

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN  
FINTECH *E-MONEY***

**(Studi Pada Masyarakat Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar)**

**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:

**SHANTI NOVIARTI**

**NIM. 18.52.31.102**

**JURUSAN PERBANKAN SYARIAH**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

**2022**

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN  
FINTECH *E-MONEY***

**(Studi Pada Masyarakat Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar)**

**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:

**SHANTI NOVIARTI**

**NIM. 18.52.31.102**

Surakarta, 22 April 2022

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing Skripsi



**Taufiq Wijaya, S.H.I., M.Si.**

**NIP. 197912182009011010**

## SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : SHANTI NOVIARTI

NIM : 185231102

JURUSAN : PERBANKAN SYARIAH

FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Menyatakan bahwa penelitian skripsi berjudul **“FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN FINTECH E-MONEY (STUDI PADA MASYARAKAT KECAMATAN COLOMADU KABUPATEN KARANGANYAR)”**

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

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Surakarta, 22 April 2022



Shanti Noviarti

Taufiq Wijaya, S. H.I., M.Si.

Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Sdr : Shanti Novianti

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 Shanti Novianti NIM: 18.52.31.102 yang berjudul:

**“FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN FINTECH E-MONEY (STUDI PADA MASYARAKAT KECAMATAN COLOMADU KABUPATEN KARANGANYAR)”**

Sudah dapat dimunaqasahkan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (SE) dalam bidang ilmu Perbankan Syariah. Oleh karena itu kami mohon agar skripsi tersebut segera dimunaqasahkan dalam waktu dekat.

Demikian, atas di kabulkannya permohonan ini disampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Surakarta, 22 April 2022

Dosen Pembimbing Skripsi



Taufiq Wijaya, S. H.I., M.Si.

NIP. 197912182009011010

## **SURAT PERYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : SHANTI NOVIARTI

NIM : 185231102

JURUSAN : PERBANKAN SYARIAH

FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Terkait skripsi yang berjudul **“FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN FINTECH E-MONEY (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar)”**.

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya benar-benar telah melakukan penelitian dan pengambilan data dari Masyarakat Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini menggunakan data yang tidak sesuai dengan yang sebenarnya, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Surakarta, 22 April 2022



Shanti Noviarti

**PENGESAHAN**  
**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI**  
**PENGGUNAAN FINTECH *E-MONEY***

**(Studi pada Masyarakat Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar)**

Oleh:

**SHANTI NOVIARTI**

**NIM. 18.52.31.102**

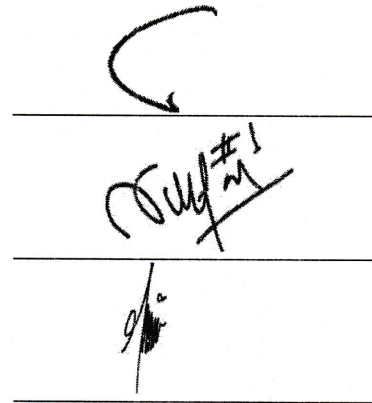
Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqosah  
Pada hari Kamis tanggal 07 April 2022 M / 6 Ramadhan 1443 H dan dinyatakan  
telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi

Dewan Penguji :

Penguji I (Merangkap Ketua Sidang)  
Fuad Hasyim, M.E.K  
NIP. 19890316 201801 1 003

Penguji II  
Yulfan Arif Nurrohman, S.E.,M.M  
NIK. 19860613 201701 1 177

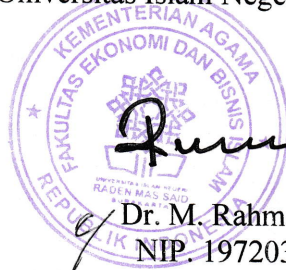
Penguji III  
Rais Sani Muharrami, S.E.I., M.E.I  
NIP. 19870828 201403 1 002



Three horizontal lines representing the signatures of the examiners. The first line has a large curved mark. The second line has a signature that appears to be 'Fuad Hasyim'. The third line has a signature that appears to be 'Yulfan Arif Nurrohman'.

Mengetahui,

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



A handwritten signature in black ink, which appears to be 'Dr. M. Rahmawan Arifin'.

Dr. M. Rahmawan Arifin, M.Si  
NIP. 19720304 200112 1 004

## **MOTTO**

\*\*\*

“Semakin keras kamu berusaha, semakin nikmat rasanya ketika kamu berhasil”

(Anonim)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah kamu berharap.”

(QS. Al-Insyirah: 6-8)

“Yakinkan dirimu dan berusahalah sebaik mungkin”

“Berdoa, berusahalah, dan terus melangkah kedepan”

(Penulis)

\*\*\*

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan dengan cinta dan doa

Karya yang sederhana ini untuk:

Bapak Hudiarto dan Ibu Zaena Tuddar,

Kakakku Shinta Yuniarti,

Teman-Teman Seperjuangan Perbankan Syariah,

Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta,

Yang selalu memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang yang tulus

Terimakasih ...



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Fintech *E-Money* (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar)”. Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan Studi Jenjang Strata 1 (S1) Jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

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

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
2. Dr. Mohammad Rahmawan Arifin, SE, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
3. Rais Sani Muharrami, S.E.I., M.E.I, selaku Ketua Program Studi Perbankan Syariah, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
4. Taufiq Wijaya, S.H.I., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penulis menyelesaikan skripsi

5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis
6. Masyarakat Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar yang telah membantu dan bersedia dijadikan responden dalam penelitian ini
7. Bapak Hudiarto, Ibu Zaena Tuddar, Kakakku Shinta Yuniarti, dan semua keluarga terimakasih atas doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan lancar
8. Teman-teman seperjuangan Perbankan Syariah

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, 22 April 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Shanti' with a circled '82' above it and two parallel lines below.

Shanti Noviarti

## **ABSTRACT**

*This study aimed to determine the factors that influence the use of fintech e-money in the community. Where this research was conducted in the community of Colomadu District, Karanganyar Regency. The sampling technique in this study used purposive sampling with 100 respondents.*

*In this study, independent variables were used in the form of convenience (X1), usability (X2), and security (X3) variables. While the dependent variable uses the interest in using fintech e-money (Y). This research was conducted using quantitative methods with data analysis using the SPSS program by performing multiple linear regression analysis and hypothesis testing (t test).*

*The results of this study indicate that there is a significant influence on the convenience and security variables on the interest in using fintech e-money. Meanwhile, the usability variable has no effect on the interest in using fintech e-money.*

**Keywords:** *Convenience, Usability, Security, Fintech, and E-money*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan fintech *e-money* pada masyarakat. Dimana penelitian ini dilakukan pada masyarakat Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan purposive sampling dengan responden sebanyak 100.

Pada penelitian ini menggunakan variabel independen berupa variabel kemudahan (X1), kegunaan (X2), dan keamanan (X3). Sedangkan variabel dependen menggunakan minat penggunaan fintech *e-money* (Y). Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dengan analisis data menggunakan bantuan program SPSS dengan melakukan analisis regresi linear berganda dan pengujian hipotesis (uji t).

Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada variabel kemudahan dan keamanan terhadap minat penggunaan fintech *e-money*. Sedangkan, variabel kegunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan fintech *e-money*.

**Kata Kunci:** Kemudahan, Kegunaan, Keamanan, Fintech, dan *E-Money*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN MUNAQSAH .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
1.7 Jadwal Penelitian.....	8
1.8 Sistematika Penulisan Skripsi .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
2.1 <i>E-Money</i> .....	11

2.1.1 Pengertian <i>E-Money</i> .....	11
2.1.2 Jenis-Jenis Uang Elektronik ( <i>E-Money</i> ).....	13
2.1.3 Manfaat dan Kelebihan Uang Elektronik ( <i>E-Money</i> ) .....	13
2.1.4 Kelemahan Uang Elektronik ( <i>E-Money</i> ).....	14
2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Fintech <i>E-Money</i> .....	14
2.2.1 Minat .....	14
2.2.2 Kemudahan .....	16
2.2.3 Kegunaan.....	17
2.2.4 Keamanan.....	18
2.3 Penelitian Terdahulu .....	18
2.4 Kerangka Berfikir.....	24
2.5 Hipotesis.....	25
2.5.1 Pengaruh Kemudahan Terhadap Penggunaan Fintech <i>E-Money</i> .....	25
2.5.2 Pengaruh Kegunaan Terhadap Penggunaan Fintech <i>E-Money</i> .....	26
2.5.3 Pengaruh Keamanan Terhadap Penggunaan Fintech <i>E-Money</i> .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Waktu dan Wilayah Penelitian.....	28
3.2 Jenis Penelitian.....	28
3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel .....	28
3.3.1 Populasi .....	28
3.3.2 Sampel.....	28
3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	30
3.4 Data dan Sumber Data .....	30
3.4.1 Data Primer .....	30
3.4.2 Data Sekunder .....	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.6 Variabel Penelitian .....	32

3.7 Definisi Operasional Variabel.....	33
3.8 Teknik Analisis Data.....	35
3.8.1 Uji Instrumen .....	36
3.8.2 Statistik Deskriptif .....	37
3.8.3 Uji Asumsi Klasik.....	37
3.8.4 Uji Ketepatan Model.....	39
3.8.5 Analisis Regresi Linear Berganda.....	40
3.8.6 Uji Hipotesis (Uji T) .....	41
<b>BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
4.1 Gambaran Umum Penelitian .....	42
4.1.1 Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	43
4.1.2 Deskripsi Responden Berdasarkan Umur .....	43
4.1.3 Deskripsi Responden Berdasarkan Penghasilan .....	44
4.2 Pengujian dan Hasil Analisis Data.....	45
4.2.1 Hasil Uji Instrumen.....	45
4.2.2 Hasil Uji Asumsi Klasik .....	47
4.2.3 Hasil Uji Ketepatan Model.....	50
4.2.4 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda .....	52
4.2.5 Hasil Uji Hipotesis (T).....	54
4.3 Pembahasan Hasil Analisis Data (Pembuktian Hipotesis).....	55
4.3.1 Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Fintech <i>E-Money</i> .....	55
4.3.2 Pengaruh Kegunaan Terhadap Minat Penggunaan Fintech <i>E-Money</i> .....	56
4.3.3 Pengaruh Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Fintech <i>E-Money</i> .....	57
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>58</b>
5.1 Kesimpulan .....	58
5.2 Keterbatasan Penelitian.....	59
5.3 Saran-Saran .....	59

**DAFTAR PUSTAKA .....61**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	25
Tabel 3.1 Skala Model Likert.....	32
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.....	33
Tabel 4.1 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	43
Tabel 4.2 Jumlah Responden Berdasarkan Umur .....	43
Tabel 4.3 Jumlah Responden Berdasarkan Penghasilan .....	44
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas.....	45
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas .....	47
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas .....	48
Tabel 4.7 Hasil Uji Multikolinearitas .....	49
Tabel 4.8 Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	50
Tabel 4.9 Hasil Uji Koefisien Determinasi .....	51
Tabel 4.10 Hasil Uji Simultan (Uji F).....	52
Tabel 4.11 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda .....	53
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis (T).....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Nilai Transaksi Uang Elektronik ( <i>E-Money</i> ) .....	3
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	25

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Jadwal Penelitian .....	63
Lampiran 2 Kuesioner Penelitian.....	65
Lampiran 3 Hasil Output Penelitian.....	68
Lampiran 4 Daftar Riwayat Hidup.....	78
Lampiran 5 Bukti Plagiasi.....	79

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi memberikan perubahan dalam sistem pembayaran yang dilakukan oleh masyarakat. Menurut Rahmatika dan Fajar (2019) perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap terciptanya sistem layanan pembayaran yang lebih efisien (Rahmatika & Fajar, 2019). Dimana bentuk perkembangan teknologi dalam pembayaran ialah munculnya *financial technology* (fintech). Dalam perkembangannya fintech mampu memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi masyarakat yang menggunakannya.

