk E-Money Di Kalangan Mahasiwa FEBI UIN AR-RANIRY Banda Aceh.
- Pikkarainen, T., Pikkarainen, K., Karjaluoto, H., & Pahnila, S. (2004). Consumer acceptance of online banking: An extension of the technology acceptance model. *Internet Research*, *14*(3), 224–235. https://doi.org/10.1108/10662240410542652
- Pratama, A. B., & Suputra, I. D. G. D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat,

 Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat

 Menggunakan Uang Elektronik. *Udayana, E-Jurnal Akuntansi Universitas*,

 27, 927–953.
- Prena, G. Das. (2020). Pengaruh Kepercayaan, Kualitas Pelayanan, Motivasi Hedonis Belanja Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Aplikasi Lazada. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*, 4(2), 174. https://doi.org/10.38043/jiab.v4i2.2334

- Ramadani, L. (2016). Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (EMoney) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa. *Jesp*, 8(2).
- Safitri, D. D. (2020). PENGARUH PERSEPSI KEGUNAAN DAN KEMUDAHAN

 PENGGUNAAN PADA MINAT PENGGUNAAN DOMPET

 ELEKTRONIK (OVO) DALAM TRANSAKSI KEUANGAN. 1–9.
- Saraswati, P. D. S., & Purnamawati, I. G. A. (2020). Determinan Minat Penggunaan EWallet OVO pada Transportasi Online Grab. *Jurnal Akuntansi Profesi*, *11*(1), 68–79.
- Sebastian, J. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Menggunakan E-Money Di Kecamatan Medan Belawan. Repositori Institusi Universitas Sumatera Utara.
- Setiawan, S. (2019). *Analisis Kolerasi Dan Regresi Linier Sederhana* (V. Knight (ed.); 4th ed.). Sage Publication.
- Shopee.com. (2022). Logo Shopee.
- Sugiyono. (1999). Metode Penelitian Bisnis. Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods). Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R and D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitin Pendidikan. Alfabeta.
- Sukmadinata. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Rosdakarya. https://doi.org/10.9790/7388-0805031721

- Sumarsono, A.P., Surbakti, M. H., Huda, N., & Rini, N. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepuasan Dan Keputusan Bertransaksi Nasabah Pengguna Mandiri Syariah Mobile (MSM). *Jurnal Tabarru'*, *3*(2), 224–235. https://doi.org/10.30871/jama.v2i2.934
- Sunjoyo, Setiawan, R., Carolina, V., Magdalena, N., & Kurniawan, A. (2013).

 Aplikasi SPSS Untuk Smart Riset. Alfabeta.
- Tampubolon. (1991). Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca. Angkasa.
- Tumpal Manik. (2019). Analisis Pengaruh Transaksi Digitalisasi Uang Elektronik Terhadap Cashless Society Dan Infrastruktur Uang Elektronik Sebagai Variabel Pemodarasi. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Finansial Indonesia*, 2(2), 27–40. https://doi.org/10.31629/jiafi.v2i2.1714
- Wati, L. A., & Primyastanto, M. (2018). *Ekonomi Produksi Perikanan Dan Kelautan Modern Teori Dan Aplikasinya*. Ub Press. https://doi.org/10.9790/0837-20444048
- Zakiyyah, A. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Go-Pay. *Universitas Islam Indonesia*.
- Zulqurnain, S. (2017). PENGARUH DAYA TARIK PROMOSI, PERSEPSI

 KEMUDAHAN, DAN PERSEPSI KEMANFAATAN TERHADAP MINAT

 MENGGUNAKAN E-MONEY (STUDI PADA MAHASISWA

 UNIVERSITAS GADJAH MADA).

Lampiran 1.

Kuesiner Penelitian

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Perkenalkan saya Susanti Kumalasari, mahasiswi Prgram Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonmi dan Bisnis Islam Universitas Negeri Islam Raden Mas Said Surakarta.

Saat ini sedang melakukan penelitian berjudul "PENGARUH PERSEPSI

KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN PERSEPSI KEGUNAAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN SHOPEEPAY BAGI MAHASISWA PBS UIN RMS SURAKARTA". Oleh karena itu, saya mohn kesediaan saudara/i untuk meluangkan waktu dan mengisi kuesioner ini dengan tepat dan teliti. Atas ketersediaan dan partisipasinya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

A. Identitas Responden

| Mohon untuk memb | berikan tanda (X) | pada setiap pern | iyataan yang ar | ida pilih |
|------------------|-------------------|------------------|-----------------|-----------|
| Nama Lengkap : | | | | |

Perempuan

Laki-Laki

Semester :

Jenis Kelamin

Petunjuk Pengisian

Bacalah pernyataan di bawah ini dengan benar dan teliti. Pilihlah salah satu jawaban pada setiap pernyataan-pernyataan yang paling sesuai dengan jawaban anda dibawah ini dengan memberikan tanda (X) pada kolom yang telah di sediakan.

Keterangan:

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

N = Netral

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

B. Pernyataan

| NO | Pernyataan | STS | TS | N | S | SS |
|----|--|-----|----|---|---|----|
| | Persepsi Kemudahan | | | | | |
| 1 | Saya merasa <i>E-Wallet</i> ShopeePay mudah digunakan dalam bertransaksi | | | | | |
| 2 | Saya merasa Penggunaan <i>e-wallet</i> ShopeePay mudah dipahami | | | | | |

| 3 | Saya merasa e-wallet | | | |
|---|-----------------------------------|--|--|--|
| | ShopeePay sebagai alternatif | | | |
| | | | | |
| | pengganti uang tunai mudah | | | |
| | dibawa kemana-mana | | | |
| 4 | Saya merasa penggunaan e- | | | |
| | wallet ShopeePay lebih | | | |
| | fleksibel daripada uang tunai | | | |
| | | | | |
| | Persepsi Kegunaan | | | |
| 1 | Saya merasa proses transaksi | | | |
| | pembayaran menggunakan | | | |
| | e-wallet ShopeePay lebih | | | |
| | cepat dan tepat dari uang | | | |
| | tunai | | | |
| | | | | |
| 2 | Saya merasa transaksi | | | |
| | menggunakan <i>e-wallet</i> | | | |
| | ShopeePay lebih efisien | | | |
| | daripada menggunakan uang | | | |
| | tunai | | | |
| 3 | Saya merasa penggunaan <i>e</i> - | | | |
| | | | | |
| | wallet ShopeePay lebih | | | |
| | praktis daripada uang tunai | | | |
| | | | | |

