

**ANALISIS PENGARUH MANFAAT, KEMUDAHAN
DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN
MENGUNAKAN UANG ELEKTRONIK**

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 :

NURHAKI IMAH

NIM. 16.52.31.060

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

2023

**ANALISIS PENGARUH MANFAAT, KEMUDAHAN DAN KEAMANAN
TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN
UANG ELEKTRONIK**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi
Dalam Bidang Ilmu Perbankan Syariah

Oleh :

NURHAKI IMAH

NIM. 16.52.31.060

Sukoharjo, 17 April 2023

Disetujui dan disahkan oleh :

Dosen Pembimbing Skripsi



Rais Sani Muharrami, S.E.I., M.E.I

NIP.19870828 201403 1 002

SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Assalamualaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : NURHAKI IMAH
NIM : 16.52.31.060
JURUSAN : PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Menyatakan bahwa skripsi berjudul “ ANALISIS PENGARUH MANFAAT, KEMUDAHAN DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK”

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

Demikian surat ini di buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Sukoharjo, 31 Januari 2023



Nurhaki Imah

SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : NURHAKI IMAH

NIM : 165231060

JURUSAN : PERBANKAN SYARIAH

FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Terkait penelitian skripsi yang berjudul “ANALISIS PENGARUH MANFAAT, KEMUDAHAN DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK”

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

Demikian surat ini di buat dengan sesungguhnya untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Karanganyar, 17 April 2023



Nurhaki Imah

Rais Sani Muharammi, S.E.I., M.E.I.
Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi
Sdr : Nurhaki Imah

Kepada Yang Terhormat
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

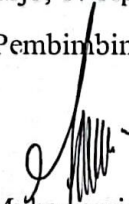
Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa setelah menelaah dan mengadakan perbaikan seperlunya, kami memutuskan bahwa skripsi saudara Nurhaki Imah NIM 16.52.31.060 yang berjudul : "ANALISIS PENGARUH MANFAAT, KEMUDAHAN DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK (STUDI KASUS MASYARAKAT 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 dikabulkannya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Sukoharjo, 17 April 2023
Dosen Pembimbing Skripsi


Rais Sani Muharammi S.E.I., M.E.I
NIP. 19870828 201403 1 002

PENGESAHAN

**ANALISIS PENGARUH MANFAAT, KEMUDAHAN DAN KEAMANAN
TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN
UANG ELEKTRONIK**

Oleh :

NURHAKI IMAH
NIM. 16.52.31.060

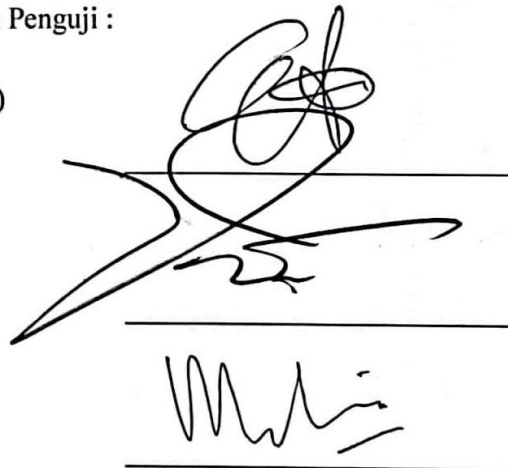
Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqosah
pada hari Selasa tanggal 02 Mei 2023 M/ 12 Syawal 1444 H dan dinyatakan
telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi

Dewan Penguji :

Penguji I (Merangkap Ketua Sidang)
Dr. Waluyo, Lc., M.A.
NIP. 19790910 201101 1 005

Penguji II
Dr. Agung Abdullah, M.M.
NIP. 19850301 201403 1 003

Penguji III
Melia Kusuma, M.M.
NIK. 19810608 201701 2 147



Mengetahui,

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



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

MOTTO

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu”

Umar bin Khattab

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui”

QS. Al-Baqarah: 216

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil Alamin

Pertama saya ucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahnya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir saya ini dengan baik. Karya ini saya persembahkan untuk :

Kedua Orang tua ku tercinta bapak Agus Supriyanto dan ibu Sutarni yang senantiasa telah mengiringi langkahku selama menuntut ilmu dengan penuh doa dan nasihat yang tiada hentinya.

Bapak Rais Sani Muharrami yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran.

Mas Irfan Iskaryadi yang telah banyak membantu, memberikan dukungan serta selalu mendoakan.

Semua pihak yang telah bertanya kapan wisuda?

Terimakasih, ini untuk kalian semua

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Pengaruh Manfaat, Kemudahan, dan Keamanan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (Studi Kasus Masyarakat Kabupaten Karanganyar)”. Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan Studi Jenjang Strata 1 (S1) Jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta.

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

1. Prof. Dr. Mudofir, S.Ag.,M.Pd, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Dr. M. Rahmawan Arifin, S.E., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
3. Budi Sukardi, S.E.I., M.S.I. selaku Ketua Jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
4. Rais Sani Muharrami, S.E.I., M.E.I. selaku Koordinator Program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
5. Dr. Waluyo, L.C., M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik Perbankan Syariah.
6. Rais Sani Muharrami, S.E.I., M.E.I. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak perhatian dan bimbingan selama penulis menyelesaikan skripsi.

7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
8. Kedua orang tuaku, Agus Supriyanto dan Sutarni terimakasih atas doa, kasih sayang dan pengorbanan yang tak pernah ada habisnya, adikku Rian Istanto yang memberikan semangat serta Irfan Iskaryadi yang selalu menjadi tempat berkeluh kesah.
9. Sahabatku Nower, Novita, Geofani dan teman-teman seperjuangan Wuri, Dita, Amin yang telah memberikan semangat dan bantuan kepada penulis selama penulis menempuh studi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta.
10. Teman-teman kelas Perbankan B yang telah memberikan semangat serta keceriaan kepada penulis selama penulis menempuh studi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta.

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.

Sukoharjo, 17 April 2023

Nurhaki Imah

ABSTRAC

The thesis entitled “Analysis of the Influence of Benefits, Convenience and Security on Decisions to Use Electronic Money (Case Study of Communities in Karanganyar Regency)” is a study that aims to determine whether there is an influence either partially or simultaneously between the variables of benefits, convenience and security on decisions to use electronic money.

The method used is a quantitative method through a questionnaire with a likert scale technique. The subjects of this study are the people of Karanganyar district who use electronic money with a total sample of 100 respondents. The sample in this study was determined using a non-probability sampling technique with a purposive sampling method. Data analysis used was validity and reliability test, classical assumption test, multiple linier regression test, T test and F test, and coefficient of determination (R^2) using the SPSS version 25 program.

The results showed that the validity and reliability tests were declared valid and reliable. While fot the partial hypothesis test (T test) showed that the variables of benefits, convenience and security have a positive and significant effect on the decision to use electronic money in the Karanganyar community. Then for the simultaneous test (F test) it shows that the variables of benefits, convenience and security together have a significant effect on the decision to use electronic money in the Karanganyar community.

Keywords : benefits, convenience, security, decision to use electronic money

ABSTRAK

Skripsi berjudul “Analisis Pengaruh Manfaat, Kemudahan dan Keamanan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (Studi Kasus Masyarakat Kabupaten Karanganyar)” merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh baik secara parsial maupun secara simultan antara variabel manfaat, kemudahan dan keamanan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik.

Metode yang di gunakan yaitu metode kuantitatif melalui kuesioner dengan teknik skala likert. Subjek penelitian ini merupakan masyarakat kabupaten Karanganyar yang menggunakan uang elektronik dengan jumlah sampel sebanyak 100 responden. Sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan teknik non probability sampling dengan metode purposive sampling. Analisis data menggunakan uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik, uji regresi linier berganda, uji T, uji F serta koefisien determinasi (R^2) dengan menggunakan program SPSS versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validitas dan reliabilitas di nyatakan valid dan reliabel. Sedangkan uji hipotesis secara parsial (uji T) menunjukkan bahwa variabel manfaat, kemudahan dan keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat Karanganyar. Kemudian untuk uji simultan (uji F) menunjukkan bahwa variabel manfaat, kemudahan dan keamanan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat Karanganyar.

Kata kunci : manfaat, kemudahan, keamanan, keputusan menggunakan uang elektronik

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI	iii
HALAMAN PERNYATAAN MELAKUKAN PENELITIAN	iv
HALAMAN NOTA DINAS	v
HALAMAN PENGESAHAN MUNAQOSAH	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRACT	xi
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Rumusan Masalah	12
1.4 Tujuan Penelitian	13
1.5 Batasan Masalah	13
1.6 Jadwal Penelitian	14
1.7 Sistematika Penulisan	13
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Kajian Teori	15
2.1.1 Keputusan Menggunakan Uang Elektronik	15
2.1.2 Uang Elektronik	19
2.1.3 Uang Elektronik Dalam Perspektif Islam	27
2.1.4 Manfaat Menggunakan Uang Elektronik	31
2.1.5 Keamanan Uang Elektronik	33
2.1.6 Kemudahan Uang Elektronik	34
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan ..	37
2.3 Kerangka Berfikir	43
2.4 Perumusan Hipotesis	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Waktu dan Wilayah Penelitian	45
3.1.1 Waktu Penelitian	45
3.1.2 Wilayah Penelitian	45
3.2 Jenis Penelitian	45
3.3 Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	46
3.3.1 Populasi	46
3.3.2 Sampel	46

	3.3.3	Teknik Pengambilan Sampel	47
	3.4	Data dan Sumber Data	48
	3.4.1	Data	48
	3.5	Teknik Pengumpulan Data	49
	3.5.1	Kuesioner.....	49
	3.6	Variabel Penelitian	51
	3.7	Definisi Operasional Variabel	52
	3.8	Teknik Analisis Data	52
	3.8.1	Uji Validitas	54
	3.8.2	Uji Reliabilitas	54
	3.8.3	Analisis Statistik Deskriptif	55
	3.8.4	Regresi Linier Berganda	55
	3.8.5	Uji Asumsi Klasik	55
	3.8.6	Uji Ketetapan Model	58
	3.8.7	Pengujian Hipotesis	59
BAB	IV	HASIL PENELITIAN	
	4.1	Gambaran Umum Penelitian	61
	4.1.1	Profil Kota Karanganyar	61
	4.1.2	Gambaran Umum Responden	61
	4.2	Pengujian dan Hasil Analisis Data	66
	4.2.1	Pengujian Instrumen Penelitian	66
	1	Uji Validitas	66
	2	Uji Reliabilitas	71
	4.2.2	Uji Asumsi Klasik	72
	1	Uji Normalitas	73
	2	Uji Heterokedastisitas	74
	3	Uji Multikolinearitas	75
	4.2.3	Regresi Linie Berganda	76
	4.2.4	Uji Ketetapan Model	78
	1	Uji Signifikan Simultan (Uji F)	78
	2	Uji Determinasi (R^2).....	79
	3	Uji Hipotesis (Uji t)	81
	4.3	Pembahasan Hasil Analisis Data	82
BAB	V	PENUTUP	
	5.1	Kesimpulan	87
	5.2	Keterbatasan Penelitian	88
	5.3	Saran	89

DAFTAR TABEL

Tabel	1.1	Jumlah Uang Elektronik	3
Tabel	1.2	Daftar Penerbit Uang Elektronik	5
Tabel	2.1	Penelitian Relevan	35
Tabel	3.1	Skala Likert	50
Tabel	3.2	Definisi Operasional Variabel	52
Tabel	4.1	Umur Responden	62
Tabel	4.2	Jenis Kelamin Responden	63
Tabel	4.3	Pekerjaan Responden	64
Tabel	4.4	Uang Elektronik Responden	65
Tabel	4.5	Hasil Uji Validitas Manfaat	67
Tabel	4.6	Hasil Uji Validitas Kemudahan	68
Tabel	4.7	Hasil Uji Validitas Keamanan.....	69
Tabel	4.8	Hasil Uji Validitas Keputusan menggunakan	70
Tabel	4.9	Hasil Uji Reliabilitas	71
Tabel	4.10	Hasil Uji Normalitas	73
Tabel	4.11	Hasil Uji Heterokedastisitas	74
Tabel	4.12	Hasil Uji Multikolinearitas	75
Tabel	4.13	Hasil Regresi Linier Berganda	77
Tabel	4.14	Hasil Uji F	79
Tabel	4.15	Hasil Uji Koefisien Determinasi	80
Tabel	4.16	Hasil Uji t	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berfikir	41
------------	-------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	1	Jadwal Penelitian	81
Lampiran	2	Kuesioner Penelitian	83
Lampiran	3	Jawaban Responden	89
Lampiran	4	Hasil Uji Instrumen	111

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman yang semakin maju di era industri 4.0 ini, memberikan terobosan pada berbagai aspek kehidupan. Hampir semua aspek didukung oleh teknologi yang berkembang dengan pesat, mulai dari pemenuhan kebutuhan masyarakat akan sandang dan pangan hingga penggunaan teknologi untuk membantu melakukan berbagai aktivitas atau pekerjaan sehari-hari (Setiani, 2018).

Semakin pesatnya perkembangan teknologi menuntut sistemnya bekerja secara efektif, cepat dan efisien menjadi hal yang paling utama. Kemajuan teknologi memungkinkan transaksi keuangan tidak lagi menggunakan uang tunai tetapi menggunakan pembayaran non tunai. Sistem pembayaran yang semakin canggih sekarang ini telah menjadi *trend* tersendiri dalam bertransaksi ketika membayar sebuah jasa, berbelanja barang keperluan atau sekedar membayar tagihan bulanan. Salah satu bukti kemajuan teknologi adalah dengan munculnya alat pembayaran non tunai atau uang elektronik.

Uang Elektronik sendiri adalah suatu alat pembayaran secara elektronik yang digunakan melalui media transaksi non tunai dimana nilai uang tersimpan di dalamnya dan dapat di *top up* kembali jika saldonya habis (Umaningsih, 2020). Uang elektronik sendiri mempunyai kesamaan dengan uang tunai karena memiliki fungsi yang sama sebagai alat pembayaran untuk transaksi penjualan maupun pembelian suatu barang. Penggunaan uang elektronik hampir sama dengan kartu

kredit atau debit, namun pada penggunaan uang elektronik masyarakat tidak memerlukan rekening. Saat ini uang elektronik tidak hanya di terbitkan kedalam bentuk *chip* yang di tanamkan pada kartu (*chip based*), tetapi sudah di terbitkan kedalam media yang terkoneksi terlebih dahulu dengan *server* penerbit (*server based*) ketika akan digunakan untuk bertransaksi.

Uang Elektronik sendiri Menurut Peraturan Bank Indonesia No.26/6/PBI/2018, merupakan instrumen pembayaran yang memenuhi beberapa unsur sebagai berikut, di terbitkan atas dasar nilai uang yang di setor terlebih dahulu kepada penerbit, nilai uang elektronik di simpan terlebih dahulu secara elektronik ke dalam suatu *server* ataupun *chip*, dan penerbit yang mengelola nilai uang elektronik bukan sebagai mana simpanan yang di maksud perbankan yang mengatur undang-undang. Pada *server based* pemilik uang elektronik dapat mengakses melalui handphone untuk mengakses “virtual account” sehingga transaksinya dapat di proses secara on-line. Sedangkan untuk *chip based* berdeda dengan server based karena pemilik uang elektronik dapat melakukan transaksi secara langsung atau *off-line* melalui uang elektronik.

Kemunculan Ung elektronik sendiri telah di atur dalam peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 mengenai uang elektronik. Uang elektronik sendiri adalah sebuah inovasi baru yang muncul ke dalam sistem pembayaran yang ada di Indonesia. Bank Indonesia sudah menerbitkan peraturan tentang Uang elektronik yaitu Peraturan Bank Indonesia Nomor 11 /12 / PBI /2009, dari penerbitan yang pertama kemudian mendapat penyempurnaan kembali dengan di terbitkan ulang Peraturan Bank Indonesia Nomor 16 /8 /PBI /2014. Kemudian

tahun 2016 Bank Indonesia kembali melakukan penyempurnaan kembali pada Peraturan Bank Indonesia yang kedua dari peraturan yang di buat sebelumnya dengan menerbitkan Peraturan Bank Indonesia No 18/17/PBI/2016. Pada tahun 2018, Bank Indonesia melakukan perubahan kembali melalui Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 (Bank Indonesia, 2018). Oleh karena itu pada tanggal 14 agustus 2014 pemerintah meluncurkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang bertujuan agar masyarakat indonesia mengubah cara pembayaran yang semula masih menggunakan uang tunai menjadi non tunai.

Agus DW Martowardojo selaku Gubernur Bank Indonesia menyatakan bahwa “Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) untuk mendorong pemahaman bersama tentang penggunaan sarana non tunai dalam transaksi pembayaran”.

Peluncuran uang elektronik ini di buat untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, dunia usaha serta instansi pemerintah tentang penggunaan pembayaran non tunai untuk berbagai transaksi keuangan yang aman, efisien serta mudah (sumbar, 2014).

Perkembangan uang elektronik dari tahun ke tahun mengalami kemajuan secara signifikan. Berikut di sajikan tabel mengenai jumlah perkembangan uang elektronik yang beredar di Indonesia tahun 2015 – 2021.

Tabel 1.1

Jumlah Uang Elektronik

No	Tahun	Volume Transaksi (Miliar)	Nilai Transaksi (Triliun)
1	2015	535.579.528	5.283.018
2	2016	683.133.352	7.063.689
3	2017	943.319.933	12.375.469

4	2018	2.922.698.905	47.198.616
5	2019	5.226.699.919	145.165.468
6	2020	4.625.703.561	204.909.170
7	2021	5.450.400.276	305.435.828.86

Sumber : Data Statistik Bank Indonesia

Berdasarkan pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa transaksi uang elektronik mengalami peningkatan dari 2015 sampai tahun 2021 baik dari nominal ataupun dari jumlah volume transaksi. Meski terjadi penurunan volume transaksi pada tahun 2019 dan tahun 2020, namun kembali mengalami peningkatan setelah tahun berikutnya tepatnya pada tahun 2021.

Menurut data terakhir yang di peroleh dari Bank Indonesia menyebutkan bahwa jumlah uang elektronik yang beredar di Indonesia pada tahun 2021 sudah mencapai 575,32 juta unit yang terdiri dari uang yang berbasis *server* sebesar 495,75 juta unit sedangkan yang berbasis *chips* sebesar 79,58 juta unit (Annissa Mutia, 2021). Jumlah ini jauh lebih tinggi jika di dibandingkan dengan jumlah penduduk yang ada di Indonesia saat ini, menurut kepala BPS (Badan Pusat Statistik) penduduk Indonesia saat ini berjumlah sebanyak 273 juta jiwa. Hal ini menunjukkan bahwa antusiasme dari masyarakat indonesia untuk menggunakan alat pembayaran yang berupa uang elektronik sebagai alat bayar untuk aktivitas sehari-hari sangat tinggi.