*Financial technology* merupakan sebuah inovasi pada layanan jasa keuangan yang memanfaatkan peran teknologi dengan tujuan agar pelayanan dan transaksi keuangan menjadi lebih efisien (Nih Luh, 2020). *Financial technology* memberikan layanan produk keuangan yang lebih menguntungkan, dimana prosesnya memudahkan bagi penggunanya.

Menurut Bank Indonesia fintech (*financial technology*) merupakan penggunaan teknologi pada sistem keuangan yang mana menghasilkan layanan, produk, serta teknologi yang baru yang mana memberikan efisiensi, kelancaran, keandalan, dan keamanan yang lebih dalam sistem pembayaran yang dilakukan (Nih Luh, 2020). Dimana penggunaannya telah mempengaruhi berbagai sektor di industri jasa finansial.

Berdasarkan data World Bank, perkembangan pengguna fintech awal tahun 2006/2007 yakni 7 %, kemudian berkembang 20 % di tahun 2011, lalu pada tahun 2014 meningkat menjadi 36 %, dan di tahun 2017 sudah menginjak 78 % pengguna. Dan tahun berikutnya sampai dengan tahun 2021 pengguna fintech di Indonesia masih tetap sama, dimana tetap mengalami perkembangan (Sumber: OJK).

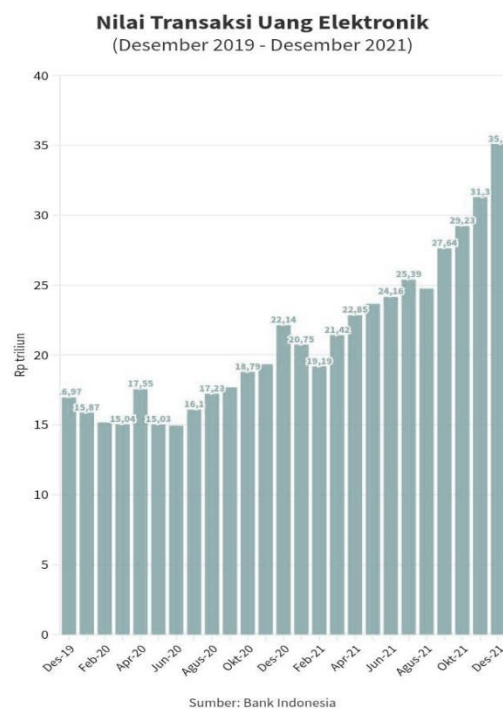
Data dari *FinTechnews* bahwa industri fintech di Indonesia yang paling banyak di dominasi salah satunya yaitu *E-money*. *E-money* merupakan alat transaksi pembayaran non tunai, yang kehadirannya menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan inklusi keuangan di Indonesia. *E-money* sebagai alat pembayaran yang memberikan banyak manfaat, seperti memberikan kemudahan serta kecepatan bagi penggunanya dalam melakukan transaksi pembayaran tanpa membawa uang tunai (Rahmatika & Fajar, 2019).

Contoh dari *e-money* antara lain seperti ovo, go-pay, Shopey pay, dana, link aja, dan lain-lain. Sistem pembayaran ini membuat masyarakat lebih mudah dalam bertransaksi dan penggunaan *e-money* sekarang menjadi salah satu pilihan bagi masyarakat ketika bertansaksi (Prayoga, 2022). Penggunaan *e-money* memiliki pengaruh pada perilaku masyarakat dalam berkonsumsi, adanya kemudahan yang diberikan membuat masyarakat lebih mudah untuk membelanjakan uangnya. Contohnya, banyak masyarakat yang melakukan belanja secara online dengan menggunakan Shopey pay ataupun go-pay.

Berkembangnya *financial technology* (fintech) saat ini mampu membuat masyarakat beralih dari pembayaran tunai menjadi pembayaran secara elektronik menggunakan *e-money*, yang dinilai cukup praktis dan memudahkan ketika bertransaksi (Prayoga, 2022). Berikut grafik transaksi *e-money* pada tahun 2019-2021:

**Gambar 1.1**

**Grafik Nilai Transaksi Uang Elektronik**



Grafik diatas menjelaskan, Bank Indonesia mencatat nilai transaksi pada uang elektronik mengalami kenaikan dan nilai transaksi mencapai Rp 35,1 triliun. Jumlah tersebut mengalami kenaikan 58,53% jika dibanding pada bulan Desember 2020 sebesar Rp 22,14 triliun.

Pada penggunaan *e-money* terdapat faktor yang mempengaruhi penggunaan fintech *e-money* diantaranya faktor kemudahan, kegunaan, dan keamanan (Prayoga, 2022). Faktor kemudahan penggunaan merupakan keyakinan seseorang dalam menggunakan sebuah teknologi, dimana penggunaan tersebut memberikan kemudahan bagi penggunanya (Widjana, 2010).

Sedangkan Faktor kegunaan merupakan faktor seseorang telah percaya, apabila menggunakan teknologi tersebut dapat meningkatkan efisiensi dalam melakukan aktivitas transaksi (Jogiyanto, 2007). Pada faktor kegunaan biasanya terkait dengan fitur layanan yang ditawarkan pada sebuah teknologi yang memiliki manfaat bagi pengguna, serta adanya fitur layanan dapat menarik perhatian konsumen (Prayoga, 2022).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dendy Kurniawan, dkk (2020) menemukan hasil bahwa faktor kemudahan dan kegunaan berpengaruh positif signifikan yakni penggunaan fintech *e-money* memberikan layanan yang mudah bagi para penggunanya, mudah dipelajari, dan dapat meningkatkan proses dalam bertransaksi.

Faktor keamanan merupakan sebuah cara yang dilakukan dalam mencegah terjadinya penipuan serta mendeteksi terjadinya penipuan dalam sistem berbasis informasi (Rahardjo, 2005). Penelitian yang dilakukan oleh Diah menemukan hasil bahwa faktor kepercayaan dan faktor keamanan berpengaruh terhadap penggunaan *e-money*. Hal ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Ula Rahmatika, dkk (2019) dimana faktor kemudahan berpengaruh positif terhadap

penggunaan *e-money*. Sedangkan, faktor keamanan tidak berpengaruh terhadap penggunaan *e-money*.

Berdasarkan uraian diatas dan *research gap* yang ditemukan oleh peneliti, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *e-money*. Peneliti mengambil obyek penelitian pada masyarakat yaitu masyarakat kecamatan Colomadu. Melihat penggunaan *e-money* sedang gencar-gencarnya ditengah-tengah kehidupan masyarakat, serta sudah menggunakan *e-money* untuk bertransaksi sehari-hari.

Perbedaan pada penelitian sekarang dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada metode penelitian. Penelitian dalam menentukan sampel menggunakan *purposive sampling*, dimana peneliti menentukan kriteria yang dijadikan sebagai responden. Responden pada penelitian ini yaitu masyarakat, dengan mengambil lokasi penelitian pada masyarakat Kecamatan Colomadu.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan menarik judul **“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Fintech *E-money* (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar)”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Penelitian ini menguji tentang “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Fintech *E-Money* (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar)”. Untuk melakukan penelitian tersebut, penulis mencoba mengidentifikasi masalah tersebut yaitu:



1. *E-money* mengalami perkembangan ditengah-tengah kehidupan masyarakat.
2. Adanya *research gap* tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan fintech *e-money* terkait dengan variabel kemudahan, kegunaan, dan keamanan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini dapat terarah dan dipahami maka perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Penelitian ini meneliti tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan fintech *e-money* pada masyarakat. Dimana variabel yang digunakan yaitu faktor kemudahan (x1), faktor kegunaan (x2), faktor keamanan (x3), dan minat menggunakan fintech *e-money* (y).
2. Responden pada penelitian ini yaitu masyarakat Kecamatan Colomadu Kabupaten Karangnyar.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah kemudahan, kegunaan, dan keamanan berpengaruh secara simultan terhadap penggunaan fintech *e-money* pada masyarakat?
2. Apakah kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan fintech *e-money* pada masyarakat?

3. Apakah kegunaan berpengaruh terhadap penggunaan fintech *e-money* pada masyarakat?
4. Apakah keamanan berpengaruh terhadap penggunaan fintech *e-money* pada masyarakat?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara simultan kemudahan, kegunaan, dan keamanan terhadap penggunaan fintech *e-money* pada masyarakat
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kemudahan terhadap penggunaan fintech *e-money* pada masyarakat.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kegunaan terhadap penggunaan fintech *e-money* pada masyarakat.
4. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh keamanan terhadap penggunaan fintech *e-money* pada masyarakat.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai sarana dalam menambah wawasan, memperdalam ilmu pengetahuan, dan memperluas wawasan dalam disiplin ilmu yang ditekuni.

## 2. Bagi Akademisi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan fintech *e-money* pada masyarakat.

3. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai literatur bagi mahasiswa FEBI yang ingin melakukan penelitian dikemudian hari.

## 1.7 Jadwal Penelitian

### Terlampir

## 1.8 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas serta menyeluruh mengenai penulisan penelitian, oleh karena itu dibuat sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

### BAB I                      PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang yang menjelaskan tentang *e-money*, dan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan fintech *e-money*. Selain itu membahas mengenai identifikasi masalah, batasan masalah,

rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, jadwal penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai landasan teori yang berisi *e-money*, minat, faktor kemudahan, faktor kegunaan, dan faktor keamanan. Serta berisi tentang hasil penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis.

## BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai waktu dan wilayah penelitian, jenis penelitian ini adalah kuantitatif, populasi, sampel, dan pengambilan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, variabel penelitian, serta definisi operasional variabel.

## BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian gambaran umum penelitian, pengujian dan hasil analisis data, serta pembahasan hasil analisis data yang dilakukan.

## BAB V PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan dari hasil analisis data yang telah diolah oleh penulis. Serta memaparkan keterbatasan penelitian dalam melakukan penelitian, dan saran-saran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 *E-Money***

##### **2.1.1 Pengertian *E-Money***

*E-money* merupakan uang yang digunakan untuk melakukan transaksi internet dengan cara elektronik (Dacholfany, 2018). *E-money* sudah menjadi sebuah trend yang terus mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Keberadaannya memberikan kemudahan bagi para penggunanya (Achir & Kusumaningrum, 2021). Di beberapa negara, penggunaan *e-money* menunjukkan potensi besar dalam mengurangi pertumbuhan penggunaan uang cash.

Berkembangnya *e-money* dapat menciptakan *trendless cash society* yaitu suatu perilaku masyarakat yang menggunakan transaksi non tunai untuk memanfaatkan kemudahan yang ditawarkan oleh transaksi (Syahril & Rikumahu, 2019). Menurut *Bank For International Settlements*, mendefinisikan uang elektronik adalah sebuah produk prabayar atau nilai tersimpan yang berada dalam catatan dana yang tersedia bagi pengguna, yang disimpan dalam perangkat elektronik yang pengguna miliki (Achir & Kusumaningrum, 2021).

Lestari dan Nofriantika juga mengatakan bahwa uang elektronik sebagai alat pembayaran dengan unsur tertentu, dimana dikeluarkan sesuai pada nilai mata uang yang pertama kali disetorkan kemudian disimpan dalam chip

tertentu. Sehingga penggunaan *e-money* dapat digunakan sewaktu-waktu (Prayoga, 2022). Menurut Nufrensa Wira Sakti, *e-money* merupakan sistem pembayaran elektronik yang digunakan ketika melakukan transaksi online, yaitu elemen digital yang dibuat dan dijadikan sebagai uang (Dacholfany, 2018).

Berdasarkan, Perubahan Bank Indonesia No. 16/8/PBI/2014 perubahan atas Peraturan BI Nomor 11/12/PBI/2009 mengenai *e-money* (uang elektronik) yang dimaksud uang elektronik yaitu alat pembayaran memenuhi unsur sebagai berikut (Dacholfany, 2018):

- a. Nilai uang yang disimpan dalam bentuk elektronik pada sebuah media seperti chip atau server.
- b. *E-money* digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan sebagai penerbit uang elektronik tersebut.
- c. *E-money* diterbitkan dengan dasar nilai uang dimana disetor dahulu oleh pemegang ke penerbit.
- d. *E-money* yang disetor oleh pemegang, kemudian dikelola penerbit, bukan sebagai simpanan. Hal ini telah diatur dalam undang-undang.

