

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN *E-MONEY* DI KOTA PONTIANAK

Wendy Suhendry ¹, Novita ²

¹ Politeknik Tonggak Equator, Pontianak, Indonesia

E-mail: wendyalph4@yahoo.com

² Politeknik Tonggak Equator, Pontianak, Indonesia

E-mail: tvincensia@yahoo.com

ABSTRAK

Dengan adanya kecanggihan teknologi dan di era digital, transaksi dapat dilakukan menggunakan uang elektronik atau *Electronic Money (e-money)*. Walaupun secara volume transaksi dan nilai transaksi *e-money* meningkat dari tahun ke tahun, namun penetrasi dan pertumbuhan *e-money* di Indonesia dinilai masih rendah. Beberapa faktor dapat menjadi pengaruh penggunaan *e-money*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh faktor persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan persepsi resiko (*perceived risk*) terhadap penggunaan *e-money* di kota Pontianak. Lokasi penelitian yang dipilih adalah kota Pontianak. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *explanatory* dengan variabel penelitian yang terdiri atas variabel bebas yaitu faktor persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan persepsi resiko (*perceived risk*) serta variabel terikat yaitu penggunaan *e-money*. Adapun teknik pengambilan sampling adalah metode *sampling aksidental* yang dipadukan dengan metode *snowball sampling*. Pengumpulan data melalui kuesioner. Metode analisis data menggunakan Analisis Regresi Berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel manfaat (*perceived usefulness*), kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan resiko (*perceived risk*) secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel penggunaan *e-money*. Hal ini menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut mempengaruhi faktor penggunaan *e-money*.

Kata Kunci : *e-money, Technology Acceptance Model, Perceived Risk*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi masa kini, dunia semakin canggih dan teknologi semakin berkembang. Perkembangan tersebut secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi sistem perdagangan, transaksi dan peredaran uang selama ini. Sebelumnya, transaksi secara tradisional dilakukan dari tangan ke tangan secara langsung, antara pembeli dan penjual bertatap muka, melakukan persetujuan dan akhirnya terjadi kesepakatan menggunakan uang tunai. Namun kini, dengan adanya kecanggihan teknologi dan di era digital, transaksi dapat dilakukan menggunakan uang elektronik (*Electronic Money*).

Menurut Peraturan Bank Indonesia, Uang Elektronik (*Electronic Money*)

adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- a. diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit;
- b. nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau *chip*;
- c. digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; dan
- d. nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-

undang yang mengatur mengenai perbankan.

Walaupun secara volume transaksi dan nilai transaksi *e-money* meningkat dari tahun ke tahun, namun penetrasi dan pertumbuhan *e-money* di Indonesia dinilai masih rendah. Kendati penggunaanya terus bertumbuh, jumlah dan nilai transaksinya belum mencapai angka signifikan.

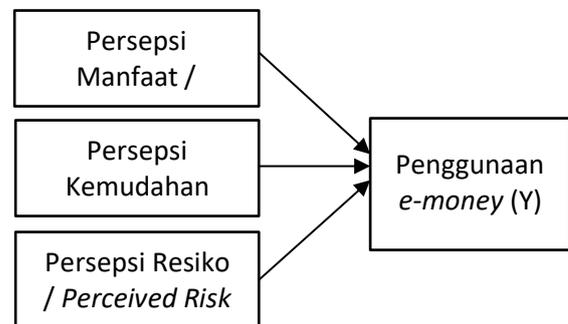
Berdasarkan hasil survey Lembaga Riset Telematika Sharing Vision 2016, sulitnya menemukan tempat *top up* menjadi kendala utama penggunaan *e-money*. Sebanyak 49 persen dari 402 responden, mengaku terkendala tempat untuk melakukan *top up* dalam menggunakan *e-money*. Sebanyak 45 persen responden mengaku terkendala EDC/mesin pembaca *e-money* yang kerap tidak berfungsi dan 29 persen terkendala kurangnya *merchant* yang menerima layanan *e-money*. Ada juga 16 persen responden yang mengeluhkan kerap terjadinya kegagalan dalam transaksi pembayaran.