| 4 | Saya merasa penggunaan e- | | | |
|---|---------------------------------|--|--|--|
| | walle ShopeePay dapat | | | |
| | meminimalisir kesalahan | | | |
| | pengembalian dalam | | | |
| | bertransaksi | | | |
| | Minat Menggunakan | | | |
| | | | | |
| 1 | Menurut saya dengan adanya | | | |
| | promosi yang menarik | | | |
| | membuat saya berminat | | | |
| | menggunakan e-wallet | | | |
| | ShopeePay | | | |
| 2 | Saya berminat menggunakan | | | |
| | fitur <i>e-wallet</i> ShopeePay | | | |
| | karena kemudahan | | | |
| | penggunaannya | | | |
| 3 | Menurut saya kemanfaatan | | | |
| | yang ada dalam e-wallet | | | |
| | ShopeePay membuat | | | |

| | saya berminat untuk | | |
|---|----------------------|--|--|
| | menggunakan | | |
| 4 | Saya berminat | | |
| | menggunakan e-wallet | | |
| | ShopeePay karena | | |
| | efektif dan efisien | | |
| | dimasa yang akan | | |
| | datang | | |

Lampiran 2

Tabulasi Data Deskriptif Karakteristik, Presentase Karakteristik & Tanggapan Responden

1. Data Deskriptif Karakteristik

| Jenis Kelamin | Kode JK | Semester | Kode S |
|---------------|---------|----------|--------|
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Laki-Laki | 1 | 5 | 1 |
| Laki-Laki | 1 | 5 | 1 |
| Laki-Laki | 1 | 5 | 1 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 7 | 2 |
| Perempuan | 2 | 7 | 2 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | 7 | 2 |
| Perempuan | 2 | 7 | 2 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Laki-Laki | 1 | 9 | 3 |
| Laki-Laki | 1 | 5 | 1 |
| Laki-Laki | 1 | 5 | 1 |
| Laki-Laki | 1 | 9 | 3 |

| Laki-Laki | 1 | 9 | 3 |
|-----------|---|---------|---|
| Laki-Laki | 1 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 7 | 2 |
| Laki-Laki | 1 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | 5 | 1 |
| Laki-Laki | 1 | 7 | 2 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Laki-Laki | 1 | 9 | 3 |
| Laki-Laki | 1 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | 7 | 2 |
| Perempuan | 2 | 7 | 2 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |

| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
|-----------|---|---------|---|
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Laki-Laki | 1 | Selesai | 4 |
| Laki-Laki | 1 | 9 | 3 |
| Laki-Laki | 1 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Laki-Laki | 1 | 7 | 2 |
| Laki-Laki | 1 | 9 | 3 |
| Laki-Laki | 1 | 5 | 1 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Laki-Laki | 1 | 9 | 3 |
| Laki-Laki | 1 | 9 | 3 |
| Laki-Laki | 1 | 5 | 1 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Laki-Laki | 1 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | 9 | |
| Laki-Laki | 1 | Selesai | 4 |
| Laki-Laki | 1 | 9 | 3 |
| Laki-Laki | 1 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Laki-Laki | 1 | 9 | 3 |

| 4 3 4 2 1 1 |
|----------------------------|
| 4 2 1 1 |
| 2 1 1 |
| 1 |
| 1 |
| |
| 1 |
| |
| 4 |
| 3 |
| 3 |
| 4 |
| 3 |
| 4 |
| 4 |
| 3 |
| 2 |
| 4 |
| 4 |
| 2 |
| 3 |
| 3 |
| 1 |
| |

| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
|-----------|---|---------|---|
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | 7 | 2 |
| Perempuan | 2 | 7 | 2 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Laki-Laki | 1 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Laki-Laki | 1 | Selesai | 4 |
| Laki-Laki | 1 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | 7 | 2 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Laki-Laki | 1 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |

| Perempuan | 2 | 7 | 2 |
|-----------|---|---------|---|
| Perempuan | 2 | 5 | 1 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | 9 | 3 |
| Perempuan | 2 | Selesai | 4 |
| Perempuan | 2 | 5 | 1 |

2. Karakteristik Responden

Jenis Kelamin

| | | | Valid | Cumulative |
|-----------------|-----------|---------|---------|------------|
| | Frequency | Percent | Percent | Percent |
| Valid Laki-Laki | 38 | 31,7 | 31,7 | 31,7 |
| Perempuan | 82 | 68,3 | 68,3 | 100,0 |
| Total | 120 | 100,0 | 100,0 | |

Semester

| | | | | Valid | Cumulative |
|-------|---|-----------|---------|---------|------------|
| | | Frequency | Percent | Percent | Percent |
| Valid | 5 | 14 | 11,8 | 11,8 | 11,8 |

| 7 | 16 | 13,4 | 13,4 | 25,2 | |
|------------------------|-----|-------|-------|-------|--|
| 9 | 55 | 45,4 | 45,4 | 70,6 | |
| Selesai | 35 | 29,2 | 29,4 | 100,0 | |
| Total | 120 | 100,0 | 100,0 | | |
| 3. Tanggapan Responden | | | | | |

| | | | | Total |
|------|------|------|------|-------|
| X1.1 | X1.2 | X1.3 | X1.4 | X1 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 3 | 3 | 3 | 4 | 13 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 5 | 3 | 16 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 14 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 5 | 4 | 3 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 4 | 5 | 3 | 17 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| 1 | 3 | 2 | 2 | 8 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| 5 | 5 | 4 | 5 | 19 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 18 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 19 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 19 |
| 3 | 4 | 3 | 3 | 13 |
| 2 | 2 | 1 | 3 | 8 |

| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
|--|---|---|---|----|
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | |
| | | | | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 4 | 4 | 3 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 5 | 4 | 17 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 17 |
| 4 | 4 | 3 | 4 | 15 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 3 | 15 |
| 4 | 3 | 4 | 4 | 15 |
| 3 | 3 | 3 | 4 | 13 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 4 | 3 | 3 | 15 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 17 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 3 | 15 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 17 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |

| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
|---|---|---|---|----|
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 5 | 5 | 4 | 18 |
| 4 | 4 | 5 | 4 | 17 |
| 4 | 5 | 4 | 5 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 19 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 18 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 19 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 19 |
| 4 | 4 | 5 | 4 | 17 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 5 | 4 | 4 | 17 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| 5 | 5 | 4 | 5 | 19 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 5 | 5 | 3 | 3 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 5 | 5 | 4 | 18 |
| 4 | 5 | 5 | 5 | 19 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 19 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 18 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 4 | 4 | 5 | 4 | 17 |
| 4 | 4 | 5 | 4 | 17 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |

| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
|------|------|------|------|-------|
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 5 | 4 | 4 | 17 |
| 4 | 4 | 3 | 5 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 5 | 4 | 3 | 16 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 5 | 3 | 5 | 4 | 17 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| | - | | - | Total |
| X2.1 | X2.2 | X2.3 | X2.4 | X2 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 18 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 15 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| 2 | 3 | 3 | 2 | 10 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 18 |
| 4 | 4 | 5 | 3 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 3 | 3 | 4 | 14 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| 1 | 1 | 2 | 3 | 7 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 4 | 5 | 19 |
| 4 | 5 | 5 | 4 | 18 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 19 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 19 |

| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
|---|---|---|---|----|
| 5 | 4 | 5 | 4 | 18 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 15 |
| 2 | 1 | 2 | 3 | 8 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 4 | 3 | 4 | 5 | 16 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| 4 | 5 | 5 | 5 | 19 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 3 | 4 | 15 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 2 | 4 | 4 | 4 | 14 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 4 | 5 | 4 | 4 | 17 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |

| 4 | 4 | 5 | 5 | 18 |
|------------|--------|---|---|----------|
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 3 | 3 | 14 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 5 | 4 | 17 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 4 | 5 | 19 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 17 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| 5 | | 5 | 5 | |
| 4 | 5 4 | 4 | 4 | 20 |
| 5 | | 5 | 5 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 19 16 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| - | | | 5 | |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 17 |
| 4 | 5 | | 4 | 20 |
| | 4 | 5 | 5 | 16 |
| 3 | 3 | | | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| <u>4</u> 5 | 4 | 5 | 5 | 16 |
| | 5 | | | 20 |
| 5 | 5 | 4 | 5 | 19 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| 4 | 5 | 5 | 4 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 5 | 4 | 5 | 18 |

| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 5 | 5 | 18 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 19 |
| 4 | 5 | 4 | 4 | 17 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 4 | 5 | 19 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 17 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 18 |
| 4 | 3 | 4 | 4 | 15 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 18 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 17 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 15 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| | | | | Total |
| V2 1 | | | | |
| X3.1 | X3.2 | X3.3 | X3.4 | X3 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 17 |
| 5 5 | 4 5 | 4 4 | 4 5 | 17 19 |
| 5 5 4 | 4 5 3 | 4 4 3 | 4 5 4 | 17 19 14 |
| 5 5 4 4 | 4 5 3 4 | 4 4 3 4 | 4 5 4 4 | 17 19 14 16 |
| 5 5 4 4 4 | 4 5 3 4 5 | 4 4 3 4 4 | 4 5 4 4 4 | 17 19 14 16 17 |
| 5 5 4 4 4 1 | 4 5 3 4 5 | 4 4 3 4 4 1 | 4 5 4 4 4 1 | 17 19 14 16 17 4 |
| 5 5 4 4 4 1 1 | 4 5 3 4 5 1 3 | 4 4 3 4 4 1 5 | 4 5 4 4 4 1 3 | 17 19 14 16 17 4 12 |
| 5 5 4 4 4 1 1 4 | 4 5 3 4 5 1 3 4 | 4 4 3 4 4 1 5 4 | 4 5 4 4 4 1 3 4 | 17 19 14 16 17 4 12 16 |
| 5 5 4 4 4 1 1 4 5 | 4 5 3 4 5 1 3 4 5 | 4 4 3 4 4 1 5 4 5 | 4 5 4 4 4 1 3 4 5 | 17 19 14 16 17 4 12 16 20 |
| 5 5 4 4 4 1 1 4 5 5 | 4 5 3 4 5 1 3 4 5 5 | 4 4 3 4 4 1 5 4 5 5 | 4 5 4 4 1 3 4 5 5 | 17 19 14 16 17 4 12 16 20 20 |
| 5 5 4 4 4 1 1 1 4 5 5 | 4 5 3 4 5 1 3 4 5 5 5 | 4 4 3 4 4 1 5 4 5 5 | 4 5 4 4 4 1 3 4 5 5 | 17 19 14 16 17 4 12 16 20 20 16 |
| 5 5 4 4 4 1 1 1 4 5 5 | 4 5 3 4 5 1 3 4 5 5 4 5 | 4 4 3 4 1 5 4 5 5 4 5 | 4 5 4 4 1 3 4 5 5 5 | 17 19 14 16 17 4 12 16 20 20 16 20 |
| 5 5 4 4 4 1 1 1 4 5 5 4 5 5 | 4 5 3 4 5 1 3 4 5 5 5 4 5 5 | 4 4 3 4 4 1 5 4 5 5 5 4 5 5 | 4 5 4 4 4 1 3 4 5 5 5 4 5 | 17 19 14 16 17 4 12 16 20 20 16 20 20 |
| 5 5 4 4 4 1 1 1 4 5 5 5 4 5 5 | 4 5 3 4 5 1 3 4 5 5 5 4 5 5 5 | 4 4 3 4 1 5 4 5 5 4 5 5 5 | 4 5 4 4 1 3 4 5 5 5 4 5 | 17 19 14 16 17 4 12 16 20 20 16 20 20 17 |
| 5 5 4 4 4 1 1 4 5 5 5 4 5 5 5 3 5 | 4 5 3 4 5 1 3 4 5 5 5 4 5 5 5 5 5 | 4 4 3 4 1 5 4 5 5 5 4 5 5 5 5 | 4 5 4 4 4 1 3 4 5 5 5 4 5 5 4 5 | 17 19 14 16 17 4 12 16 20 20 16 20 20 17 20 |
| 5 5 4 4 4 1 1 4 5 5 4 5 5 3 5 | 4 5 3 4 5 1 3 4 5 5 5 4 5 5 5 5 5 | 4 4 3 4 4 1 5 4 5 5 5 4 5 5 5 5 5 | 4 5 4 4 4 1 3 4 5 5 5 4 5 5 4 5 | 17 19 14 16 17 4 12 16 20 20 16 20 20 17 20 4 |
| 5 5 4 4 4 1 1 4 5 5 5 4 5 5 1 1 | 4 5 3 4 5 1 3 4 5 5 5 4 5 5 5 5 5 1 2 | 4 4 3 4 1 5 4 5 5 5 4 5 5 5 5 1 | 4 5 4 4 4 1 3 4 5 5 5 4 5 5 4 5 5 1 3 | 17 19 14 16 17 4 12 16 20 20 16 20 20 17 20 4 7 |
| 5 5 4 4 4 1 1 4 5 5 4 5 5 3 5 | 4 5 3 4 5 1 3 4 5 5 5 4 5 5 5 5 5 | 4 4 3 4 4 1 5 4 5 5 5 4 5 5 5 5 5 | 4 5 4 4 4 1 3 4 5 5 5 4 5 5 4 5 | 17 19 14 16 17 4 12 16 20 20 16 20 20 17 20 4 |

| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
|---|---|---|--------|----|
| 5 | 5 | 5 | 4 | 19 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 19 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 5 | 5 | 18 |
| 5 | 5 | 4 | 5 | 19 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 3 | 3 | 3 | 14 |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 7 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 5 | 5 | 5 | 19 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 18 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 18 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 3 | 4 | 17 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 5 | 3 | 3 | 15 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| 3 | 3 | 3 | 4 | 13 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 19 |
| 4 | 4 | 4 | 5 5 | 17 |
| 4 | 4 | 4 | | 17 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 17 |
| 4 | 4 | 5 | 5 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |

| 4 | 4 | 5 | 5 | 18 |
|---|---|---|---|----|
| 4 | 4 | 3 | 5 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 3 | 3 | 14 |
| 3 | 3 | 4 | 4 | 14 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 4 | 5 | 19 |
| 4 | 4 | 3 | 4 | 15 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 19 |
| 5 | 5 | 4 | 4 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 5 | 5 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 5 | 4 | 5 | 19 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 5 | 5 | 4 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 4 | 4 | 5 | 5 | 18 |
| 5 | 4 | 5 | 4 | 18 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 4 | 4 | 5 | 5 | 18 |

| 4 | 4 | 5 | 5 | 18 |
|---|---|---|---|----|
| 4 | 5 | 4 | 5 | 18 |
| 4 | 5 | 5 | 5 | 19 |
| 5 | 4 | 4 | 5 | 18 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 5 | 4 | 4 | 17 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 20 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 19 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 3 | 4 | 4 | 15 |
| 3 | 3 | 5 | 4 | 15 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 19 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 5 | 17 |
| 3 | 4 | 5 | 5 | 17 |
| 5 | 4 | 5 | 5 | 19 |
| 4 | 4 | 5 | 4 | 17 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |

Lampiran 3

Pengolahan Data

Uji Validitas

Correlations

| | | | | | | Persepsi |
|------|---------------------|--------|--------|--------|--------|-----------|
| | | X1.1 | X1.2 | X1.3 | X1.4 | Kemudahan |
| X1.1 | Pearson Correlation | 1 | ,772** | ,746** | ,657** | ,905** |
| | Sig. (2-tailed) | | ,000 | ,000 | ,000 | ,000, |
| | N | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |
| X1.2 | Pearson Correlation | ,772** | 1 | ,763** | ,607** | ,889** |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | | ,000 | ,000 | ,000, |
| | N | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |
| X1.3 | Pearson Correlation | ,746** | ,763** | 1 | ,641** | ,897** |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | ,000 | | ,000 | ,000 |
| | N | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |
| X1.4 | Pearson Correlation | ,657** | ,607** | ,641** | 1 | ,826** |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | ,000 | ,000 | | ,000 |
| | N | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |

| Persep Pearson | ,905** | ,889** | ,897** | ,826** | 1 |
|-----------------------|--------|--------|--------|--------|-----|
| si Correlation | ,903 | ,009 | ,097 | ,820 | 1 |
| Kemud Sig. (2-tailed) | ,000 | ,000 | ,000 | ,000 | |
| ahan _N | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |

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

Correlations

| | | | | | | Persepsi |
|------|---------------------|--------|--------|--------|--------|----------|
| | | X2.1 | X2.2 | X2.3 | X2.4 | Kegunaan |
| X2.1 | Pearson Correlation | 1 | ,786** | ,732** | ,713** | ,912** |
| | Sig. (2-tailed) | | ,000 | ,000 | ,000 | ,000 |
| | N | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |
| X2.2 | Pearson Correlation | ,786** | 1 | ,765** | ,661** | ,903** |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | | ,000 | ,000 | ,000 |
| | N | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |
| X2.3 | Pearson Correlation | ,732** | ,765** | 1 | ,712** | ,895** |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | ,000 | | ,000 | ,000 |
| | N | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |

| X2.4 | Pearson | ,713** | ,661** | ,712** | 1 | ,859** |
|--------|-----------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | Correlation | | | | | |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | ,000 | ,000 | | ,000, |
| | N | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |
| Persep | Pearson | ,912** | ,903** | ,895** | ,859** | 1 |
| si | Correlation | ,712 | ,,003 | ,673 | ,637 | 1 |
| Kegun | Sig. (2-tailed) | ,000 | ,000 | ,000 | ,000 | |
| aan | N | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |

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

Correlations

| | | | | | | Minat |
|------|-----------------|--------|--------|--------|--------|-------------|
| | | Y1.1 | Y1.2 | Y1.3 | Y1.4 | Menggunakan |
| Y1.1 | Pearson | 1 | ,763** | ,599** | ,700** | ,879** |
| | Correlation | 1 | ,703 | ,577 | ,700 | ,677 |
| | Sig. (2-tailed) | | ,000 | ,000 | ,000 | ,000 |
| | N | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |
| Y1.2 | Pearson | 762** | 1 | ,686** | ,681** | ,889** |
| | Correlation | ,763** | 1 | ,080 | ,081 | ,889 |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | | ,000 | ,000 | ,000, |
| | N | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |

| Y1.3 | Pearson Correlation | ,599** | ,686** | 1 | ,737** | ,859** |
|----------------|---------------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | ,000 | | ,000 | ,000 |
| | N | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |
| Y1.4 | Pearson Correlation | ,700** | ,681** | ,737** | 1 | ,884** |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | ,000 | ,000 | | ,000 |
| | N | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |
| Minat Mengg | Pearson Correlation | ,879** | ,889** | ,859** | ,884** | 1 |
| unakan | Sig. (2-tailed) | ,000 | ,000 | ,000 | ,000 | |
| | N | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |

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

Uji Reliabilitas

Persepsi Kemudahan

Reliability Statistics

| Cronbach's | |
|------------|------------|
| Alpha | N of Items |
| ,902 | 4 |

Persepsi Kegunaan

Reliability Statistics

| N of Items |
|------------|
| 4 |
| |

Minat Menggunakan

Reliability Statistics

| Cronbach's | |
|------------|------------|
| Alpha | N of Items |
| ,899 | 4 |
| | |

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Unstandardiz |
|----------------------------------|------------|--------------|
| | | ed Residual |
| N | | 120 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | ,0000000 |
| | Std. | 1,64585891 |
| | Deviation | 1,04363691 |
| Most Extreme | e Absolute | ,094 |
| Differences | Positive | ,094 |

| -,063 |
|-------|
| ,094 |
| ,012° |
| |

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Uji Multikolonearitas

Coefficients^a

| | | | Standardi | | | | |
|-----------------------|--------------|----------|-----------|-------|-------|--------|---------|
| | | | zed | | | | |
| | Unstand | lardized | Coefficie | | | Colli | nearity |
| | Coefficients | | nts | | | Stat | istics |
| | | Std. | | | | Tolera | |
| Model | В | Error | Beta | t | Sig. | nce | VIF |
| 1 (Constant) | 1,931 | 1,000 | | 1,932 | ,056 | | |
| Persepsi Kemudahan | ,484 | ,083 | ,477 | 5,861 | ,000, | ,432 | 2,313 |
| Persepsi Kegunaan | ,400 | ,083 | ,394 | 4,850 | ,000, | ,432 | 2,313 |

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

Uji Heteroskedastisitas

Coefficients^a

| | Unstandardized | | Standardized | | |
|--------------|----------------|------------|--------------|--------|------|
| | Coefficients | | Coefficients | | |
| Model | В | Std. Error | Beta | t | Sig. |
| 1 (Constant) | 1,774 | ,660 | | 2,688 | ,008 |
| Persepsi | -,057 | ,055 | -,147 | -1,053 | ,294 |
| Kemudahan | -,037 | ,033 | -,147 | -1,033 | ,274 |
| Persepsi | ,025 | ,055 | ,065 | ,462 | ,645 |
| Kegunaan | ,025 | ,033 | ,005 | ,402 | ,013 |

a. Dependent Variable: RES2

Uji Ketetapan Model

Uji F

ANOVA^a

| | | Sum of | | | | |
|-------|-----------|---------|-----|-------------|---------|-------------------|
| Model | | Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 Re | egression | 641,647 | 2 | 320,823 | 116,445 | ,000 ^b |
| Re | esidual | 322,353 | 117 | 2,755 | | |
| То | otal | 964,000 | 119 | | | |

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

b. Predictors: (Constant), Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan

Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary^b

| | | | Adjusted R | Std. Error of |
|-------|-------|----------|------------|---------------|
| Model | R | R Square | Square | the Estimate |
| 1 | ,816ª | ,666 | ,660 | 1,660 |

a. Predictors: (Constant), Persepsi Kegunaan, Persepsi

Kemudahan

b. Dependent Variable: Minat Menggunakan

Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

| | Unstandardized | | Standardized | | |
|--------------|----------------|------------|--------------|-------|-------|
| | Coefficients | | Coefficients | | |
| Model | В | Std. Error | Beta | t | Sig. |
| 1 (Constant) | 1,931 | 1,000 | | 1,932 | ,056 |
| Persepsi | ,484 | ,083 | ,477 | 5,861 | ,000, |
| Kemudahan | , 101 | ,003 | , 177 | 2,001 | ,000 |
| Persepsi | ,400 | ,083 | ,394 | 4,850 | ,000, |
| Kegunaan | ,400 | ,003 | ,374 | 7,030 | ,000 |

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

Uji T

Coefficients^a

| | Unstandardized | | Standardized | | |
|--------------|----------------|------------|--------------|-------|-------|
| | Coefficients | | Coefficients | | |
| Model | В | Std. Error | Beta | t | Sig. |
| 1 (Constant) | 1,931 | 1,000 | | 1,932 | ,056 |
| Persepsi | ,484 | ,083 | ,477 | 5,861 | ,000, |
| Kemudahan | , 10 1 | ,002 | , , , , | 2,001 | ,000 |
| Persepsi | ,400 | ,083 | ,394 | 4,850 | ,000, |
| Kegunaan | ,400 | ,083 | ,374 | 4,030 | ,000 |