Pada saat ini uang elektronik (*e-money*) yang beredar di Indonesia yakni Ovo, Go-pay, Shopey pay, Dana, Link aja, T-Cash, Paytren, dan lain-lain. Penggunaan uang elektronik tersebut memberikan kemudahan serta kecepatan dalam bertransaksi tanpa perlu membawa uang tunai, selain itu adanya *e-*

*money* mengurangi biaya percetakan uang dan mengurangi terjadinya resiko (Rahmatika & Fajar, 2019).

### **2.1.2 Jenis-Jenis Uang Elektronik (*E-Money*)**

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (OJK), terdapat dua jenis uang elektronik sebagai berikut:

1. *E-money* yang dananya disimpan pada sebuah chip. Pada umumnya jenis *e-money* tersebut berbentuk sebuah kartu dan cara penggunaannya dilakukan secara langsung tidak menggunakan internet.
2. *E-money* yang dananya disimpan pada server, dan penggunaannya dilakukan dengan menggunakan internet (*online*). Jenis *e-money* ini umumnya berbentuk aplikasi yang terdapat pada telpon seluler. Seperti: ovo, go-pay, shopey pay, link aja, dana.

### **2.1.3 Manfaat dan Kelebihan Uang Elektronik (*E-Money*)**

Penggunaan *e-money* memiliki banyak manfaat dan kelebihan ketika bertransaksi, yakni sebagai berikut (Dacholfany, 2018) :

1. Penggunaan *e-money* lebih nyaman dan praktis dibandingkan dengan penggunaan uang tunai.
2. Tercatat seluruh transaksi yang telah dilakukan oleh pengguna, sehingga mempermudah pengguna dalam mengingat transaksi apa yang sudah mereka lakukan.



3. *E-money* mengurangi terjadinya kesalahan dalam bertransaksi.
4. Waktu dalam menyelesaikan transaksi dengan menggunakan *e-money* lebih singkat. Dimana seseorang ketika bertransaksi tanpa perlu berdesak-desak mengantri.
5. Pada saat menggunakan *e-money* tidak perlu lagi menerima uang kembalian. Sehingga hal ini membuat masyarakat lebih konsumtif.
6. *E-money* sangat *applicable* atau berlaku dalam melakukan transaksi massal dimana nilainya kecil, tetapi sering dilakukan.

#### **2.1.4 Kelemahan Uang Elektronik (*E-Money*)**

Terdapat beberapa kelemahan yang dimiliki pada *e-money* (uang elektronik), sebagai berikut (Dacholfany, 2018):

1. Rentan terkena hack karena penggunaannya menggunakan sistem elektronik berbasis internet.
2. Apabila terjadi error yang dapat menyebabkan kegagalan pada sistem ketika menggunakan *e-money*.
3. Terkadang masih terdapat masyarakat yang belum memahami mengenai uang elektronik.
4. 100% tidak dapat menghilangkan penggunaan uang cash.

## **2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Finetch *E-Money***

### **2.2.1 Minat**

Minat merupakan keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Kotler, minat adalah sesuatu yang timbul dari seseorang setelah menerima rangsangan dari produk yang diketahui dan dilihatnya, yang kemudian muncul sebuah ketertarikan ingin mencoba produk tersebut yang akhirnya muncul sebuah keinginan untuk memiliki dan membeli produk (Fatonah & Hendratmoko, 2020).

Minat seseorang tidak akan muncul dengan sendirinya dari dalam diri setiap individu. Dimana sebuah minat muncul melalui beberapa proses, seperti dengan adanya perhatian serta interaksi terhadap lingkungan sekitar sehingga akan muncul sebuah minat, dan akan berkembang. Munculnya minat seseorang biasanya ditandai dengan perhatian, dorongan, rasa senang, dan kecocokan terhadap sesuatu (Soraya, 2015).

Thompson, mendefinisikan minat sebagai keyakinan individu mengenai adanya manfaat pada sistem informasi, dimana menimbulkan minatnya untuk dapat menggunakan sistem informasi itu. Menurut Dewi dan Warmika, minat adalah sebuah keinginan seseorang agar dapat melakukan suatu perilaku (Fatonah & Hendratmoko, 2020).

Minat menggunakan *e-money* diartikan sebagai sebuah tingkat keinginan untuk menggunakan layanan *e-money* sebagai suatu alat pembayaran. Seseorang yang menilai sesuatu dan merasakan manfaat yang didapatkan dari hal tersebut, maka disaat itulah dapat mendatangkan minat seseorang untuk menggunakan. Davis mengatakan bahwa terdapatnya manfaat yang diperoleh

seseorang, maka dapat meningkatkan minat mereka untuk menggunakannya (Rahmatika & Fajar, 2019).

Menurut Darwis, indikator minat menggunakan yakni akan bertransaksi, merekomendasikan, dan terus menggunakan (Fatonah & Hendratmoko, 2020). Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan fintech *e-money*, peneliti menggunakan variabel kemudahan, kegunaan, dan keamanan.

### **2.2.2 Kemudahan**

Kemudahan pada teknologi diartikan sebagai keyakinan seseorang bahwa dalam menggunakan teknologi merupakan hal yang mudah, sebab tidak memerlukan sebuah usaha dari penggunanya. Menurut Ramadhani, kemudahan yakni memberikan sebuah indikasi bahwa sebuah sistem yang dirancang bukan untuk mempersulit penggunanya, tetapi mempermudah seseorang untuk menyelesaikan kerjanya (Rahmatika & Fajar, 2019). Maka dari itu seseorang yang menggunakan sebuah sistem akan lebih mudah, jika dibandingkan seseorang yang tidak menggunakan sistem atau masih dengan cara manual.

Jika dihubungkan dengan *e-money*, maka layanan *e-money* yang telah disediakan memberikan kemudahan untuk dapat dipahami serta digunakan oleh penggunanya. Sehingga mempermudah pengguna dalam mempelajari bagaimana bertransaksi dengan *e-money*. Menurut Venkatesh, kemudaha dibagi menjadi 3 unsur yakni praktis, terjangkau, dan sistem mudah dipahami (Latief & Dirwan, 2020). Faktor kemudahan menjadi salah satu faktor penting

dalam mengambil keputusan untuk menggunakan sebuah teknologi (*e-money*) (Umaningsih, 2020).

### **2.2.3 Kegunaan**

Kegunaan merupakan tingkat dimana seseorang telah percaya mengenai, apabila menggunakan teknologi tersebut maka dapat meningkatkan kinerja, produktivitas, dan efisiensi dalam melakukan aktivitas baik dari segi waktu dan transaksi (Jogiyanto, 2007). Menurut Hartono, kegunaan adalah kepercayaan tentang mengambil keputusan. Dimana jika seseorang mempercayai sistem informasi tersebut, maka timbul keinginan untuk menggunakannya.

Pada konteks *e-money*, faktor kegunaan digunakan untuk melihat sejauh mana uang elektronik (*e-money*) memberikan manfaat untuk penggunanya dalam meningkatkan kinerja dan produktivitas pada saat menggunakan layanan. Disamping itu, layanan yang memberikan berbagai fitur layanan yang menarik dan bermanfaat menjadi menjadi salah satu alasan pengguna tertarik pada sebuah produk (Umaningsih, 2020). Menurut Tjiptono, fitur merupakan unsur pada suatu produk yang dipandang sangat penting oleh pengguna (Fatonah & Hendratmoko, 2020).

Indikator yang digunakan pada variabel kegunaan, seperti penggunaan teknologi pembayaran (*e-money*) menjadikan lebih mudah, penggunaan teknologi dapat mengembangkan kinerja, dan penggunaan teknologi dapat menambah produktifitas bagi penggunanya.

### 2.2.4 Keamanan

Keamanan ketika bertransaksi adalah sebuah cara yang dilakukan server untuk melindungi data agar tidak terjadi kebobolan data serta dapat mendeteksi terjadinya penipuan pada server. Keamanan yang dilakukan merupakan sebuah usaha dalam mengendalikan serta mengontrol agar tetap dalam keadaan normal (Umaningsih, 2020)

Menurut Tsiakis dan Sthephanides, keamanan yaitu seperangkat prosedur, program untuk melakukan verifikasi pada sumber informasi, yang menjamin integritas serta privasi informasi (Umaningsih, 2020). Keputusan pengguna untuk menggunakan sebuah produk biasanya akan sangat dipengaruhi oleh kualitas keamanan yang ada pada produk tersebut (Harseno, 2021). Sehingga keamanan menjadi faktor penting bagi kepercayaan pengguna terhadap minat menggunakan.

### 2.3 Penelitian Terdahulu

Sebagai acuan dalam penelitian ini, maka digunakan beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 2.1**

Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Hasil Temuan	Perbedaan Penelitian

1.	<p>Wahyu Prastiwi U dan Dewi Kusuma W (2020), yang berjudul: Pengaruh Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan E-Money.</p>	<p>Variabel: kemudahan, fitur layanan, keamanan, dan niat menggunakan.</p> <p>Pengambilan sampel menggunakan metode <i>convenience sampling</i>, dengan teknik pengambilan sampel bebas. Jumlah responden sebanyak 114 responden.</p> <p>Hasil penelitian yaitu variabel kemudahan dan keamanan berpengaruh terhadap niat menggunakan <i>e-money</i>. Sedangkan variabel fitur layanan</p>	<p>Perbedaan:</p> <p><u>Penelitian Sekarang</u></p> <p>- Sampel ditentukan menggunakan rumus Slovin, dan pengambilan sampel yakni <i>purposive sampling</i> dengan 100 responden.</p> <p>- Variabel pada penelitian ini yaitu kemudahan, kegunaan, dan keamanan.</p>
----	---	--	--

		tidak berpengaruh.	
2,	Riza Akhsani S.P dan Nicko Nur R (2022), berjudul: Perkembangan Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan <i>E-money</i> (Studi Pada Mahasiswa Ponorogo)	Variabel: resiko, keuntungan, biaya, kepercayaan, keamanan, kemudahan, dan fitur.  Penelitian dilakukan pada 50 mahasiswa dari 3 kampus yang berbeda. Dianalisis menggunakan Smart PLS.  Hasil penelitian yakni: faktor keamanan, kemudahan, kepercayaan, dan fitur berpengaruh pada mahasiswa untuk menggunakan <i>e-money</i> . Sedangkan	Perbedaan:  <u>Penelitian Sekarang</u>  - Variabel yang digunakan kemudahan, kegunaan, dan keamanan.  - Objek penelitian: masyarakat.

		faktor resiko, keuntungan, dan biaya tidak berpengaruh dan bernilai negatif.	
3.	Dendy Kurniawan, dkk (2020), yang berjudul Analisis Mahasiswa Kota Kendal Dalam Menggunakan <i>E-Money</i> dengan Metode TAM.	<p>Variabel x: Kegunaan, kemudahan, resiko. Dan variabel y yaitu niat.</p> <p>Teknik pengambilan sampel dengan <i>Convenience Sampling</i> dengan 84 responden.</p> <p>Hasil penelitian bahwa kegunaan, kemudahan, dan resiko berpengaruh positif signifikan terhadap niat menggunakan e-</p>	<p>Perbedaan:</p> <p><u>Penelitian Sekarang</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Variabel selain kegunaan dan kemudahan, juga menggunakan variabel keamanan.</li> <li>- Objek penelitian adalah masyarakat dengan responden sebanyak 100.</li> </ul>



		<i>money.</i>	
4.	Ula Rahmatika dan Muhammad Andryzal F (2019), yang berjudul: Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan <i>Electronic Money</i> : Integrasi Model TAM-TPB Dengan <i>Perceived Risk</i> .	Variabel: Sikap, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi kontrol perilaku, norma subjektif, resiko waktu, kinerja, keamanan, sosial, dan keuangan sebagai variabel x. Dan variabel y yakni minat responden menggunakan <i>e-money</i> .  Objek penelitian yakni mahasiswa Yogyakarta dan responden penelitian ini adalah responden yang bersedia diteliti.	Perbedaan:  <u>Penelitian Sekarang</u>  - Penelitian ini hanya menggunakan variabel kemudahan, kegunaan, serta keamanan.  - Teknik pengambilan sampel dengan <i>purposive sampling</i> sebanyak 100 responden.

