

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Beragamnya aktivitas manusia khususnya pada generasi milenial yang dapat mengubah cara pandang kita akan pentingnya kehadiran teknologi, seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat maka banyak tercipta inovasi-inovasi baru guna memudahkan manusia untuk melakukan kegiatannya. Imbas dari kemajuan teknologi dirasakan juga di dunia industri keuangan yang menciptakan inovasi berupa transaksi elektronik atau pembayaran *non-cash*.

Kemajuan ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam waktu melakukan simpanan dan transaksi serta efektivitas dalam melakukan simpanan uang tanpa harus melalui banyak proses yang sama halnya di instansi bank atau pun lembaga keuangan lainnya sehingga pengguna merasa menjadi lebih dimudahkan, kegiatan bertransaksi yang awalnya harus menggunakan uang tunai (*cash based*) namun kini aktivitas tersebut dapat dilakukan secara non tunai (*non cash*) dengan menggunakan uang elektronik.

Uang elektronik adalah metode pembayaran elektronik disimpan dalam media elektronik dalam bentuk aplikasi. Transaksi dapat dilakukan melalui perangkat seperti smartphone dan komputer, yang kini dapat diakses di mana saja selama daerah tersebut masih dijangkau oleh jaringan internet dan mendukung sistem tersebut.

Dan dengan adanya aplikasi uang elektronik yang sekarang telah banyak beredar mulai dari Brimo, Dana, Ovo, Gopay, Linkaja, Doku, ShopeeyPay dan lainnya, tentu memiliki tanggapan tertentu pada masyarakat terutama kaum muda seperti mahasiswa, yang cenderung mengalami kesulitan dengan keamanan uangnya, tidak dijamin mereka akan mengalami kesulitan yang sama saat membawa uang tunai.

Tidak hanya itu jika dilihat dari banyak uang tunai yang beredar di suatu masyarakat, maka inflasi akan semakin meningkat. Jika dibandingkan dengan sistem pembayaran, yang melibatkan transfer uang antar, transfer intra-bank dilakukan melalui jaringan bank itu sendiri. Pengguna membuat transaksi menjadi lebih nyaman bagi mahasiswa. Transaksi non tunai bisa dilakukan di banyak tempat, mulai dari pembayaran uang kuliah, belanja di *mall, internet*, tv berlangganan, telepon, serta pembayaran listrik dan air. (Tazkiyyaturohma, 2018).

Saat ini terdapat 37 penerbit *e-money* yang merupakan bank dan lembaga selain bank yang menerbitkan produk *e-money* dan telah diberi izin dan disahkan oleh Bank Indonesia pada tahun 2021

Table 1.1
Daftar Penyelenggaran Uang Elektronik 2022

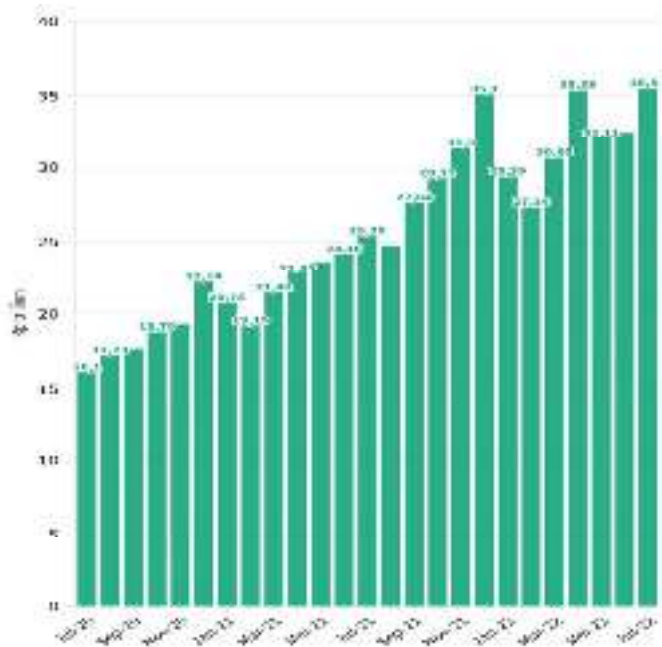
No	Perusahaan penerbit	Nama produk e-Money berbasis server	Nama produk e-Money berbasis chip
1	PT Arjasa Pembayaran Bektronis	MYNT E-Money	
2	PT Bank Central Asia	Sakuku	Flazz
3	PT Bank CIMB Niaga	Rekaning ponsel	
4	PT Bank DKI	Jakarta One	JakCard
5	PT Bank Mandiri, Tbk	Mandiri e-cash	Mandiri e- Money
6	PT Bank Maga, Tbk	Mega virtual	Mega cash
7	PT Bank Negara Indonesia, Tak	UnikQu	TopCash
8	PT Bank Nasionalnobu	Nobu e-money	Nobu e- money
9	PT Bank Permata	BBM Money	
10	PT Bank Rakyat Indonesia, T	T bank	Brizzi
11	PT Finnet Indonesia	Finn Channel	
12	PT Indosat, Tbk	Dompetku	
13	PT Nusa Satu Inti Artha	Dokupay	
14	PT Skye Sab Indonesia	Skye Mobile Money	Skye card
15	PT telekomunikasi Indonesia, Tbk	Faxy Cash	Ivas card
16	PT Telekomunikasi Selular	T-Cash	Tapizy
17	PT XL Axiata, Tbk	XL Tunai	
18	PT Smartfren Telecom, Tbk	Uangku	
19	PT Dompot Anak Bangsa	Gopay	
20	PT Witami Tunai Mandiri	Truemoney	
21	PT Espay Debit Indonesia Koe	Dana	
22	PT Bank QNB	Dooet	
23	PT Buana Media Teknologi	Gudang Voucher	
24	PT Bimasakti Multi Sinergi	Speed Cash	
25	PT Visionet internasional	Ovo Cash	
26	PT Inti Dunia Sukses	Isaku	
27	PT Veritra Sentosa internasional	Paytren	
28	PT Solusi Pasti Indonesia	Kas pro	
29	PT Bluepay Digital Internasional	Bluepay Cash	
30	PT Ezeelink Indonesia	Ezeelink	
31	PT EZpay Global Utama	M-Bayar	

32	PT Cakra Ultima Sejahtera	DUWIT	
33	PT Airpay international Indonesia	Shopeepay	
34	PT Bank Sinarmas, Tbk	Simas E- money	
35	PT Transaksi Artha Gemilang	OttoCash	
36	PT Fintek Karya Nusantara	LinkAja	
37	PT BPD Sumsel Babel		BSB Cash

Sumber : Bank Indonesia 2022

Dari Tabel 1.1 di atas dapat dilihat bahwa hingga saat ini ada 11 bank yang menerbitkan uang elektronik dan 26 lembaga selain bank, beberapa diantaranya adalah operator telekomunikasi. Banyaknya perusahaan yang ikut serta menerbitkan uang elektronik menunjukkan bahwa permintaan dan minat masyarakat terhadap *e-money* juga semakin tinggi.