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

Lampiran 4

R tabel Pada Uji Validita

| | Tingkat signifikansi untuk uji satu arah | | | | | | | | | | |
|------------|--|--------|--------|--------|--------|--|--|--|--|--|--|
| df = (N-2) | 0.05 | 0.025 | 0.01 | 0.005 | 0.0005 | | | | | | |
| di – (N-2) | Tingkat signifikansi untuk uji dua arah | | | | | | | | | | |
| | 0.1 | 0.05 | 0.02 | 0.01 | 0.001 | | | | | | |
| 101 | 0.1630 | 0.1937 | 0.2290 | 0.2528 | 0.3196 | | | | | | |
| 102 | 0.1622 | 0.1927 | 0.2279 | 0.2515 | 0.318 | | | | | | |
| 103 | 0.1614 | 0.1918 | 0.2268 | 0.2504 | 0.316 | | | | | | |
| 104 | 0.1606 | 0.1909 | 0.2257 | 0.2492 | 0.315 | | | | | | |
| 105 | 0.1599 | 0.1900 | 0.2247 | 0.2480 | 0.313 | | | | | | |
| 106 | 0.1591 | 0.1891 | 0.2236 | 0.2469 | 0.312 | | | | | | |
| 107 | 0.1584 | 0.1882 | 0.2226 | 0.2458 | 0.310 | | | | | | |
| 108 | 0.1576 | 0.1874 | 0.2216 | 0.2446 | 0.309 | | | | | | |
| 109 | 0.1569 | 0.1865 | 0.2206 | 0.2436 | 0.308 | | | | | | |
| 110 | 0.1562 | 0.1857 | 0.2196 | 0.2425 | 0.306 | | | | | | |
| 111 | 0.1555 | 0.1848 | 0.2186 | 0.2414 | 0.305 | | | | | | |
| 112 | 0.1548 | 0.1840 | 0.2177 | 0.2403 | 0.304 | | | | | | |
| 113 | 0.1541 | 0.1832 | 0.2167 | 0.2393 | 0.302 | | | | | | |
| 114 | 0.1535 | 0.1824 | 0.2158 | 0.2383 | 0.301 | | | | | | |
| 115 | 0.1528 | 0.1816 | 0.2149 | 0.2373 | 0.300 | | | | | | |
| 116 | 0.1522 | 0.1809 | 0.2139 | 0.2363 | 0.299 | | | | | | |
| 117 | 0.1515 | 0.1801 | 0.2131 | 0.2353 | 0.297 | | | | | | |
| 118 | 0.1509 | 0.1793 | 0.2122 | 0.2343 | 0.296 | | | | | | |
| 119 | 0.1502 | 0.1786 | 0.2113 | 0.2333 | 0.295 | | | | | | |
| 120 | 0.1496 | 0.1779 | 0.2104 | 0.2324 | 0.294 | | | | | | |
| 121 | 0.1490 | 0.1771 | 0.2096 | 0.2315 | 0.293 | | | | | | |
| 122 | 0.1484 | 0.1764 | 0.2087 | 0.2305 | 0.292 | | | | | | |