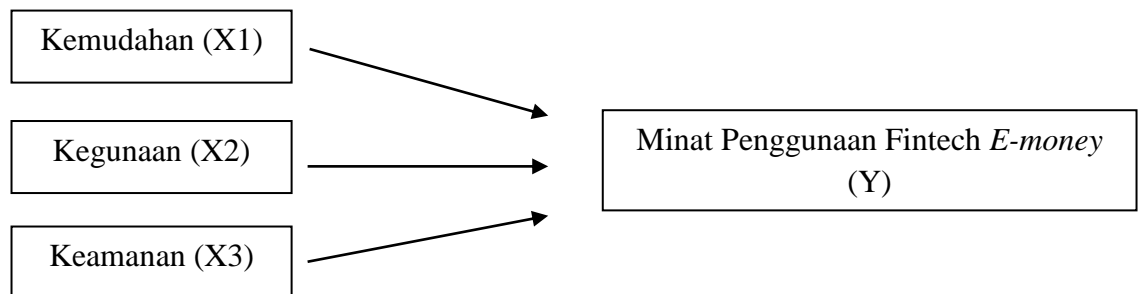
		<p>Hasil penelitian bahwa persepsi kemudahan, sikap, persepsi manfaat, persepsi kontrol perilaku, dan norma subjektif memiliki pengaruh pada minat responden.</p> <p>Sedangkan persepsi resiko kinerja, waktu, sosial, keuangan, dan keamanan tidak berpengaruh terhadap minat responden.</p>	
5.	<p>Novita Sari dan Neprisa (2021), dengan judul: Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam</p>	<p>Variabel: Kepercayaan, Persepsi Manfaat, Keamanan, dan minat penggunaan.</p>	<p>Perbedaan: <u>Penelitian Sekarang</u></p> <p>- Penelitian ini menggunakan variabel</p>

	Penggunaan Aplikasi <i>E-Money</i> Di Bandar Lampung.	Hasil penelitian yakni variabel kepercayaan dan keamanan berpengaruh terhadap minat mahasiswa. Sedangkan, variabel persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa.	kemudahan, kegunaan, dan keamanan. - Objek penelitian: masyarakat.
--	---	---	---

#### 2.4 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir digunakan untuk acuan agar peneliti memiliki arah penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian. Berikut kerangka berfikir penelitian ini:

**Gambar 2.1**  
Kerangka Berfikir



Berdasarkan kerangka berfikir diatas bahwa variabel independen yakni faktor kemudahan, kegunaan, dan keamanan. Variabel dependen yakni minat penggunaan fintech *e-money*.

## 2.5 Hipotesis

Hipotesis pada umumnya digunakan untuk menggambarkan hubungan antara variabel independen dan dependen (Mundir, 2013). Dimana hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah pada penelitian (Sugiyono, 2015). Karena sifatnya masih sementara sehingga perlu adanya pembuktian kebenarannya. Berdasarkan rumusan masalah, maka hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut:

### 2.5.1 Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Fintech *E-Money*

Kemudahan adalah keyakinan seseorang dalam menggunakan sebuah teknologi, dimana penggunaan tersebut memberikan kemudahan bagi penggunanya (Widjana, 2010). Kemudahan dalam penggunaan *e-money* dapat mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan *e-money*.

Penelitian mengenai kemudahan *e-money* terhadap minat penggunaan fintech *e-money* dilakukan oleh Riza Akhsani dan Nicko Nur (2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan *e-money* berpengaruh terhadap minat penggunaan fintech *e-money*. Pamela dan Abdul (2021) juga mengemukakan bahwa kemudahan *e-money* berpengaruh terhadap minat penggunaan fintech *e-money*.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis dirumuskan sebagai berikut:

H1: Kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan fintech *e-money*.

### **2.5.2 Pengaruh Kegunaan Terhadap Minat Penggunaan Fintech *E-Money***

Kegunaan merupakan faktor seseorang telah percaya, mengenai apabila menggunakan teknologi tersebut dapat meningkatkan efisiensi dalam melakukan bertransaksi (Jogiyanto, 2007). Penelitian mengenai kegunaan *e-money* terhadap minat penggunaan fintech *e-money* dilakukan oleh denny kurniawan, dkk (2020). Hasil penelitian menunjukkan kegunaan *e-money* berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan fintech *e-money*. Sehingga dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H2: Kegunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan fintech *e-money*

### **2.5.3 Pengaruh Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Fintech *E-Money***

Keamanan yaitu suatu cara yang dilakukan dalam mencegah dan mendeteksi terjadinya penipuan dalam sistem berbasis informasi (Rahardjo, 2005). Keamanan adalah faktor terpenting bagi kepercayaan seseorang untuk

menggunakan sebuah teknologi (*e-money*). Penelitian mengenai keamanan *e-money* terhadap minat penggunaan fintech *e-money* dilakukan oleh Pamela dan Abdul (2021), menunjukkan keamanan *e-money* berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan fintech *e-money*.

Riza Akhsani dan Nicko Nur (2022) juga mengemukakan bahwa keamanan *e-money* berpengaruh terhadap minat penggunaan fintech *e-money*.

Berdasarkan uraian diatas, hipotesis dirumuskan sebagai berikut:

H3: Keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan fintech *e-money*

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Waktu dan Wilayah Penelitian**

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2021 hingga bulan Mei 2022 dari penyusunan proposal hingga terlaksananya penelitian dan selesai. Sedangkan wilayah penelitian dilakukan pada masyarakat Kecamatan Colomadu.

#### **3.2 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yakni suatu penelitian yang menggunakan data berupa angka yang digunakan untuk menemukan keterangan mengenai apa yang ingin peneliti ketahui (Sugiyono, 2015). Dimana objek pada penelitian ini adalah masyarakat Colomadu. Penelitian ini dimaksudkan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan fintech *e-money* pada masyarakat.

#### **3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel**

##### **3.3.1 Populasi**

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian yang ingin diteliti (Salim, 2012). Populasi juga dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi diman terdiri dari subyek/obyek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu, yang ditentukan oleh si peneliti untuk dipelajari kemudian diambil kesimpulan (Sugiyono, 2015). Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat Kecamatan Colomadu yang terdiri dari 75.313 jiwa.

##### **3.3.2 Sampel**

Sampel merupakan bagian dari karakteristik dan jumlah dimana dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2015). Sampel yang diambil oleh peneliti harus dapat mewakili. Dimana sampel pada penelitian ini ditentukan menggunakan rumus Slovin yakni:

**Diketahui:**

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

n = Ukuran sampel yang dicari

N = Ukuran populasi

e = Margin eror

dimana:

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{1+Ne^2} \\ &= \frac{75.313}{1+(75.313 \times (0,1^2))} \\ &= \frac{75.313}{1+(75.313 \times 0,01)} \\ &= \frac{75.313}{1+753,13} \\ &= \frac{75.313}{754,13} \end{aligned}$$

$$= 99,86 \text{ (dibulatkan)}$$

n = 100 responden

Sehingga pada penelitian ini jumlah responden sebanyak 100.



### 3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling*, yaitu sebuah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu dari si peneliti (Sugiyono, 2015). Teknik pengambilan sampel ini dinilai cukup baik, dikarenakan telah sesuai dengan pertimbangan tertentu sehingga mampu mewakili populasi (Shidiq & Choiri, 2019).

Kriteria yang dijadikan sampel pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Responden yaitu masyarakat Kecamatan Colomadu.
2. Sebagai pengguna *e-money* seperti ovo, shopepay, link aja, gopay (gojek).

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dikarenakan, tujuan dari penelitian mudah tercapai karena sampel sesuai dengan yang diperlukan oleh si peneliti, serta melihat keterbatasan waktu dan tenaga dalam menyusun skripsi.

### 3.4 Data dan Sumber Data

Data dan sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer dan data sekunder, sebagai berikut:

#### 3.4.1 Data Primer

Data primer adalah sebuah data yang dikumpulkan atau diperoleh oleh si peneliti secara langsung dari sumber pertama. Menurut Amirin, data primer adalah data yang didapatkan dari sumber asli atau sumber-sumber primer, dimana memuat tentang data penelitian atau informasi (Rahmadi,

2011). Teknik yang dapat dilakukan si peneliti untuk memperoleh data primer adalah observasi, penyebaran kuesioner, wawancara, diskusi, dan dokumentasi. Pada penelitian ini, data primer yang digunakan adalah kuesioner yang disebarakan kepada responden yakni masyarakat Colomadu.

### **3.4.2 Data Sekunder**

Data sekunder adalah sebuah data yang dikumpulkan oleh si peneliti dari sumber yang telah ada (Siyoto, 2015). Menurut Amirin, data sekunder yaitu data yang didapatkan dari sumber kedua atau sumber yang tidak asli, dimana memuat tentang data penelitian atau informasi (Rahmadi, 2011). Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dari buku, artikel, jurnal, web, dan lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu kuesioner. Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang telah disusun sistematis kemudian disebarakan oleh responden dan diisi. Kuesioner yang disebarakan peneliti kepada responden berisi mengenai pertanyaan yang terkait objek yang diteliti. Serta pada kuesioner terdapat petunjuk pengisian yang digunakan untuk mempermudah responden pada saat mengisi kuesioner (Rahmadi, 2011).

Kuesioner yang disebarakan dapat berbentuk manual dan *google form* kepada responden. Pada penelitian ini, kuesioner terdiri dari 2 bagian yakni:

1. Bagian pertama, berisi mengenai data pribadi responden yang dijaga kerahasiannya.
2. Bagian kedua, berisi beberapa indikator yang digunakan untuk menguji variabel penelitian dengan menggunakan skala likert.

Setiap pertanyaan pada kuesioner disertai 5 jawaban yang harus dipilih dan setiap jawaban terdapat masing-masing memiliki score, sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
Skala Model Likert

Skala	Keterangan	Score
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

### 3.6 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja dimana ditetapkan oleh si peneliti yang bertujuan untuk dipelajari, sehingga peneliti memperoleh informasi tentang hal tersebut, yang

kemudian diambil kesimpulan (Nuryadi, Astuti, Utami, & Budiantara, 2017). Berikut variabel pada penelitian ini :

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang memiliki pengaruh atau variabel yang menjadi penyebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu faktor kemudahan (X1), faktor kegunaan (X2), dan faktor keamanan (X3).

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel independen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu minat penggunaan fintech *e-money* (Y).