Gambar 1.1
Nilai Transaksi Uang Elektronik
(juli 2020 - juli 2022)



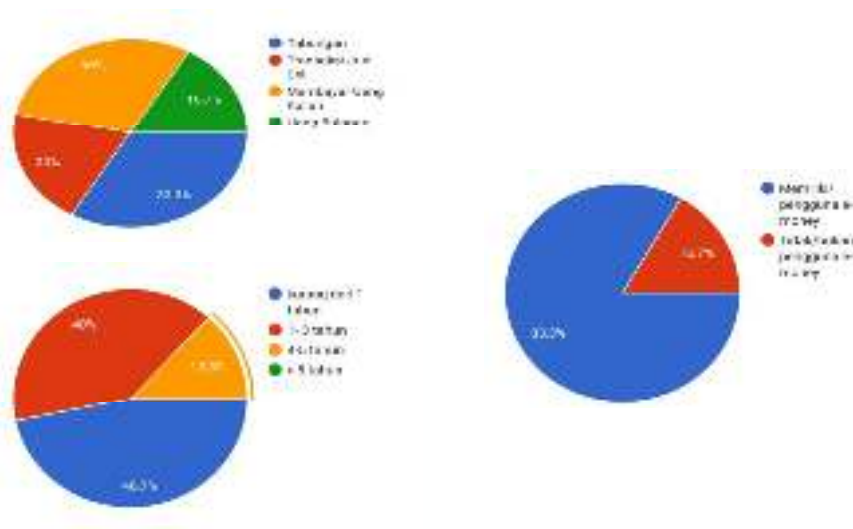
Sumber : Bank Indonesia 2022

Bank Indonesia (BI) melaporkan, nilai transaksi belanja uang elektronik pada Juli 2022 sebesar Rp 35,51 triliun. Jumlah tersebut meningkat 9,22% jika dibandingkan pada bulan sebelumnya yang sebanyak Rp 32,51 triliun. Nilai transaksi belanja uang elektronik pada Juli 2022 juga masih lebih tinggi dibandingkan setahun sebelumnya. Pada Juli 2021, nilai transaksi uang elektronik tercatat sebesar Rp 25,39 triliun. Adapun, volume transaksi belanja uang elektronik sebanyak 606,96 juta kali pada Juli 2022. Jumlah tersebut meningkat 6,81% jika dibandingkan pada Juni 2022 yang sebanyak 568,26 juta kali. Jika dibandingkan pada periode yang sama setahun sebelumnya, volume transaksi uang elektronik pada Juli 2022 jauh lebih tinggi 46,16%. Pada Juli 2021, volume transaksi uang elektronik sebesar 415,28 juta kali. Sementara itu, nilai transaksi kartu kredit tercatat sebesar Rp 26,43 triliun pada Juli 2022. Jumlah tersebut turun 0,71% jika dibandingkan pada bulan sebelumnya yang senilai Rp 26,62 triliun. Lebih lanjut, nilai transaksi kartu debit sejumlah Rp 712,99 triliun pada bulan ketujuh tahun ini. Nilai tersebut meningkat 12,95% dibandingkan bulan sebelumnya yang sebesar Rp 631,22 triliun.

Dapat kita ketahui bahwa perkembangan uang elektronik ini begitu cepat dan signifikan. Ini menunjukkan bahwa masyarakat mulai beralih menggunakan uang elektronik

yang akan berdampak pada rumus jumlah uang beredar saat ini. Perkembangan tersebut terus menunjukkan trend yang positif dan hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan uang digital yang terus menerus meningkat sebagai alat pembayaran masyarakat.

Disamping itu karena sifatnya yang *electronic stored value*, maka *e-money* memiliki kemudahan untuk dapat diisi ulang melalui berbagai sarana yang disediakan oleh penerbit sehingga *e-money* dapat menjangkau segmen masyarakat termasuk yang belum memiliki akses kepada perbankan (*unbanked*) untuk menggunakan instrumen pembayaran non tunai



Gambar 1.2
Gambar Mahasiswa Menggunakan Uang Elektronik

Sumber : Hasilpra survei (2023)

Hasil pra survei yang dilakukan terhadap 30 responden secara acak yaitu Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan dengan memberikan pernyataan “Memiliki/ Sebagai pengguna aplikasi e-money dengan jenis (*server based*): Dana, Ovo, Gopay, Linkaja, dll. Dan dengan jenis (*chip based*): BRImo, Brizzi, TapCash, dll” terdapat 83,3% responden sedangkan yang “tidak memiliki/ bukan sebagai pengguna e-money” terdapat 16,7%, kemudian” lama menggunakan uang elektronik” kurang dari 1tahun terdapat 46,7%, 1-3 tahun terdapat 40% kemudian 4-5 tahun terdapat 13,3% responden “kategori penggunaan e-money ” 33,3% responden menjawab menggunakan uang elektronik sebagai tabungan, 30% responden menjawab menggunakan uang

elektronik untuk melakukan pembayaran uang kuliah, 20% untuk transaksi jual beli dan 16% responden menjawab menggunakan uang elektronik untuk menerima uang bulanan dari orangtua.