Karanganyar sendiri sudah menerapkan pembayaran menggunakan uang elektronik. Dalam pengelolaan pariwisatanya pemerintah kabupaten Karanganyar juga sudah mulai menerapkan uang elektronik pada bidang pariwisata seperti pembayaran pada candi Sukuh dan candi Cetho, tidak hanya itu proses penerapan

digitalisasi juga mulai di terapkan di masjid Agung Madaniyah Kabupaten Karanganyar yang bekerja sama dengan bank Indonesia Solo meluncurkan penerimaan zakat infak dan sedekah (ZIS) digital ataupun non tunai (mardon widiyanto, 2022).

Surat Edaran Bank Indonesia (SEBI) no 11 /11 DASP Tentang Uang Elektronik, menyebutkan bahwa Indonesia terdapat 42 daftar perusahaan penerbit uang elektronik. Berikut ini di sajikan tabel perusahaan penerbit uang elektronik.

Tabel 1.2

Daftar Penerbit Uang elektronik

No.	Nama Penerbit
1	PT Bank Central Asia Tbk
2	PT Artajasa Pembayaran Elektronis
3	PT Bank Mandiri (Persero) Tbk
4	PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk
5	PT Bank CIMB Niaga
6	PT Bank Permata
7	PT Bank DKI
8	PT Bank Mega Tbk
9	PT Finnet Indonesia
10	PT Indosat Tbk
11	PT Bank National Nobu
12	PT Bank Rakyat Indoesia
13	PT Telekomunikasi Selular
14	PT Telekomunikai Indonesia Tbk
15	PT Skye Sab Indonesia
16	PT Nusa Satu Inti Artha
17	PT Dompot Anak Bangsa

Lanjutan Tabel 1.2

18	PT BPD Sumsel Babel
19	PT XL Axiata Tbk
20	PT Espay Debit Indonesia Koe
21	PT Witami Tunai Mandiri
22	PT Buana Media Teknologi
23	PT Smartfren Telecom Tbk
24	PT Bank ONB Indonesia Tbk
25	PT Solusi Pasti Bisa
26	PT BluePay Digital International
27	PT E2Pay Global Utama
28	PT Veritra Sentosa Internasional
29	PT Bimasakti Multi Sinergi
30	PT Visionet Internasional
31	PT AirPay International Indonesia
32	PT Inti Dunia Sukses
33	PT Datacell Infomedia
34	PT Mass Rapid Transit
35	PT Fintek Karya Nusantara
36	PT Kereta Commuter
37	PT Cakra Ultima Sejahtera
38	PT Max Interactives
39	PT Bank Sinarmas
40	PT Transaksi Artha Gemilang
41	PT Ezeelink Indonesia
42	PT Sarana Pactindo

Sumber : Bank Indonesia

Dari sekian banyak bank ataupun lembaga non bank yang mengeluarkan uang elektronik, tetapi masih banyak *mall* ataupun pasar yang belum menjadi *merchant* dari uang elektronik tersebut, sehingga menyebabkan masyarakat

merasa kurang tertarik untuk menggunakan uang elektronik karena mereka beranggapan bahwa menggunakan uang elektronik masih kurang efisien dan efektif.

Oleh karena itu menjadi masalah jika suatu produk tidak di barengi dengan pengetahuan produk tersebut. Perlu adanya edukasi dan sosialisasi melalui media cetak maupun media elektronik mengenai cara yang aman menggunakan uang elektronik dan menyimpan uang elektronik. Tidak kalah penting, penerbit uang elektronik juga dapat menginformasikan produknya dengan jelas dan jujur tentang mitra mana saja yang dapat menerima penggunaan uang elektronik baik itu hanya di tempat tertentu saja atau bisa pada semua tempat perdagangan (Syaifullah & Listya, 2018).

Tujuan dari uang elektronik sendiri membuat segala jenis transaksi keuangan dalam kehidupan sehari-hari khususnya transaksi berskala mikro menjadi lebih mudah dalam kehidupan manusia. Uang elektronik menawarkan berbagai keuntungan-keuntungan yang menjadi hal positif akan berdampak pada keputusan penggunaan uang elektronik tersebut. Kemudahan dan manfaat yang ditawarkan produk dari uang elektronik akan berdampak pada peningkatan penggunaannya. Ketika suatu produk memiliki banyak manfaat serta kemudahan untuk berbagai aktivitas sehari-hari yang di rasa dapat meringankan beban pekerjaan mereka maka masyarakat secara otomatis akan memilih menggunakan uang elektronik.

Manfaat menurut (jogiyanto, 2017) di definisikan sebagai tingkat atau keadaan di mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan sistem tertentu

dengan sendirinya akan meningkatkan kinerjanya. Jika seseorang yakin bahwa sistem dapat mempercepat proses, meningkatkan efisiensi dan meningkatkan produktivitas maka dia akan menggunakannya tetapi sebaliknya jika seseorang merasa bahwa sebuah sistem informasi kurang bermanfaat maka dia tidak akan menggunakannya.

Seperti hasil penelitian mengenai, (Latief & Dirwan, 2020)“ Pengaruh Kemudahan, Promosi dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital” menjelaskan bahwa variabel kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan uang digital. Sedangkan hasil penelitian lain yang ditulis (Marchelina & Pratiwi, 2018) menyatakan bahwa variabel persepsi manfaat tidak berpengaruh secara positif terhadap penggunaan e-money secara parsial sedangkan persepsi kemudahan berpengaruh secara positif terhadap penggunaan e-money secara parsial.

Kemudahan penggunaan (*ease of use*) di definisikan sebagai suatu derajat dimana seseorang meyakini bahwa dengan menggunakan suatu teknologi atau sistem akan bebas dari usaha. Dari definisinya dapat di ketahui bahwa kemudahan merupakan sejauh mana seseorang dapat bebas dari usaha karena memanfaatkan teknologi atau sebuah sistem. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah di pelajari, mudah untuk di pahami, simpel dan mudah cara pengoprasiaannya maka dia akan menggunakannya begitu sebaliknya (Jogiyanto, 2017).

Seperti hasil penelitian mengenai, (Nurul Ihsani, 2021) “Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat, Kenyamanan Terhadap Keputusan Pembelian

Online Studi Kasus Layanan Gopay menunjukkan bahwa variabel Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembelian Gopay. Sedangkan hasil penelitian yang di tulis (Ramadya Sari et al., 2022) “Dampak Keamanan, Manfaat, Kepercayaan, Promosi, serta Kemudahan pada Keputusan Pemanfaatan Dompot Elektronik Shopeepay” menjelaskan bahwa variabel kemudahan tidak berpengaruh terhadap pemanfaatan dompet elektronik Shopeepay.

Selain faktor manfaat dan kemudahan yang mempengaruhi keputusan penggunaan uang elektronik terdapat satu faktor lagi yang mempengaruhi keputusan menggunakan uang elektronik ialah faktor keamanan. Meskipun teknologi yang digunakan menawarkan banyak keuntungan dan kemudahan bagi penggunanya, namun ternyata di sadari masih ada sebagian pengguna yang menolak menggunakan teknologi tersebut dengan alasan keamanan. Salah satu di antaranya adalah ancaman terhadap keamanan jika uang elektronik tersebut hilang. Beberapa faktor yang mungkin di temui oleh pengguna uang elektronik misalnya kesalahan ketika memasukkan angka atau kode saat mengisi ulang uang elektronik akibat kesalahan dari pengguna (*human error*) atau fasilitas yang kurang maksimal dan terkonsentrasi di kota-kota besar saja (Priambodo & Prabawani, 2016).

Pihak penerbit uang elektronik harus memperhatikan faktor keamanan ini untuk meminimalkan risiko transaksi yang mungkin timbul dari transaksi yang di lakukan secara elektronik dengan tujuan menggunakan uang elektronik agar tidak terjadi kesalahan penanganan uang elektronik. Keberhasilan penerapan teknologi

informasi itu sendiri sangat bergantung pada penerimaan pengguna sebagai pengguna teknologi.

Seperti hasil penelitian mengenai, (Zahara et al., 2021) “Pengaruh Kemudahan dan Keamanan Terhadap Keputusan Menggunakan E-money Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Medan” menjelaskan bahwa variabel keamanan berpengaruh secara positif signifikan terhadap keputusan menggunakan e-money pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan. Sedangkan hasil penelitian lain yang di tulis (Nurul Arfa) “Analisis Kemudahan, Kelancaran, Keamanan dan Efektifitas Penggunaan Password dalam Uang Elektronik (E-money) pada Masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta menunjukkan bahwa variabel” menjelaskan bahwa variabel keamanan tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik.

Pada penelitian sebelumnya di ketahui bahwa beberapa variabel antar penelitian menunjukkan hasil yang berbeda. Sehingga penelitian kali ini menguji kembali variabel-variabel tersebut untuk mendapatkan hasil yang terbaharukan dari variabel-variabel yang di uji tersebut apakah mempengaruhi keputusan menggunakan uang elektronik.

Peneliti memilih kabupaten Karanganyar sebagai objek penelitian dengan pertimbangan bahwa Karanganyar terpilih menjadi salah satu penopang program Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) Borobudur dan menuju kawasan *smart city* (Jateng, 2021). *Smart city* yang di maksud merupakan konsep pengembangan sebuah kota dengan menerapkan dan mengimplementasikan

teknologi secara inovatif, efektif dan efisien dalam tata kelola sehari-hari dengan tujuan untuk mewujudkan efisiensi, memperbaiki pelayanan publik, serta meningkatkan kenyamanan dan kesejahteraan warganya (Hasibuan & Sulaiman, 2019). Secara sederhana *smart city* di sebut sebagai kota pintar atau kota cerdas yang dapat memberikan kualitas hidup yang lebih baik dan kenyamanan bagi masyarakat.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“ANALISIS PENGARUH MANFAAT, KEMUDAHAN DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK (STUDI KASUS MASYARAKAT KABUPATEN KARANGANYAR)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari berbagai uraian tersebut dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Banyak bank dan lembaga non bank yang mengeluarkan uang elektronik, namun masih banyak *mall* (pusat perbelanjaan) atau *market* (pasar) yang belum menjadi *merchant* (pedagang) dari uang elektronik.
2. Uang elektronik tergolong sebagai produk baru yang tumbuh signifikan dari tahun ke tahun, dalam hal volume transaksi maupun dari jumlah nilai transaksinya, maka akan di lihat variabel yang manakah yang paling besar mempengaruhi keputusan menggunakan uang elektronik.
3. Keamanan uang elektronik yang *unregister* (tidak terdaftar) menimbulkan masalah jika nantinya uang elektronik nantinya hilang dan tidak ada

informasi pengguna yang nantinya digunakan untuk mengembalikan atau proses pemblokiran untuk mengantisipasi kehilangan dana pemilik uang elektronik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah manfaat berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat Kabupaten Karanganyar?
2. Apakah kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat Kabupaten Karanganyar?
3. Apakah keamanan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat Kabupaten Karanganyar?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah yang telah di paparkan, penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah manfaat berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik masyarakat kabupaten Karanganyar?
2. Untuk mengetahui apakah kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik masyarakat kabupaten Karanganyar?
3. Untuk mengetahui apakah keamanan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik masyarakat kabupaten Karanganyar?

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini di buat agar penelitian ini tidak menyimpang dari arah dan sasaran penelitian, serta mengetahui sejauh mana penelitian ini dapat bermanfaat. Maka peneliti hanya meneliti tentang Pengaruh Manfaat, Kemudahan, Keamanan Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (Studi Kasus Masyarakat Kabupaten Karanganyar).

1.6 Jadwal Penelitian

(Terlampir)

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian latar belakang masalah / penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, jadwal dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang kajian teori, hasil penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan pengembangan hipotesis.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang metode penelitian meliputi jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel data, identifikasi batasan populasi dan subjek penelitian, teknik pengambilan sampel, dan sumber data, teknik pengumpulan data, variabel penelitian, definisi

operasional variabel, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV : ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum penelitian, pengujian dan analisis data, dan pembahasan hasil analisis data.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang di peroleh dari hasil penelitian, keterbatasan penelitian, dan saran-saran yang perlu di ajukan penulis sebagai bahan pertimbangan penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Teori

2.1.1. Keputusan Menggunakan Uang Elektronik

1. Pengertian Keputusan

Keputusan adalah kesimpulan dari proses kognitif mengenai suatu masalah atau isu untuk memilih alternatif dari jawaban atas pertanyaan tentang apa yang harus di lakukan untuk mengatasi masalah tersebut (Ghozali Imam, 2018). Adapun menurut jurnal (Wasiah, 2017). Keputusan pembelian adalah pemilihan dari dua ataupun lebih alternatif pilihan keputusan pembelian, artinya agar seseorang dapat mengambil keputusan maka harus ada sejumlah pilihan lain yang tersedia.

Pembuat keputusan harus memilih satu alternatif dari berbagai kemungkinan, seseorang berada dalam posisi untuk membuat pilihan jika di beri pilihan untuk menggunakan atau tidak menggunakan sesuatu.

2. Proses Pengambilan Keputusan

Menurut (Kotler & Kevin L Keller, 2016), menyajikan proses pengambilan keputusan melalui lima tahapan. Tahapan pengambilan keputusan tersebut antara lain :

a. Pengenalan Masalah

Proses pembelian di mulai dari pembeli pengenalan kebutuhan yang di rasakan oleh pengguna. Pembeli merasakan perbedaan antara keadaan aktual dan sejumlah keadaan yang di

inginkan. Kebutuhan itu dapat di aktifkan melalui rangsangan internal ketika salah satu kebutuhan normal seperti rasa lapar, haus naik ke tingkat yang lebih tinggi sehingga akan menjadi faktor pendorong. Selain itu kebutuhan juga dapat dipicu oleh rangsangan eksternal. Oleh karena itu pemasar harus melakukan riset konsumen untuk mempelajari persyaratan atau masalah apa yang di miliki konsumen mengapa kebutuhan ini ada dan bagaimana pasar membujuk mereka menggunakan produk tertentu..

b. Pencarian Informasi

Pengguna yang terangsang oleh kebutuhannya terpaksa akan mencari lebih banyak informasi. Selanjutnya pengguna tersebut mencari informasi yang tersimpan dalam ingatan (*internal*) maupun mencari informasi yang di dapat dari lingkungan (*eksternal*). Sumber dari informasi pengguna di bagi menjadi empat kelompok, antara lain :

- a) Sumber pribadi : teman, keluarga, rekan dan tetangga.
- b) Sumber publik : media massa, organisasi pemeringkat pengguna.
- c) Sumber pengalaman : pemeriksaan, penanganan, dan penggunaan produk.
- d) Sumber komersial atau niaga : kemasan, tampilan, wiraniaga, penyalur, iklan, dan situs web.

c. Pengevaluasi Alternatif

Pengevaluasi alternatif yaitu tahap proses keputusan penggunaan dimana konsumen menggunakan informasi untuk mengevaluasi berbagai merk dan memilihnya sesuai dengan keinginan pengguna. Beberapa konsep dasar dapat membantu kita memahami proses evaluasi kegunaan. Pertama, pengguna mencoba untuk memenuhi kebutuhan terlebih dahulu. Kedua, pembeli mencari keunggulan spesifik solusi dalam produk. Ketiga, pelanggan melihat setiap sebagai kombinasi fitur dengan berbagai kapasitas untuk memberikan keunggulan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan.

Lima konsep dasar yang dapat di gunakan untuk menilai alternatif pilihan pengguna, antara lain :

- a) Fitur produk, yaitu fitur khusus yang menjadi perhatian pengguna terhadap produk atau jasa tersebut.
- b) Pemasar harus lebih memperhatikan pentingnya fitur produk dari pada menekankan fitur produk.
- c) Fungsi kemanfaatan, yaitu bagaimana pengguna mengharapkan tingkat kepuasan alternatif yang berbeda setiap harinya.
- d) Bagaimana pengguna melakukan evaluasi terhadap karakteristik dari begitu banyak barang.

d. Keputusan Penggunaan

Pada tahap evaluasi alternatif, Konsumen membentuk preferensi terhadap merk-merk yang termasuk dalam kumpulan pilihan. Pengguna juga dapat memilih untuk tidak membeli atau membeli suatu produk yang paling mereka sukai. Konsumen dapat membuat lima sub keputusan saat melakukan penggunaan yaitu merek, kualitas, *dealer*, waktu dan metode dalam pembayaran.

Tiga faktor yang mempengaruhi keputusan untuk menggunakan, antara lain :

- a) Sikap orang lain : teman, tetangga, keluarga, orang kepercayaan.
 - b) Situasi yang tak terduga : harga, pendapatan, keluarga, dan manfaat yang di harapkan.
 - c) Faktor yang dapat di duga : faktore situasional yang dapat diantisipasi oleh pengguna.
- e. Perilaku Pasca Penggunaan

Setelah menggunakan, pengguna mungkin mengalami kepuasan atau sebaliknya mengalami ketidakpuasan terhadap suatu produk yang di pakainya. Hal ini akan mempengaruhi penanganan lebih lanjut. Jika pengguna mengalami kepuasan maka kemungkinan besar akan melakukan penggunaan kembali. Ketidakpuasan pengguna terjadi jika pengguna mengalami pengharapan yang tidak terpenuhi. Ketika pengguna mengalami ketidakpuasan maka akan menghentikan penggunaan kemungkinan

akan menyebarkan berita buruk kepada orang lain. Oleh karena itu, perusahaan berusaha memastikan tercapainya kepuasan pengguna pada semua tingkat dalam proses penggunaan.

2.1.2. Uang Elektronik

1. Pengertian Uang Elektronik

Uang elektronik adalah metode pembayaran elektronik yang mengubah nilai uang menjadi nilai uang dalam bentuk elektronik dengan cara membayar di muka sejumlah tertentu secara langsung atau melalui penerbit ataupun bank ke dalam bentuk media uang elektronik yang dinyatakan dalam bentuk rupiah (Edo Rifqi Brilianto, 2020)

Dalam Peraturan Bank Indonesia No 11/12/PBI/2019, uang elektronik merupakan alat pembayaran yang memenuhi ketentuan sebagai berikut :

- a. Di terbitkan berdasarkan nilai uang yang di dikeluarkan pemilik yang telah disetorkan sebelumnya kepada penerbit.
- b. Nilai uang akan di simpan secara elektronik dalam media data seperti *chip* atau *server*.
- c. Di gunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
- d. Nilai uang elektronik yang di kelola penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dalam pengertian undang-undang yang mengatur tentang perbankan.