Saat menggunakan *e-money* dalam bertransaksi, pengguna harus merasakan manfaat (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). *Perceived usefulness* didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya (Davis, 1989). Sedangkan *perceived ease of use* sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami dan digunakan (Davis, 1989). Manfaat dan kemudahan yang dirasakan merupakan dua faktor kunci dari teori penerimaan teknologi yaitu *Technology Acceptance Model* (TAM). Menurut Davis (1989), *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer yang diperkenalkan pertama kali.

Selain manfaat dan kemudahan, resiko saat menggunakan *e-money* juga menjadi faktor pertimbangan dalam penggunaan *e-money* saat bertransaksi. Menurut Pavlou (2011), resiko sebagai perkiraan subjektif konsumen untuk menderita kerugian dalam menerima hasil yang diinginkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan apakah faktor persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan persepsi resiko (*perceived risk*) mempunyai pengaruh yang positif terhadap penggunaan *E-Money*.

MODEL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

Model yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Model Penelitian

Berdasarkan kerangka diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah

- H₁ : Terdapat pengaruh positif antara faktor manfaat (*perceived usefulness*), kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan resiko (*perceived risk*) secara simultan terhadap penggunaan *e-money*.
- H₂ : Faktor manfaat (*perceived usefulness*) mempunyai pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-money*.
- H₃ : Faktor kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) mempunyai pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-money*.

H₄ : Faktor resiko (*perceived risk*) mempunyai pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-money*.

METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *explanatory*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua penduduk kota Pontianak yang pernah menggunakan *e-money* dalam bertransaksi. Di dalam penelitian ini, metode pengambilan sampel menggunakan metode *sampling aksidental* di mana pengambilan sampel dilakukan berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sample, bila dipandang orang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data. Selain metode *sampling aksidental* yang digunakan, peneliti juga memadukan metode tersebut dengan metode *snowball sampling*. Metode *snowball sampling* yaitu sebuah prosedur pengambilan sampel di mana responden pertama dipilih dengan metode probabilitas, dan kemudian responden berikutnya diperoleh dari informasi yang diberikan oleh responden yang pertama. Jumlah sampel yang digunakan adalah sebanyak 100 responden. Responden merupakan masyarakat Kota Pontianak yang sudah berumur di atas 17 tahun dan pernah menggunakan *e-money* dalam bertransaksi. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan model Regresi Berganda.

HASIL PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Populasi dalam penelitian ini adalah semua penduduk kota Pontianak yang pernah menggunakan *e-money* dalam bertransaksi. Jumlah sampel yang digunakan adalah sebanyak 100 responden masyarakat Kota Pontianak yang sudah berumur di atas 17 tahun dan pernah menggunakan *e-money* dalam bertransaksi.

Menurut Priyatno (2008:23), Uji validitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan suatu instrumen dalam mengukur

apa yang ingin diukur. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Corrected Item-Total Correlation*. Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
- 2) Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

Tabel 1 Hasil Analisis Validitas Variabel Bebas (Xi)

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1a	113,7400	183,023	,546	,733
x1b	113,9400	179,128	,633	,727
x1c	114,1200	186,612	,241	,741
x1d	113,7900	181,501	,656	,730
x1e	113,7700	182,037	,650	,731
x2a	113,6500	184,250	,523	,735
x2b	113,6300	184,215	,522	,735
x2c	113,7400	181,366	,678	,730
x2d	113,6500	182,371	,663	,731
x2e	113,6800	181,755	,634	,731
x3a	114,5600	179,481	,450	,730
x3b	113,9800	179,858	,575	,729
x3c	114,2300	175,128	,642	,721
x3d	115,1700	172,486	,656	,718
x3e	115,6400	180,011	,348	,734

Dari output tabel 1 di atas, nilai korelasi dapat dilihat pada *Corrected Item-Total Correlation* yang kemudian akan dibandingkan dengan nilai r tabel. r tabel yang diperoleh pada signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi dan jumlah data (n) = 100 sebesar 0,197. Dari hasil analisis dapat dilihat semua item memiliki nilai korelasi lebih dari 0,197 sehingga dapat disimpulkan semua butir instrumen tersebut dinyatakan valid.