F tabel Pada Uji F

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05

| df untuk penyebut (N2) | | df untuk pembilang (N1) | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------|------|-------------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|--|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |
| 91 | 3.95 | 3.10 | 2.70 | 2.47 | 2.31 | 2.20 | 2.11 | 2.04 | 1.98 | 1.94 | 1.90 | 1.86 | 1.83 | 1.80 | 1.78 | |
| 92 | 3.94 | 3.10 | 2.70 | 2.47 | 2.31 | 2.20 | 2.11 | 2.04 | 1.98 | 1.94 | 1.89 | 1.86 | 1.83 | 1.80 | 1.7 | |
| 93 | 3.94 | 3.09 | 2.70 | 2.47 | 2.31 | 2.20 | 2.11 | 2.04 | 1.98 | 1.93 | 1.89 | 1.86 | 1.83 | 1.80 | 1.7 | |
| 94 | 3.94 | 3.09 | 2.70 | 2.47 | 2.31 | 2.20 | 2.11 | 2.04 | 1.98 | 1.93 | 1.89 | 1.86 | 1.83 | 1.80 | 1.7 | |
| 95 | 3.94 | 3.09 | 2.70 | 2.47 | 2.31 | 2.20 | 2.11 | 2.04 | 1.98 | 1.93 | 1.89 | 1.86 | 1.82 | 1.80 | 1.7 | |
| 96 | 3.94 | 3.09 | 2.70 | 2.47 | 2.31 | 2.19 | 2.11 | 2.04 | 1.98 | 1.93 | 1.89 | 1.85 | 1.82 | 1.80 | 1.7 | |
| 97 | 3.94 | 3.09 | 2.70 | 2.47 | 2.31 | 2.19 | 2.11 | 2.04 | 1.98 | 1.93 | 1.89 | 1.85 | 1.82 | 1.80 | 1.7 | |
| 98 | 3.94 | 3.09 | 2.70 | 2.46 | 2.31 | 2.19 | 2.10 | 2.03 | 1.98 | 1.93 | 1.89 | 1.85 | 1.82 | 1.79 | 1.7 | |
| 99 | 3.94 | 3.09 | 2.70 | 2.46 | 2.31 | 2.19 | 2.10 | 2.03 | 1.98 | 1.93 | 1.89 | 1.85 | 1.82 | 1.79 | 1.7 | |
| 100 | 3.94 | 3.09 | 2.70 | 2.46 | 2.31 | 2.19 | 2.10 | 2.03 | 1.97 | 1.93 | 1.89 | 1.85 | 1.82 | 1.79 | 1.7 | |
| 101 | 3.94 | 3.09 | 2.69 | 2.46 | 2.30 | 2.19 | 2.10 | 2.03 | 1.97 | 1.93 | 1.88 | 1.85 | 1.82 | 1.79 | 1.7 | |
| 102 | 3.93 | 3.09 | 2.69 | 2.46 | 2.30 | 2.19 | 2.10 | 2.03 | 1.97 | 1.92 | 1.88 | 1.85 | 1.82 | 1.79 | 1.7 | |
| 103 | 3.93 | 3.08 | 2.69 | 2.46 | 2.30 | 2.19 | 2.10 | 2.03 | 1.97 | 1.92 | 1.88 | 1.85 | 1.82 | 1.79 | 1.7 | |
| 104 | 3.93 | 3.08 | 2.69 | 2.46 | 2.30 | 2.19 | 2.10 | 2.03 | 1.97 | 1.92 | 1.88 | 1.85 | 1.82 | 1.79 | 1.7 | |
| 105 | 3.93 | 3.08 | 2.69 | 2.46 | 2.30 | 2.19 | 2.10 | 2.03 | 1.97 | 1.92 | 1.88 | 1.85 | 1.81 | 1.79 | 1.7 | |
| 106 | 3.93 | 3.08 | 2.69 | 2.46 | 2.30 | 2.19 | 2.10 | 2.03 | 1.97 | 1.92 | 1.88 | 1.84 | 1.81 | 1.79 | 1.7 | |
| 107 | 3.93 | 3.08 | 2.69 | 2.46 | 2.30 | 2.18 | 2.10 | 2.03 | 1.97 | 1.92 | 1.88 | 1.84 | 1.81 | 1.79 | 1.7 | |
| 108 | 3.93 | 3.08 | 2.69 | 2.46 | 2.30 | 2.18 | 2.10 | 2.03 | 1.97 | 1.92 | 1.88 | 1.84 | 1.81 | 1.78 | 1.7 | |
| 109 | 3.93 | 3.08 | 2.69 | 2.45 | 2.30 | 2.18 | 2.09 | 2.02 | 1.97 | 1.92 | 1.88 | 1.84 | 1.81 | 1.78 | 1.7 | |
| 110 | 3.93 | 3.08 | 2.69 | 2.45 | 2.30 | 2.18 | 2.09 | 2.02 | 1.97 | 1.92 | 1.88 | 1.84 | 1.81 | 1.78 | 1.7 | |
| 111 | 3.93 | 3.08 | 2.69 | 2.45 | 2.30 | 2.18 | 2.09 | 2.02 | 1.97 | 1.92 | 1.88 | 1.84 | 1.81 | 1.78 | 1.7 | |
| 112 | 3.93 | 3.08 | 2.69 | 2.45 | 2.30 | 2.18 | 2.09 | 2.02 | 1.96 | 1.92 | 1.88 | 1.84 | 1.81 | 1.78 | 1.7 | |
| 113 | 3.93 | 3.08 | 2.68 | 2.45 | 2.29 | 2.18 | 2.09 | 2.02 | 1.96 | 1.92 | 1.87 | 1.84 | 1.81 | 1.78 | 1.7 | |
| 114 | 3.92 | 3.08 | 2.68 | 2.45 | 2.29 | 2.18 | 2.09 | 2.02 | 1.96 | 1.91 | 1.87 | 1.84 | 1.81 | 1.78 | 1.7 | |
| 115 | 3.92 | 3.08 | 2.68 | 2.45 | 2.29 | 2.18 | 2.09 | 2.02 | 1.96 | 1.91 | 1.87 | 1.84 | 1.81 | 1.78 | 1.7 | |
| 116 | 3.92 | 3.07 | 2.68 | 2.45 | 2.29 | 2.18 | 2.09 | 2.02 | 1.96 | 1.91 | 1.87 | 1.84 | 1.81 | 1.78 | 1.7 | |
| 117 | 3.92 | 3.07 | 2.68 | 2.45 | 2.29 | 2.18 | 2.09 | 2.02 | 1.96 | 1.91 | 1.87 | 1.84 | 1.80 | 1.78 | 1.7 | |
| 118 | 3.92 | 3.07 | 2.68 | 2.45 | 2.29 | 2.18 | 2.09 | 2.02 | 1.96 | 1.91 | 1.87 | 1.84 | 1.80 | 1.78 | 1.7 | |
| 119 | 3.92 | 3.07 | 2.68 | 2.45 | 2.29 | 2.18 | 2.09 | 2.02 | 1.96 | 1.91 | 1.87 | 1.83 | 1.80 | 1.78 | 1.7 | |
| 120 | 3.92 | 3.07 | 2.68 | 2.45 | 2.29 | 2.18 | 2.09 | 2.02 | 1.96 | 1.91 | 1.87 | 1.83 | 1.80 | 1.78 | 1.7 | |
| 121 | 3.92 | 3.07 | 2.68 | 2.45 | 2.29 | 2.17 | 2.09 | 2.02 | 1.96 | 1.91 | 1.87 | 1.83 | 1.80 | 1.77 | 1.7 | |
| 122 | 3.92 | 3.07 | 2.68 | 2.45 | 2.29 | 2.17 | 2.09 | 2.02 | 1.96 | 1.91 | 1.87 | 1.83 | 1.80 | 1.77 | 1.7 | |

T tabel Pada Uji T

Titik Persentase Distribusi t (df = 81 –120)