Dari prasurvei ini diperoleh beberapa alasan responden belum berminat menggunakan *e-money* adalah kurangnya mendapat informasi tentang *e-money*, takut boros karena pada saat melakukan isi ulang terdapat beban biaya tampahan, belum tertarik, merasa bahwa melakukan transaksi dengan *e-money* kurang aman baik secara data pribadi maupun masalah keaman lainnya, belum paham prosedur dan cara penggunaannya, belum terlalu dibutuhkan dalam kegiatan transaksi sehari-hari, dan merasa pengurusan *e-money* rumit. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kemudahan berpengaruh positif terhadap keputusan penggunaan uang elektronik dimasyarakat, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Genady (2018). sementara hasil penelitian Utami dan Kusumawati (2017) menunjukkan bahwa kemudahan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*, semakin mudah proses *e-money* maka minat mahasiswa dalam menggunakan *e-money* semakin tinggi. Sedangkan penelitian yang menunjukkan bahwa kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan mempengaruhi keputusan penggunaan. penelitian ini dilakukan oleh Latief dan Dirwan (2020)

Atas penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk mengukur keputusan bertransaksi menggunakan uang elektronik pada Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan dengan berlandaskan kemudahan dan manfaat sebagai variabel independen, akan dilihat variabel yang paling berpengaruh terhadap keputusan bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik pada Mahasiswa di Universitas HKBP Nommensen Medan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Kemudahan Dan Manfaat Terhadap Keputusan Bertransaksi dengan Menggunakan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan ”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan definisi masalah dan di atas sehingga ditemukan perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh kemudahan terhadap pengambilan keputusan bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan ?
2. Apakah ada pengaruh manfaat terhadap pengambilan keputusan bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan terhadap pengambilan keputusan dalam bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan.
2. Untuk mengetahui manfaat terhadap pengambilan keputusan bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan
3. Untuk mengetahui kemudahan dan manfaat secara simultan terhadap pengambilan keputusan bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat :

1. Bagi peneliti : untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pengaruh kemudahan dan manfaat bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik
2. Bagi Universitas HKBP Nommensen Medan : sebagai tambahan literatur kepustakaan dibidang penelitian mengenai pengaruh kemudahan dan manfaat bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik
3. Bagi Penerbit *e-money* : berguna sebagai bahan masukan yang bermanfaat dan tambahan informasi bagi penerbit dalam berinovasi maupun dalam merancang produk *e-money* yang lebih kompatibel sehingga bisa memberikan manfaat yang lebih baik.

4. Bagi pengguna *e-money* : dapat memberikan penjelasan kepada konsumen bahwa *e-money* merupakan alat transaksi keuangan nontunai yang dapat memberikan manfaat bagi konsumen baik dari segi waktu, biaya dan tenaga.
5. Bagi peneliti selanjutnya : sebagai bahan referensi yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti objek yang sama dan untuk mengembangkan penelitian dimasa yang akan datang.

BAB II

LANDASAN TEORI, PENELITIAN TERDAHULU DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Uang Elektronik

Menurut Achrisya dan Indra (2022) Uang elektronik didefinisikan sebagai metode pembayaran elektronik yang nilai uangnya disimpan dalam media elektronik biasanya berbentuk aplikasi sehingga syarat penggunaannya harus terkoneksi pada jaringan internet

Uang elektronik menurut Peraturan Bank Indonesia No.20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut :

1. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.
2. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*.
3. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
4. Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

2.1.2 Jenis- jenis Uang Elektronik

Jenis-jenis Uang Elektronik Menurut (Peraturan bank Indonesia tentang Uang Elektronik (2018, hlm. 6) menjelaskan ada jenis-jenis uang elektronik yang dapat dibedakan berdasarkan:

1. Berdasarkan Medianya

Uang elektronik memiliki media elektronik yang berfungsi sebagai penyimpanan nilai uang (*monetary value*), di bagi menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Uang elektronik berbasis kartu atau *chip*

Nilai uang elektronik *chip* disimpan dalam *chip* atau kartu. Kartu uang elektronik bisa digunakan langsung di *merchant offline* seperti bayar transaksi di minimarket dan bayar KRL. Contoh : Mandiri E-Money, Tapcash BNI, Mega Cash dll.

- b. Uang elektronik berbasis *server*

Nilai uang elektronik server disimpan dalam *server* sehingga berbentuk aplikasi dompet digital. Dompet digital bias digunakan untuk transaksi *offline* (minimarket, restoran, pembayaran uang pendidikan, E-toll, dll) serta bisa digunakan *online* di *e-commerce*. Contoh : TCash, Go-Pay, OVO, Dana dan uang eletronik berbasis *server* lainnya.



Gambar 2.1

Contoh Uang Elektronik Berbasis Chip dan Server

Sumber : detik.com 2022

2) Pencatatan data identitas Pengguna berupa:

- a) *Unregistered*, yaitu uang elektronik yang data identitas Penggunanya tidak terdaftar dan tidak tercatat pada Penerbit
- b) *Registered*, yaitu uang elektronik yang data identitas Penggunanya terdaftar dan tercatat pada Penerbit.

2.1.3 Kemudahan uang elektronik

a. Pengertian kemudahan

Kemudahan adalah di mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem bebas dari usaha, dari kesalahan. Semakin mudah suatu sistem yang akan diguankan maka dapat meningkatkan kinerja seseorang pada saat meggunakan teknologi itu.

Menurut Agustin dan Mildawati (2023) kemudahan penggunaan adalah gagasan bahwa dalam menggunakan sistem dalam pekerjaan seseorang akan membuatnya lebih mudah untuk tugas dan bebas dari usaha. Selain itu, kemudahan dapat diartikan bahwa teknologi informasi harus mudah digunakan, dipelajari dan dipahami.

Sedangkan menurut Tuhepaly dan Rismawati (2021) Kemudahan dalam menggunakan suatu sistem merupakan tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut akan bebas dari kesalahan atau menyesatkan dari suatu usaha. Semakin mudah sistem tersebut

dalam penggunaannya, maka lebih sedikit upaya yang harus dikerjakan seseorang. Sehingga pengguna mudah untuk memoperasikan teknologi tersebut, karena kemudahan penggunaan merupakan usaha yang tidak memberatkan atau tidak membutuhkan kemampuan yang tinggi ketika seseorang menggunakan suatu sistem tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemudahan pengguna adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem akan bebas dari kesalahan dan tanpa usaha. Semakin mudah suatu sistem digunakan, maka lebih sedikit usaha yang harus dilakukan seseorang sehingga meningkatkan kinerja seseorang saat menggunakan teknologi itu. Pendapat para ahli di atas didukung oleh hasil penelitian Genady (2018:24) mendefinisikan bahwa kemudahan adalah sejauh mana seseorang bebas dari usaha karena memanfaatkan suatu teknologi informasi atau sistem.

b. Indikator kemudahan uang elektronik

1) Sistem mudah di mengerti

Suatu kondisi dimana pelaku usaha percaya bahwa penggunaan sistem baru yang dapat dengan mudah untuk dimengerti.