2. Jenis-jenis Uang Elektronik

Menurut Peraturan Bank Indonesia No16/8/PBI/2014, tentang uang elektronik:

1) Berdasarkan tempat penyimpanan nilai uang elektronik di bagi menjadi 2 jenis yaitu :

a. Uang elektronik berbasis kartu *chip*

Di mana uang elektronik di simpan dengan media penyimpan yang berupa kartu atau *chip*, uang elektronik jenis ini dapat digunakan secara *off-line* atau tidak memerlukan autentifikasi melalui internet biasanya berupa kartu seperti flazz, *e-money*, brizzi dan lain sebagainya.

b. Uang elektronik berbasis *server*

Di mana uang elektronik di simpan dalam media menyimpan berupa *server* yang membutuhkan autentifikasi melalui internet, dalam melakukan transaksi akan membutuhkan media berupa *gadget* untuk mengirim nomor sandi dan nilai transaksi yang di butuhkan dan menerima token melakukan transaksi. Uang elektronik ini biasanya digunakan secara *on-line*. Biasanya berupa aplikasi seperti Go-Pay, Link Aja, OVO dan lain sebagainya.

2) Berdasarkan pencatatan data identitas pengguna, uang elektronik di bedakan menjadi :

a. *Unregistered*, yaitu uang elektronik yang data identitas penggunanya tidak terdaftar dan tidak tercatat pada penerbit, untuk uang elektronik

jenis ini batas nilai uang elektronik yang dapat di simpan paling banyak sebesar Rp 2.000.000,00 (dua juta rupiah).

- b. *Registered*, yaitu uang elektronik yang data identitas penggunanya terdaftar dan tercatat oleh penerbit. Untuk uang elektronik jenis ini batas nilai uang elektronik yang dapat di simpan paling banyak sebesar Rp 10.000.000,00 (sepuluh juta rupiah).

3) Berdasarkan jangkauan penggunaannya, uang elektronik di bagi menjadi :

- a. *Single purpose*, yaitu uang elektronik yang hanya dapat digunakan untuk melakukan pembayaran atas kewajiban yang timbul oleh satu jenis transaksi saja, misalnya kartu e-toll yang hanya dapat digunakan untuk pembayaran tol saja dan kartu comet yang hanya bisa digunakan untuk *Commuter Line* / KRL.
- b. *Multi purpose*, yaitu uang elektronik yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran atas kewajibanyang timbul dari berbagai jenis transaksi, misalnya dengan menggunakan Go-Pay dapat digunakan untuk membayar transportasi *on-line*, membayar pesanan makanan, membayar pulsa, air ataupun membayar tagihan pulsa.

3. Jenis-jenis Transaksi pada Uang Elektronik

Jenis-jenis transaksi dengan menggunakan uang elektronik secara umum yang terdapat dalam layanan :

- a. Penerbitan (*Issuance*) dan Pengisian Ulang (*Top-up* atau *Loading*)

Pengisian ulang ke dalam media uang elektronik dapat di lakukan terlebih dahulu oleh penerbit sebelum di jual kepada pemegang (Choiril

Anam, M.EI., 2018). Untuk selanjutnya pemegang dapat melakukan pengisian ulang (*Top-up*) yang dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain melalui penyetoran uang tunai, melalui pendebitan rekening di bank, atau melalui terminal-terminal pengisian ulang yang telah di lengkapi peralatan khusus oleh penerbit.

b. Transaksi Pembayaran

Transaksi pembayaran dengan menggunakan uang elektronik pada prinsipnya di lakukan melalui pertukaran nilai uang dalam bentuk data elektronik dengan barang antara pemegang dan pedagang dengan menggunakan protokol yang telah di tetapkan sebelumnya.

c. Transfer

Transfer dalam transaksi uang elektronik adalah fasilitas pengiriman nilai uang elektronik antar pemegang uang elektronik melalui terminal-terminal yang telah di lengkapi dengan peralatan khusus oleh penerbit.

d. Tarik Tunai

Tarik tunai adalah fasilitas penarikan tunai atas nilai uang elektronik yang tercatat pada media uang elektronik yang di miliki pemegang yang dapat di lakukan oleh pemegang yang dapat di lakukan setiap saat oleh pemegang.

e. Refund dan Redeem

Refund dan *redeem* adalah penukaran nilai uang elektronik kepada penerbit, baik yang di lakukan oleh pemegang saat nilai uang elektronik

tidak terpakai atau masih tersisa pada saat pemegang mengakhiri penggunaan uang elektronik dan atau masa berlaku media uang elektronik berakhir (Sekarini & Sukresna, 2015). Yang di lakukan oleh pedagang pada saat penukaran nilai uang elektronik yang di peroleh pedagang dari pemegang atas transaksi jual beli barang pada penerbit.

4. Pihak- Pihak dalam Penyelenggaraan Uang Elektronik

Menurut Peraturan Bank Indonesia No 26/6/PBI/2018, beberapa pihak yang terkait dengan penyelenggaraan uang elektronik sebagai berikut :

- a) Penerbit adalah pihak bank atau lembaga yang akan menerbitkan uang elektronik.
- b) Pengguna adalah pihak yang akan menggunakan uang elektronik.
- c) *Acquirer* adalah pihak bank atau lembaga selain bank yang melakukan kerja sama dengan pedagang (*merchant*) yang mampu memproses transaksi uang elektronik yang di terbitkan oleh pihak lain.
- d) *Principal* adalah pihak yang bertanggung jawab atas penerusan data transaksi uang elektronik melalui jaringan, pelaksanaan perhitungan hak dan kewajiban, penyelesaian pembayaran dan penetapan mekanisme dan prosedur bisnis, antar anggotanya yang berperan sebagai penerbit dan/ atau *acquirer* dalam transaksi uang elektronik.

- e) Penyelenggara *Switching* adalah pihak yang menyelenggarakan kegiatan penyediaan infrastruktur yang berfungsi sebagai pusat atau penghubung penerus data transaksi pembayaran dengan menggunakan uang elektronik.
- f) Penyelenggara Kliring adalah pihak yang melakukan perhitungan hak dan kewajiban keuangan masing-masing penerbit dan/atau *acquirer* setelah pelaksanaan transaksi uang elektronik.
- g) Penyelenggara Penyelesaian Akhir adalah pihak yang melakukan dan bertanggung jawab terhadap penyelesaian akhir atas hak dan kewajiban keuangan masing-masing penerbit dan/atau *acquirer* berdasarkan hasil perhitungan dari penyelenggara kliring.
- h) Penyedia Brang atau Jasa (*Merchant*) adalah pihak yang menjual barang atau jasa yang menerima pembayaran dari pengguna.
- i) Penyelenggara Penunjang adalah penyelenggara penunjang sebagai dimaksud dalam ketentuan Bank Indonesia yang mengatur mengenai penyelenggaraan pemrosesan transaksi dan pembayaran.

Adapun beberapa manfaat atau kelebihan dari penggunaan uang elektronik di bandingkan dengan uang tunai maupun alat pembayaran non tunai lainnya, antara lain (Hidayati sri, 2006) :

- a. Lebih cepat dan nyaman di bandingkan dengan uang tunai, khususnya untuk transaksi yang bernilai kecil (*micro payment*), di sebabkan nasabah tidak perlu menyediakan sejumlah uang pas untuk suatu transaksi atau harus menyimpan uang kembalian.

- b. Waktu yang di perlukan untuk meyelesaikan suatu transaksi dengan uang elektronik dapat di lakukan jauh lebih singkat di bandingkan transaksi dengan kartu debit atau kartu kredit, karena tidak perlu memerlukan proses otorisasi *on-line*, tanda tangan maupun PIN. Selain itu dengan transaksi *Off-line*, maka biaya komunikasi dapat di kurangi.
- c. Mudah dalam melakukan *top-up* atau isi ulang saldo uang elektronik, jika nilai dari uang elektronik habis pengguna dapat melakukan isi ulang dengan mudah di minimarket ataupun secara *on-line* melalui *platform-platform* yang telah di tentukan.
- d. Dengan adanya uang elektronik ini akan mendorong munculnya *chasless society*. Penggunaan uang elektronik akan menekan atau bahkan menghilangkan peredaran uang palsu.
- e. Uang elektronik lebih menjamin kepastian dan perlindungan hak konsumen.
- f. Tingkat kepuasan konsumen yang semakin bertambah dengan berkurangnya biaya transaksi.

Kekurangan Uang Elektronik :

- a. Rentan untuk di retas atau di *hack* karena menggunakan sistem elektronik atau internet.
- b. Terdapat resiko hilang data karena kesalahan *software*.
- c. Belum semua tempat memiliki alat yang di pergunakan untuk menggunakan *digital money* tersebut serta belum semua tempat memberlakukan uang elektronik termasuk di *merchant*.

2.1.3 Uang Elektronik Dalam Perspektif Islam

Uang elektronik pada dasarnya sama seperti uang biasa karena memiliki fungsi sebagai alat pembayaran atas transaksi jual beli barang. Dalam perspektif syariah hukum uang elektronik adalah halal atau boleh. Kehalalan ini berlandaskan kaidah :

- a) Setiap transaksi dalam muamalah pada dasarnya di perbolehkan kecuali jika ada dalil yang mengharamkannya, maka saat itu hukumnya berubah menjadi haram. Oleh karena itu uang elektronik harus memenuhi kriteria dan ketentuan sesuai dengan prinsip syariah
- b) Adanya tuntutan kebutuhan manusia akan uang elektronik, dan pertimbangan banyaknya kemaslahatan yang ada di dalamnya.

Dalam perspektif syariah transaksi menggunakan uang elektronik terdapat tiga akad antara lain :

1. Akad Sharf (Jual Beli Mata Uang)

Relevansi akad sharf dalam pengenalan uang elektronik terlihat dari beberapa hal yang telah di jelaskan dalam Peraturan Bank Indonesia No 11/12/PBI/2009 antara lain :

1) Mekanisme Transaksi

Pada saat penerbitan dan pengisian ulang di lakukan dengan cara pemilik menyetor sejumlah uang terlebih dahulu kepada penerbit, baik secara langsung maupun melalui agen-agen penerbit atau dengan mendebet rekening di bank. Nilai uang yang di bayarkan tersebut di masukkan menjadi nilai uang elektronik dalam media

atau alat elektronik yang di nyatakan dalam uang yang satuan rupiah.

2) Posisi Dana Float

Dana *float* adalah seluruh uang elektronik yang di terima penerbit atas hasil penerbitan uang elektronik dan atau pengisian yang masih merupakan kewajiban kepada pemegang dan pedagang. Kewajiban penerbit tersebut merupakan *reedemability* yang di maksudkan sebagai bentuk jaminan atau kepastian bagi pemilik uang elektronik baik pemegang maupun pedagang bahwa mereka setiap saat dapat menukarkan (*redeem* atau *refund*) nilai uang elektronik tersebut kedalam bentuk uang baik berupa uang tunai maupun cash maupun melalui *transfer* ke rekening yang bersangkutan.

Dana *float* yang di setorkan pemegang kepada penerbit bukan merupakan simpanan sebagai yang sudah di atur oleh undang-undang mengenai perbankan. Dana float dapat di kelola oleh penerbit untuk ditempatkan dan di investasikan dalam bentuk deposito atau lainnya dengan syarat aman dan likuid.

3) Posisi Nilai Uang Elektronik

Nilai uang elektronik yang di simpan dalam media uang elektronik sepenuhnya berada dalam penguasaan pemegang. Pada saat transaksi, perpindahan nilai uang elektronik dari pemegang kepada pedagang dapat dilakukan secara *off-line* dan verifikasi cukup di

lakukan pada level pedagang, sehingga dana sepenuhnya dalam penguasaan bank sepanjang belum ada otorisasi dari nasabah untuk melakukan pembayaran (hidayati sri, 2006).

4) *Redemability*

Redemability merupakan jaminan yang di berikan kepada pihak penerbit atas uang elektronik yang di terbitkannya, bahwa uang elektronik tersebut dapat di tukarkan kembali dengan uang tunai (*cash*) sewaktu-waktu pemegang dan pedagang ingin menukarkannya kembali (hidayati sri, 2006).

Hal tersebut berbeda dalam penyelenggaraan kartu kredit, dimana jaminan pihak penerbit diberikan kepada pemegang kartu kredit terhadap pedagang atas semua kewajiban bayar (*dayn*) yang timbul dari transaksi antara pemegang kartu kredit kepada pedagang.

2. Akad Wakalah (Pemberian Kuasa)

Akad wakalah adalah akad yang menyepakati penyerahan wewenang atau kekuasaan dari pihak pertama kepada pihak kedua dalam hal yang di wakikan, di mana pihak yang di kuasakan melakukan sesuatu hanya dalam lingkup wewenang atau kekuasaan yang di berikan oleh pihak pertama. Setelah pihak lain melaksanakan kuasa atau wewenang yang di berikan Jika kuasa atau mandat yang di berikan segala resiko dan kewajibanyang berkaitan dengan pelaksanaan kuasa tersebut sepenuhnya menjadi hak atau wewenang pihak pertama.

Akad wakalah digunakan dalam transaksi uang elektronik apabila penerbit bekerjasama dengan pihak lain sebagai agen penerbit dan / atau terdapat bentuk representasi lain dalam transaksi uang elektronik dengan *merchant* (pedagang) nya.

3. Akad Ijarah (Sewa)

Menurut Fatwa Dewan Syariah Nasional No.09/DSN/MUI/IV/2000, ijarah adalah akad mengalihkan hak guna pakai suatu benda (berguna) selama jangka waktu tertentu dengan imbalan sewa (*ujrah*) atau balas jasa (upah) tanpa di dahului dengan pemindahan kepemilikan atas barang tersebut. Dengan demikian akad *ijarah* tidak mengubah pemilik tetapi hanya mengalihkan hak pakai saja dari pemberi sewa kepada penyewa.

Akad *ijarah* digunakan untuk jasa penyewaan perlengkapan / peralatan dan atau terdapat pelayanan jasa dalam pengelolaan uang elektronik. Akad ijarah juga berlaku untuk pembayaran kepada pedagang (*merchant*) di mana penerbit dapat mewakili pemegang kartu dalam membayar transaksi maupun sebaliknya tergantung jenis uang elektronik di luar nominal pengisian saldo utama. Transaksi sewa ini akan menguntungkan kedua belah pihak karena kedua belah pihak mendapatkan manfaat dari kemitraan antara penerbit dan *merchant*nya.

2.1.4 Manfaat Menggunakan Uang Elektronik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia manfaat sendiri memiliki arti guna atau faedah. Sedangkan kemanfaatan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia

memiliki arti hal bermanfaat atau kegunaan. Wibowo (2006) menjelaskan bahwa kemanfaatan sebagai suatu ukuran yang mana penggunaan suatu teknologi di percaya akan mendatangkan suatu manfaat bagi orang yang menggunakannya.

Sementara (jogiyanto, 2017) mendefinisikan manfaat sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Kinerja yang di permudah ini akan menghasikan keuntungan yang lebih baik dari segi fisik maupun dari segi non fisik, seperti hasil yang akan di peroleh menjadi lebih cepat dan lebih memuaskan di bandingkan dengan yang tidak menggunakan produk tersebut.

(Jogiyanto, 2017) menyatakan kemanfaatan penggunaan uang elektronik menggunakan 4 buah item yaitu :

1. Penggunaan sistem mampu mempercepat proses

Penggunaan uang elektronik mempunyai keunggulan dari segi kecepatan proses. Pada penggunaan uang elektronik di jalan tol dimana menurut PT. Jasa marga uang elektronik mampu memangkas waktu transaksi hanya menjadi empat detik dari sebelumnya yang memakan waktu lebih lama saat transaksi menggunakan uang kartal (Marga, 2018).

2. Penggunaan sistem mampu meningkatkan efektifitas

Efektifitas yang diberikan dari uang elektronik antara lain pengguna tidak perlu repot mengeluarkan sejumlah uang tunai untuk proses pembayaran, karna hanya tinggal menyerahkan uang elektroniknya dan secara langsung nominal uang elektronik yang ada akan berkurang

sesuai nominal yang seharusnya di bayarkan serta tercatat tanpa perlu repot untuk memberikan kembalian.

3. Penggunaan sistem bermanfaat bagi individu

Pengguna uang elektronik sudah barang pasti memberikan manfaat langsung bagi para pengguna uang elektronik berkat kecepatan efektifitasnya.

4. Penggunaan sistem menambah tingkat produktifitas individu

Kecepatan dan efektifitas merupakan dua hal yang secara langsung mempengaruhi tingkat produktifitas individu, terlebih lokasi penelitian yang di ambil di Karanganyar yang notabene dua hal tersebut sangat di butuhkan dari tiap individu.

2.1.5 Keamanan Uang Elektronik

Menurut (Iffano, 2009) keamanan sistem informasi merupakan sebuah usaha untuk memberikan keamanan terhadap berbagai informasi dari ancaman yang mungkin terjadi keamanan dan privasi merupakan faktor yang di pertimbangkan pengguna ketika pengguna memutuskan menggunakan suatu teknologi agar terhindar dari kerugian ekonomi. Persepsi keamanan di artikan sebagai kepercayaan konsumen bahwa informasi pribadi mereka tidak dapat di lihat oleh pihak lain kecuali dirinya sendiri, karena informasi mereka sudah di simpan dan tidak dapat di manipulasi oleh pihak lain. Sehingga mereka dapat memiliki kepercayaan untuk menggunakan teknologi yang sudah terjamin tingkat keamanannya (Kartika, 2018).

Keamanan di ukur melalui tiga dimensi yaitu : *credit*, *reliability*, dan *privacy*. *Credit* merujuk pada akurasi layanan dan ketetapan waktu layanan, *reliability* merujuk pada saldo saat bertransaksi dan keamanan uang yang tersimpan, sedangkan *privacy* merujuk pada tidak khawatir memberikan informasi dan kepercayaan informasi di lindungi (Lafraxo et al., 2018).

(Waspada, 2012) menjelaskan bahwa keamanan di ukur dengan beberapa parameter sebagai berikut :

1. Saat memberikan suatu informasi pengguna tidak merasa khawatir.
2. Merasa yakin bahwa informasi yang di berikan akan mendapatkan perlindungan.
3. Merasa yakin saat bertransaksi terjadi keamanannya.