| | Pr | 0.25 | 0.10 | 0.05 | 0.025 | 0.01 | 0.005 | 0.001 |
|----|----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| df | \ | 0.50 | 0.20 | 0.10 | 0.050 | 0.02 | 0.010 | 0.002 |
| | 81 | 0.67753 | 1.29209 | 1.66388 | 1.98969 | 2.37327 | 2.63790 | 3.19392 |
| | 82 | 0.67749 | 1.29196 | 1.66365 | 1.98932 | 2.37269 | 2.63712 | 3.19262 |
| | 83 | 0.67746 | 1.29183 | 1.66342 | 1.98896 | 2.37212 | 2.63637 | 3.19135 |
| | 84 | 0.67742 | 1.29171 | 1.66320 | 1.98861 | 2.37156 | 2.63563 | 3.19011 |
| | 85 | 0.67739 | 1.29159 | 1.66298 | 1.98827 | 2.37102 | 2.63491 | 3.18890 |
| | 86 | 0.67735 | 1.29147 | 1.66277 | 1.98793 | 2.37049 | 2.63421 | 3.18772 |
| | 87 | 0.67732 | 1.29136 | 1.66256 | 1.98761 | 2.36998 | 2.63353 | 3.18657 |
| | 88 | 0.67729 | 1.29125 | 1.66235 | 1.98729 | 2.36947 | 2.63286 | 3.18544 |
| | 89 | 0.67726 | 1.29114 | 1.66216 | 1.98698 | 2.36898 | 2.63220 | 3.18434 |
| | 90 | 0.67723 | 1.29103 | 1.66196 | 1.98667 | 2.36850 | 2.63157 | 3.18327 |
| | 91 | 0.67720 | 1.29092 | 1.66177 | 1.98638 | 2.36803 | 2.63094 | 3.18222 |
| | 92 | 0.67717 | 1.29082 | 1.66159 | 1.98609 | 2.36757 | 2.63033 | 3.18119 |
| | 93 | 0.67714 | 1.29072 | 1.66140 | 1.98580 | 2.36712 | 2.62973 | 3.18019 |
| | 94 | 0.67711 | 1.29062 | 1.66123 | 1.98552 | 2.36667 | 2.62915 | 3.17921 |
| | 95 | 0.67708 | 1.29053 | 1.66105 | 1.98525 | 2.36624 | 2.62858 | 3.17825 |
| , | 96 | 0.67705 | 1.29043 | 1.66088 | 1.98498 | 2.36582 | 2.62802 | 3.17731 |
| | 97 | 0.67703 | 1.29034 | 1.66071 | 1.98472 | 2.36541 | 2.62747 | 3.17639 |
| | 98 | 0.67700 | 1.29025 | 1.66055 | 1.98447 | 2.36500 | 2.62693 | 3.17549 |
| | 99 | 0.67698 | 1.29016 | 1.66039 | 1.98422 | 2.36461 | 2.62641 | 3.17460 |
| 1 | 00 | 0.67695 | 1.29007 | 1.66023 | 1.98397 | 2.36422 | 2.62589 | 3.17374 |
| 1 | 01 | 0.67693 | 1.28999 | 1.66008 | 1.98373 | 2.36384 | 2.62539 | 3.17289 |
| 1 | 02 | 0.67690 | 1.28991 | 1.65993 | 1.98350 | 2.36346 | 2.62489 | 3.17206 |
| 1 | 03 | 0.67688 | 1.28982 | 1.65978 | 1.98326 | 2.36310 | 2.62441 | 3.17125 |
| 1 | 04 | 0.67686 | 1.28974 | 1.65964 | 1.98304 | 2.36274 | 2.62393 | 3.17045 |
| 1 | 05 | 0.67683 | 1.28967 | 1.65950 | 1.98282 | 2.36239 | 2.62347 | 3.16967 |
| 1 | 06 | 0.67681 | 1.28959 | 1.65936 | 1.98260 | 2.36204 | 2.62301 | 3.16890 |
| 1 | 07 | 0.67679 | 1.28951 | 1.65922 | 1.98238 | 2.36170 | 2.62256 | 3.16815 |
| 1 | 80 | 0.67677 | 1.28944 | 1.65909 | 1.98217 | 2.36137 | 2.62212 | 3.16741 |
| 1 | 09 | 0.67675 | 1.28937 | 1.65895 | 1.98197 | 2.36105 | 2.62169 | 3.16669 |
| 1 | 10 | 0.67673 | 1.28930 | 1.65882 | 1.98177 | 2.36073 | 2.62126 | 3.16598 |
| 1 | 11 | 0.67671 | 1.28922 | 1.65870 | 1.98157 | 2.36041 | 2.62085 | 3.16528 |
| 1 | 12 | 0.67669 | 1.28916 | 1.65857 | 1.98137 | 2.36010 | 2.62044 | 3.16460 |
| 1 | 13 | 0.67667 | 1.28909 | 1.65845 | 1.98118 | 2.35980 | 2.62004 | 3.16392 |
| 1 | 14 | 0.67665 | 1.28902 | 1.65833 | 1.98099 | 2.35950 | 2.61964 | 3.16326 |
| 1 | 15 | 0.67663 | 1.28896 | 1.65821 | 1.98081 | 2.35921 | 2.61926 | 3.16262 |
| 1 | 16 | 0.67661 | 1.28889 | 1.65810 | 1.98063 | 2.35892 | 2.61888 | 3.16198 |
| 1 | 17 | 0.67659 | 1.28883 | 1.65798 | 1.98045 | 2.35864 | 2.61850 | 3.16135 |
| 1 | 18 | 0.67657 | 1.28877 | 1.65787 | 1.98027 | 2.35837 | 2.61814 | 3.16074 |
| 1 | 19 | 0.67656 | 1.28871 | 1.65776 | 1.98010 | 2.35809 | 2.61778 | 3.16013 |
| 1 | 20 | 0.67654 | 1.28865 | 1.65765 | 1.97993 | 2.35782 | 2.61742 | 3.15954 |

Lampiran 5.

Daftar Riwayat Hidup

BIODATA DIRI

DATA PRIBADI

Nama : Susanti Kumalasari

Tempat, Tanggal Lahir : Klaten, 21 Oktober 2000

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Hobi : Memasak

Alamat : Sutran Rt 03/05, Bolali, Wonosari, Klaten

Status : Belum Menikah

Tinggi/ Berat Badan : 162 cm / 60 kg

Nomor WA : 088221443907

RIWAYAT PENDIDIKAN

Pendidikan Formal

SD Negeri 1 Bolali : Tahun 2006-2012
 SMP Negeri 2 Gatak : Tahun 2012-2015
 SMK Negeri 4 : Tahun 2015-2018

Sukoharjo

6. UIN Raden Mas Said : Tahun 2018-2022

Surakarta

Demikian biodata ini saya buat sebenar-benarnya. Atas perhatian dan kerjasamnaya saya ucapkan terimakasih.

Lampiran 6 Jadwal Penelitian

| No | Bulan/Aktivitas | Sept | Nov | Mar | Mei | Agst | Sept | Okt | Nov |
|----|--------------------------------------|------|-----|-----|-----|------|------|-----|-----|
| 1 | Penyusunan Proposal | Х | | | | | | | |
| 2 | Bimbingan | X | X | X | X | | | | |
| 3 | ACC Proposal | | | | X | | | | |
| 4 | Pengumpulan Data | | | | | Х | х | | |
| 5 | Analisis Data | | | | | | X | | |
| 6 | Penulisan Akhir Naskah Skripsi | | | | | | X | | |
| 7 | Pendaftaran Munaqosah | | | | | | | X | |
| 8 | Munaqosah | | | | | | | | X |
| 9 | Revisi Skripsi | | | | | | | | Х |

Lampiran 7

Plagiasi