Gambar 2.2
Sistem keuangan Digital

Sumber: <https://images.bisnis.com/posts/2022/12/16/1609389/transaksi-digital.jpg>

Pemahaman akan sistem atau cara kerja uang elektronik yang mudah di mengerti seperti yang terlihat pada Gambar 2.2 sangat diperlukan guna mendukung penerapan uang elektronik di masyarakat terutama bagi kalangan mahasiswa. Mahasiswa perlu mendapat pemahaman bahwa layanan uang elektronik dapat diperoleh dari agen layanan

keuangan digital maupun akses pribadi melalui telepon genggam. Kemudian, uang elektronik ini hanya dapat digunakan pada merchant yang bekerjasama dengan penerbit uang elektronik tersebut. Dua hal tersebut merupakan dasar dari pelaksanaan uang elektronik.

2) Praktis dalam penggunaan

Suatu kondisi dimana pelaku usaha percaya bahwa penggunaan mudah untuk digunakan. Pengguna uang elektronik yang ditunjukkan untuk memudahkan individu tentu harus memiliki keunggulan diantaranya nilai paraktis yang selama ini diguakan sebagai keunggulan uang elektronik

3) Sistem mudah di gunakan

Uang Elektronik merupakan alternatif instrument pembayaran. Apabila individu ingin menggunakan uang elektronik, maka pastikan uang elektronik tersebut memiliki saldo yang cukup sehingga dalam proses penggunaan tidak terjadi kendala.

4) Sistem mudah di jangkau

Uang elektronik tentu sangat mudah dijangkau karena pengaplikasian uang elektronik banyak berkaitan dengan transportasi seperti busway, KRL, Go-Jek, dan Grab. Selain itu, pengisian Jalang saldo uang elektronik dapat sangat mudah dilakukan karena bisa via bank, ATM, ataupun via minimart (Alfamart dan Indomaret).

2.1.4 Manfaat uang elektronik

a. Pengertian Kemanfaatan

Kemanfaatan merupakan kata sifat yang memiliki kata dasar manfaat. Manfaat sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti guna atau faedah. Sedangkan kemanfaatan sendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti hal bermanfaat atau kegunaan.

Menurut Bangsa dan khumairoh (2023) Manfaat adalah sejauh mana seseorang meyakini atau mempercayai penggunaan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaanya. Seseorang akan menggunakan sebuah teknologi jika dirasa memiliki manfaat bagi dirinya, sebaliknya, jika seseorang merasa sebuah teknologi tidak memiliki manfaat, maka tidak akan

menggunakan teknologi tersebut. Sedangkan menurut Hendaresyah (2016:9) kemanfaatan adalah “ suatu sistem yang cepat serta memiliki keamanan yang yang tinggi”.

Berdasarkan pemahaman para ahli di atas kemanfaatan adalah tingkat keyakinan dimana seseorang yakin dan percaya pada suatu produk atau sistem dapat membantu aktivitas seseorang menjadi lebih efektif dan efisien. Teori tersebut didukung oleh Widiyanti (2020) mengatakan bahwa manfaat berdampak pada keputusan seseorang dalam menggunakan uang elektronik.

b. Manfaat Uang Elektronik

Bank Indonesia dalam materi rapatnya dengan DPD RI mengungkapkan dalam perekonomian modern lalu lintas pertukaran barang dan jasa sudah sedemikian cepatnya sehingga memerlukan dukungan tersedianya sistem pembayaran yang handal yang memungkinkan dilakukannya pembayaran secara lebih cepat, efisien, dan aman. Penggunaan uang *cash* sebagai alat pembayaran dirasakan mulai menimbulkan masalah, terutama tingginya biaya cash handling dan rendahnya *velocity of money*.

Menurut Bank Indonesia, Penggunaan Uang Elektronik sebagai alat pembayaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai.
- 2) Tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang (seperti permen) akibat pedagang tidak mempunyai uang kembalian bernilai kecil (receh).

c. Indikator Kemanfaatan Uang Elektronik

Menurut (Davis, 2017) dalam penelitian (Ernawati & Noersanti, 2020) Persepsi Manfaat diukur dari beberapa indikator sebagai berikut :

1. Mempermudah transaksi pembayaran

Efektifitas yang diperoleh dari uang elektronik antara lain pengguna uang elektronik tidak perlu lagi repot mengeluarkan sejumlah uang tunai untuk setiap proses pembayaran, hanya tinggal menyerahkan uang elektronik dan secara langsung nominal saldo yang ada di dalamnya akan berkurang sesuai nominal yang seharusnya di bayarkan serta sudah tercatat dan tanda repot untuk memberikan kembalian.

2. Mempercepat transaksi pembayaran

uang elektronik mempunyai keunggulan nyata dari segi kecepatan proses, contoh nyata seperti gambar 2.3 pada penggunaan uang elektronik pada pembayaran uang

kuliah di mana menurut Mahasiswa Universitas HKBP Nomensen Medan uang elektronik mampu memangkas waktu transaksi hanya terhitung menit saja dari sebelumnya yang memakan waktu yang lebih lama pada saat masih menggunakan uang tunai



Gambar 2.3

Pemanfaatan Uang Elektronik Pada Mahasiswa

sumber : https://uhn.ac.id/content.php?ref=C0nX&idref=1_200225035236

3. Memberikan keuntungan tambahan saat menyelesaikan transaksi

Penggunaan uang elektronik dapat merasakan keuntungan langsung terkait kecepatan dan efektifitas pada saat melakukan transaksi.

4. Memberikan rasa aman ketika sedang melakukan transaksi pembayaran

Bahwa untuk mendorong pertumbuhan industri keuangan elektronik yang sehat perlu adanya peningkatan keamanan agar tidak terjadi kebocoran data dan lainnya sebagainya.