2.1.6 Kemudahan Uang Elektronik

1. Pengertian kemudahan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata mudah adalah tidak memerlukan banyak tenaga maupun pikiran dalam mengerjakan sesuatu. Sedangkan kemudahan sendiri sesuatu yang dapat mempermudah dan memperlancar usaha.

Menurut (jogiyanto, 2017) menyatakan kemudahan penggunaan di definisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari sebuah upaya. Kemudahan sendiri dapat diartikan sebagai sejauh mana seseorang dapat bebas dari sebuah usaha karena memanfaatkan atau menggunakan suatu teknologi atau sistem.

Dari definisinya maka dapat di ketahui bahwa kemudahan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah di gunakan maka dia akan menggunakannya dan sebaliknya jika dirasa sulit di gunakan maka dia tidak akan menggunakannya.

Kemudahan penggunaan ini merujuk pada kepercayaan individu bahwa setiap sistem ini membantu dan tidak memerlukan upaya serta biaya dalam penggunaannya. Kemudahan ini di maksudkan agar pengguna dapat dengan mudah memahami serta mudah dalam pengaplikasiannya tanpa menggunakan usaha yang rumit serta membutuhkan waktu dan biaya besar dalam menggunakan layanan uang elektronik. Dengan adanya hal tersebut pengguna dapat dengan baik dan senang dalam melakukan transaksi layanan uang elektronik tentunya dengan cara yang mudah di pahami.

2. Unsur Kemudahan Uang Elektronik

Kemudahan penggunaan di bagi menjadi beberapa unsur sebagai berikut (Venkatesh et al 2003) :

a) Sistem mudah di mengerti

Pemahaman pada sistem atau cara kerja dari uang elektronik sangat diperlukan untuk mendukung penerapan uang elektronik di masyarakat. Masyarakat sendiri perlu pemahaman bahwa layanan uang elektronik dapat diperoleh dari agen layanan keuangan digital maupun akses pribadi melalui telepon genggam.

Kemudian uang elektronik hanya dapat di gunakan pada *merchant* yang bekerja sama dengan penerbit uang elektronik.

b) Praktis dalam penggunaan

Penggunaan uang elektronik yang di tujukan untuk memudahkan individu tentu harus memiliki keunggulan di antaranya nilai praktis yang digaungkan sebagai keunggulan dari uang elektronik. Syarat utama dalam penggunaan uang elektronik adalah adanya saldo dalam uang elektronik tersebut dan adanya mesin untuk bertransaksi. User di katakan sudah menggunakan uang elektronik apabila dua syarat tersebut terpenuhi dengan cara user hanya menempelkan atau menggesekkan uang elektronik yang dimiliki pada *Electronic Data Capture (EDC)* atau dengan mengscan kode QR atau barcode yang tersedia di kasir.

c) Sistem mudah digunakan

Mudah di gunakan yang di maksud adalah cara penggunaan uang elektronik yang berbasis *chip* dengan hanya menempelkan (*tap*) kartu uang elektronik tersebut pada mesin *Electronic Data Capture (EDC)*, sedangkan untuk uang elektronik yang berbasis *server* cukup mengatur layanan sesuai yang di inginkan.

d) Sistem mudah di jangkau

Uang elektonik dapat digunakan pada *merchant* yang sudah bekerja sama dengan bank. Selain itu pengisian ulang pada aplikasi dompet digital sangat mudah untuk dilakukan karena bisa dengan

via transfer, ATM, ataupun dengan via minimarket (Alfamart dan Indomaret).

2.2. Penelitian Relevan

Tabel 2.1
Penelitian Relevan

No	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian		Hasil Penelitian
			Persamaan	Perbedaan	
1	Wiwik Widiyanti, 2020	Pengaruh Kemanfaatan Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-wallet OVO di Depok	Terdapat Variabel Kemanfaatan, Kemudahan dan Keputusan Penggunaan E-wallet OVO	Tidak terdapat Variabel Promosi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh secara positif dan signifikan baik secara parcial maupun simultan antara variabel kemanfaatan, kemudahan penggunaan dan promosi terhadap keputusan penggunaan e-wallet OVO

2	Fitriani Latief dan Dirwan, 2020	Pengaruh Kemudahan Promosi dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital	Terdapat Variabel Kemudahan, Variabel Kemanfaatan dan Keputusan Penggunaan Uang Digital	Tidak terdapat Variabel Promosi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor kemudahan dan kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan terhadap uang digital
Lanjutan Tabel.2.1					
3	Rasida Zahara, Anriza Witi Nasution dan Asmalidar, 2021	Pengaruh Kemudahan dan Keamanan Terhadap Keputusan Menggunakan E-money pada Mahasiswa Politeknik Negeri Medan	Terdapat Variabel Kemudahan, Variabel Keamanan dan Keputusan Menggunakan E-money	Tidak terdapat Variabel Manfaat	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan dan keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan e-money pada mahasiswa politeknik negeri Medan
4	Agnes Thandania Blessky Luthfiyah	Analisis Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan dan Keamanan	Terdapat Variabel Kemudahan, Variabel	Tidak terdapat perbedaan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa

	Nadiya dan Asmalidar, 2022	Terhadap Keputusan Menggunakan OVO dan GOPAY	Kemanfaatan, Variabel Keamanan dan Keputusan Menggunakan OVO dan GOPAY		kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan e-wallet pada mahasiswa keuangan dan perbankan politeknik negeri Medan
	Lanjutan Tabel.2.1				
5	Laila Ramadya Sari, Reni Anggraini, Mella Sri Kencanawati dan Lana Sularto	Dampak Keamanan, Manfaat, Kepercayaan, Promosi serta Kemudahan pada Keputusan Pemanfaatan Dompot Elektronik Shopeepay	Terdapat Variabel Keamanan, Variabel Manfaat dan Variabel Kemudahan	Tidak terdapat Variabel Kepercayaan, Variabel Promosi dan Keputusan Pemanfaatan Dompot Elektronik Shopeepay	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan tidak mempengaruhi keputusan pemanfaatan dompet elektronik Shopeepay sedangkan keamanan kepercayaan manfaat dan promosi mempengaruhi keputusan pemanfaatan dompet elektronik

					shopeepay
6	Nurul Ihsani Putri, 2021	Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat, Kenyamanan Terhadap Keputusan Pembelian Online Studi Kasus Layanan Go Pay	Terdapat Variabel Kemudahan dan Variabel Manfaat	Tidak terdapat Variabel Kenyamanan dan Keputusan Pembelian Online Studi Kasus Layanan GOPAY	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan, manfaat dan kenyamanan berdampak positif dan signifikan terhadap pembelian gopay
	Lanjutan	Tabel.2.1			
7	Dyah Sugandini, Mohammad Irhas Effendi dan Yuni Istanto,	<i>The Effect of Ease of Use, Usefulness, Trust, Self Efficacy and Security on Adoption Technology</i>	<i>There are Variables of Ease of Use, Security</i>	<i>There are no Variables Trust, Self Efficacy on Adoption Technology</i>	<i>The result of this indicate that the hypotheses proposed are not all supported perceived ease does not influence trust. Other hypotheses proposed are supported. That is, adoption model gopay in the study is influenced by</i>

					<i>perception of usefulness, self efficacy, trust and security</i>
8	Nicholas Tanoto, Indah Monica, Grasela, and Namira Ufrida Rahmi, 2021	<i>The Influence of Convenience, Benefits, Security and Trust on the Interest in Using Financial Technology in OVO Application as a Digital Payment</i>	<i>There Are Variables The Influence of Convenience, Benefits, Security</i>	<i>There are no Variables Trust on the Interest in Using Financial Technology in OVO Application as a Digital Payment</i>	<i>The results obtained convenience and benefits do not have a significant partial influence on the interest in using financial technology in OVO application as a digital payment, whereas security and trust have a significant partial influence on the interest in using financial technology in OVO application as digital payment</i>
9	Justin and Sri Yani Kusumastuti, 2022	<i>The Influence of Security, Easy, Benefits and Community</i>	<i>There Are Variables The Influence of</i>	<i>There Are Community Interest</i>	<i>The result security and public interest</i>

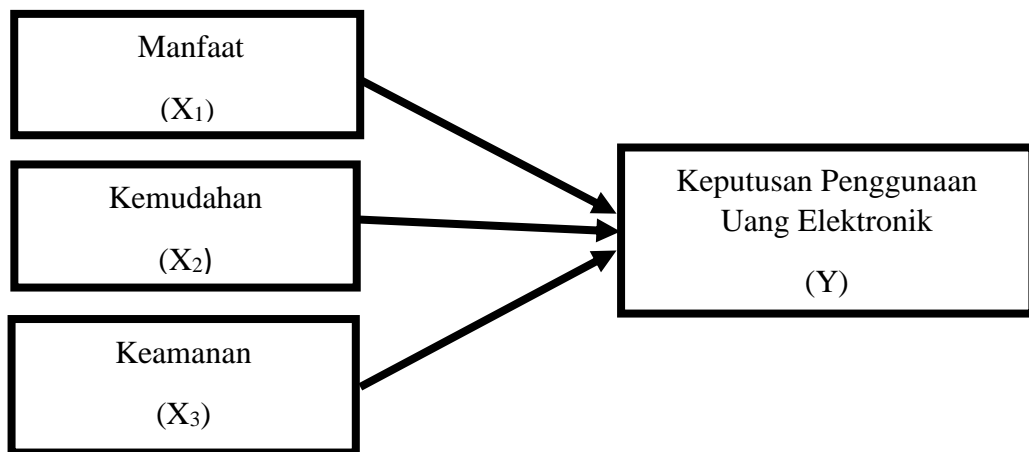
		<i>Interest on The Use of Digital Payment as A Payment Toll IN Jabodetabek</i>	<i>Security, Easy, Benefits The Use of Digital Payment as A Payment Toll</i>		<i>have a significant effect on the use of digital payment as a means of payment and for convenience and usefulness are not benchmark for the community especially at this time the impact of behavior who are used to make payments using digital payment</i>
--	--	--	--	--	--

2.3. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran adalah suatu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penelitian. Dalam hal ini, secara teoritis perlu di jelaskan hubungan antara variabel dependen dan variabel independen (Husein Umar, 2003). Kerangka pemikiran berupa suatu diagram untuk menjelaskan garis besar penelitian yang berupa variabel, y dan x yang saling berkaitan satu sama lain

Sejalan dengan penelitian dan kajian teori yang sudah dibahas, selanjutnya akan di uraikan kerangka berfikir mengenai pengaruh manfaat, kemudahan dan persepsi keamanan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik. Maka dapat disusun kerangka pemikiran teoritis sebagai berikut :

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



Dimana :

Y merupakan variabel dependen

X1, X2, X3 merupakan variabel independen

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik yang di pergunakan dalam penelitian ini adalah manfaat, kemudahan, dan keamanan mewakili sebagai variabel independen yang akan mempengaruhi variabel dependen yaitu keputusan menggunakan uang elektronik dan besar kecilnya variabel dependen di pengaruhi oleh variabel independen penelitian.

2.4 Perumusan Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan sementara terkait ada atau tidaknya hubungan antara dua atau lebih variabel yang menjadi pilihan dari peneliti. Hipotesis bertujuan untuk memberi arah pada analisis penelitian. Hipotesis juga disebut sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui sampel dan data. Atas dasar masalah dan tujuan pembahasan ini, maka hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

Sehubungan dengan penelitian ini, maka peneliti merumuskan hipotesis :

1. Pengaruh Manfaat (X_1) terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (Y).

Menurut (jogiyanto, 2017) menyatakan manfaat di definisikan sejauh mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Artinya orang-orang cenderung akan menggunakan atau tidak menggunakan suatu aplikasi sejauh bahwa mereka percaya hal itu akan meningkatkan kinerja dari pekerjaannya.

Dengan demikian seseorang akan menggunakan uang elektronik jika merasa uang elektronik dapat bermanfaat, yaitu membantu pekerjaan mereka menjadi lebih baik dan mudah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Fitriani Latief dan Dirwan (2020) menyatakan bahwa manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan terhadap uang digital. Berdasarkan uraian diatas maka hipotesis yang akan diuji :

H1 : Manfaat berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik

2. Pengaruh Kemudahan (X_2) terhadap Keputusan Menggunakan E-money (Y).

Menurut (jogiyanto, 2017) juga menguraikan bahwa kemudahan di definisikan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha sehingga, apabila individu tersebut mempercayai jika teknologi mudah penggunaannya maka dia akan menggunakannya. Namun apabila sebaliknya maka dia tidak akan menggunakannya.

Dengan demikian seseorang akan menggunakan uang elektronik jika merasa uang elektronik mudah untuk digunakan.

Penelitian yang dilakukan Rasida Zahara, Anriza Witi Nasution dan Asmalidar (2021) menyatakan bahwa kemudahan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada mahasiswa politeknik negeri medan. Berdasarkan uraian diatas maka hipotesis yang akan diuji :

H2: Kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik

3. Pengaruh Keamanan (X_3) terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (Y).

Keamanan dalam bertransaksi menggunakan uang elektronik adalah seseorang yang menggunakan teknologi informasi merasa di

berikan perlindungan dari kesalahan, kerusakan maupun pencurian (Ramadhan et al., 2016). Keamanan hal sangat penting saat ini, terutama dalam hal penggunaan sistem teknologi saat menggunakan uang elektronik. Pengguna harus mendapatkan rasa aman dari penyelenggara, jika tingkat keamanan tinggi maka pengguna akan merasa aman dan tertarik untuk menggunakan teknologi tersebut sedangkan apabila tingkat keamanan rendah maka pengguna enggan untuk menggunakannya.

Penelitian yang dilakukan Laila Ramadya Sari, Reni Anggraini, Mella Sri Kencanawati dan Lana Sularto menunjukkan bahwa keamanan berpengaruh positif terhadap pemanfaatan dompet elektronik Shopeepay.

Berdasarkan uraian diatas maka hipotesis yang akan diuji :

H3 : Keamanan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uangelektronik

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Wilayah Penelitian

Secara garis besar, dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan penelitian kuantitatif. Di mana disini menjelaskan tentang waktu penelitian, wilayah penelitian, jenis penelitian, populasi, sampel, data dan sumber data, Teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, Teknik analisis data, dan uji instrument penelitian.

3.1.1. Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini waktu yang digunakan dari penyusunan proposal hingga terlaksananya laporan penelitian yaitu 2 januari 2023 – 17 April 2023

3.1.2. Wilayah Penelitian

Penelitian ini di lakukan pada masyarakat yang berada di wilayah Kabupaten Karanganyar.

3.2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif menurut (Sugiyono, 2019) adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafah *positivisme*, metode ini memandang realitas/gejala/fenomena itu dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat.

Penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat antara manfaat, kemudahan, dan keamanan secara simultan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik oleh

Masyarakat di kabupaten Karanganyar. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer melalui survei sebagai cara untuk mengumpulkan data mentah (*raw data*) dalam jumlah besar menggunakan kuesioner.

3.3. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

3.3.1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2019) populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan uraian tersebut maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat di Kabupaten Karanganyar.

3.3.2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan dalam penelitian ini. Untuk menentukan jumlah sampel maka perlu dilakukan sebuah sampling. Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah untuk melakukan sebuah penelitian, peneliti tidak diwajibkan untuk meneliti semua keseluruhan dari anggota populasinya. Dengan demikian peneliti harus membuat sebuah perwakilan populasi yang disebut sebagai sampel (Sugiyono, 2019). Sampel dalam penelitian ini adalah masyarakat Kabupaten Karanganyar yang menggunakan uang elektronik.

3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non Probability Sampling* yaitu dengan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui layanan uang elektronik di kabupaten Karanganyar. Adapun pertimbangan atau kriteria masyarakat Karanganyar yang akan di jadikan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Masyarakat yang berada di kabupaten Karanganyar yang sudah menggunakan uang elektronik.
- b. Masyarakat yang berada di kabupaten Karanganyar yang berumur 17 – 40 tahun

Penentuan ukuran sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus lemeshow (1997), hal ini dikarenakan jumlah populasi yang kan diteliti belum diketahui.

Berikut rumus Lemeshow :

$$n = \frac{z^2 p(1 - p)}{d^2}$$

$$n = \frac{1.96^2 0.5(1 - 0.5)}{0,10^2}$$

$$n = 96$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

z = Nilai standart = 1.96

$p = \text{Maksimal estimasi} = 50\% = 0.5$

$d = \text{alpha} (0,10) \text{ atau sampling error} = 10\%$

Maka diperoleh hasil jumlah minimal yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 96 responden yang akan dibulatkan oleh peneliti menjadi 100 responden. Alasan peneliti menggunakan rumus dari lemeshow (1997) karena populasi yang dituju terlalu besar dengan jumlah yang berubah-ubah.

3.4 Data dan Sumber Data

3.4.1 Data

Data-data yang digunakan dalam penelitian ini di kumpulkan dan diolah sendiri oleh penulis berupa data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang di peroleh secara langsung oleh peneliti dari obyek yang di teliti. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini di peroleh dari hasil angket atau kuesioner yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan manfaat, kemudahan dan keamanan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik yang di sebarakan oleh penulis kepada masyarakat di kabupaten Karanganyar.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang bisa di dapatkan oleh peneliti dari berbagai sumber guna untuk memenuhi kebutuhan peneliti. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari :

a. Studi Pustaka

Data yang di dapat dalam penelitian ini selain dari penyebaran kuesioner adalah dengan studi pustaka seperti membaca buku, jurnal, artikel atau referensi agar mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang diteliti.

b. Internet Research

Internet *research* disini untuk melengkapi data yang kurang dari studi pustaka melalui jaringan internet. Perkembangan informasi juga sangat cepat melalui internet sehingga banyak data yang *up to date* untuk memenuhi tujuan penelitian ini seperti terbitan publikasikan oleh Bank Indonesia, terbitan yang di publikasikan oleh OJK tentang layanan uang elektronik.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

3.5.1. Kuesioner (Angket)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada masyarakat di Kabupaten Karanganyar untuk di jawab sesuai panduan yang ada dalam kuesioner.

Dalam menyebarkan kuesioner, peneliti akan turun tangan langsung dalam menyebarkan kuesioner kepada masyarakat di kabupaten Karanganyar. Untuk meyakinkan bahwa pengisian kuesioner di isi dengan benar nantinya akan di dampingi oleh peneliti.