### 3.7 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan meletakkan arti pada sebuah variabel dimana dengan menetapkan tindakan yang perlu dilakukan untuk mengukur suatu variabel. Definisi operasional variabel penelitian ini meliputi:

**Tabel 3.2**  
Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi	Indikator
1.	Kemudahan (X1)	Keyakinan seseorang ketika menggunakan sebuah teknologi. Dimana penggunaan teknologi	- Kemudahan dalam bertransaksi. - Penggunaan <i>e-money</i>

		tersebut memberikan kemudahan bagi pengguna.	mudah dipahami. - Penggunaan <i>e-money</i> lebih praktis dan fleksibel.
2.	Kegunaan (X2)	Dimana seseorang telah percaya bahwa penggunaan teknologi tersebut, maka dapat meningkatkan kinerja, dan efisiensi dalam melakukan aktivitas baik dari segi waktu/transaksi.	- Penggunaan <i>e-money</i> lebih cepat dan tepat. - Efisien. - Rasa aman dalam bertransaksi. - Pembayaran menggunakan <i>e-money</i> lebih teliti. - Fitur layanan yang bermacam dan bermanfaat.
3.	Keamanan (X3)	Keamanan ketika bertransaksi yakni sebuah cara yang dilakukan server untuk melindungi data agar tidak terjadi kebobolan data serta	- Rasa percaya bahwa transaksi <i>e-money</i> aman untuk digunakan. - Memberikan jasa pelayanan yang sesuai dengan yang dijanjikan.

		mendeteksi terjadinya penipuan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjaga data pengguna dengan baik.</li> <li>- Layanan <i>e-money</i> mempunyai reputasi kejujuran yang baik.</li> </ul>
4.	Minat Penggunaan <i>E-Money</i> (Y)	Minat menggunakan <i>e-money</i> yakni sebuah tingkat keinginan untuk menggunakan layanan <i>e-money</i> sebagai sistem alat pembayaran. Terdapatnya manfaat yang diperoleh individu, maka dapat meningkatkan minat mereka untuk menggunakannya <i>e-money</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemudahan</li> <li>- Kegunaan</li> <li>- Keamanan</li> </ul>

### 3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah teknik analisis yang digunakan dalam melakukan proses menyederhanakan data dalam bentuk yang dapat dibaca, dipahami, dan diinterpretasikan (penafsiran). Seorang peneliti melakukan analisis data berdasarkan dari informasi atau data yang diperoleh dari hasil

observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan lain sebagainya (Rahmadi, 2011). Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif, dimana untuk menggambarkan hasil dan pembahasan dalam bentuk angka (Mundir, 2013). Dimana dalam menganalisis data tersebut menggunakan program IBM SPSS Statistic.

### 3.8.1 Uji Instrumen

Uji instrumen digunakan untuk memastikan apakah kuesioner pada penelitian benar atau tidak. Dimana kebenaran kuesioner dapat diketahui peneliti dengan melakukan uji validitas. Sedangkan memastikan bahwa kuesioner reliable atau handal maka dapat diketahui dengan melakukan uji reliabilitas.

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan pengujian yang dilakukan pada isi suatu instrumen atau kuesioner, yang bertujuan mengukur ketepatan instrumen yang digunakan pada penelitian. Dapat diartikan juga, uji validitas yaitu mengukur kesahihan pada suatu alat ukur untuk memperoleh data (Salim, 2012). Teknik yang digunakan yaitu dengan melakukan korelasi bivariate antar masing-masing skor indikator dengan jumlah skor konstruk. Dimana teknik ini membandingkan antara nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$ . Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti pernyataan tersebut valid dan sebaliknya (Nurcahyo & Riskayanto, 2018).

#### 2. Uji Reliabilitas

merupakan uji yang dilakukan untuk menguji seberapa jauh hasil pengukuran handal serta konsisten. Dengan uji tersebut maka menunjukkan bahwa pertanyaan tersebut reliable, dimana dengan cara menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Kriteria rumus Cronbach Alpha yakni jika alpha antara 0,70-0,90 reliabel tinggi; 0,50-0,70 reliabel moderat; dan  $< 0,50$  maka dikatakan reliabilitas rendah (Nurchahyo & Riskayanto, 2018).

### **3.8.2 Statistik Deskriptif**

merupakan statistik yang digunakan peneliti dalam menganalisis data, dimana dengan menggambarkan atau mendeskripsikan data yang sudah terkumpul, sebagaimana tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Siyoto, 2015). Statistik deskriptif dapat berupa tabel, grafik, pictogram, lingkaran, perhitungan mean, modus, median, perhitungan dispersi, dan koefisien korelasi (Sugiyono, 2015).

### **3.8.3 Uji Asumsi Klasik**

Uji asumsi klasik adalah uji yang dilakukan untuk memberikan kepastian bahwa persamaan regresi yang diperoleh memiliki ketepatan dalam estimasi, konsisten, dan tidak biasa. Dimana uji asumsi klasik pada penelitian ini adalah uji normalitas, multikolinieritas, dan heteroskedastisitas.

#### **1. Uji Normalitas**

merupakan uji yang dilakukan untuk menguji model regresi variabel pengganggu atau residual berdistribusi normal atau tidak normal. Yang



dilakukan dengan cara, melihat pada *normal probability plot* atau grafik histogram yang membandingkan data hasil observasi dengan distribusi yang mendekati normal. Jika titik-titik mengikuti garis diagonal, maka bisa dikatakan residual telah mengikuti pada distribusi normal (Algifari, 2000). Dimana regresi yang baik yakni memiliki distribusi data normal atau mendekati. Namun pada penelitian ini, peneliti dalam menentukan data berdistribusi normal dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov, yaitu  $p\text{-value} > 0.05$  maka data dikatakan berdistribusi normal dan sebaliknya (Nurchahyo & Riskayanto, 2018).

## 2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolineritas merupakan uji yang dilakukan untuk menguji apakah pada model regresi diperoleh adanya korelasi yang tinggi antar variabel independen. Apabila model regresi mengandung gejala multikolineritas, maka akan terjadi korelasi antar variabel independen (Sugiyono, 2015). Untuk mendeteksi apakah terdapat multikolineritas yakni:

- a. Nilai *tolerance* lebih dari 0,1 dan VIF kurang dari 10 maka tidak terjadi multikolinearitas.
- b. Nilai *tolerance* kurang dari 0,1 serta VIF lebih dari 10 maka terjadi multikolinearitas.

## 3. Uji Heteroskedastisitas

merupakan uji yang digunakan untuk menguji apakah pada model regresi terdapat ketidaksamaan *variance* dari residual pengamatan ke

pengamatan lain tetap (Algifari, 2000). Apabila *variance* dari residual pengamatan ke pengamatan lain tetap maka disebut dengan homoskedastisitas, serta apabila berbeda maka disebut heteroskedastisitas. Dimana model regresi yang baik yakni tidak terjadi heteroskedastisitas. Dasar pengambilan keputusan pada uji heteroskedastisitas dengan cara menggunakan Uji Glejser, sebagai berikut:

- a. Nilai probabilitas sig lebih 0,05 diartikan tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi.
- b. Nilai probabilitas sig kurang 0,05 diartikan terjadi heteroskedastisitas pada model regresi.

#### **3.8.4 Uji Ketepatan Model**

Uji ketepatan model digunakan untuk menguji ketepatan fungsi regresi sampel ketika mengukur nilai actual. Dimana untuk menguji ketepatan model dapat digunakan dengan mengukur nilai koefisien determinasi serta uji F (Ghozali, 2013):

##### **1. Uji Koefisien Determinasi**

dilakukan untuk melihat apakah terdapat hubungan pengaruh antara dua variabel tersebut. Apabila nilai  $R^2$  kecil, maka kemampuan variabel bebas dalam menerangkan variabel terikat amat terbatas. Menggunakan koefisien determinasi mempunyai kelemahan yakni terjadi bias pada jumlah variabel bebas, maka  $R^2$  pasti meningkat tidak peduli apakah variabel bebas berpengaruh signifikan pada variabel terikat. Sehingga,

biasanya banyak peneliti yang menggunakan nilai koefisien determinasi pada saat mengevaluasi model regresi terbaik.

## 2. Uji Simultan (Uji F)

dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara bersamaan. Untuk menguji ini terdapat kriteria yang digunakan yakni :

- a. Nilai F hitung lebih besar F tabel maka terdapat pengaruh secara simultan antar variabel.
- b. Nilai F hitung lebih kecil F tabel sehingga tidak terdapat pengaruh antara variabel bebas dan terikat.
- c. Probabilitas ( $\text{sig } t$ )  $>$   $\alpha$  (0,05) maka  $H_0$  diterima, maka tidak berpengaruh signifikan pada variabel bebas terhadap variabel terikat. Sedangkan apabila probabilitas ( $\text{sig } t$ )  $<$   $\alpha$  (0,05) maka  $H_0$  ditolak, maka berpengaruh signifikan dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

### 3.8.5 Analisis Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Nurcahyo & Riskayanto, 2018). Menghitung regresi linear berganda bertujuan memprediksi besarnya pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

Pada penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah faktor kemudahan, kegunaan, serta keamanan. Dan yang menjadi variabel

dependen yakni minat penggunaan fintech *e-money*. Persamaan umum dari regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = a + \beta_1X_1 + \beta_2X_2 + \beta_3X_3 + e$$

Diketahui:

Y = Minat penggunaan fintech *e-money*

a = Konstanta

$\beta$  = Koefisien regresi

X1 = Kemudahan

X2 = Kegunaan

X3 = Keamanan

### 3.8.6 Uji Hipotesis (Uji T)

Uji T menunjukkan seberapa jauh pengaruh 1 variabel bebas secara individu dalam menerangkan variabel terikat (Ghozali, 2013). Pada uji hipotesis, nilai t hitung akan dibandingkan pada t tabel, dengan cara berikut ini:

1.  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.
2.  $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

## **BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Gambaran Umum Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dimana penelitian ini tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan fintech *e-money* pada masyarakat. Variabel yang digunakan pada penelitian adalah variabel kemudahan, kegunaan, dan keamanan sebagai variabel independen. Sedangkan, variabel dependen adalah minat penggunaan fintech *e-money*.

Populasi pada penelitian ini adalah masyarakat kecamatan Colomadu kabupaten Karanganyar yang menggunakan fintech *e-money* seperti ovo, link aja, Shopepay, gopay (gojek). Dimana jumlah penduduk pada masyarakat kecamatan Colomadu berjumlah 75.313 jiwa yang terdiri dari gender laki-laki sebanyak 37.151 dan gender perempuan sebanyak 38.162 dengan total rasio jenis kelamin 97,4.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* sebanyak 100 responden. Untuk memperoleh data, penelitian ini menyebarkan kuesioner baik *google form* dan manual kepada responden. Data yang terkumpul pada penelitian ini diidentifikasi berdasarkan jenis kelamin, umur, dan penghasilan. Data tersebut digunakan sebagai gambaran responden secara umum pada penelitian ini.

#### 4.1.1 Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

**Tabel 4.1**  
Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-Laki	34	34.0	34.0	34.0
Perempuan	66	66.0	66.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah responden yang berpartisipasi pada penelitian ini sebanyak 100 responden, yang terdiri dari responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 34 responden atau 34% dan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 66 responden atau 66%. Dimana didominasi paling banyak berjenis kelamin perempuan.

#### 4.1.2 Deskripsi Responden Berdasarkan Umur

**Tabel 4.2**  
Jumlah Responden Berdasarkan Umur

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 17-24 tahun	14	14.0	14.0	14.0
25-32 tahun	6	6.0	6.0	20.0
33-40 tahun	17	17.0	17.0	37.0
41-48 tahun	26	26.0	26.0	63.0
>49 tahun	37	37.0	37.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan jumlah responden berdasarkan umur yang dikelompokkan kedalam 5 kategori yakni umur 17-24 tahun sebanyak 14 responden atau 14%, umur 25-32 tahun sebanyak 6 responden atau 6%, umur 33-40 tahun sebanyak 17 responden atau 17%, umur 41-48 tahun sebanyak 26 responden atau 26%, dan > 49 tahun sebanyak 37 responden atau 37%. Dimana total responden pada penelitian ini adalah 100 responden.

#### 4.1.3 Deskripsi Responden Berdasarkan Penghasilan

**Tabel 4.3**  
Jumlah Responden Berdasarkan Penghasilan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid < 1.500.000	27	27.0	27.0	27.0
1.500.000 sd 2.500.000	29	29.0	29.0	56.0
2.500.000 sd 3.500.000	18	18.0	18.0	74.0
> 3.500.000	26	26.0	26.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Data primer diolah, 2022

Tabel diatas menunjukkan jumlah responden berdasarkan penghasilan, yaitu penghasilan < Rp 1.500.000 berjumlah 27 responden atau 27%, penghasilan Rp 1.500.000 s.d Rp 2.500.000 sebanyak 29 responden atau 29%, penghasilan Rp 2.500.000 s.d Rp 3.500.000 sebanyak 18 responden atau 18%, dan penghasilan > Rp 3.500.000 sebanyak 26 responden atau 26%.