Tabel 2 Hasil Analisis Validitas Variabel Tidak Bebas (Y)

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
y1	11,5700	2,510	,804	,718
y2	10,7800	3,830	,624	,930

Dari output tabel 5.2 di atas, nilai korelasi dapat dilihat pada *Corrected Item-Total Correlation* yang kemudian akan dibandingkan dengan nilai r tabel. r tabel diperoleh pada signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi dan jumlah data (n) = 100 sebesar 0,197. Dari hasil analisis dapat dilihat bahwa semua item memiliki nilai korelasi lebih dari 0,197 sehingga

dapat disimpulkan bahwa semua butir instrumen tersebut dinyatakan valid.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Pengukuran ini menggunakan uji reliabilitas dengan metode *Cronbach's Alpha*. Menurut Sekaran (dalam Priyatno, 2008:26) kuesioner dianggap reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* >0,6.

Tabel 3 Hasil Analisis Reliabilitas Variabel Bebas (Xi)

Cronbach's Alpha	N of Items
,745	16

Dari hasil analisis di atas, diperoleh nilai *Alpha* untuk variabel bebas sebesar 0,745 sehingga dapat disimpulkan bahwa semua butir instrumen tersebut dinyatakan reliabel.

Tabel 4 Hasil Analisis Reliabilitas Variabel Tidak Bebas (Y)

Cronbach's Alpha	N of Items
,852	3

Dari hasil analisis di atas, diperoleh nilai *Alpha* variabel tidak bebas sebesar 0,852 sehingga dapat disimpulkan bahwa

semua butir instrumen tersebut dinyatakan reliabel.

Uji Asumsi Klasik

Untuk memenuhi syarat *Best Linear Unbiased Estimator* (BLUE), maka perlu dilakukan evaluasi ekonometri terhadap model persamaan regresi yaitu pengujian penyimpangan asumsi klasik yang terdiri atas uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi.

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik multikolinearitas yaitu adanya hubungan linear antar variabel independen dalam model regresi. Persyaratan yang harus dipenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya multikolinearitas.

Menurut Santoso (dalam Duwi Priyatno, 2008) pada umumnya jika VIF lebih besar dari 5, maka variabel tersebut mempunyai persoalan multikolinearitas dengan variabel bebas lainnya. Hasil pengujian terhadap multikolinearitas dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Multikolinearitas

Model	Coefficients ^a	
	Tolerance	VIF
1 Persepsi Manfaat	,496	2,016
Persepsi Kemudahan Penggunaan	,508	1,967
Persepsi Resiko	,825	1,212

a. Dependent Variable: Penggunaan *E-Money*

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai *variance inflation factor* (VIF) variabel bebas (Xi) lebih kecil dari 5 sehingga dapat dinyatakan bahwa antarvariabel bebas tidak terjadi multikolinearitas.

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu

pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika variance dari residual satu pengamatan ke kepengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas.

Metode pengujian yang digunakan adalah uji Glejser. Glejser mengusulkan untuk meregres nilai absolut residual terhadap variabel independen. Jika variabel independen signifikan secara statistik mempengaruhi variabel dependen, maka ada indikasi terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 6 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Coefficients ^a		Beta	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
1 (Constant)	0,605	0,497		1,218	,226
Persepsi manfaat	0,053	0,030	0,250	1,758	,082
Persepsi kemudahan penggunaan	-0,032	0,030	-0,148	-1,054	,295
Persepsi Resiko	-0,015	0,015	-0,108	-0,982	,329

a. Dependent Variable: Penggunaan *E-Money*

Dari tabel 6 di atas dapat diketahui bahwa nilai probabilitas signifikansi variabel independen diatas tingkat kepercayaan 5% atau 0,05. Karena signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas pada model regresi.

Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan menguji apakah dalam model regresi linear ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pengganggu pada periode t-1 (sebelumnya). Jika terjadi autokorelasi, maka dinamakan ada masalah autokorelasi. Model regresi yang baik

adalah regresi yang bebas dari autokorelasi. Metode pengujian yang digunakan untuk mendeteksi ada atau tidaknya autokorelasi adalah uji Durbin-Watson (DW Test).