Untuk mengukur pendapat responden digunakan skala likert. Menurut (Sugiyono, 2019) Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert maka variabel yang akan di ukur di jabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut di jadikan dasar sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Indeks yang digunakan dalam skala ini adalah :

Tabel 3.1

Tabel Jawaban Angket dengan Skala Likert

Bobot	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber (Sugiyono, 2019)

Dalam kuesioner tersebut jenis data yang digunakan penulis adalah data interval, yang dinyatakan dalam angka-angka mulai dari skala terkecil sampai dengan terbesar dan mempunyai jarak yang sama antara angka yang satu dengan yang lainnya (Sugiyono, 2019). Biasanya cara pengisian kuesioner jenis ini dengan menggunakan tanda ceklis atau pilihan ganda. Kuesioner yang di sebarakan penulis dengan cara membagikannya secara langsung kepada responden agar data yang di dapat menjadi valid.

3.6. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu hal yang berbentuk apa saja bisa orang, objek, atau kegiatan yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga di peroleh informasi tentang hal tersebut kemudian di tarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Variabel adalah suatu sebutan yang dapat di beri nilai angka (kuantitatif) atau nilai mutu (kualitatif) atau dapat di artikan pula sebagai atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk di pelajari ataupun di tarik kesimpulannya. Menurut hubungan antar variabel, maka macam-macam variabel dalam penelitian ini dapat di bedakan menjadi :

1. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen dalam penelitian ini terdiri dari tiga variabel yaitu Manfaat (X_1), Kemudahan (X_2), Keamanan (X_3).

2. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel terikat adalah variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah keputusan penggunaan uang elektronik.

3.7. Definisi Operasional Variabel

Tabel 3.2

Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian	Indikator	Pernyataan	skala
Kemudahan (X1) (Venkatesh et al., 2016)	Sistem mudah dimengerti	sistem uang elektronik mudah dimengerti masyarakat	likert
	Praktis dalam penggunaan	Masyarakat praktis dalam menggunakan uang elektronik	Likert
	sistem mudah digunakan	Masyarakat mudah menggunakan uang elektronik	likert
	sistem mudah dijangkau	Masyarakat mudah menjangkau uang elektronik	Likert
Kemanfaatan (X2)	Penggunaan sistem mempercepat proses	Uang elektronik mempercepat proses transaksi	likert
(jogiyanto, 2017)	Penggunaan sistem meningkatkan efektifitas	Uang elektronik meningkatkan efektifitas pembayaran	likert
	Penggunaan sistem bermanfaat bagi individu	Uang elektronik mempunyai manfaat bagi pengguna	likert
	Penggunaan sistem meningkatkan produktifitas individu	Uang elektronik mampu meningkatkan produktifitas penggunanya	likert
Keamanan (X3)	Pengguna sistem tidak khawatir	Masyarakat tidak merasa khawatir memberikan informasi uang elektronik	likert

Lanjutan Tabel 3.2

(Waspada, 2012)	Informasi dilindungi	Masyarakat pengguna uang elektronik informasinya di lindungi	likert
	Yakin transaksi aman	Uang elektronik yakin keamanannya	likert
Keputusan penggunaan (Y)	Pengenalan masalah	Masyarakat mengetahui kenapa harus menggunakan uang elektronik	likert
	Pencairan informasi	Masyarakat mencari tahu tentang produk uang elektronik beserta fiturnya	likert
(Kotler & kevin L Keller, 2016)	Evaluasi alternatif	Masyarakat membentuk perbandingan atas pilihan yang ada	likert
	Keputusan penggunaan	Masyarakat membentuk prefensi atas pilihan yang ada	likert
	Perilaku pasca penggunaan	Masyarakat merekomendasikan penggunaan uang elektronik	likert

3.8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisa kuantitatif dengan menggunakan alat bantu program statistic SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) versi 25. Dalam penelitian ini model analisis data yang digunakan untuk menguji seberapa berpengaruh Manfaat (X_1), Kemudahan (X_2), dan Keamanan (X_3) yang berhubungan dengan Keputusan Menggunakan Uang elektronik (Y) pada masyarakat Kabupaten Karanganyar.

3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali Imam, 2018). Uji signifikan dilakukan dengan cara membandingkan r hitung dengan r tabel untuk degree of freedom (df) = $n-2$, dalam hal ini n adalah jumlah sampel (Ghozali Imam, 2018).

Untuk menguji apakah masing-masing indikator valid atau tidak dapat dilihat dalam tampilan output Cronbach Alpha pada kolom Correlated Item – Total Correlation. Jika r hitung $>$ r tabel dan positif maka butir atau pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid (Ghozali Imam, 2018).

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel apabila masing-masing pertanyaan dijawab oleh responden secara konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali Imam, 2018).

Teknik pengukuran reliabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik *one shoot* dimana pengukuran sekali kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan yang lain untuk mengukur suatu korelasi antar jawaban. Teknik ini dilakukan dengan SPSS yang memberikan fasilitas pengukuran Cronbach Alpha (α). Apabila nilai Cronbach Alpha yang dihasilkan adalah $>$ 0,60 maka alat ukur yang digunakan dianggap reliabel atau dapat dipercaya.

3.8.3. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2019). Data-data yang telah di kumpulkan pada umumnya masih bersifat acak, mentah dan belum terorganisir dengan baik. Data-data ini selanjutnya di ringkas dengan baik dan teratur baik dalam bentuk tabel atau presentasi grafis sebagai dasar untuk pengambilan keputusan statistik deskriptif digunakan untuk analisis bagi variabel-variabel yang di nyatakan sebagai sebaran frekuensi baik sebagai angka-angka mutlak maupun presentasi.

Analisis statistik deskriptif adalah suatu pengolahan data yang bertujuan untuk menggambarkan data. Beberapa yang termasuk analisis statistik parameter seperti menghitung rata-rata (*mean*), median, modus, kemencengan, juga termasuk dalam analisis deskriptif)

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menjelaskan data kuesioner dan hasil survey yang telah di dapatkan di masukkan dalam tabulasi data selanjutnya akan di olah menggunakan program statistik yakni SPSS versi 23

3.8.4. Regresi Linier Berganda

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pengaruh manfaat, kemudahan, keamanan. Sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat kabupaten Karanganyar. Persamaan umum regresi linier berganda adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

Y = Keputusan Menggunakan Uang Elektronik

X₁ = Manfaat

X₂ = Keamanan

X₃ = Kemudahan

a = Konstanta

e = Error term

b₁ = Koefisien Regresi untuk X₁

b₂ = Koefisien Regresi untuk X₂

b₃ = Koefisien Regresi untuk X₃

3.8.5 Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Model regresi yang baik adalah model regresi yang memiliki distribusi data normal atau penyebaran data statistik pada sumbu diagonal dari grafik distribusi normal (Ghozali Imam, 2018).

Uji normalitas menjadi salah satu hal yang penting karena salah satu syarat pengujian *parametric-test* (uji parametik) adalah data harus memiliki distribusi normal (atau berdistribusi normal). Untuk mengetahui data normal atau tidak maka dapat di deteksi dengan melihat *normality probability plot*. Jika data (titik) menyebar sekitar garis diagonal dan mengikuti arah diagonal maka model regresi memiliki asumsi normalitas. Tetapi jika data titik menyebar jauh dari titik

diagonal dan tidak mengikuti arah garis diagonal maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

Uji normalitas akan menguji data variabel bebas (X) dan data variabel terikat (Y) pada persamaan regresi yang di hasilkan. Berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Persamaan regresi di katakan baik jika mempunyai data variabel bebas dan variabel terikat terdistribusi mendekati normal atau normal sama sekali.

2. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji apakah model regresi yang di gunakan terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lainnya. Jika varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut Homokedastisitas dan jika berbeda maka disebut Heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang Homokedastisitas atau tidak terjadi Heterokedastisitas (Ghozali Imam, 2018).

Untuk menguji ada tidaknya Heteroskedastisitas dapat di lakukan dengan melihat grafik scatterplot anat nilai prediksi variabel terkait ZPRED dengan residualnya SRESID dengan dasar analisis sebagai berikut :

- a. Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebur kemudian menyempit), maka mengidentifikasi telah terjadi Heteroskedastisitas.
3. Jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah adalah angka nol ada pola sumbu Y, maka tidak ada Heteroskedastisitas.

3. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya kolerasi antar variabel bebas (*independen*). Dimana dalam penelitian ini variabel bebas ialah manfaat, kemudahan dan keamanan. Uji multikolinearitas perlu dilakukan jika jumlah variabel independen lebih dari satu. Jika kedua variabel *independen* tersebut saling berkolerasi, maka kedua variabel ini tidak ortogonal. Yang dimaksud ortogonal adalah variabel independen yang dinilai korelasi antar sesama variabel *independen* = 0. Cara mendeteksi adanya multikolinearitas dalam model regresi menurut (Ghozali Imam, 2018) adalah sebagai berikut :

- a. Besarnya Variabel Inflation Factor (VIP), pedoman suatu model regresi yang bebas Multikolinearitas yaitu nilai $VIP \leq 10$
- b. Besarnya Tolerance pedoman suatu model regresi yang bebas Multikolinearitas yaitu nilai $Tolerance \geq 0,1$

3.8.6. Uji Ketetapan Model

1. Uji Signifikan (Uji F)

Uji F digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen secara bersama terhadap variabel dependen (Ghozali Imam, 2018). Pada penelitian ini Uji F digunakan untuk menunjukkan apakah manfaat, kemudahan, keamanan mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap keputusan penggunaan uang elektronik. Apabila tingkat probabilitasnya lebih kecil 0,05 maka dapat di katakan bahwa semua variabel independen secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel terikat.

Prosedur pengujiannya adalah setelah melakukan perhitungan terhadap F_{hitung} kemudian membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} . Kriteria pengambilan keputusan adalah :

- a. Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan tidak signifikan ($\alpha < 0,05$) maka H_0 menyatakan bahwa semua variabel independen tidak berpengaruh secara simultan terhadap variabel dependen ditolak. Ini berarti secara simultan semua variabel independen secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.
- b. Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan tingkat signifikansi ($\alpha > 0,05$) maka H_0 diterima, yang berarti secara simultan semua variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

2. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan model dalam menerangkan variabel dependen (Ghozali Imam, 2018). Nilai koefisien determinasi adalah antara angka nol sampai satu ($0 \leq R^2 \leq 1$). Jika koefisien determinasi menunjukkan nilai nol berarti tidak ada hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Sedangkan koefisien determinasi bernilai mendekati angka 1 maka indikator yang digunakan menunjukkan semakin kuat pengaruh perubahan variabel X terhadap variabel Y.

3.8.7. Pengujian Hipotesis (Uji t)

Pengujian t dilakukan untuk mengetahui tingkat signifikansi pengaruh variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen) secara parsial. Uji statistik t dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung}

dengan t_{tabel} , t_{tabel} dapat dicari dengan menggunakan $df = n - k - 1$, dimana k adalah jumlah variabel independen

Pengaruh manfaat, keamanan, dan keamanan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik secara individual dilakukan dengan menggunakan uji t

Langkah-langkah adalah sebagai berikut :

1. Menentukan H_0 dan H_a

$H_0 = \beta = 0$, artinya tidak terdapat pengaruh signifikan variabel independen terhadap variabel dependen

$H_a = \beta \neq 0$, artinya terdapat pengaruh signifikan variabel independen terhadap variabel dependen

2. Level of Significance = $\alpha = 0,05$

3. Derajat kebebasan (dk) = $n - k - 1$

$$T_{\text{tabel}} = (\alpha / 2; (n - 1 - k))$$

4. Kriteria pengujian :

Jika nilai sig. $< \alpha$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $-t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak.

Jika nilai sig. $> \alpha$ atau $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ atau $-t_{\text{hitung}} > -t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima.

5. Kesimpulan

Dengan membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} maka H_0 diterima atau ditolak.

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Penelitian

4.1.1 Profil Kota Karanganyar

Kabupaten Karanganyar merupakan salah satu kabupaten di wilayah provinsi Jawa Tengah yang letaknya di sebelah barat lereng lawu. Luas wilayah kabupaten Karanganyar ± 77.378,64 ha yang terbagi dalam 17 kecamatan dan terdiri dari 177 wilayah pemerintah desa dan kelurahan dengan populasi jiwa 947.642 Yang terdiri dari laki-laki 472.414 jiwa dan perempuan 475.228 jiwa. Kabupaten Karanganyar terletak pada garis lintang antara 110° 40'' - 110° 70'' Bujur Timur dan 7° 28'' - 7° 46'' Lintang Selatan (karanganyarkab.bps.go.id).

Adapun batas-batas administrasi kabupaten Karanganyar untuk batas sebelah selatan berbatasan dengan kabupaten Sukoharjo dan kabupaten Wonogiri, sebelah barat berbatasan dengan Kota Surakarta dan kabupaten Boyolali, sebelah timur berbatasan dengan kabupaten Magetan Jawa Timur dan untuk batas sebelah utara berbatasan dengan kabupaten Sragen.

4.1.2 Gambaran Umum Responden

Responden dalam penelitian ini adalah masyarakat kabupaten Karanganyar yang sudah menggunakan uang elektronik dengan jumlah responden 100 responden, adapun hasil penelitian gambaran umum responden sebagai berikut :

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Karakteristik responden di lihat dari segi umur pada masyarakat kabupaten Karanganyar yang menggunakan uang elektronik di golongan menjadi 5 golongan. Untuk mengetahui persentase umur responden dapat di lihat tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1

Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Umur	Frekuensi	Persentase
Di bawah 20 Tahun	21	21 %
21 – 25 Tahun	38	38 %
26 – 30 Tahun	24	24 %
31 – 35 Tahun	12	12 %
36 – 40 Tahun	5	5 %
Total	100	100 %

Sumber : Data Primer yang diolah,2023

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat di ketahui bahwa hasil pengolahan responden berdasarkan umur terbanyak yaitu kisaran umur 21 – 25 Tahun dengan jumlah 38 responden atau 38%. Kemudian di ikuti oleh responden berusia 26 – 30 tahun dengan jumlah 24 responden atau 24%. Selanjutnya di ikuti oleh responden berusia kisaran di bawah 20 tahun dengan jumlah responden 21 atau 21%. Kemudian di ikuti oleh responden berusia 31 – 35 tahun dengan jumlah 12 responden atau 12%. Terakhir responden berusia 36 – 40 tahun dengan jumlah responden 5 responden atau 5%.

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Karakteristik responden di lihat dari segi jenis kelamin pada masyarakat kabupaten Karanganyar yang menggunakan uang elektronik di golongkan menjadi 2 golongan. Untuk mengetahui persentase jenis kelamin responden dapat di lihat tabel sebagai berikut :

Tabel 4.2

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki – Laki	47	47 %
Perempuan	53	53 %
Total	100	100 %

Sumber : Data Primer yang diolah,2023

Berdasarkan tabel 4.1 dapat di ketahui bahwa persentase responden yang memiliki jumlah terbanyak berdasarkan jenis kelamin adalah perempuan sebanyak 53 responden dari keseluruhan responden atau 53% dari keseluruhan responden yang terpilih. Sedangkan responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 47 responden atau 47% dari keseluruhan responden terpilih.

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan pada masyarakat kabupaten Karanganyar yang menggunakan uang elektronik di golongkan menjadi 6 golongan. Untuk mengetahui

persentase berdasarkan pekerjaan responden dapat di lihat tabel sebagai berikut :

Tabel 4.3

Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Frekuensi	Persentase
Pelajar / Mahasiswa	33	33 %
Karyawan / Pegawai Swasta	23	23 %
PNS / TNI / POLRI	19	19 %
Wiraswasta	14	14 %
Ibu Rumah Tangga	11	11 %
Lainnya	0	0 %
Total	100	100 %

Sumber : Data Primer yang diolah,2023

Berdasarkan tabel 4.3 dapat di ketahui bahwa persentase responden yang memiliki jumlah terbanyak berdasarkan pekerjaan adalah pelajar / mahasiswa sebanyak 33 responden dari keseluruhan responden atau 33% dari keseluruhan responden yang terpilih. Sedangkan responden dengan pekerjaan karyawan / pegawai swasta sebanyak 23 responden atau 23% dari keseluruhan responden terpilih. Responden dengan pekerjaan PNS/TNI/ POLRI sebanyak 19 responden atau 19%. Responden dengan pekerjaan wiraswasta sebanyak 14 atau 14%. Responden dengan pekerjaan ibu rumah tangga sebanyak 11 responden atau 11% dan terakhir responden dengan pekerjaan lainnya sebanyak 0 atau 0%.

4. Karakteristik Responden Berdasarkan Uang Elektronik

Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan pada masyarakat kabupaten Karanganyar yang menggunakan uang elektronik di golongan menjadi 6 golongan. Untuk mengetahui persentase berdasarkan Uang elektronik yang digunakan responden dapat di lihat tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4

Karakteristik Responden Berdasarkan Uang Elektronik

Uang Elektronik	Frekuensi	Persentase
Go – Pay	42	42 %
Link Aja	22	22 %
OVO	30	30 %
Flazz BCA	0	0 %
Brizzi	1	1 %
Lainnya	5	5 %
Total	100	100 %

Sumber : Data Primer yang diolah,2023

Dari hasil di atas di ketahui bahwa hasil pengolahan responden berdasarkan uang elektronik terbanyak yaitu uang elektronik Go-Pay dengan jumlah 42 responden atau 42%. Kemudian di ikuti oleh responden pengguna OVO dengan jumlah 30 responden atau 30%. Selanjutnya di ikuti oleh responden pengguna Link aja dengan jumlah 22 responden atau 22%. Selanjutnya responden pengguna Flazz BCA dengan jumlah 0 atau 0%. Responden pengguna Brizzi dengan jumlah 1 responden atau

1% dan terakhir responden pengguna lainnya dengan jumlah 5 responden atau 5%.

4.2 Pengujian dan Hasil Analisis Data

4.2.1 Pengujian Instrumen Penelitian

Uji instrument penelitian ini berisi uji validitas dan reliabilitas di lakukan untuk menguji apakah instumen yang di susun peneliti layak digunakan sebagai alat ukur penelitian. Perhitungan untuk menguji validitas dan reliabilitas terhadap angket di lakukan dengan bantuan spss 25.

1. Uji Validitas

Uji validitas data digunakan untuk mengukur sah atau valid tidak suatu kuesioner. Uji validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi atau arti sebenarnya yang di ukur. Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur (Ghozali Imam, 2018).

Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah sebagai berikut :

1. Apabila nilai r_{hitung} positif serta $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir atau variabel atau pertanyaan dalam kuesioner dinyatakan valid.

2. Apabila nilai r_{hitung} negatif serta $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir atau variabel atau pertanyaan dalam kuesioner di nyatakan tidak valid.