2.1.5 Keputusan Bertransaksi Menggunakan Uang Elektronik

a. Pengertian Keputusan

Pengambilan keputusan adalah suatu hasil dari pemecahan masalah, jawaban dari suatu pertanyaan sebagai hukum situasi, dan merupakan pemilihan dari salah satu alternatif dari alternatif-alternatif yang ada, serta pengakhiran dari proses pemikiran tentang masalah atau problema yang dihadapi. Adapun hasil dari pengambilan keputusan adalah keputusan (*decision*) Lipursari (2013)

Menurut Purwadi dan Calam (2020) mengatakan bahwa keputusan ialah akhir dari proses pemikiran tentang suatu permasalahan atau problema untuk menjawab pertanyaan apa yang harus diperbuat guna mengatasi masalah tersebut, dengan menjatuhkan pilihan pada suatu alternatif.

Berdasarkan Pemahaman para ahli di atas maka peneliti memperoleh kesimpulan bahwa keputusan adalah suatu proses pemilihan alternatif terbaik dari beberapa alternatif secara sistematis untuk ditindak lanjutin sebagai salah satu cara dalam pemecahan masalah atau problem.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Bertransaksi menggunakan Uang Elektronik

Ketertarikan akan suatu barang yang dilihat pada seseorang adalah seberapa orang tersebut berminat memiliki barang tersebut, berikut dapat digolongkan:

- 1) Faktor kebutuhan dari dalam: Dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
- 2) Faktor motif sosial: Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari lingkungan dimana berada.
- 3) Faktor emosional: Ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau objek tertentu

c. Indikator keputusan

Menggunakan suatu produk dengan tujuan untuk memanfaatkan fungsi dari suatu produk merupakan keputusan dalam penggunaan, yang mana konsumen memang benar-benar membutuhkan serta mempergunakan suatu produk, sehingga konsumen memilih untuk produk tersebut. Adapun indikator-indikator penggunaan menurut Latief dan Dirwan (2020) adalah sebagai berikut :

- 1) Pengenalan kebutuhan: Pengguna mengetahui alasan kenapa harus menggunakan *e-money*
- 2) Pencarian informasi: Konsumen mencari informasi produk mengenai *e-money* beserta fitur layanan dari *e-money*.
- 3) Evaluasi alternatif: Sebelum menggunakan, konsumen membentuk perbandingan atas pilihan yang ada.
- 4) Keputusan penggunaan: Konsumen membentuk preferensi untuk menggunakan *e-money* atas pilihan sebagai alat bayar yang ada.
- 5) Perilaku pasca penggunaan: Konsumen merasa puas atas penggunaan *e-money* dan merekomendasikan pada orang lain.

2.2 Penelitian Terdahulu

Table 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti	Judul penelitian	Metode Penelitian		Hails Penelitian
			Persamaan	Perbedaan	
1	Latief, F., & Dirwan, D. (2020)	Pengaruh Kemudahan, Promosi, Dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital.	Terdapat variabel Manfaat (X), Kemudahan (X), kesamaan objek penelitian yaitu uang elektronik terdapat variabel Keputusan Penggunaan(Y)	Tidak terdapat variabel promosi (X)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor kemudahan dan kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan uang digital sedangkan aktivitas promosi tidak signifikan memengaruhi keputusan penggunaan. Secara simultan, kemudahan, promosi dan kemanfaatan berpengaruh secara bersama-sama terhadap keputusan penggunaan yang digital
2	Mbues, A. L., Sasongko, T., & Setyaningrum, F. (2022)	Pengaruh Kemudahan, Keamanan, dan Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik (E-MONEY) Pada Mahasiswa Manajemen Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang	Terdapat variabel Kemudahan (X), Manfaat (X), kesamaan objek penelitian yaitu uang elektoni, penelitian ini juga terdapat variabel Keputusan Penggunaan(Y)	Tidak terdapat Variabel Keakuratan (X)	Hasil penelitian ini berdasarkan sebagai berikut: 1) Kemudahan mempengaruhi secara parsial terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada mahasiswa manajemen universitas tribhuwana tunggadewi malang, 2) Keamanan mempengaruhi secara parsial terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada mahasiswa manajemen universitas tribhuwana tunggadewi malang, 3) Manfaat mempengaruhi secara parsial terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada mahasiswa manajemen universitas tribhuwana tunggadewi malang, 4) kemudahan, keamanan, dan manfaat mempengaruhi secara simultan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada mahasiswa manajemen universitas tribhuwana
N0	Nama Peeliti	Judul penlitian	Metode Penelitian		Hasil penelitian
			Persamaan	Perbedaan	
3	Sitompul, B. (2021)	Pengaruh Kemudahan, Keakuratan dan Manfaat Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan Uang Elektronik Pada	Terdapat Variabel Kemudahan (X),Terdapat variabel Manfaat (X), kesamaan objek penelitian yaitu uang elektoni, penelitian ini juga terdapat	Tidak terdapat Variabel keakuratan (X)	kesimpulan bahwa variable kemudahan, keakuratan, dan Kepuasan memiliki pengaruh secara simultan dan signifikan terhadap perilaku pengambilan keputusan bertransaksi menggunakan e-money pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambuk 2018

		Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. 2021.	variabel Keputusan Penggunaan(Y)		
4	Genady, D. I. (2018)	Pengaruh kemudahan, kemanfaatan dan Promosi uang elektronik terhadap kepuasan menggunakan uang elektronik di Masyarakat (Studi Kasus di Provinsi DKI Jakarta)	Terdapat variabel Kemudahan (X), terdapat variabel Manfaat (X) Terdapat variabel Kemudahan (X), kesamaan objek penelitian yaitu uang elektroni, penelitian ini juga terdapat variabel Keputusan Penggunaan(Y)	Tidak terdapat Variabel Promosi(X)	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1)Kemudahan uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat, 2) Kemanfaatan uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat, 3) Promosi uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat dan 4)Kemudahan,kemanfaatan dan promosi uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyaraka

Sumber : berbagai sumber artikel dari tahun 2018-2022

2.2.1 Kerangka Teoritis

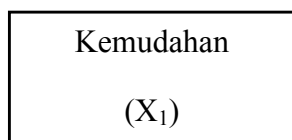
1. Pengaruh kemudahan bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik

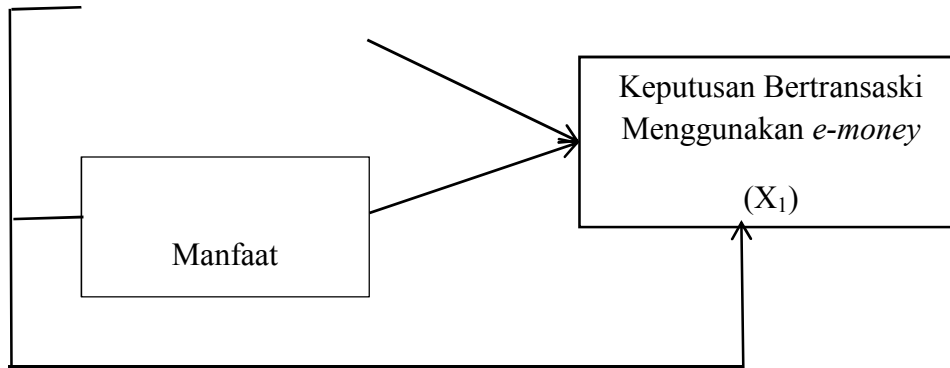
Penelitian terdahulu oleh Latief, F., & Dirwan, D. (2020) Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor kemudahan dan kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan uang digital sedangkan aktivitas promosi tidak signifikan memengaruhi keputusan penggunaan. Secara simultan, kemudahan, promosi dan kemanfaatan berpengaruh secara bersama-sama terhadap keputusan penggunaan yang digital

2. Pengaruh manfaat bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik

Penelitian terdahulu oleh Sitompul, B. (2021) meunjukkan kesimpulan bahwa variable kemudahan, keakuratan, dan Kepuasan memiliki pengaruh secara simultan dan signifikan terhadap perilaku pengambilan keputusan bertransaksi menggunakan e-money pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan Stambuk 2018

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan sebelumnya, menunjukkan adanya hubungan antara variabel kemudahan dan manfaat terhadap keputusan bertransaksi menggunakan uang elektronik, sehingga dapat digambarkan kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:





Gambar 2.4
Kerangka Berpikir

Gambar diatas menjelaskan bahwa kemudahan (X_1) dan Manfaat (X_2) sebagai variabel *independent* dan keputusan bertransaksi menggunakan uang elektronik (Y) adalah variabel *dependent*. Kemudahan (X_1) dan Manfaat (X_2) memiliki pengaruh langsung terhadap keputusan bertransaksi menggunakan uang elektronik (Y).

2.2.2 Pengembangan Hipotesis

Menurut Yuliawan (2021) Hipotesis adalah pernyataan atau tuduhan bahwa sementara masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah / belum tentu benar sehingga harus diuji secara empiris. Berdasarkan judul penelitian ini, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan uang elektronik pada Mahasiswa Univesitas HKBP Nommensen Medan
2. Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan uang elektronik pada Mahasiswa univesitas HKBP Nommensen Medan
3. Kemudahan dan manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan bertransaksi menggunakan uang elektronik pada Mahasiswa Univesitas HKBP Nommensen Medan

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif kausal. Menurut Priadana (2021:60) Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk mengungkapkan gejala secara holistik-kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci.

Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifiknya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian, baik tentang tujuan penelitian, subjektif penelitian, objektif penelitian, sampel data, maupun metodologinya (mulai pengumpulan data hingga analisis data).

Metode penelitian ini, metode yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh informasi tentang sejumlah responden tersebut yang mewakili populasi dalam penelitian pengaruh variabel bebas yaitu variabel kemudahan (X_1) dan manfaat (X_2) terhadap variabel terikat yaitu keputusan bertansi menggunakan uang elektronik pada mahasiswa universitas HKBP Nommensen Medan

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas HKBP Nommensen Medan, yang beralamat di Jl.Sutomo No.4A, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan dengan pertimbangan dimana rata-rata Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen memiliki dan menggunakan uang.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Ul'fah (2021:34) Populasi merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang akan menjadi pusat perhatian dan menjadi sumber data penelitian. Objek penelitian dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya. Pada penelitian ini yang menjadi populasi yang digunakan adalah mahasiswa semester genap 2022/2023 di universitas HKBP Nommensen Medan yang berjumlah 8.417 orang. Berikut daftar jumlah mahasiswa semsster genap tahun 2022/2023

Table 3.1
Jumlah Mahasiswa Semester Genap Tahun 2022/2023

No	Fakultas	Jumlah Mahasiswa
1	Fakultas bahasa dan senin	310
2	Fakultas Ekonomi	2.206
3	Fakultas hukum	1.421
4	Fakultas keguruan dan pendidikan	1.181
5	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	701
6	Fakultas Pertanian	438
7	Fakultas Psikologi	508
8	Fakultas peternakan	189
9	Fakultas teknik	1.128
10	Fakultas kedokteran	335

	Jumlah	8.417
--	---------------	--------------

Sumber: PSI Universitas HKBP nommensen Medan, 2022/2023

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi tersebut harus betul-betul representative / mewakili (Mufraini, 2013:35).

Adapun sampel yang di gunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester genap tahun 2022/2023 Universitas HKBP Nommensen Medan. Dalam penelitian ini teknik penarikan sampel menggunakan metode sampel *Non Probability Sampling*. *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk di pilih menjadi sampe. Dalam *Non Probability Sampling* menggunakan *stratified random sampling*. *stratified random sampling* adalah suatu teknik pengambilan keputusan sampel dengan memeperhatikan suatu tingaktan elemen pada poulasi (Sugiyono, 2015: 156). Untuk menentukan jumlah sampel dari suatu populasi dapat menggunakan rumus Slovin, sebagai berikut yaitu:

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

Keterangan :

n = Sampel

N = Populasi

e = Derajat ketelitian atau nilai kritis yang di inginkan (persena kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan penarikan sampelsebesar 10% Dengan rumus Slovin diatas maka jumlah sampel pada penelitian ini yaitu:

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

$$n = \frac{8.417}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{1 + 8.417 (10\%)^2}{8.417} = 85,17$$

n = 99, dibulatkan menjadi 100,

jumlah sampel per fakultas dihitung dengan menggunakan rumus:

$$n. s. i = \frac{Ni}{N} \times n$$

Keterangan:

N = Total Polulasi

N = Total Sampel

Ni = Populasi setiap fakultas

n.s.i = Sampel dari Setiap Fakultas

dengan melihat perhitungan diatas maka jumlah sampel minimal yang didapat untuk diteliti adalah sebesar 100 orang dari seluruh Mahasiswa Universitas HKBP Nomensen Medan yang menggunakan uang elektronik. Selanjutnya dari jumlah sampel yang telah ditentukan, peneliti bagi lagi sesuai dengan Fakultas yang ada di Universitas. Seperti yang ditampilkan dalam Tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.2
Jumlah Sampel

No	Fakultas	Jumlah Mahasiswa	Persentase	Jumlah sampel
1	Fakultas bahasa dan senin	318	3,70%	4
2	Fakultas Ekonomi	2.206	26,20%	26
3	Fakultas hokum	1.421	16,90%	17
4	F.keguruan dan pendidikan	1.181	14,00%	14
5	F. Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	701	8,30%	8
6	Fakultas Pertanian	438	5,20%	5
7	Fakultas Psikologi	508	6,00%	6
8	Fakultas peternakan	189	2,20%	2

9	Fakultas teknik	1.128	13,50%	14
10	Fakultas kedokteran	335	4,00%	4
	Jumlah	8.417	100%	100

Sumber: hasil olahan 2022/2023

3.4 Jenis data

Jenis Data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang tidak dapat dari sumber pertama, baik individu atau perseorangan seperti hasil pengisian kuesioner yang bisa dilakukan oleh peneliti terdahulu dan data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan oleh lembaga pengumpulan data dan dipublikasikan kepada masyarakat.

Data ini terutama digunakan untuk mendukung landasan-landasan teori yang akan digunakan dalam penelitian. Data sekunder diperoleh dari kepustakaan berupa artikel, jurnal, buku, dan data internet yang berkaitan dengan topik penelitian

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengambilan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk megumpulkan data peneitian melakukan wawancara, observasi, kuesioner dan lainseabginya. Adapun pengumpulan data yang digunaka dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kuesioner

Kuesioner merupakan pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan langsung kepada responden atau dikirimkan melalui internet. Responden diperbolehkan untuk memberikan jawaban atau tanggapan sesuai dengan pandangannya. Pertanyaan disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel penelitian. Pada penelitian ini kuesioner dibagikan melalui Google form kepada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan. Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Tabel 3.5
Skala Likert

NO	Pertanyaan	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Kurang Setuju (KS)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

2. Studi perpustakaan

Studi perpustakaan digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi yang relevan atau bersangkutan dengan penelitian seperti, laporan penelitian, skripsi, buku ilmiah, dan sumber-sumber lainya yaitu dalam bentuk media cetak maupun elektronik.

3.6 Definisi operasional variabel penelitian

Variabel-variabel dalam penelitian ini yang terdiri dari dua variabel independen (X) yaitu kemudahan (X_1) dan manfaat (X_2). Sedangkan variabel dependen (Y) hanya satu yaitu keputusan bertansi menggunakan uang elektronik. Dalam operasional variabel penelitian ini akan dijelaskan mengenai indikator dari setiap variabel yang diajukan baik itu variabel independen maupun variabel dependen, setiap indikator nantinya akan dikembangkan lagi menjadi satu atau lebih jumlah pernyataan atau pertanyaan yang nantinya ditampilkan dalam kuesioner untuk dijawab oleh para responden. Skala yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan rentang pernyataan sangat setuju hingga sangat tidak setuju.

Tabel 3.3
Defenisi Operasional Variabel X

Variabel X	Defenisi	Indikator	Skala
------------	----------	-----------	-------

Kemudahan (X ₁)Agustin dan Mildawati (2023)	Kemudahan penggunaan adalah gagasan bahwa dalam menggunakan sistem dalam pekerjaan seseorang akan membuatnya lebih mudah untuk tugas dan bebas dari usaha. Selain itu, kemudahan dapat diartikan bahwa teknologi informasi harus mudah digunakan, dipelajari dan dipahami.	1.Sistem mudah dimengerti 2.Praktis dalam penggunaan 3. sistem mudah digunakan 4, Sistem mudah di jangkau	Likert
Manfaat (X ₂) Bangsa dan Khumairoh(2023)	Manfaat adalah sejauh mana seseorang meyakini atau mempercayai penggunaan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaanya. Seseorang akan menggunakan sebuah teknologi jika dirasa memiliki manfaat bagi dirinya, sebaliknya, jika seseorang merasa sebuah teknologi tidak memiliki manfaat, maka tidak akan menggunakan teknologi tersebut.	1.Mempermudah transaksi pembayaran 2. Mempercepat transaksi pemabyaran 3.Memberikan keuntungan tambahan saat menyelesaikan transksi 4. Memberikan rasa aman ketika sedang melakukan transaksi pembayaran	Likert

Tabel 3.4
Defenisi Operasional Variabel Y

Variabel	Defenisi	Indikator	Skala
----------	----------	-----------	-------

Keputusan bertransaksi menggunakan uang elektronik (Y) Purwadi dan Calam (2020)	Mengatakan bahwa keputusan ialah akhir dari proses pemikiran tentang suatu permasalahan atau problema untuk menjawab pertanyaan apa yang harus diperbuat guna mengatasi masalah tersebut, dengan menjatuhkan pilihan pada suatu alternatif.	1. Pengenalan Kebutuhan 2. Pencarian Informasi 3. Evaluasi Alternatif 4. Keputus Penggunaan 5. Keputusan Pasca Penggunaan	Likert
---	---	---	---------------

3.7 Uji Instrumen Penelitian

3.7.1 Uji Validitas

Menurut Janna dan Herianto (2021) uji validitas adalah uji yang berfungsi untuk melihat atau memeriksa apakah suatu alat ukur tersebut valid (sah) atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan tersebut pada kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner.

Kriteria uji validitas yaitu: Jika r hitung $>$ r tabel maka instrumen atau item- item pertanyaan signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid. Namun jika r hitung $<$ r tabel maka instrumen atau item-item pertanyaan tidak signifikan dan tidak valid. Tetapi jika hasil dari kedua perhitungan uji validitas memiliki hasil yang sama, maka dilakukan pengukuran ulang dengan membandingkan hasil yang ada dengan data atau teori lain yang relevan.