## 4.2 Pengujian dan Hasil Analisis Data

### 4.2.1 Hasil Uji Instrumen

Uji instrumen pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menguji apakah kuesioner pada penelitian ini benar dan handal (reliabel). Maka untuk uji instrumen pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas, sebagai berikut:

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan empat variabel yakni kemudahan, kegunaan, keamanan, dan minat penggunaan. Teknik yang dilakukan dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dengan  $r$  tabel yang dicari pada signifikansi 0,05 pada uji satu arah. Apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka pernyataan tersebut valid, tetapi jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka pernyataan tersebut tidak valid. Nilai  $r$  tabel pada penelitian ini adalah 0,1966.

**Tabel 4.4**  
Hasil Uji Validitas

Variabel	Pernyataan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1. Kemudahan(X1)	X1.1	0,601	0,1966	Valid
	X1.2	0,643	0,1966	Valid
	X1.3	0,755	0,1966	Valid
	X1.4	0,662	0,1966	Valid
2. Kegunaan (X2)	X2.1	0,676	0,1966	Valid
	X2.2	0,761	0,1966	Valid



	X2.3	0,607	0,1966	Valid
	X2.4	0,552	0,1966	Valid
	X2.5	0,681	0,1966	Valid
3. Keamanan (X3)	X3.1	0,657	0,1966	Valid
	X3.2	0,739	0,1966	Valid
	X3.3	0,550	0,1966	Valid
	X3.4	0,744	0,1966	Valid
4. Minat Penggunaan (Y)	Y1.1	0,738	0,1966	Valid
	Y1.2	0,766	0,1966	Valid
	Y1.3	0,815	0,1966	Valid

Sumber : Data primer diolah, 2022

Berdasarkan hasil uji validitas diatas diketahui bahwa semua variabel nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka menunjukkan bahwa pernyataan dalam kuesioner pada penelitian ini dikatakan valid, yakni dapat mengukur variabel independen dan dependen.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui agar kuesioner pada penelitian ini handal atau reliabel, dimana jawaban seseorang pada kuesioner terhadap pernyataan yaitu konsisten. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* yaitu apabila  $\alpha$  0,70-0,90 reliabel tinggi; 0,50-0,70 reliabel moderat; dan  $<$  0,50 dikatakan reliabel rendah.

**Tabel 4.5**  
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
Kemudahan (x1)	0,585	Reliabel
Kegunaan (x2)	0,666	Reliabel
Keamanan (x3)	0,594	Reliabel
Minat Penggunaan (y)	0,660	Reliabel

Sumber : Data primer diolah, 2022

Hasil uji reliabilitas diatas diketahui empat variabel diatas mempunyai nilai Cronbach antara 0,50-0,70 sehingga dikatakan reliabel. Dan indikator yang digunakan pada penelitian ini dapat digunakan untuk mengukur.

#### 4.2.2 Hasil Uji Asumsi Klasik

##### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah model regresi variabel pengganggu atau residual berdistribusi normal atau tidak normal (Algifari, 2000). Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dimana melihat Asymp.Sig.(2-tailed). Apabila Asymp.Sig. (2-tailed) > 0,05 maka dikatakan normal, tetapi jika Asymp.Sig (2-tailed) < 0,05 maka dikatakan tidak normal. Berikut hasil uji normalitas mengenai variabel kemudahan, kegunaan, keamanan, minat penggunaan *e-money*.

**Tabel 4.6**  
Hasil Uji Normalitas

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.01177894
Most Extreme Differences	Absolute	.057
	Positive	.057
	Negative	-.055
Test Statistic		.057
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : Data primer diolah, 2022

Tabel diatas menunjukkan bahwa besarnya Asymp.Sig. (2-tailed) adalah 0,200. Sehingga nilai Asymp.Sig. (2-tailed)  $0,200 > 0,05$  maka menunjukkan data residual berdistribusi dengan normal.

## 2. Uji Multikolinearitas

digunakan untuk menguji apakah pada model regresi terdapat korelasi yang tinggi antar variabel independen. Untuk mengetahui apakah terdapat multikolinearitas dengan cara tolerance  $> 0,1$  ;VIF  $< 10$  maka terbebas dari multikolinearitas dan sebaliknya. Berikut hasil uji multikolinearitas pada penelitian ini:

**Tabel 4.7**  
Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Kemudahan	0,653	1,532	Tidak terjadi multikolinearitas
Kegunaan	0,640	1,563	Tidak terjadi multikolinearitas
Keamanan	0,764	1,309	Tidak terjadi multikolinearitas

Sumber : Data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel tersebut, nilai *tolerance* dan VIF pada variabel kemudahan 1,532 dan 0,653; variabel kegunaan 1,563 dan 0,640; dan variabel keamanan sebesar 1,309 dan 0,764. Hasil menunjukkan bahwa nilai *tolerance*  $> 0,10$  serta nilai VIF  $< 10$ . Maka variabel pada penelitian ini terbebas dari gejala multikolinearitas.

### 3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual pengamatan ke pengamatan yang lain tetap (Algifari, 2000). Untuk menguji dilakukan dengan menggunakan uji Glejser yaitu dengan melihat nilai probabilitas sig  $> 0,05$  maka tidak terjadi heteroskedastisitas, tetapi apabila nilai probabilitas sig  $< 0,05$  maka terjadi heteroskedastisitas. Berikut hasil uji heteroskedastisitas pada penelitian ini:

**Tabel 4.8**  
Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1.038	.768		-1.352	.180
	Kemudahan(X1)	.103	.050	.247	2.036	.045
	Kegunaan(X2)	-.041	.038	-.131	-1.066	.289
	Keamanan(X3)	.061	.045	.152	1.360	.177

a. Dependent Variable: abs\_res

Sumber : Data primer diolah, 2022

Tabel diatas diketahui bahwa probabilitas sig > 0,05 maka disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas. Sehingga model layak untuk digunakan memprediksi keputusan minat penggunaan, dimana variabel tersebut diantaranya kemudahan, kegunaan, dan keamanan.

#### 4.2.3 Hasil Uji Ketepatan Model

##### 1. Uji Koefisien Determinasi (Adjusted $R^2$ )

Uji yang digunakan untuk melihat apakah terdapat hubungan pengaruh antara variabel independen dan dependen. Uji koefisien determinasi dapat dilakukan dengan cara, apabila  $R^2$  kecil maka kemampuan variabel independen ketika menerangkan variasi variabel dependen terbatas. Berikut hasil ujinya pada variabel kemudahan, kegunaan, dan keamanan:

**Tabel 4.9**  
Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary <sup>b</sup>					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.627 <sup>a</sup>	.393	.374	1.027	1.961

a. Predictors: (Constant), Keamanan(X3), Kemudahan(X1), Kegunaan(X2)

b. Dependent Variable: Penggunaan(Y)

Sumber : Data primer diolah, 2022

Tabel diatas diketahui bahwa besarnya nilai Adjusted R Square yaitu 0,393 sehingga diartikan bahwa variasi variabel dependen (minat penggunaan fintech *e-money*) dapat dijelaskan oleh variabel independen (kemudahan, kegunaan, keamanan) sebesar 39,3%. Sedangkan lainnya dijelaskan oleh faktor lain yang tidak diteliti.

## 2. Uji Simultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (x) terhadap variabel dependen (y) secara bersamaan (simultan). Uji F dapat dilakukan dengan cara  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka terdapat pengaruh secara simultan, dan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka tidak berpengaruh. Serta apabila nilai probabilitas ( $sig.t > \alpha (0.05)$ ),  $H_0$  diterima berarti tidak ada pengaruh signifikan, namun apabila probabilitas ( $sig.t < \alpha (0.05)$ ),  $H_0$  ditolak berarti ada pengaruh signifikan. Berikut hasil uji simultan (uji F), pada variabel kemudahan, kegunaan, dan keamanan sebagai berikut:

**Tabel 4.10**  
Hasil Uji Simultan (F)

		ANOVA <sup>a</sup>				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	65.614	3	21.871	20.718	.000 <sup>b</sup>
	Residual	101.346	96	1.056		
	Total	166.960	99			

a. Dependent Variable: Penggunaan(Y)

b. Predictors: (Constant), Keamanan(X3), Kemudahan(X1), Kegunaan(X2)

Sumber : Data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel diatas bahwa F hitung sebesar 20.718 dengan nilai sig. 0.000. Untuk mengetahui apakah berpengaruh atau tidak, maka menentukan F tabel terlebih dahulu, diketahui df1 (jumlah variabel independen) sebanyak 3, df2 (n-k-1) berarti  $100-3-1 = 96$ , maka F tabel diperoleh 2.70. Sehingga dapat disimpulkan bahwa F hitung  $>$  F tabel ( $20.718 > 2.70$ ) dengan tingkat sig.  $0.000 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen berpengaruh secara simultan terhadap variabel dependen.

#### 4.2.4 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel independen terhadap dependen (Nurchahyo & Riskayanto, 2018). Uji regresi linear berganda ini untuk menguji pengaruh kemudahan, kegunaan, dan keamanan terhadap minat penggunaan fintech *e-money*. Berikut hasil analisis regresi linear berganda:

**Tabel 4.11**  
Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

		Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	2.544	1.265		2.011	.047		
	Kemudahan(X1)	.244	.083	.289	2.941	.004	.653	1.532
	Kegunaan(X2)	.101	.063	.159	1.598	.113	.640	1.563
	Keamanan(X3)	.265	.073	.328	3.607	.000	.764	1.309

a. Dependent Variable: Penggunaan(Y)

Sumber : Data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel diatas, persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3$$

$$Y = 2.544 + 0.244X_1 + 0.101X_2 + 0.265X_3$$

Hasil persamaan regresi linear berganda diatas, maka dapat dijelaskan sebagai berikut ini:

1. Konstanta sebesar 2.544 maka tingkat minat penggunaan fintech *e-money* sebesar 2.544.
2. Koefisien regresi kemudahan X1 0.244 maka apabila variabel kemudahan meningkat 1 angka, sehingga akan meningkat minat penggunaan fintech *e-money* sebesar 0.244.



3. Koefisien regresi kegunaan X2 0.101 maka apabila variabel kegunaan meningkat 1 angka, maka akan meningkat minat penggunaan fintech *e-money* sebesar 0.101.
4. Koefisien regresi keamanan X3 0.265 maka apabila variabel keamanan meningkat 1 angka, maka akan meningkat minat penggunaan fintech *e-money* sebesar 0.265.

#### 4.2.5 Hasil Uji Hipotesis (T)

Uji T digunakan untuk melihat seberapa jauh pengaruh satu variabel bebas secara individu ketika menjelaskan variabel terikat (Ghozali, 2013). Menghitung uji t dapat dilakukan dengan cara,  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  atau  $\text{probabilitas} < \text{tingkat sig.}$  ( $\text{sig} < 0.05$ ) berarti  $H_0$  ditolak serta  $H_a$  diterima maka terdapat pengaruh. Dan  $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$  serta  $\text{probabilitas} > \text{tingkat sig.}$  ( $\text{sig} > 0.05$ ) berarti  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak maka tidak terdapat pengaruh. Berikut hasil uji analisis hipotesis (T) pada penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 4.12**  
Uji Hipotesis (T)

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

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	2.544	1.265		2.011	.047		
	Kemudahan(X1)	.244	.083	.289	2.941	.004	.653	1.532

Kegunaan(X2)	.101	.063	.159	1.598	.113	.640	1.563
Keamanan(X3)	.265	.073	.328	3.607	.000	.764	1.309

a. Dependent Variable: Penggunaan(Y)

Sumber : Data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel diatas variabel kemudahan (X1) nilai probabilitas sebesar  $0.004 < 0,05$  dan nilai t hitung  $2.941 > 1.984$  (t tabel) maka dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan fintech *e-money*. Variabel kegunaan (X2) nilai probabilitas sebesar  $0,113 > 0,05$  dan nilai t hitung  $1.598 < 1.984$  (t tabel) maka dapat disimpulkan bahwa variabel kegunaan (X2) tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan fintech *e-money*.