Untuk menentukan derajat kebebasan atau degree of freedom (df) di peroleh dari jumlah sampel atau responden di kurangi dua ($df=n-2$), dalam penelitian ini jumlah responden sebanyak 100, berarti $df = 100-2 = 98$ dan nilai signifikannya (α) sebesar 5% atau 0,05 maka diperoleh r_{tabel} sebesar 0.196 berikut merupakan hasil dari uji validitas dalam penelitian ini :

a) Variabel Manfaat (X_1)

Berdasarkan hasil pengujian validitas untuk variabel Manfaat dengan menggunakan bantuan spss 25, maka di peroleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.5

Hasil Uji Validitas Manfaat

Pertanyaan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
X1.1	0,687	0,196	Valid
X1.2	0,708	0,196	Valid
X1.3	0,720	0,196	Valid
X1.4	0,690	0,196	Valid
X1.5	0,717	0,196	Valid
X1.6	0,719	0,196	Valid
X1.7	0,659	0,196	Valid
X1.8	0,400	0,196	Valid

Sumber : Data Primer yang diolah, 2023

Berdasarkan keterangan pada tabel 4.5, maka dapat di lihat bahwa semua hasil uji $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan ketentuan $r_{tabel} = 0,196$ dengan demikian dapat di simpulkan bahwa semua pertanyaan yang di gunakan dalam variabel manfaat adalah valid untuk di jadikan pengambilan keputusan menggunakan uang elektronik.

b) Variabel Kemudahan (X_2)

Berdasarkan hasil pengujian validitas untuk variabel Kemudahan dengan menggunakan bantuan spss 25, maka di peroleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.6

Hasil Uji Validitas Kemudahan

Pertanyaan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
X2.1	0,732	0,196	Valid
X2.2	0,778	0,196	Valid
X2.3	0,814	0,196	Valid
X2.4	0,733	0,196	Valid
X2.5	0, 746	0,196	Valid
X2.6	0,692	0,196	Valid
X2.7	0,637	0,196	Valid
X2.8	0,557	0,196	Valid

Sumber : Data Primer yang diolah, 2023

Berdasarkan keterangan pada tabel 4.6, maka dapat di lihat bahwa semua hasil uji $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan ketentuan $r_{tabel} = 0,196$ dengan demikian dapat di simpulkan bahwa

semua pertanyaan yang di gunakan dalam variabel kemudahan adalah valid untuk di jadikan pengambilan keputusan menggunakan uang elektronik.

c) Variabel Keamanan (X_3)

Berdasarkan hasil pengujian validitas untuk variabel Keamanan dengan menggunakan bantuan spss 25, maka di peroleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.7

Hasil Uji Validitas Keamanan

Nomor Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
X3.1	0,704	0,196	Valid
X3.2	0,769	0,196	Valid
X3.3	0,831	0,196	Valid
X3.4	0,795	0,196	Valid
X3.5	0,676	0,196	Valid
X3.6	0,590	0,196	Valid

Sumber : Data Primer yang diolah, 2023

Bersadarkan keterangan pada tabel 4.7, maka dapat di lihat bahwa semua hasil uji $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan ketentuan $r_{tabel} = 0,196$ dengan demikian dapat di simpulkan bahwa semua pertanyaan yang di gunakan dalam variabel keamanan adalah valid untuk di jadikan pengambilan keputusan menggunakan uang elektronik.

d) Variabel Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (Y)

Berdasarkan hasil pengujian validitas untuk variabel keputusan menggunakan uang elektronik dengan menggunakan bantuan spss 25, maka di peroleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.8

Hasil Uji Validitas Keputusan Menggunakan Uang
Elektronik

Nomor Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Y.1	0,661	0,196	Valid
Y.2	0,688	0,196	Valid
Y.3	0,717	0,196	Valid
Y.4	0,759	0,196	Valid
Y.5	0,817	0,196	Valid
Y.6	0,803	0,196	Valid
Y.7	0,779	0,196	Valid
Y.8	0,652	0,196	Valid
Y.9	0,666	0,196	Valid
Y.10	0,558	0,196	Valid

Sumber : Data Primer yang diolah,2023

Berdasarkan keterangan pada tabel 4.8, maka dapat di lihat bahwa semua hasil uji $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan ketentuan $r_{tabel} = 0,196$ dengan demikian dapat di simpulkan bahwa semua pertanyaan yang di gunakan dalam variabel keputusan menggunakan adalah valid untuk di jadikan pengambilan keputusan menggunakan uang elektronik.

2. Uji Reliabilitas

Tujuan uji reliabilitas adalah untuk melihat apakah instrumen penelitian merupakan instrumen yang handal dan dapat dipercaya. Jika variabel menggunakan instrumen yang handal dan dapat dipercaya maka hasil penelitian juga memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Cronbach Alpha* dari setiap instrumen dalam suatu variabel. Dasar pengambilan keputusan menurut (Ghozali Imam, 2018), instrumen memenuhi reliabilitas jika *Cronbach Alpha* $> 0,7$. Perhitungan *Cronbach Alpha* dalam penelitian ini menggunakan *software* SPSS versi 25. Berikut merupakan hasil uji reliabilitas dari variabel manfaat, kemudahan, keamanan dan keputusan menggunakan uang elektronik.

Tabel 4.9

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	r Alpha	Cronbach's Alpha	Keterangan
Manfaat (X ₁)	0,818	R _{alpha} $> 0,70$	Reliabilitas
Kemudahan (X ₂)	0,860	R _{alpha} $> 0,70$	Reliabilitas
Keamanan (X ₃)	0,822	R _{alpha} $> 0,70$	Reliabilitas
Keputusan Menggunakan Uang Elektronik	0,891	R _{alpha} $> 0,70$	Reliabilitas

Sumber : Data Primer yang diolah, 2023

Berdasarkan keterangan tabel 4.9 hasil uji reliabilitas seluruh variabel dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Hasil uji reliabilitas di atas menunjukkan bahwa variabel manfaat (X_1) memiliki nilai *Cronbach Alpha* $0,818 > 0,7$ yang berarti *Cronbach Alpha* $> 0,7$ maka dapat di katakan bahwa variabel manfaat memiliki tingkat koefisien reliabilitas tinggi.
2. Hasil uji reliabilitas diatas menunjukkan bahwa variabel kemudahan (X_2) memiliki nilai *Cronbach Alpha* $0,860 > 0,7$ yang berarti *Cronbach Alpha* $> 0,7$ maka dapat di katakan bahwa variabel kemudahan memiliki tingkat koefisien reliabilitas tinggi.
3. Hasil uji reliabilitas diatas menunjukkan bahwa variabel keamanan (X_3) memiliki nilai *Cronbach Alpha* $0,822 > 0,7$ yang berarti *Cronbach Alpha* $> 0,7$ maka dapat di katakan bahwa variabel keamanan memiliki tingkat koefisien reliabilitas tinggi.
4. Hasil uji reliabilitas diatas menunjukkan bahwa variabel keputusan penggunaan (Y) memiliki nilai *Cronbach Alpha* $0,891 > 0,7$ yang berarti *Cronbach Alpha* $> 0,7$ maka dapat di katakan bahwa variabel Keputusan menggunakan uang elektronik memiliki tingkat koefisien reliabilitas tinggi.

4.2.2 Uji Asumsi Klasik

Pengujian terhadap asumsi-asumsi regresi linear bertujuan untuk menghindari munculnya bias dalam analisis data serta untuk menghindari kesalahan spesifikasi model regresi yang digunakan. Adapun pengujian

terhadap asumsi-asumsi regresi linear atau di sebut juga dengan pengujian asumsi klasik meliputi sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan pendekatan *kolmogrove swirnov test*. Uji normalitas di lakukan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel residu memiliki distribusi yang normal atau tidak. Data pengujian di katakan normal apabila nilai *Asymp.sig (2-tailed)* variabel residu berada diatas 0,05 atau 5%, sebaliknya jika nilai *Asymp.sig (2-tailed)* variabel residual berada di bawah 0,05 atau 5%, maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.10

Hasil Uji Normalitas Kosmogrov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.11372872
Most Extreme Differences	Absolute	.059
	Positive	.059
	Negative	-.054
Kolmogorov-Smirnov Z		.586
Asymp. Sig. (2-tailed)		.883

Sumber : Data Primer yang diolah,2023

Berdasarkan tabel 4.10 hasil uji normalitas dengan uji *kosmogrov-smirnov* dapat di lihat *unstandardized* residual

memiliki nilai *Asymp.sig (2-tailed)* atau signifikansi sebesar 883 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 hal ini menandakan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian residual suatu pengamatan ke pengamatan yang lain. Regresi yang baik seharusnya tidak terjadi heteroskedastisitas. Kriteria terjadinya heteroskedastisitas dalam suatu model regresi adalah jika signifikansinya $> 0,05$ yang berarti apabila signifikansinya $> 0,05$ maka penelitian dapat di lanjutkan .

Tabel 4.11

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.290	4.662		2.421	.017
	MANFAAT	-.022	.090	-.025	-.248	.805
	KEMUDAHAN	-.080	.083	-.097	-.965	.337
	KEAMANAN	-.179	.111	-.162	-	.111
					1.608	

Sumber : Data Primer yang diolah,2023

Berdasarkan keterangan tabel 4.11 di atas dengan melakukan uji statistic glejser dapat di ketahui bahwa masing-masing variabel memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu variabel manfaat (X_1) memiliki signifikansi sebesar 0,805. Variabel

kemudahan (X_2) memiliki signifikansi sebesar 0,337 dan variabel keamanan (X_3) memiliki signifikansi sebesar 0,111. Atas dasar pengujian di atas dapat di simpulkan bahwa model persamaan regresi tersebut tidak terjadi gejala penyakit heteroskedastisitas atau di sebut homokedastisitas.

3. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah pada model regresi yang di ajukan telah di temukan korelasi yang kuat antar variabel bebas (independen). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi di antara variabel independen. Nilai tolerance $> 0,10$ dan nilai VIF < 10 maka di katakan bahwa tidak ada multikolinearitas antar variabel independen dalam model regresi. Hasil perhitungan uji multikolinearitas dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.12

Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	MANFAAT (X_1)	.983	1.017
	KEMUDAHAN (X_2)	.988	1.012
	KEAMANAN (X_3)	.982	1.018

Sumber : Data Primer yang diolah, 2023

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas di atas dapat diketahui bahwa :

1. Hasil uji multikolinearitas menunjukkan bahwa variabel manfaat (X_1) memiliki nilai *variance inflation factor (VIF)* < 10 yaitu $1,017 < 10$ dan nilai *tolerance* $> 0,10$ yaitu $983 > 0,10$ maka dapat di katakan bahwa variabel manfaat (X_1) tidak terdapat masalah multikolinier dalam model regresi, sehingga memenuhi syarat analisis regresi.
2. Hasil uji multikolinearitas menunjukkan bahwa variabel kemudahan (X_2) memiliki nilai *variance inflation factor (VIF)* < 10 yaitu $1,012 < 10$ dan nilai *tolerance* $> 0,10$ yaitu $988 > 0,10$ maka dapat di katakan bahwa variabel kemudahan (X_2) tidak terdapat masalah multikolinier dalam model regresi, sehingga memenuhi syarat analisis regresi.
3. Hasil uji multikolinearitas menunjukkan bahwa variabel keamanan (X_3) memiliki nilai *variance inflation factor (VIF)* < 10 yaitu $1,018 < 10$ dan nilai *tolerance* $> 0,10$ yaitu $982 > 0,10$ maka dapat di katakan bahwa variabel keamanan (X_3) tidak terdapat masalah multikolinier dalam model regresi, sehingga memenuhi syarat analisis regresi.

4.2.3 Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda digunakan untuk menentukan pengaruh dua atau lebih variabel dependen terhadap satu variabel dependen atau untuk

membuktikan ada atau tidaknya hubungan fungsional antara dua atau lebih variabel bebas (X) dengan sebuah variabel terikat (Y). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah keputusan menggunakan uang elektronik sedangkan variabel independen meliputi manfaat, kemudahan dan keamanan.

Tabel 4.13

Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	16.594	2.735		6.067	.000
MANFAAT (X ₁)	.185	.057	.290	3.224	.002
KEMUDAHAN (X ₂)	.289	.086	.347	3.336	.001
KEAMANAN (X ₃)	.589	.168	.333	3.501	.001

Sumber : Data Primer yang diolah, 2023

Berdasarkan hasil tabel 4.13 uji regresi linear di atas di peroleh model regresi linier sebagai berikut :

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

$$Y = 16,594 + 0,185 X_1 + 0,289 X_2 + 0,589 X_3 + e$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas adapun hasil koefisien regresinya dapat di interpretasikan sebagai berikut :

- a. Nilai kontanta bernilai positif sebesar 16,594, hal ini menunjukkan bahwa apabila variabel manfaat, kemudahan dan keamanan jika di

- anggap konstan (0), maka tingkat keputusan anggota sebesar 16,594.
- b. Koefisien regresi variabel manfaat (b_1) bernilai positif sebesar 0,185. Hal ini berarti jika variabel manfaat di tingkatkan satu satuan dengan catatan variabel kemudahan dan keamanan di anggap konstan, maka akan meningkatkan tingkat keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat Karanganyar sebesar 0,185.
 - c. Koefisien regresi variabel kemudahan (b_2) bernilai positif 0,289. Hal ini berarti jika variabel kemudahan di tingkatkan satu satuan dengan catatan variabel manfaat dan keamanan di anggap konstan, maka akan meningkatkan tingkat keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat Karanganyar sebesar 0,289.
 - d. Koefisien regresi variabel keamanan (b_3) bernilai positif sebesar 0,589. Hal ini berarti jika variabel lokasi di tingkatkan satu satuan dengan catatan variabel manfaat dan kemudahan di anggap konstan, maka akan meningkatkan tingkat keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat Karanganyar 0,589.

4.2.4 Uji Ketepatan Model

1) Uji F (Uji Simultan)

Uji F dilakukan untuk menguji apakah variabel independen secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel dependen. Uji F dilakukan secara keseluruhan terhadap garis regresi yang diobservasi maupun

estimasi, apakah keputusan menggunakan uang elektronik (Y) berhubungan linier terhadap manfaat (X_1), kemudahan (X_2), dan keamanan (X_3). Jika nilai signifikansi yang di hasilkan uji f ($p\text{-value} < 0,05$) atau jika $F_{hitung} > F_{tabel}$. Hasil uji F penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.14
Hasil Uji F (Uji Simultan)

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	328.011	3	109.337	5.587	.001 ^b
Residual	1878.549	96	19.568		
Total	2206.560	99			

Sumber : Data Primer yang diolah, 2023

Berdasarkan pada tabel 4.14 di atas, dapat di ketahui bahwa nilai signifikansi atau $p\text{-value}$ sebesar 0,001 maka $p\text{-value} < 0,05$. Sehingga dapat di simpulkan bahwa variabel independen yang masukkan dalam model regresi yaitu variabel manfaat, kemudahan, keamanan dan keputusan menggunakan mempunyai pengaruh secara simultan (bersama – sama) terhadap variabel dependen keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat Karanganyar.

2) Uji Determinasi (R^2)

Uji determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat (dependen). Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Hasil

uji koefisien determinasi (R^2) penelitian ini dapat di lihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.15
Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.678 ^a	.459	.442	3.162

Sumber: Data Primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.16 diatas, dapat diketahui bahwa:

1. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,678, artinya bahwa ada hubungan yang kuat antara variabel independen dengan variabel dependen (karena mendekati 1).
2. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,459, artinya bahwa kontribusi variabel independen mempengaruhi variabel dependen sebesar 45,9%. Hal ini berarti kemampuan variabel independen yang terdiri dari manfaat, kemudahan, keamanan dalam menjelaskan variabel dependen yaitu keputusan menggunakan uang elektronik masyarakat kabupaten Karanganyar sebesar 45,9% sisanya ($100\% - 45,9\% = 54,1\%$) di pengaruhi oleh variael lain di luar model yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Sementara nilai *adjusted* R^2 sebesar 0,442 atau 44,2%.

3) Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t dilakukan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel

dependen (Ghozali Imam, 2018). Pengambilan keputusan ini dilakukan berdasarkan perbandingan nilai signifikansi dari nilai t masing-masing koefisien regresi dengan tingkat signifikansi yang telah ditetapkan, yaitu dengan tingkat keyakinan sebesar 95% atau ($\alpha = 0,05$) ; N = jumlah sampel ; k = jumlah variabel dependen dan independen. $df = n - k = (100 - 4) = 96$ maka di peroleh nilai t tabel = 1,984

Jika signifikansi t hitung lebih besar dari 0,05 maka hipotesis nol (H_0) di terima yang artinya variabel tersebut tidak berpengaruh terhadap variabel dependen. Sedangkan jika signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka H_0 di tolak yang artinya variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Tabel 4.16

Hasil Uji t (Uji Parcial)

Model		Unstandardized Coefficient		Standardized Coefficient	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.594	2.735		6.067	.000
	MANFAAT (X_1)	.185	.057	.290	3.224	.002
	KEMUDAHAN (X_2)	.289	.086	.347	3.336	.001
	KEAMANAN (X_3)	.589	.168	.333	3.501	.001

Sumber : Data Primer yang diolah,2023

Berdasarkan tabel 4.16 hasil uji t (uji parcial) di atas dapat diketahui bahwa :

1. Variabel Manfaat (X_1)

Berdasarkan hasil analisis uji t di peroleh besarnya t hitung untuk variabel manfaat (X_1) sebesar 3.224 dengan t tabel = 1,984 maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sementara nilai signifikan variabel manfaat $0,002 < \alpha (0,05)$, maka H_0 di tolak. Hal ini berarti bahwa variabel manfaat (X_1) berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik (Y).

2. Variabel Kemudahan (X_2)

Berdasarkan hasil analisis uji t di peroleh besarnya t hitung untuk variabel kemudahan (X_2) sebesar 3.336 dengan t tabel = 1,984 maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sementara nilai signifikan variabel kemudahan $0,001 < \alpha (0,05)$, maka H_0 di tolak. Hal ini berarti bahwa variabel kemudahan (X_2) berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik (Y).

3. Variabel Keamanan (X_3)

Berdasarkan hasil analisis uji t di peroleh besarnya t hitung untuk variabel keamanan (X_3) sebesar 3.501 dengan t tabel = 1,984 maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sementara nilai signifikan variabel keamanan $0,001 < \alpha (0,05)$, maka H_0 di tolak. Hal ini berarti bahwa variabel keamanan (X_3) berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik (Y).

4.3 Pembahasan Hasil Analisis Data

Berdasarkan analisis yang di uraikan di atas, maka secara keseluruhan pembahasan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengaruh Manfaat (X_1) Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (Y).