3.7.2 Reabilitas

Menurut Amanda & Devianto (2019) uji reliabilitas merupakan pengujian indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hal ini menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran itu tetap konsisten bila dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama, dengan menggunakan alat ukur yang sama. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban dari kuesioner tersebut konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

3.8 Analisis Data

Analisis data yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mengajukan data dari tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

3.8.1 Uji Asumsi klasik

Sebelum melakukan analisis regresi, perlu dilakukan pengujian asumsi klasik terlebih dahulu agar data sampel yang diolah benar-benar dapat mewakili populasi secara keseluruhan.

3.8.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi distribusi normal atau tidak. Untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak yaitu dengan menggunakan alat uji normal *P-P Plot Of Regression* dan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 dengan dasar pengambilan keputusan

1. Apabila data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model normalitas menunjukkan memenuhi asumsi normalitas
2. Apabila data menyebar jauh dari diagonal dan tidak mengikuti arah garis diagonal tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka model tersebut tidak memenuhi asumsi normalitas.
3. Jika sig maka data berdistribusi normal
4. Jika sig < maka data tidak berdistribusi normal

3.8.1.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji atau mengetahui model regresi ditemukan ada tidaknya korelasi antara variabel bebas. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinearitas didalam model regresi dapat dilihat dari nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor (VIF)*. Jika nilai *Tolerance* > 0,10 atau nilai *VIF* < 10 agar tidak terjadi multikolenearitas

3.8.1.3 Uji Heteroskedastisitas

Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi heteroskedastisitas, uji heteroskedastisitas ini bertujuan menguji apakah terjadi ketidaksamaan varians dan

residuals satu pengamatan kepengamatan lain tetap, maka disebut homokedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedasitas. Adapun dasar untuk menganalisisnya yaitu, sebagai berikut:

1. Jika titik-titik yang ada membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar, kemudian menyempit) maka telah terjadi heteroskedasitas
2. Jika tidak ada pola yang jelas serta titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedasitas.

3.8.2 Uji Regresi Linear Berganda

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi berganda (*multiple regression*), penelitian dirancang untuk meneliti variabel-variabel yang mempengaruhi dari variabel independen terhadap variabel dependen. Perumusan model analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

$$\text{Rumus : } Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

Keterangan :

Y = Keputusan Bertransaksi Menggunakan Unag Elektronik

a = Koefisien Konstanta

$\beta_1, \beta_2, \beta_3$ = Koefisien Regresi

X_1 = Kemudahan

X_2 = Manfaat

e = Tingkat Kesalahan (*error*)

3.8.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah dibuat berdasarkan data penelitian. Suatu perhitungan variabel disebut signifikan secara sistematis apabila nilai uji statistiknya berada dalam daerah kritis (daerah dimana H_0 ditolak). Namun sebaliknya disebut tidak signifikan apabila nilai uji statistiknya berada dalam (daerah dimana H_0 diterima) Uji hipotesis yang dilakukan yaitu, sebagai berikut.

3.8.3.1 Uji t (uji parsial)

Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelasan atau independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Untuk menentukan hasil uji t menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t_{\text{uji}} = \frac{r \sqrt{n-1}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

$T_{uji} = t_{hitung}$

$r =$ koefisien korelasi

$n =$ jumlah sampel

$n - 1 =$ derajat kebebasan

Pengujian ini bertujuan untuk menguji apakah variabel bebas (kemudahan, keakuratan dan manfaat) terhadap variabel terikat (keputusan bertransaksi menggunakan uang elektronik) berpengaruh secara parsial atau terpisah. Hipotesa yang akan digunakan dalam pengujian ini adalah:

$H_0 : \beta_1 = 0$, artinya variabel-variabel bebas (kemudahan, Keakuratan dan manfaat) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat (keputusan bertransaksi menggunakan uang elektronik).

$H_a : \beta_1 \neq 0$, artinya bahwa variabel-variabel bebas (kemudahan, Keakuratan dan manfaat) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat (keputusan bertransaksi menggunakan uang elektronik)

Kriteria pengambilan keputusan uji t adalah :

1. Apabila $F_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai signifikan $< 0,05$ maka hipotesis diterima.
2. Apabila $F_{hitung} < t_{tabel}$ dengan nilai signifikan $> 0,05$ maka hipotesis ditolak.

3.8.3.2 Uji Signifikasi Simultan (Uji F)

Uji F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independent yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen . Untuk menentukan hasil uji F menggunakan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{R^2(N - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

Keterangan :

$N =$ jumlah subjek

$m =$ jumlah variabel predictor

Dasar pengambilan keputusannya adalah:

- 1.) Membuat hipotesis dengan kasus pengujian F-test :

1. $H_0 : \beta_1, \beta_2, \beta_3 = 0$, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan dari variabel independen (kemudahan, keakuratan dan manfaat) secara simultan terhadap variabel dengan (keputusan bertransaksi menggunakan uang elektronik).
 2. $H_a : \beta_1, \beta_2, \beta_3 \neq 0$, artinya ada pengaruh signifikan antara variabel independen (kemudahan, keakuratan dan manfaat) secara simultan terhadap variabel dependen (keputusan bertransaksi menggunakan uang elektronik).
- 2.) Menentukan Ftabel dan Fhitung dengan tingkat kepercayaan sebesar 95% atau taraf signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$).
1. Apabila Fhitung $>$ Ftabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya masing masing variabel independen secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.
 2. Apabila Fhitung $<$ Ftabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang artinya masing-masing variabel independen secara bersama-sama tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

3.8.3.3 Uji koefisien determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi R^2 pada intinya dengan mengukur kadar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, nilai koefisien berkisaran antara 0 dan 1 ($0 < R^2 < 1$). Jika R^2 mendekati 1, maka dapat dikatakan bahwa pengaruh variable (X) terhadap variabel (Y) adalah besar. sebaliknya jika R^2 mendekati 0, maka dapat dikatakan bahwa pengaruh variable bebas (X) terhadap variable (Y) adalah kecil. Koefisien determinasi adalah angka yang menyatakan atau digunakan untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh sebuah variabel atau lebih yaitu variabel X (bebas) terhadap variabel Y (terikat)