Sedangkan, variabel keamanan (X3) nilai probabilitas sebesar  $0.000 < 0,05$  dan t hitung  $3.607 > 1.984$  maka dapat disimpulkan variabel keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan fintech *e-money*.

### 4.3 Pembahasan Hasil Analisis Data (Pembuktian Hipotesis)

#### 4.3.1 Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Fintech

##### *E-Money*

Variabel kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan fintech *e-money*. Diketahui berdasarkan uji t, variabel kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan dengan nilai t hitung  $> t$  tabel yaitu  $2.941 > 1.984$  dan signifikansi sebesar  $0.004 < 0.05$  maka H1 diterima dan Ho ditolak. Pada penelitian ini, indikator pada variabel kemudahan diantaranya kemudahan dalam bertransaksi,

penggunaan *e-money* mudah dipahami, *e-money* lebih praktis dan fleksibel mempengaruhi minat penggunaan fintech *e-money*.

Sehingga hal ini dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat kemudahan pada penggunaan *e-money* maka semakin tinggi pula minat penggunaan fintech *e-money* pada masyarakat. Hasil penelitian didukung oleh penelitian sebelumnya yakni oleh Pamela dan Abdul (2021), bahwa kemudahan *e-money* berpengaruh terhadap minat penggunaan fintech *e-money*.

#### **4.3.2 Pengaruh Kegunaan Terhadap Minat Penggunaan Fintech *E-Money***

Variabel kegunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan fintech *e-money*. Dimana diketahui dari uji t variabel kegunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan fintech *e-money* dengan nilai t hitung  $< t$  tabel yaitu  $1.598 < 1.984$  dan signifikansi sebesar  $0.113 > 0.05$  maka  $H_2$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Indikator pada variabel kegunaan diantaranya penggunaan *e-money* lebih cepat dan tepat, rasa aman dalam bertransaksi, efisien, pembayaran lebih teliti, dan fitur layanan bermacam dan bermanfaat tidak mempengaruhi minat penggunaan fintech *e-money*.

Dimana minat masyarakat dalam penggunaan *e-money* yang paling pertama pada yaitu pada kemudahan dan keamanan yang ada dalam penggunaan *e-money*. Serta, kemudahan yang ada pada penggunaan *e-money* maka otomatis masyarakat berminat menggunakan *e-money*.

### 4.3.3 Pengaruh Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Fintech *E-Money*

Variabel keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan fintech *e-money*. Dimana berdasarkan uji t, variabel kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan fintech *e-money* dengan nilai t hitung  $>$  t tabel yaitu  $3.607 > 1.984$ ; signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$  maka H3 diterima dan Ho ditolak. Indikator penelitian ini pada variabel keamanan diantaranya rasa percaya bahwa transaksi *e-money* aman untuk digunakan, memberikan jasa pelayanan yang sesuai dengan yang dijanjikan, menjaga data pengguna dengan baik, serta layanan *e-money* memiliki reputasi kejujuran yang baik mempengaruhi minat penggunaan *e-money*.

Keputusan pengguna untuk menggunakan sebuah produk biasanya akan sangat dipengaruhi oleh kualitas keamanan yang ada pada *e-money*. Sehingga semakin tinggi tingkat keamanan pada *e-money* (uang elektronik) maka semakin tinggi pula minat penggunaan fintech *e-money*. Hasil penelitian didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Riza Akhsani dan Nicko Nur, bahwa keamanan berpengaruh pada minat penggunaan *e-money*.

## **BAB V** **PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Fintech *E-Money* (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar)”, sehingga ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Diperoleh hasil analisis regresi linear yaitu nilai koefisien pada variabel kemudahan (X1) sebesar 0.244, uji t diperoleh nilai t hitung > t tabel sebesar  $2.941 > 1.984$  dengan nilai signifikansi  $0.004 < 0.05$ . Maka dapat disimpulkan kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan fintech *e-money* dimana H1 diterima dan Ho ditolak.
2. Diperoleh hasil analisis regresi linear yakni nilai koefisien variabel kegunaan (X3) sebesar 0.101, uji t diperoleh nilai t hitung < t tabel sebesar  $1.598 < 1.984$  dengan nilai signifikansi  $0.113 > 0.05$ . Maka dapat disimpulkan kegunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan fintech *e-money* dimana H2 ditolak dan Ho diterima.
3. Diperoleh hasil analisis regresi linear adalah nilai koefisien pada variabel keamanan (X3) sebesar 0.265, uji t diperoleh nilai t hitung > t tabel sebesar  $3.607 > 1.984$  dengan nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$ . Maka dapat disimpulkan keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan fintech *e-money* dimana H3 diterima dan Ho ditolak.

## 5.2 Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangannya dalam menyusun penelitian ini, maka dari itu penelitian ini mempunyai keterbatasan yaitu:

1. Objek dalam penelitian ini adalah masyarakat kecamatan Colomadu kabupaten Karanganyar, dimana melihat keterbatasan dari faktor tenaga dan waktu pada penelitian ini.
2. Besarnya nilai Adjusted R Square yaitu 0,393 maka diartikan bahwa variasi variabel minat penggunaan fintech *e-money* (variabel dependen) dapat dijelaskan oleh kemudahan, kegunaan, dan keamanan (variabel independen) sebesar 39,3%. Sedangkan lainnya dijelaskan oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

## 5.3 Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran yang ingin penulis ajukan kepada pihak terkait penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai pengambil keputusan terkait dengan penggunaan *E-money*.
2. Pada penelitian ini hanya menggunakan tiga variabel independen yaitu kemudahan, kegunaan, dan keamanan. Maka dari itu peneliti berharap pada penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel lainnya yang tidak penulis teliti guna untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan fintech *e-money* selain faktor kemudahan, kegunaan, dan keamanan.

3. Sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan responden sebanyak 100 responden saja. Sehingga peneliti berharap pada penelitian selanjutnya, peneliti dapat menambahkan jumlah sampel sehingga dapat mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan fintech *e-money* secara luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achir, A.Y. & Kusumaningrum, T.M. (2021). *Pengaruh Penggunaan debit card, credit card, e-money, dan e-wallet terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa*. Surabaya. Jurnal Manajemen Vol.13, No.3, 554-568
- Algifari. (2000). *Analisis Teori Regresi: Teori Kasus dan Solusi*. Yogyakarta: BPFE
- Astuti, I. S. (2021). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Dalam Menggunakan Aplikasi Dompot Digital Go-Pay*. Jurnal Manajemen Vol.13, No.1, 26-36.
- Fatonah, F. & Hendratmoko, C. (2020). *Menguji Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Millennial Menggunakan E-Money*. Jurnal Manajemen Vol.12, No.2, 209-217
- Ghozali, Imam. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi Offset
- Latief, F. & Dirwan. (2020). *Pengaruh Kemudahan, Promosi, Dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital*. Jurnal Ilmiah Akutansi Manajemen Vol.3, No.1, 2684-9283
- Mundir. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Jember: STAIN Jember Press
- Nih Luh, W. S. (2020). *Teknologi Finansial: Sistem Finansial Berbasis Teknologi di Era Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Nurchayyo, B. & Riskayanto. (2018). *Analisis Dampak Penciptaan Brand Image Dan Aktifitas Word Of Mouth (WOM) Pada Penguatan Keputusan Pembelian Produk Fashion* Jurnal Nusamba Vol.3, No.1, 14-29
- Nuryadi dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA
- Prayoga, R.A.S. & Rakhmaddian, N.N. (2022). *Perkembangan Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan E-Money (Studi Kasus Mahasiswa Di Kabupaten Ponorogo)*. Jurnal Akutansi dan Ekonomi Vo.7, No.1 1-10



- Rahardjo, Budi. (2005). *Keamanan Sistem Informasi Berbasis Internet*. (2005). Jakarta: PT.Insan Indonesia.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rahmatika, U. & Fajar, M.A. (2019). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic E-Money: Integrasi Model TAM-TPB Dengan Perceived Risk*. Yogyakarta.Jurnal Nominal Vol.VIII, No .2, 274-284.
- Salim dan Syahrums. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka
- Sidiq, U. & Choiri, M.M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV.Nata Karya
- Siyoto, S. d. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Soraya, I. (2015). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Jakarta Dalam Mengakses Fortal Media Jakarta Smart City*. Jurnal Komunikasi Vol.VI, No.1. 10-23
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Syahrums, W.N. & Rikumahu, B. (2019). *Penggunaan Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Minat Perilaku Penggunaan E-Money Pada Mahasiswa Universitas Telkom*. Jurnal Mitra Manajemen Vol.3, No.2, 201-214.
- Umaningsih, W.P. & Wardani, D.K. (2020). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Keamanan Terhadap Niat Menggunakan E-Money*. Jurnal Akutansi dan Ekonomi Vol.5, No.3, 113-119
- Widjana, Mahardika. (2010). *Determinan Faktor Penerimaan Terhadap Internet Banking Pada Nasabah Bank Di Surabaya*. Journal Economic Vol.1: 55-56



No.	Bulan Kegiatan	April 2022				Mei 2022			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyusunan Proposal								
2.	Konsultasi								
3.	Revisi Proposal								
4.	Pengumpulan Data								
5.	Analisis Data								
6.	Penulisan Naskah Skripsi								
7.	Pendaftaran Munaqosah								
8.	Munaqosah	x							
9.	Revisi Skripsi		x						

## Lampiran 2

### KUESIONER PENELITIAN

#### Judul Penelitian :

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN FINTECH *E-MONEY* (STUDI PADA MASYARAKAT KECAMATAN COLOMADU KABUPATEN KARANGANYAR)

#### Identitas Responden:

1. Nama :
2. Jenis Kelamin : Laki-Laki / Perempuan
3. Umur :  
17-24 tahun  
25-32 tahun  
33-40 tahun  
41-48 tahun  
>49 tahun
4. Penghasilan :  
< Rp 1.500.000  
Rp 1.500.000 s.d Rp 2.500.000  
Rp 2.500.000 s.d Rp Rp 3.500.000  
>Rp 3.500.000

#### Daftar Pertanyaan

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS :Sangat Setuju

1. Variabel Kemudahan (X1)

NO	KEMUDAHAN (X1)	STS	TS	KS	S	SS
1.	E-money mudah digunakan untuk bertransaksi					
2.	Penggunaan e-money mudah untuk dipahami					
3.	Penggunaan e-money lebih praktis daripada uang tunai					
4.	Penggunaan e-money lebih fleksibel					

2. Variabel Kegunaan (X2)

NO	KEGUNAAN (X2)	STS	TS	KS	S	SS
1.	Proses transaksi pembayaran menggunakan e-money lebih cepat dan tepat dari uang tunai					
2.	Pembayaran menggunakan e-money lebih efisien, daripada menggunakan uang tunai					
3.	Rasa aman ketika bertransaksi menggunakan e-money					
4.	Pembayaran e-money lebih teliti, karena terdapat struk hasil pembayaran					
5.	E-money memberikan fitur layanan bermacam-macam yang menarik dan bermanfaat					

3. Variabel Keamanan (X3)

NO	KEAMANAN (X3)	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya percaya e-money aman untuk digunakan					
2.	E-money memberikan jasa pelayanan yang sesuai dengan yang dijanjikan					

3.	Saya percaya e-money dapat menjaga data pengguna dengan baik					
4.	Saya percaya layanan e-money mempunyai reputasi kejujuran yang baik					

4. Variabel Minat Penggunaan Fintech E-Money (Y)

NO	MINAT PENGGUNAAN (Y)	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya berminat menggunakan e-money, karena kemudahan, kegunaan yang efektif dan efisien yang ada dalam produk tersebut					
2.	Adanya promosi uang menarik membuat saya berminat menggunakan e-money					
3.	Fitur layanan yang tersedia mempengaruhi minat saya menggunakan e-money					