Uji Durbin-Watson hanya digunakan untuk autokorelasi tingkat satu (first order autocorrelation) dan mensyaratkan adanya intercept (konstanta) dalam model regresi dan tidak ada variabel lag diantara variabel independen. Hipotesis yang akan diuji adalah :

H0 : tidak ada autokorelasi ($r = 0$)

Ha : ada autokorelasi ($r \neq 0$)

Pengambilan keputusan ada tidaknya autokorelasi disajikan pada Tabel 7 dibawah ini:

Tabel 7 Pengambilan Keputusan Ada Tidaknya Autokorelasi

Hipotesis nol	Keputusan	Jika
Tidak ada autokorelasi positif	Tolak	$0 < d < dl$
Tidak ada autokorelasi positif	No Decision	$dl \leq d \leq du$
Tidak ada korelasi negatif	Tolak	$4 - dl < d < 4 - dl$
Tidak ada korelasi negatif	No Decision	$4 - du \leq d \leq 4 - dl$
Tidak ada autokorelasi, positif atau negatif	Tidak ditolak	$du < d < 4 - du$

Pada Tabel 8 di bawah ini, dapat diketahui bahwa nilai DW sebesar 2,113. Nilai ini akan dibandingkan dengan nilai tabel dengan menggunakan nilai signifikansi 5%, jumlah sampel sebanyak (n) = 100 dan jumlah variabel independen adalah 3 (k=3), maka di tabel Durbin Watson akan didapatkan nilai $dl = 1,6131$ dan $du = 1,7364$.

Tabel 8 Hasil Uji Autokorelasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,609 ^a	0,371	0,351	0,93282	2,113

a. Predictors: (Constant), Persepsi Resiko, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat

b. Dependent Variable: Penggunaan *E-money*

Oleh karena nilai DW (2,113) lebih besar dari du (1,7364) dan kurang dari 4 – 1,7364 (4 – du), maka dapat disimpulkan bahwa H₀ diterima yang artinya adalah tidak terjadi autokorelasi positif atau negatif atau dapat disimpulkan tidak terdapat autokorelasi.

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test for Linearity* dengan pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (Linearity) kurang dari 0,05.

Tabel 9 Uji Linearitas (Penggunaan *E-money* * Persepsi Manfaat)

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Penggunaan <i>E-money</i> * Persepsi Manfaat	Between Groups	(Combinational)	45.124	1	4.102	4.12	0.000
	Linear		36.044	1	36.044	36.198	0.000
	Deviation from Linearity		9.080	1	0.908	0.91	0.526
	Within Groups		87.628	8	0.996		
	Total		132.750	9			

Dari tabel output di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada Linearity sebesar 0,000. Karena

signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Penggunaan *E-money* dan Persepsi Manfaat terdapat hubungan yang linear.

Tabel 10 Uji Linearitas (Penggunaan *E-money* * Persepsi Kemudahan Penggunaan)

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Penggunaan <i>E-money</i> * Persepsi Kemudahan Penggunaan	Between Groups	(Combinational)	32.409	9	3.601	3.23	0.002
	Linear		23.754	1	23.754	21.306	0.000
	Deviation from Linearity		8.655	8	1.082	0.97	0.464
	Within Groups		100.341	90	1.115		
	Total		132.750	99			

Dari tabel output di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada Linearity sebesar 0,000. Karena signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Penggunaan *E-money* dan Persepsi Kemudahan Penggunaan terdapat hubungan yang linear.

Tabel 11 Uji Linearitas (Penggunaan *E-money* * Persepsi Resiko)

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Penggunaan <i>E-money</i> * Persepsi Resiko	Between Groups	(Combinational)	54.645	1	3.643	3.91	0.000
	Linear		32.329	1	32.329	34.770	0.000
	Deviation from Linearity		22.316	1	1.594	1.71	0.068
	Within Groups		78.104	8	0.930		
	Total		132.750	9			

Dari tabel output di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada Linearity sebesar 0,000. Karena signifikansi kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Penggunaan *E-money* dan Persepsi Resiko terdapat hubungan yang linear.

Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen, apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan persepsi resiko (*perceived risk*). Sedangkan variabel tidak bebas adalah penggunaan *e-money* (Y). Untuk mengestimasi koefisien regresi digunakan sistem pengolahan data dengan bantuan program SPSS 23.0 yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel 12 berikut:

Tabel 12 Hasil Analisis Regresi Pengaruh Variabel Bebas (Xi) Terhadap Variabel Tidak Bebas (Y)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
1 (Constant)	1,75	0,895		1,96	0,053
Persepsi Manfaat	0,163	0,054	0,348	3,03	0,003
Persepsi Kemudahan Penggunaan	0,028	0,054	0,058	0,51	0,610
Persepsi Resiko	0,103	0,028	0,334	3,74	0,000

a. Dependent Variable: Penggunaan e-money

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 12 di atas, maka persamaan regresi yang dihasilkan adalah:

$$Y = 1,755 + 0,163X_1 + 0,028X_2 + 0,103X_3$$

Dimana :

Y = Penggunaan *e-money*

X_1 = Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

X_2 = Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

X_3 = Persepsi Resiko (*Perceived Risk*)

- Konstanta sebesar 1,755 menyatakan bahwa jika nilai persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan persepsi resiko (*perceived risk*) adalah 0 (nol), maka nilai penggunaan *e-money* adalah 1,755.
- Koefisien regresi X_1 sebesar 0,163 menyatakan bahwa setiap penambahan (karena tanda +) nilai sebesar 1%, maka variabel persepsi manfaat (*perceived usefulness*) akan meningkatkan nilai penggunaan *e-money* sebesar 16,3%.
- Koefisien regresi X_2 sebesar 0,028 menyatakan bahwa setiap penambahan (karena tanda +) nilai sebesar 1%, maka variabel persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) akan meningkatkan nilai penggunaan *e-money* sebesar 2,8%.
- Koefisien regresi X_3 sebesar 0,103 menyatakan bahwa setiap penambahan (karena tanda +) nilai sebesar 1%, maka variabel persepsi resiko (*perceived risk*) akan meningkatkan nilai penggunaan *e-money* sebesar 10,3%.

Analisis Korelasi Ganda (R) dan Determinasi (R²)

Analisis Korelasi Ganda digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua atau lebih variabel independen terhadap variabel dependen secara serentak. Koefisien ini menunjukkan seberapa besar hubungan yang terjadi antara variabel independen secara serentak terhadap variabel dependen. Nilai R berkisar antara 0 – 1, dimana nilai semakin mendekati 1 berarti hubungan yang terjadi semakin kuat, sebaliknya mendekati 0 maka hubungan yang terjadi semakin lemah.

Menurut Sugiyono (2006) pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut :

0,00 – 0,199	= sangat lemah
0,20 – 0,399	= lemah
0,40 – 0,599	= sedang
0,60 – 0,799	= kuat
0,80 – 1,000	= sangat kuat

Dari hasil analisis regresi, dilihat dari output *model summary*, maka hasil analisis korelasi ganda dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 13 Hasil Analisis Korelasi Ganda

Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,609 ^a	0,371	0,351

a. Predictors: (Constant), Persepsi Resiko, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat

b. Dependent Variable: Penggunaan *e-money*

Berdasarkan tabel diatas diperoleh angka R sebesar 0,609. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara variabel independen persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan persepsi resiko (*perceived risk*) terhadap variabel dependen penggunaan *e-money*.

Analisis Determinasi (R^2) dalam regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui prosentase sumbangan pengaruh variabel independen secara serentak terhadap variabel dependen. Koefisien ini menunjukkan seberapa besar prosentase variasi variabel independen yang digunakan dalam model mampu menjelaskan variasi variabel dependen.

Jika $R^2 = 0$, maka tidak ada sedikitpun prosentase sumbangan pengaruh yang diberikan variabel independen terhadap variabel dependen, atau variasi variabel independen yang digunakan dalam model tidak menjelaskan sedikitpun variasi variabel dependen.