Berdasarkan hasil uji regresi linier berganda menunjukkan nilai t_{hitung} untuk manfaat terhadap keputusan menggunakan uang elektronik sebesar (+) 3,224 dimana nilai signifikansinya $0,002 < 0,05$. Artinya manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi manfaat uang elektronik bagi masyarakat Karanganyar maka semakin meningkatkan keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat Karanganyar. Sehingga hipotesis pertama (H_1) yang menyatakan manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik.

Pada penelitian ini masyarakat kabupaten Karanganyar menilai manfaat uang elektronik yang di tawarkan sesuai dengan tujuan masyarakat dalam menggunakan uang elektronik. Variabel manfaat (X_1) dengan indikator penggunaan sistem mampu mempercepat proses, penggunaan sistem mampu meningkatkan efektifitas, penggunaan sistem bermanfaat bagi individu dan penggunaan sistem menambah tingkat produktifitas individu memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat kabupaten Karanganyar. Dengan kata lain bahwa indikator tersebut di rasakan langsung oleh masyarakat kabupaten Karanganyar dan dapat mempengaruhi keputusan menggunakan uang elektronik. Bisa di buktikan

dengan jawaban responden yang berada pada rentang penilaian mendekati kategori sangat setuju untuk pertanyaan mengenai manfaat yang di berikan uang elektronik. Hal ini sesuai dengan teori (jogiyanto, 2017) manfaat menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan efektifitas, mempercepat waktu dan akan menambah tingkat produktifitas masyarakat.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fitriani Latief dan Dirwan (2020) menyatakan bahwa manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang digital.

2. Pengaruh Kemudahan (X_2) Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (Y).

Berdasarkan hasil uji regresi linier berganda menunjukkan nilai t_{hitung} untuk kemudahan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik sebesar (+) 3,336 dimana nilai signifikansinya $0,001 < 0,05$. Artinya kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi kemudahan yang di berikan uang elektronik bagi masyarakat Karanganyar maka semakin meningkatkan keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat Karanganyar. Sehingga hipotesis pertama (H_1) yang menyatakan kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik.

Pada penelitian ini masyarakat kabupaten Karanganyar menilai kemudahan uang elektronik yang di tawarkan sesuai dengan tujuan

masyarakat dalam menggunakan uang elektronik. Variabel kemudahan (X_2) dengan indikator sistem mudah digunakan, praktis dalam penggunaan, sistem mudah digunakan dan sistem mudah di jangkau memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat kabupaten Karanganyar. Dengan kata lain bahwa indikator tersebut di rasakan langsung oleh masyarakat kabupaten Karanganyar dan dapat mempengaruhi keputusan menggunakan uang elektronik. Bisa di buktikan dengan jawaban responden yang berada pada rentang penilaian mendekati kategori sangat setuju untuk pertanyaan mengenai kemudahan yang di berikan uang elektronik.

Hasil penelitian yang dilakukan Rasida Zahara, Anzira Witi Nasution dan Asmalidar (2021) menyatakan bahwa kemudahan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada mahasiswa politeknik negeri Medan.

3. Pengaruh Keamanan (X_3) Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (Y).

Berdasarkan hasil uji regresi linier berganda menunjukkan nilai t_{hitung} untuk keamanan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik sebesar (+) 3,501 dimana nilai signifikansinya $0,001 < 0,05$. Artinya keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi keamanan yang di berikan uang elektronik bagi masyarakat

Karanganyar maka semakin meningkatkan keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat Karanganyar. Sehingga hipotesis pertama (H_1) yang menyatakan kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik.

Pada penelitian ini masyarakat kabupaten Karanganyar menilai keamanan uang elektronik yang di tawarkan sesuai dengan tujuan masyarakat dalam menggunakan uang elektronik. Variabel kemanan (X_3) dengan indikator saat membrikan informasi pengguna tidak merasa khawatir, merasa yakin bahwa informasi yang di berikan akan mendapatkan perlindungan dan merasa yakin saat bertransaksi terjadi keamanan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat kabupaten Karanganyar. Dengan kata lain bahwa indikator tersebut di rasakan langsung oleh masyarakat kabupaten Karanganyar dan dapat mempengaruhi keputusan menggunakan uang elektronik. Bisa di buktikan dengan jawaban responden yang berada pada rentang penilaian mendekati kategori sangat setuju untuk pertanyaan mengenai keamanan yang di berikan uang elektronik.

Penelitian yang dilakukan Lala Ramadya Sari, Reni Anggraini, Mella Sri Kencanawati dan Lana Sularto menunjukkan bahwa keamanan berpengaruh positif terhadap pemanfaatan dompet elektronik shopeepay.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV yang dilakukan pengguna uang elektronik pada masyarakat kabupaten Karanganyar, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Manfaat menggunakan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat Karanganyar. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji statistik dimana nilai $t_{hitung} = 3,224 > t_{tabel} = 1,984$ dimana nilai signifikansinya $0,002 < 0,05$. Hasil analisis data variabel manfaat menyatakan bahwa manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik masyarakat kabupaten Karanganyar, artinya semakin besar manfaat yang diberikan akan diikuti dengan meningkatnya keputusan masyarakat kabupaten Karanganyar dalam menggunakan Uang elektronik.
2. Kemudahan menggunakan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat Karanganyar. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji statistik dimana nilai $t_{hitung} = 3,336 > t_{tabel} = 1,984$ dimana nilai signifikansinya $0,001 < 0,05$. Hasil analisis data variabel kemudahan menyatakan bahwa kemudahan berpengaruh positif

dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik masyarakat kabupaten Karanganyar, artinya semakin besar kemudahan yang di berikan akan di ikuti dengan meningkatnya keputusan masyarakat kabupaten Karanganyar dalam menggunakan Uang elektronik.

3. Keamanan menggunakan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada masyarakat Karanganyar. Hal ini dapat di buktikan dengan hasil uji statistic dimana nilai $t_{hitung} = 3,501 > t_{tabel} = 1,984$ dimana nilai signifikansinya $0,001 < 0,05$. Hasil analisis data variabel keamanan menyatakan bahwa keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik masyarakat kabupaten Karanganyar, artinya semakin baik keamanan yang di berikan akan di ikuti dengan meningkatnya keputusan masyarakat kabupaten Karanganyar dalam menggunakan Uang elektronik.

5.2 Keterbatasan Penelitian

1. Keterbatasan dalam melakukan survey, di mana peneliti kesulitan dalam menggali informasi mengenai yang sebenar-benarnya mengenai data responden, selain itu responden kurang antusias ketika di berikan kuesioner.
2. Keterbatasan dalam instrument penelitian, pada penelitian ini hanya menggunakan kuesioner, sehingga belum mampu menjelaskan secara mendalam terhadap variabel yang di teliti. Akan lebih baik jika peneliti bisa melakukan *dept interview*.

3. Keterbatasan waktu, dimana waktu penelitian sangat minimalis sehingga kurang maksimal untuk mengerjakan skripsi.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka dapat di kemukakan saran kepada pihak terkait dengan harapan dapat memberikan manfaat dan dapat menjadi acuan perbaikan untuk kedepannya. Adapun saran tersebut akan di kemukakan sebagai berikut :

1. Bagi Pihak Penerbit Uang Elektronik

Pihak penerbit uang elektronik di sarankan untuk memperluas akses ke lebih banyak sektor umum, menambahkan toko atau tempat-tempat wisata lainnya *merchant* untuk pengguna uang elektronik di kabupaten Karanganyar, agar masyarakat dapat merasakan lebih banyak lagi manfaat dari pengguna uang elektronik tidak terbatas pada sektor-sektor tertentu saja.

2. Bagi Pemerintah

Pemerintah dapat lebih gencar lagi untuk mengedukasi masyarakat mengenai penggunaan uang elektronik dan menyediakan banyak merchan bagi pengguna uang elektronik agar tujuan untuk membentuk *cashless society* dalam masyarakat dapat terwujud.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya di harapkan dapat menambah variabel independen lainnya agar dapat mengetahui dan menjelaskan variabel

terhadap keputusan menggunakan uang elektronik selain dari manfaat, kemudahan dan keamanan tentang uang elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- Annissa Mutia. (2021). *Transaksi Uang Elektronik Melonjak 55% Jadi Rp786 triliun pada 2021*. Databoks.Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/05/20/transaksi-uang-elektronik-melonjak-55-jadi-rp786-triliun-pada-2021>
- Bank Indonesia. (2018). *Peraturan Bank Indonesia tentang Uang Elektronik*. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/135874/peraturan-bi-no-206pbi2018-tahun-2018>
- Choiril Anam, M.EI. (2018). E-Money (Uang Elektronik) Dalam Perspektif Hukum Syari'Ah. *Qawānīn Journal of Economic Syaria Law*, 2(1), 95–112. <https://doi.org/10.30762/q.v2i1.1049>
- Edo Rifqi Brilianto. (2020). *PENGARUH PERSEPSI MANFAAT , PERSEPSI KEMUDAHAN , DAN DAYA TARIK PROMOSI TERHADAP MINAT MAHASISWA DALAM MENGGUNAKAN E-MONEY DI KOTA SEMARANG*. 143–148.
- Ghozali Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasibuan, A., & Sulaiman, oris krianto. (2019). Smart City, Konsep Kota Cerdas Sebagai Alternatif Penyelesaian Masalah Perkotaan Kabupaten/Kota. *Buletin Utama Teknik*, 14(2), 127–135. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/but/article/view/1097>
- hidayati sri, D. (2006). *operasinal e-money*. bank indonesia.
- Husein Umar. (2003). *Metode Riset Bisnis*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Iffano, S. R. &. (2009). *Sistem Manajemen Keamanan Informasi* (ITSPress (ed.)).
- Jogiyanto. (2017). *sistem informasi keprilakuan*.
- Kartika, A. (2018). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-MONEY (Studi Pada Pengguna Go-Pay di Kota Malang). *Journal of Materials Processing Technology*, 1(1), 1–8.
- Kotler & kevin L Keller. (2016). *Manajemen Pemasaran edisi 12 jilid 1 & 2*. PT. Indeks.
- Lafraxo, Y., Hadri, F., Amhal, H., & Rossafi, A. (2018). The effect of trust, perceived risk and security on the adoption of mobile banking in Morocco.

ICEIS 2018 - Proceedings of the 20th International Conference on Enterprise Information Systems, 2(Iceis 2018), 497–502. <https://doi.org/10.5220/0006675604970502>

- Latief, F., & Dirwan, D. (2020). Pengaruh Kemudahan, Promosi, Dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen*, 3(1), 16–30. <https://doi.org/10.35326/jiam.v3i1.612>
- Marchelina, D., & Pratiwi, R. (2018). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko dan Fitur Layanan terhadap Minat Penggunaan E- Money (Studi Kasus Pada Pengguna E-Money Kota Palembang). *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 1(1), 1–17. <https://core.ac.uk/download/pdf/162164902.pdf>
- Mardon widiyanto. (2022). *Canggih, Kini Sedekah di Karanganyar Bisa Pakai Non Tunai, Pemkab Minta Masjid Pasang QRIS Artikel ini telah tayang di TribunSolo.com dengan judul Canggih, Kini Sedekah di Karanganyar Bisa Pakai Non Tunai, Pemkab Minta Masjid Pasang QRIS* , <https://solo.tr.Tribunsolo.Com>
- Marga, P. J. (2018). *PT JSN Edukasi Masyarakat Terkait Penggunaan dan Fungsi Uang Elektronik pada Transaksi di Jalan Tol*. www.jasamarga.com
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2016). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 5(2), 127–135.
- Ramadhan, A. F., Prasetyo, A. B., & Irviana, L. (2016). Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan E-money. *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis*, 13, 1–15. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JDEB/article/view/470/833>
- Ramadya Sari, L., Anggraini, R., Sri Kencanawati, M., & Sularto, L. (2022). Dampak Keamanan, Manfaat, Kepercayaan, Promosi, serta Kemudahan pada Keputusan Pemanfaatan Dompot Elektronik Shopeepay. *Metik Jurnal*, 6(1), 59–69.
- Sekarini, D. M., & Sukresna, I. M. (2015). Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Persepsi Nilai Pelanggan Sebagai Intervening (Studi pada Pengguna E-Toll card Tahun 2015 di Kota Semarang). *Diponogoro Journal of Management*, 5(3), 1–13.
- Setiani, R. (2018). *PENGGUNAAN ALAT PEMBAYARAN NON TUNAI (Studi di Kota Purbalingga) SKRIPSI Oleh : Nama : Rahayu Setiani FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA*.

- Sugiyono, D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan r&d*. Alfabeta.
- Sumbar, Antara. (2014). *BI Canangkan Gerakan Nasional Non-Tunai*. Antara. <https://sumbar.antaranews.com/berita/110443/bi-canangkan-gerakan-nasional-non-tunai>
- Syaifullah, M., & Listya. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Kecamatan Pontianak Kota Terhadap Penggunaan Kartu Debit Sebagai Instrumen Pembayaran Non Tunai. *Al-Maslahah. IAIN Pontianak*,
- Umaningsih, W. P. dan D. K. W. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Keamanan Terhadap Niat Menggunakan E-Money. *Jurnal Akuntansi Dan Ekonomi*, 5(21), 113–119.
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2016). Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: A Synthesis and the Road Ahead by Viswanath Venkatesh, James Y.L. Thong, Xin Xu :: SSRN. *Journal of the Association for Information Systems*, 17(5), 328–376.
- Waspada, I. (2012). Percepatan Adopsi Sistem Transaksi Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Aksesibilitas Layanan Jasa Perbankan. *Jurnal Keuangan Dan Perbankan*, 16(1), 122–131.
- Zahara, R., Nasution, A. W., & Asmalidar. (2021). Pengaruh Kemudahan dan Keamanan terhadap Keputusan Menggunakan E-Money pada Mahasiswa Politeknik Negeri Medan. *Polimedia*, 24(1), 39–54.

LAMPIRAN

Lampiran 1

NO	Bulan	Desember				Januari				Februari				
		Kegiatan	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal	X			X									
2	Konsultasi					X		X	X			X	X	
3	Revisi Proposal											X	X	
4	Pengumpulan Data													
5	Analisis Data													
6	Penulisan Skripsi													
7	Pendaftaran Munaqosah													
8	Munaqosah													
9	Revisi Skripsi													

NO	Bulan	Maret				April				Mei			
		Kegiatan	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	Penyusunan Proposal												
2	Konsultasi												
3	Revisi Proposal												
4	Pengumpulan Data	X	X	X	X								
5	Analisis Data					X	X						
6	Penulisan Skripsi	X	X	X	X	X							
7	Pendaftaran Munaqosah							X					
8	Munaqosah									X			
9	Revisi Skripsi										X	X	

Lampiran 2

KUESIONER PENELITIAN

Hal : Permohonan Pengisian Kuesioner

Kepada Yth.

Saudara/i

Ditempat

Dengan Hormat

Dengan segala kerendahan hati, dalam rangka menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, saya :

Nama : Nurhaki Imah

Nim : 165231060

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Prodi : Perbankan Syariah

Judul skripsi : “ANALISIS PENGARUH MANFAAT, KEMUDAHAN DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (STUDI KASUS MASYARAKAT KABUPATEN KARANGANYAR)”.

Memberitahukan bahwa saat ini saya sedang mengadakan penelitian dan demi tercapainya tujuan penelitian ini, maka peneliti memohon kesediaan saudara/i untuk membantu mengisi daftar pertanyaan maupun pernyataan yang telah disediakan. Mohon sekiranya saudara/i mengisi kuesioner ini dengan keadaan yang sebenarnya.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersedianya saudara/i yang telah meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner ini.

Hormat saya,

Nurhaki Imah

Identitas Responden

Berilah tanda () pada kotak yang tersedia !

I. Screening

Apakah Saudara/i pernah menggunakan uang elektronik? Jika pernah silahkan untuk melanjutkan mengisi, jika belum pernah tidak usah dilanjutkan !

() Pernah

() Belum pernah

II. Profile

1. Nama :

2. Jenis kelamin anda?

() Wanita

() Pria

3. Usia anda saat ini?

() Dibawah 20 tahun () 31 – 35 tahun

() 21 – 25 tahun () 36 – 40 tahun

() 26 – 30 tahun

4. Pekerjaan anda saat ini?

() Pelajar/ Mahasiswa () Wiraswasta

() Karyawan / Pegawai swasta () Ibu Rumah Tangga

() PNS / TNI / POLRI () Lainnya

5. Uang elektronik yang anda gunakan?

() Go-Pay () Brizzi

() Flazz BCA () OVO

() Link Aja () lainnya

Untuk menjawab pertanyaan berikut, silahkan disesuaikan dengan pengalaman anda selama menggunakan uang elektronik, terutama yang menyangkut manfaat, kemudahan dan keamanan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik.