### Lampiran 3

#### Hasil Output SPSS

##### Statistik Deskriptif Responden

**Statistics**

		Responden	Umur	JenisKelamin	Penghasilan
N	Valid	100	100	100	100
	Missing	0	0	0	0

**Responden**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	1.0	1.0	1.0
	2	1	1.0	1.0	2.0
	3	1	1.0	1.0	3.0
	4	1	1.0	1.0	4.0
	5	1	1.0	1.0	5.0
	6	1	1.0	1.0	6.0
	7	1	1.0	1.0	7.0
	8	1	1.0	1.0	8.0
	9	1	1.0	1.0	9.0
	10	1	1.0	1.0	10.0
	11	1	1.0	1.0	11.0
	12	1	1.0	1.0	12.0
	13	1	1.0	1.0	13.0
	14	1	1.0	1.0	14.0
	15	1	1.0	1.0	15.0
	16	1	1.0	1.0	16.0
	17	1	1.0	1.0	17.0
	18	1	1.0	1.0	18.0
	19	1	1.0	1.0	19.0
	20	1	1.0	1.0	20.0
	21	1	1.0	1.0	21.0

22	1	1.0	1.0	22.0
23	1	1.0	1.0	23.0
24	1	1.0	1.0	24.0
25	1	1.0	1.0	25.0
26	1	1.0	1.0	26.0
27	1	1.0	1.0	27.0
28	1	1.0	1.0	28.0
29	1	1.0	1.0	29.0
30	1	1.0	1.0	30.0
31	1	1.0	1.0	31.0
32	1	1.0	1.0	32.0
33	1	1.0	1.0	33.0
34	1	1.0	1.0	34.0
35	1	1.0	1.0	35.0
36	1	1.0	1.0	36.0
37	1	1.0	1.0	37.0
38	1	1.0	1.0	38.0
39	1	1.0	1.0	39.0
40	1	1.0	1.0	40.0
41	1	1.0	1.0	41.0
42	1	1.0	1.0	42.0
43	1	1.0	1.0	43.0
44	1	1.0	1.0	44.0
45	1	1.0	1.0	45.0
46	1	1.0	1.0	46.0
47	1	1.0	1.0	47.0
48	1	1.0	1.0	48.0
49	1	1.0	1.0	49.0
50	1	1.0	1.0	50.0
51	1	1.0	1.0	51.0
52	1	1.0	1.0	52.0
53	1	1.0	1.0	53.0
54	1	1.0	1.0	54.0
55	1	1.0	1.0	55.0
56	1	1.0	1.0	56.0



57	1	1.0	1.0	57.0
58	1	1.0	1.0	58.0
59	1	1.0	1.0	59.0
60	1	1.0	1.0	60.0
61	1	1.0	1.0	61.0
62	1	1.0	1.0	62.0
63	1	1.0	1.0	63.0
64	1	1.0	1.0	64.0
65	1	1.0	1.0	65.0
66	1	1.0	1.0	66.0
67	1	1.0	1.0	67.0
68	1	1.0	1.0	68.0
69	1	1.0	1.0	69.0
70	1	1.0	1.0	70.0
71	1	1.0	1.0	71.0
72	1	1.0	1.0	72.0
73	1	1.0	1.0	73.0
74	1	1.0	1.0	74.0
75	1	1.0	1.0	75.0
76	1	1.0	1.0	76.0
77	1	1.0	1.0	77.0
78	1	1.0	1.0	78.0
79	1	1.0	1.0	79.0
80	1	1.0	1.0	80.0
81	1	1.0	1.0	81.0
82	1	1.0	1.0	82.0
83	1	1.0	1.0	83.0
84	1	1.0	1.0	84.0
85	1	1.0	1.0	85.0
86	1	1.0	1.0	86.0
87	1	1.0	1.0	87.0
88	1	1.0	1.0	88.0
89	1	1.0	1.0	89.0
90	1	1.0	1.0	90.0
91	1	1.0	1.0	91.0

92	1	1.0	1.0	92.0
93	1	1.0	1.0	93.0
94	1	1.0	1.0	94.0
95	1	1.0	1.0	95.0
96	1	1.0	1.0	96.0
97	1	1.0	1.0	97.0
98	1	1.0	1.0	98.0
99	1	1.0	1.0	99.0
100	1	1.0	1.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

#### Umur

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 17-24 tahun	14	14.0	14.0	14.0
25-32 tahun	6	6.0	6.0	20.0
33-40 tahun	17	17.0	17.0	37.0
41-48 tahun	26	26.0	26.0	63.0
>49 tahun	37	37.0	37.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

#### JenisKelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-Laki	34	34.0	34.0	34.0
Perempuan	66	66.0	66.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

#### Penghasilan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid < 1.500.000	27	27.0	27.0	27.0
1.500.000 sd 2.500.000	29	29.0	29.0	56.0
2.500.000 sd 3.500.000	18	18.0	18.0	74.0
> 3.500.000	26	26.0	26.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

## Hasil Validitas dan Reliabilitas

### Kemudahan (X1)

		Correlations				
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	Kemudahan(X1)
X1.1	Pearson Correlation	1	.320**	.269**	.106	.601**
	Sig. (2-tailed)		.001	.007	.292	.000
	N	100	100	100	100	100
X1.2	Pearson Correlation	.320**	1	.267**	.218*	.643**
	Sig. (2-tailed)	.001		.007	.029	.000
	N	100	100	100	100	100
X1.3	Pearson Correlation	.269**	.267**	1	.380**	.755**
	Sig. (2-tailed)	.007	.007		.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X1.4	Pearson Correlation	.106	.218*	.380**	1	.662**
	Sig. (2-tailed)	.292	.029	.000		.000
	N	100	100	100	100	100
Kemudahan(X1)	Pearson Correlation	.601**	.643**	.755**	.662**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100

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

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

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.585	4

## Kegunaan (X2)

		Correlations					
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	Kegunaan(X2)
X2.1	Pearson Correlation	1	.571**	.095	.008	.422**	.676**
	Sig. (2-tailed)		.000	.349	.940	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X2.2	Pearson Correlation	.571**	1	.297**	.253*	.373**	.761**
	Sig. (2-tailed)	.000		.003	.011	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X2.3	Pearson Correlation	.095	.297**	1	.505**	.148	.607**
	Sig. (2-tailed)	.349	.003		.000	.141	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X2.4	Pearson Correlation	.008	.253*	.505**	1	.227*	.552**
	Sig. (2-tailed)	.940	.011	.000		.023	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X2.5	Pearson Correlation	.422**	.373**	.148	.227*	1	.681**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.141	.023		.000
	N	100	100	100	100	100	100
Kegunaan(X2)	Pearson Correlation	.676**	.761**	.607**	.552**	.681**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100

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

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

## Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.666	5

## Keamanan (X3)

		Correlations				
		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	Keamanan(X3)
X3.1	Pearson Correlation	1	.281**	.174	.371**	.657**
	Sig. (2-tailed)		.005	.083	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X3.2	Pearson Correlation	.281**	1	.224*	.498**	.739**

	Sig. (2-tailed)	.005		.025	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
X3.3	Pearson Correlation	.174	.224*	1	.077	.550**
	Sig. (2-tailed)	.083	.025		.445	.000
	N	100	100	100	100	100
X3.4	Pearson Correlation	.371**	.498**	.077	1	.744**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.445		.000
	N	100	100	100	100	100
Keamanan(X3)	Pearson Correlation	.657**	.739**	.550**	.744**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100

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

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

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.594	4

### Minat Penggunaan Fintech *E-Money* (Y)

#### Correlations

		Y1.1	Y1.2	Y1.3	Penggunaan(Y)
Y1.1	Pearson Correlation	1	.311**	.360**	.738**
	Sig. (2-tailed)		.002	.000	.000
	N	100	100	100	100
Y1.2	Pearson Correlation	.311**	1	.521**	.766**
	Sig. (2-tailed)	.002		.000	.000
	N	100	100	100	100
Y1.3	Pearson Correlation	.360**	.521**	1	.815**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100
Penggunaan(Y)	Pearson Correlation	.738**	.766**	.815**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100

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

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.660	3

### Hasil Uji Asumsi Klasik

#### Uji Normalitas

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.01177894
Most Extreme Differences	Absolute	.057
	Positive	.057
	Negative	-.055
Test Statistic		.057
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

#### Uji Multikolinearitas

Model		Coefficients <sup>a</sup>					Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
		B	Std. Error	Beta				
1	(Constant)	2.544	1.265		2.011	.047		
	Kemudahan(X1)	.244	.083	.289	2.941	.004	.653	1.532
	Kegunaan(X2)	.101	.063	.159	1.598	.113	.640	1.563
	Keamanan(X3)	.265	.073	.328	3.607	.000	.764	1.309

a. Dependent Variable: Penggunaan(Y)

## Uji Heteroskedastisitas

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

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1.038	.768		-1.352	.180
	Kemudahan(X1)	.103	.050	.247	2.036	.045
	Kegunaan(X2)	-.041	.038	-.131	-1.066	.289
	Keamanan(X3)	.061	.045	.152	1.360	.177

a. Dependent Variable: abs\_res

## Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

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

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	2.544	1.265		2.011	.047		
	Kemudahan(X1)	.244	.083	.289	2.941	.004	.653	1.532
	Kegunaan(X2)	.101	.063	.159	1.598	.113	.640	1.563
	Keamanan(X3)	.265	.073	.328	3.607	.000	.764	1.309

a. Dependent Variable: Penggunaan(Y)

## Koefisien Determinasi

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

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.627 <sup>a</sup>	.393	.374	1.027	1.961

a. Predictors: (Constant), Keamanan(X3), Kemudahan(X1), Kegunaan(X2)

b. Dependent Variable: Penggunaan(Y)

### Uji Simultan (Uji F)

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	65.614	3	21.871	20.718	.000 <sup>b</sup>
	Residual	101.346	96	1.056		
	Total	166.960	99			

a. Dependent Variable: Penggunaan(Y)

b. Predictors: (Constant), Keamanan(X3), Kemudahan(X1), Kegunaan(X2)

### Uji Hipotesis (Uji T)

Coefficients <sup>a</sup>								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	2.544	1.265		2.011	.047		
	Kemudahan(X1)	.244	.083	.289	2.941	.004	.653	1.532
	Kegunaan(X2)	.101	.063	.159	1.598	.113	.640	1.563
	Keamanan(X3)	.265	.073	.328	3.607	.000	.764	1.309

a. Dependent Variable: Penggunaan(Y)



**Lampiran 4****Daftar Riwayat Hidup**

Nama Lengkap : Shanti Noviarti  
Tempat dan Tanggal Lahir : Surakarta, 11 November 2000  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Riwayat Pendidikan Formal :

1. TK Merpati Pos	2004-2006
2. SDN Karang Asem II	2006-2012
3. MTsN II Surakarta	2012-2015
4. MAN 1 Surakarta	2015-2018
5. UIN Raden Mas Said Surakarta	2018-2022

## Lampiran 5

### Bukti Plagiasi

CEK Turnitin_ 185231102_SHANTI NOVIARTI		
ORIGINALITY REPORT		
<b>25%</b>	<b>27%</b>	<b>17%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS
		<b>13%</b>
		STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES		
1	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	9%
2	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	4%
3	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://repository.stkipgrisumenep.ac.id">repository.stkipgrisumenep.ac.id</a> Internet Source	1%
6	Submitted to Universiti Tunku Abdul Rahman Student Paper	1%
7	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://journal.uny.ac.id">journal.uny.ac.id</a> Internet Source	1%
10	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	< 1%
11	Siti Rodiah Rodiah, Inaya Sari Melati. "Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang", Journal of Economic Education and Entrepreneurship, 2020 Publication	< 1%
12	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	< 1%
13	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	< 1%
14	<a href="http://eprints.radenfatah.ac.id">eprints.radenfatah.ac.id</a> Internet Source	< 1%
15	<a href="http://journal.ikopin.ac.id">journal.ikopin.ac.id</a> Internet Source	< 1%