Sebaliknya, jika $R^2 = 1$, maka prosentase sumbangan pengaruh yang diberikan variabel independen terhadap

variabel dependen adalah sempurna, atau variasi variabel independen yang digunakan dalam model menjelaskan 100% variasi variabel dependen.

Adjusted R Square adalah nilai *R Square* yang telah disesuaikan, nilai ini selalu lebih kecil dari *R Square* dan angka ini bisa memiliki harga negatif. Menurut Santoso (dalam Duwi Priyatno, 2008) bahwa untuk regresi dengan lebih dari dua variabel bebas digunakan *Adjusted R Square* sebagai koefisien determinasi.

Dari tabel 13 diatas, yang dilihat dari output *model summary*, maka hasil analisis determinasi adalah nilai yang diperoleh angka *Adjusted R Square* (variabel independen lebih dari dua) sebesar 0,351 atau 35,1%. Hal ini menunjukkan bahwa prosentase sumbangan pengaruh variabel independen persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan persepsi resiko (*perceived risk*) terhadap variabel dependen penggunaan *e-money* adalah sebesar 35,1%. Atau variasi variabel independen yang digunakan dalam model persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan persepsi resiko (*perceived risk*) mampu menjelaskan sebesar 35,1% variasi variabel dependen (penggunaan *e-money*). Sedangkan sisanya sebesar 64,9% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

Uji Koefisien Regresi secara Bersamaan (Uji F)

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. Atau untuk mengetahui model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel dependen atau tidak. Dari hasil output analisis regresi dapat diketahui nilai F pada tabel dibawah ini :

Tabel 14 Hasil Uji F

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	49,216	3	16,405	18,854	,000 ^b
Residual	83,534	96	0,870		
Total	132,750	99			

a. Dependent Variable: Penggunaan *e-money*

b. Predictors: (Constant), Persepsi Resiko, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat

Hipotesis :

H₁ : Terdapat pengaruh positif antara manfaat (*perceived usefulness*), kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan persepsi resiko (*perceived risk*) secara simultan terhadap penggunaan *e-money*.

Dengan menggunakan tingkat keyakinan 95%, $\alpha = 5\%$, $df_1 = 3$, dan $df_2 (n-k-1) = 96$, maka didapatkan F tabel = 2,70. Dikarenakan nilai F hitung > F tabel (18,854 > 2,70), maka H₁ diterima. Artinya, terdapat pengaruh positif antara faktor manfaat (*perceived usefulness*), kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan resiko (*perceived risk*) secara simultan terhadap penggunaan *e-money*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel variabel manfaat (*perceived usefulness*), kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan resiko (*perceived risk*) secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel penggunaan *e-money*.

Uji Koefisien Regresi secara Parsial (Uji t)

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah model regresi variabel independen secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Dari hasil output analisis regresi dapat diketahui nilai t pada tabel dibawah ini :

Tabel 15 Hasil Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
1 (Constant)	1,755	0,895		1,961	0,053
Persepsi Manfaat	0,163	0,054	0,348	3,030	0,003
Persepsi Kemudahan Penggunaan	0,028	0,054	0,058	0,511	0,610
Persepsi Resiko	0,103	0,028	0,334	3,745	0,000

a. Dependent Variable: Penggunaan *e-money*

Pengujian Koefisien Regresi Variabel Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Hipotesis :

H₂ : Faktor manfaat (*perceived usefulness*) mempunyai pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-money*.

Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi), dengan $df (n-k-1) = 96$. Dengan pengujian 2 sisi, hasil diperoleh untuk t tabel sebesar 1,985. Dikarenakan nilai t hitung > t tabel (3,030 > 1,985) maka H₂ diterima. Artinya, secara parsial faktor manfaat (*perceived usefulness*) mempunyai pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-money*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel manfaat (*perceived usefulness*) berpengaruh terhadap variabel penggunaan *e-money*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik tingkat manfaat *e-money*, maka faktor penggunaan *e-money* juga semakin besar.

Pengujian Koefisien Regresi Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Hipotesis :

H₃ : Faktor kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) mempunyai pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-money*.

Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi), dengan $df (n-k-1) = 96$. Dengan pengujian 2 sisi, hasil diperoleh untuk t tabel sebesar 1,985. Dikarenakan nilai t hitung $< t$ tabel (0,511 $< 1,985$) maka H_3 ditolak. Artinya, secara parsial faktor kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) tidak mempunyai pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-money*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) tidak berpengaruh terhadap variabel penggunaan *e-money*. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan *e-money* tidak selalu mempengaruhi tingkat penggunaan *e-money*.

Pengujian Koefisien Regresi Variabel Persepsi Resiko (*Perceived Risk*)

Hipotesis :

H_4 : Faktor resiko (*perceived risk*) mempunyai pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-money*.

Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (uji 2 sisi), dengan $df (n-k-1) = 96$. Dengan pengujian 2 sisi, hasil diperoleh untuk t tabel sebesar 1,985. Dikarenakan nilai t hitung $> t$ tabel (3,745 $> 1,985$) maka H_4 diterima. Artinya, secara parsial faktor resiko (*perceived risk*) mempunyai pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-money*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel resiko (*perceived risk*) berpengaruh terhadap variabel penggunaan *e-money*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin kecil resiko penggunaan *e-money* maka faktor penggunaan *e-money* juga semakin besar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1) Variabel variabel manfaat (*perceived usefulness*), kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan resiko (*perceived risk*) secara bersama-sama

berpengaruh terhadap variabel penggunaan *e-money*. Hal ini menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut mempengaruhi faktor penggunaan *e-money*.

- 2) Faktor manfaat (*perceived usefulness*) mempunyai pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-money*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik tingkat manfaat *e-money*, maka faktor penggunaan *e-money* juga semakin besar.
- 3) Faktor kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) tidak mempunyai pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-money*. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan *e-money* tidak selalu mempengaruhi tingkat penggunaan *e-money*.
- 4) Faktor resiko (*perceived risk*) mempunyai pengaruh yang positif terhadap penggunaan *e-money*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin kecil resiko penggunaan *e-money* maka faktor penggunaan *e-money* juga semakin besar.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan pengamatan selama penelitian, berikut ini dikemukakan saran-saran bagi para pelaku usaha dan para peneliti yang ingin mengembangkan penelitian sejenis:

- 1) Untuk lebih meningkatkan faktor manfaat (*perceived usefulness*), pihak penyedia *e-money* seharusnya menambah layanan jenis transaksi yang dibutuhkan masyarakat seperti fasilitas transfer saldo antar kartu *e-money*.
- 2) Untuk lebih meningkatkan faktor kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), pihak penyedia *e-money* dapat menambahkan tempat-tempat untuk pengisian / *top up* saldo *e-money* serta menciptakan mesin *e-money* universal yang dapat menerima transaksi semua jenis kartu *e-money* sehingga memudahkan konsumen

dalam bertransaksi menggunakan *e-money*.

- 3) Untuk lebih mengurangi faktor resiko (*perceived risk*), pihak penyedia *e-money* dapat melengkapi kartu *e-money* dengan identitas pemilik dan kata sandi sehingga bisa lebih mengurangi resiko saat bertransaksi dan jika kehilangan kartu *e-money*.
- 4) Untuk penelitian selanjutnya yang sejenis, peneliti dapat menambah jumlah variabel yang akan diteliti serta memperbanyak jumlah responden sesuai karakteristiknya.

REFERENSI

- Davis, F.D., 1989. *Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology.* *MS Quarterly (online)*, Vol. 13.
- Featherman, Mauricio .S., dan Paul A. Pavlou. 2011. "Predicting e-services adoption: a perceived risk facets perspective ". *International Journal of Human-Computer Studies* 59, pp 451-474
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Peraturan Bank Indonesia Nomor : 16/8/PBI/2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Bank Indonesia Nomor : 11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*)
- Priyatno, Duwi. 2008. *Mandiri Belajar SPSS Untuk Analisis Data dan Uji Statistik*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Mediakom.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2006. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- www.economy.okezone.com/read/2016/09/13/320/1487876/pertumbuhan-e-money-masih-minim