Singkatan	Keterangan	Penilaian
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
R	Ragu-ragu	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

I. Kemanfaatan

Pikirkan mengenai kemanfaatan dari penggunaan uang elektronik. Seberapa setujukah anda dengan pernyataan-pernyataan mengenai kemanfaatan dari penggunaan uang elektronik dalam pernyataan-pernyataan berikut ini :

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
Indikator : Sistem Mempercepat Proses						
1	Uang elektronik menjadikan pembayaran transaksi saya menjadi lebih cepat					
2	transaksi menggunakan uang elektronik tidak bertele-tele					
Indikator : Sistem Meningkatkan Efektifitas						
3	Uang elektronik memberikan ketelitian nominal transaksi yang lebih baik					
4	uang elektronik memberikan rasa aman dalam bertransaksi					
Indikator : Sistem Bermanfaat Bagi Individu						
5	Uang elektronik memberikan manfaat tertentu atas kebutuhan saya					
6	Saya lebih memilih menggunakan uang elektronik karena pembayaran yang lebih efisien di bandingkan tunai					
Indikator : Sistem Meningkatkan Produktifitas Individu						
7	Dengan menggunakan uang elektronik, saya mampu mengerjakan dua pekerjaan bersama-sama					
8	Penggunaan uang elektronik memberikan pencerahan / ide pada saya mengenai hal baru					

II. Kemudahan

Pikirkan mengenai kemudahan dari penggunaan uang elektronik. Seberapa setujuhkah anda dengan pernyataan- pernyataan mengenai kemudahan dari penggunaan uang elektronik dalam pernyataan-pernyataan berikut ini :

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
Indikator : Sistem Mudah Dimengerti						
9	Sistem kerja dari uang elektronik mudah di mengerti					
10	Cara penggunaan uang elektronik mudah untuk di pahami					
Indikator : Praktis dalam Penggunaan						
11	Uang elektronik praktis untuk di gunakan					
12	Saya tidak memerlukan banyak upaya untuk menggunakan uang elektronik					
Indikator : Sistem Mudah Digunakan						
13	Uang elektronik mudah di bawa kemana-mana					
14	Uang elektronik dapat di gunakan kapan saja					
Indikator : Sistem Mudah Dijangkau						
15	merchant dari uang elektronik dekat dengan tempat tinggal saya					
16	Sudah banyak merchant yang menerima pembayaran dengan uang elektronik					

III. Keamanan

Pikirkan mengenai keamanan dari penggunaan uang elektronik. Seberapa setujuhkah anda dengan pernyataan- pernyataan mengenai keamanan dari penggunaan uang elektronik dalam pernyataan-pernyataan berikut ini :

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
Indikator : Pengguna Tidak Khawatir						
17	Saya tidak khawatir memberikan informasi pribadi saya kepada orang lain					
18	saya tidak khawatir jika saldo uang elektronik saya tiba-tiba hilang					
Indikator : Informasi di Lindungi						
19	Transaksi menggunakan uang elektronik akan di lindungi					
20	Sistem uang elektronik memiliki sistem keamanan untuk melindungi data pribadi saya					

Indikator : Yakin Transaksi Aman						
21	Keamanan saldo uang elektronik terjamin pada saat bertransaksi					
22	Saya yakin dengan menggunakan uang elektronik identitas saya tidak akan di pakai orang lain					

IV. Keputusan Penggunaan

Pikirkan mengapa anda memutuskan menggunakan uang elektronik. Seberapa setujuah anda dengan pernyataan-pernyataan mengenai keputusan menggunakan uang elektronik dalam pernyataan-pernyataan berikut ini :

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
Indikator : Pengenalan Masalah						
23	Sistem uang elektronik yang mudah di pahami membuat saya memakai uang elektronik					
24	Banyaknya manfaat yang di berikan uang elektronik sesuai dengan kebutuhan saya					
Indikator : Pencarian Informasi						
25	Informasi yang mudah di dapat dari uang elektronik membuat saya memutuskan untuk memakainya					
26	Informasi mengenai seluk-beluk uang elektronik lengkap sehingga membuat saya memutuskan menggunakan uang elektronik					
Indikator : Evaluasi Alternatif						
27	Uang elektronik memberikan solusi pembayaran atas kebutuhan saya					
28	Uang elektronik memberikan alternatif pembayaran atas kebutuhan saya					
Indikator : Keputusan Penggunaan						
29	Banyaknya keunggulan dari uang elektronik membuat saya memutuskan untuk memakai uang elektronik					
30	Saya memutuskan memakai uang elektronik menjadi salah satu alat bayar yang saya gunakan					
Indikator : Perilaku Pasca Penggunaan						
31	Menggunakan uang elektronik membuat saya merasa puas					
32	Saya merekomendasikan orang lain untuk menggunakan uang elektronik					

32	4	4	4	4	4	4	4	5	33
33	5	5	5	4	5	5	5	5	39
34	4	5	4	4	4	4	4	5	34
35	4	4	4	5	5	5	5	5	37
36	3	3	3	3	3	3	4	4	26
37	4	4	4	4	5	5	5	5	36
38	4	4	4	4	4	3	4	4	31
39	5	5	5	4	5	5	5	5	39
40	4	4	4	5	5	5	5	5	37
41	5	5	5	4	4	4	4	4	35
42	5	5	5	4	4	4	4	4	35
43	5	5	4	4	4	4	5	4	35
44	3	3	3	4	4	4	4	4	29
45	3	3	4	4	5	5	5	5	34
46	4	4	4	5	5	4	4	4	34
47	5	5	5	5	5	5	5	5	40
48	4	4	4	5	5	5	4	4	35
49	4	5	5	5	4	4	4	4	35
50	3	3	4	4	4	5	5	5	33
51	5	5	4	4	4	4	4	4	34
52	4	4	5	5	5	4	5	5	37
53	5	5	5	5	4	5	5	4	38
54	5	4	4	4	4	4	4	5	34
55	4	4	4	5	5	5	4	4	35
56	4	4	4	5	4	4	5	4	34
57	5	5	5	4	4	4	4	4	35
58	4	4	4	4	5	5	5	4	35
59	3	3	3	3	3	3	3	3	24
60	4	4	4	4	5	5	5	5	36
61	5	5	5	4	4	4	4	4	35
62	4	4	4	4	4	3	4	4	31
63	4	4	4	4	5	5	5	5	36
64	5	5	5	4	4	4	4	5	36
65	5	5	5	5	4	4	4	4	36
66	4	4	5	5	5	4	5	5	37
67	4	4	4	4	4	4	4	4	32
68	4	4	5	5	4	4	4	4	34
69	5	4	4	4	4	5	5	5	36
70	4	5	5	3	4	5	5	4	35

KEMUDAHAN

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

37	4	4	4	4	5	5	4	4	34
38	4	4	4	4	5	4	5	4	34
39	3	3	3	4	4	4	4	4	29
40	4	4	3	3	3	4	4	4	29
41	5	5	5	5	5	4	4	4	37
42	4	4	5	5	5	5	5	5	38
43	4	4	4	4	5	5	5	5	36
44	5	5	5	4	4	4	4	4	35
45	5	5	5	5	5	5	5	5	40
46	5	4	4	4	4	4	4	4	33
47	4	4	4	5	5	5	5	5	37
48	5	5	5	5	4	4	4	5	37
49	4	4	4	4	4	5	5	5	35
50	4	4	4	4	4	3	3	3	29
51	5	5	5	5	5	5	5	4	39
52	5	5	5	5	5	5	4	4	38
53	4	4	4	3	4	4	4	4	31
54	4	4	4	4	4	4	4	3	31
55	3	3	3	3	4	4	4	4	28
56	5	5	5	3	4	4	4	4	34
57	4	4	4	3	5	5	5	5	35
58	5	5	5	4	4	4	4	4	35
59	4	4	4	5	5	5	4	4	35
60	4	5	5	4	5	5	5	5	38
61	5	5	5	4	5	4	4	4	36
62	3	3	3	3	4	4	4	4	28
63	5	5	5	5	5	5	4	4	38
64	5	5	5	5	5	4	4	4	37
65	4	4	4	5	5	5	5	5	37
66	4	4	4	4	5	5	5	4	35
67	3	3	3	4	4	4	4	4	29
68	5	5	5	5	5	5	5	5	40
69	4	4	4	4	4	4	3	4	31
70	4	4	4	5	5	5	4	4	35
71	5	5	5	4	4	4	4	5	36
72	5	4	5	5	5	4	4	4	36
73	4	4	4	4	4	4	5	5	34
74	4	4	4	3	4	5	5	5	34
75	5	5	5	4	5	4	4	4	36

76	5	4	4	4	4	4	4	4	33
77	4	4	5	5	5	4	5	5	37
78	4	4	4	4	4	5	5	5	35
79	4	5	4	5	5	4	5	5	37
80	5	5	5	5	5	5	4	4	38
81	4	4	4	4	4	4	3	4	31
82	5	5	5	5	4	5	5	5	39
83	5	4	4	4	4	4	5	5	35
84	5	4	4	4	4	5	5	5	36
85	5	5	5	5	5	5	5	4	39
86	3	3	3	3	3	3	2	2	22
87	4	4	4	4	5	5	5	5	36
88	5	4	4	4	5	4	4	5	35
89	5	5	5	5	5	5	5	4	39
90	5	5	4	4	4	4	4	4	34
91	4	4	4	4	4	4	4	4	32
92	5	5	4	4	4	4	4	4	34
93	5	5	5	5	5	5	4	5	39
94	4	4	4	4	4	4	5	5	34
95	4	4	4	5	5	5	4	4	35
96	3	3	3	4	4	4	4	4	29
97	5	5	5	5	5	5	5	5	40
98	4	4	4	4	4	3	3	3	29
99	5	5	5	5	5	4	4	4	37
100	4	4	4	4	4	4	4	4	32

KEAMANAN

No	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	Total X3
1	4	4	4	4	5	4	25
2	4	4	4	4	4	4	24
3	5	5	5	4	4	4	27
4	5	5	5	5	5	5	30
5	5	4	4	4	4	5	26
6	4	5	5	5	4	5	28
7	5	5	5	5	5	5	30
8	5	5	5	4	4	4	27
9	4	4	4	4	4	3	23
10	4	4	4	4	5	4	25

11	4	5	4	5	3	4	25
12	3	3	3	3	3	3	18
13	5	5	5	4	4	4	27
14	4	5	5	5	5	5	29
15	4	4	4	5	5	4	26
16	5	5	5	4	4	4	27
17	4	4	5	4	4	4	25
18	4	3	3	3	3	3	19
19	4	4	4	3	4	4	23
20	5	5	5	4	4	4	27
21	4	4	4	5	4	4	25
22	3	3	3	3	5	5	22
23	4	4	4	3	3	3	21
24	5	5	5	5	5	4	29
25	4	4	4	4	5	4	25
26	5	5	4	4	4	4	26
27	4	4	5	5	5	5	28
28	4	4	4	4	4	5	25
29	5	5	5	5	5	3	28
30	5	5	4	4	4	4	26
31	4	4	3	3	3	3	20
32	4	4	4	4	3	3	22
33	4	5	5	4	4	4	26
34	4	4	4	5	4	4	25
35	5	4	4	4	4	4	25
36	3	3	4	4	4	4	22
37	4	4	3	4	4	4	23
38	4	4	4	4	5	4	25
39	5	5	5	5	4	4	28
40	4	4	4	4	4	3	23
41	5	5	5	4	4	4	27
42	4	5	4	4	4	4	25
43	4	4	4	4	5	4	25
44	4	4	4	3	3	3	21
45	5	5	5	5	5	4	29
46	4	4	4	4	4	5	25
47	4	5	5	5	4	4	27
48	5	4	4	4	4	4	25
49	3	3	3	3	4	4	20

50	4	4	4	5	5	5	27
51	4	4	4	4	4	3	23
52	4	5	4	4	4	4	25
53	3	4	4	4	3	4	22
54	4	4	4	4	4	4	24
55	5	5	5	5	5	5	30
56	4	4	5	5	5	5	28
57	4	4	4	4	4	4	24
58	5	5	4	4	4	4	26
59	4	4	4	5	5	5	27
60	4	5	5	4	4	4	26
61	4	4	4	4	4	4	24
62	4	4	3	4	4	4	23
63	3	3	3	3	3	3	18
64	4	4	4	5	4	4	25
65	4	5	5	5	5	4	28
66	5	5	5	5	5	5	30
67	4	4	4	4	3	5	24
68	4	3	4	4	4	4	23
69	5	5	5	4	4	4	27
70	4	4	4	4	3	3	22
71	5	5	5	5	4	4	28
72	5	5	5	5	4	4	28
73	4	4	4	4	4	5	25
74	4	4	4	5	5	5	27
75	5	5	5	4	4	4	27
76	4	4	4	4	5	5	26
77	5	5	5	5	4	4	28
78	4	4	5	5	5	5	28
79	5	5	5	5	5	5	30
80	4	4	5	5	4	4	26
81	4	4	5	4	4	5	26
82	4	4	4	4	5	5	26
83	5	5	4	4	4	4	26
84	4	4	4	4	5	5	26
85	5	5	5	5	5	4	29
86	4	4	4	3	4	4	23
87	5	5	4	4	4	4	26
88	5	4	4	4	4	4	25

89	5	5	5	5	5	5	30
90	4	4	4	4	4	3	23
91	4	4	4	5	4	4	25
92	4	4	4	4	4	5	25
93	5	5	5	5	5	4	29
94	4	4	4	4	5	5	26
95	5	5	5	4	4	4	27
96	4	4	4	4	4	3	23
97	5	5	5	5	5	5	30
98	5	5	5	5	4	4	28
99	5	5	5	4	4	4	27
100	4	4	4	4	4	4	24

KEPUTUSAN MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK

No	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	Total Y
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	33
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43
5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	46
6	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	46
7	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43
8	4	4	4	5	5	5	5	5	5	2	44
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
10	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	35
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
12	5	5	5	5	3	3	3	4	4	4	41
13	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	43
14	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	46
15	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	41
16	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	45
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
18	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	37
19	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	47
20	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37
21	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	43
22	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	37
23	5	5	5	3	3	3	5	5	5	5	44

24	5	5	4	4	4	4	5	4	2	3	40
25	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	41
26	4	4	5	5	5	5	5	5	4	3	45
27	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	41
28	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	45
29	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	41
30	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43
31	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33
32	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
33	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	46
34	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	42
35	4	4	5	5	5	4	4	5	3	3	42
36	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	40
37	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	42
38	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	45
39	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
40	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
41	4	4	5	5	5	5	5	3	5	4	45
42	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	27
43	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	44
44	5	4	5	4	4	5	5	5	4	3	44
45	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	43
46	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	47
47	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
48	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	42
49	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	46
50	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	45
51	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	46
52	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	35
53	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
54	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	44
55	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	45
56	5	5	3	4	5	5	5	5	5	3	45
57	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
58	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	42
59	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	48
60	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	45
61	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	48
62	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	35

63	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38
64	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
65	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
66	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43
67	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
68	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	34
69	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	44
70	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	43
71	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	37
72	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43
73	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	37
74	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	45
75	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
76	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	45
77	4	4	4	5	5	5	5	3	5	5	45
78	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	43
79	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	47
80	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43
81	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36
82	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	43
83	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	47
84	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
85	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
86	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	46
87	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43
88	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
89	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	47
90	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	41
91	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	43
92	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28
93	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	45
94	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	42
95	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	47
96	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	42
97	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
98	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
99	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	46
100	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	43

X1.7	Pearson Correlation	.175	.186	.225*	.344**	.551**	.681**	1	.467**	.659**
	Sig. (2-tailed)	.081	.064	.024	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X1.8	Pearson Correlation	.034	.015	-.008	.102	.302**	.352**	.467**	1	.400**
	Sig. (2-tailed)	.737	.879	.934	.310	.002	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
TOTAL_X1	Pearson Correlation	.687**	.708**	.720**	.690**	.717**	.719**	.659**	.400**	1

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.819	.818	8

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Kemudahan

Correlations										
		X2. 1	X2. 2	X2. 3	X2. 4	X2. 5	X2. 6	X2. 7	X2. 8	TOTAL_ X2
X2.1	Pearson Correlation	1	.836**	.789**	.500**	.344**	.240*	.212*	.174	.732**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.016	.034	.084	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X2.2	Pearson Correlation	.836**	1	.854**	.556**	.454**	.284**	.220*	.158	.778**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.004	.028	.116	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X2.3	Pearson Correlation	.789**	.854**	1	.667**	.511**	.334**	.212*	.203*	.814**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.001	.035	.043	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X2.4	Pearson Correlation	.500**	.556**	.667**	1	.568**	.399**	.228*	.198*	.733**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.022	.048	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X2.5	Pearson Correlation	.344**	.454**	.511**	.568**	1	.634**	.484**	.300**	.746**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.002	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X2.6	Pearson Correlation	.240*	.284**	.334**	.399**	.634**	1	.633**	.497**	.692**

	Sig. (2-tailed)	.016	.004	.001	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X2.7	Pearson Correlation	.212*	.220*	.212*	.228*	.484**	.633**	1	.701**	.637**
	Sig. (2-tailed)	.034	.028	.035	.022	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X2.8	Pearson Correlation	.174	.158	.203*	.198*	.300**	.497**	.701**	1	.557**
	Sig. (2-tailed)	.084	.116	.043	.048	.002	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
TOTAL_X2	Pearson Correlation	.732**	.778**	.814**	.733**	.746**	.692**	.637**	.557**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	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	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.860	.860	8

Uji Validitas dan Reliabilitas Keamanan

		Correlations						
		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	TOTAL_X3
X3.1	Pearson Correlation	1	.773*	.618*	.388*	.226*	.114	.704**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.024	.259	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X3.2	Pearson Correlation	.773**	1	.744*	.505*	.220*	.147	.769**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.028	.143	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X3.3	Pearson Correlation	.618**	.744*	1	.623*	.366*	.286**	.831**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.004	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X3.4	Pearson Correlation	.388**	.505*	.623*	1	.530*	.410**	.795**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X3.5	Pearson Correlation	.226*	.220*	.366*	.530*	1	.580**	.676**
	Sig. (2-tailed)	.024	.028	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X3.6	Pearson Correlation	.114	.147	.286*	.410*	.580*	1	.590**
	Sig. (2-tailed)	.259	.143	.004	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
TOTAL_X3	Pearson Correlation	.704**	.769*	.831*	.795*	.676*	.590**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	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).

Y.6	Pearson Correlation	.309**	.344**	.373**	.644**	.893**	1	.789**	.516**	.500**	.354**	.803**
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y.7	Pearson Correlation	.330**	.299**	.354**	.489**	.724**	.789**	1	.636**	.555**	.393**	.779**
	Sig. (2-tailed)	.001	.003	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y.8	Pearson Correlation	.212*	.231*	.244*	.304**	.475**	.516**	.636**	1	.611**	.456**	.652**
	Sig. (2-tailed)	.034	.021	.014	.002	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y.9	Pearson Correlation	.189	.210*	.244*	.322**	.430**	.500**	.555**	.611**	1	.692**	.666**
	Sig. (2-tailed)	.060	.036	.014	.001	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y.10	Pearson Correlation	.145	.193	.228*	.216*	.300**	.354**	.393**	.456**	.692**	1	.558**
	Sig. (2-tailed)	.151	.054	.022	.031	.002	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
TOTAL_Y	Pearson Correlation	.661**	.688**	.717**	.759**	.817**	.803**	.779**	.652**	.666**	.558**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	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	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.891	.891	10

Lampiran 5

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Nurhaki Imah

TTL : Karanganyar, 19 Agustus 1997

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat :Sembungan RT 03 / RW 04, Malangaten, Kebakkramat,
Karanganyar

Agama : Islam

Gol. Darah : B+

Kewarganegaraan : Indonesia

No. Telepon : 085741364809

E-mail : nurhaki50@gmail.com

Hobi : Bola volly dan Tae kwon doo

Motto hidup : sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat
bagi manusia lainnya.

Riwayat Pendidikan Formal :

- UIN Raden Mas Said Surakarta (2016 - Selesai)
- SMA N Kebakkramat (2013 - 2016)
- SMP N 3 Kebakkramat (2010 - 2013)
- SD N 01 Malangaten (2004 - 2010)
- TK Pertiwi (2002 - 2004)