

**PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN FASILITAS
UANG ELEKTRONIK TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN
UNTUK BELANJA MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG DI MASA PANDEMI COVID - 19**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang*



Oleh :

REZKY PUTRI YUNUSI

17053159/2017

JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2021

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

“PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN FASILITAS UANG ELEKTRONIK TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN UNTUK BELANJA MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI PADANG DI MASA PANDEMI COVID-19”

Nama	: Rezky Putri Yunusi
BP/Nim	: 2017/17053159
Keahlian	: Akuntansi
Jurusan	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: Ekonomi

**Disetujui oleh :
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi**



Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd
NIP. 19820311 200501 2 005

**Padang, 2021
Pembimbing**



Dr. Friyatmi, S.Pd, M.Pd
NIP. 198205142006042001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi



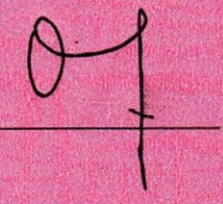
Universitas Negeri Padang

**“PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN FASILITAS
UANG ELEKTRONIK TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN
UNTUK BELANJA MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG DI MASA PANDEMI COVID-19”**

Nama : Rezky Putri Yunusi
BP/Nim : 2017/17053159
Keahlian : Akuntansi
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi

Padang,

Desember 2021

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	Dr. Friyatmi, S.Pd, M.Pd	
2.	Anggota	Dr. Dessi Susanti, S.Pd, M.Pd	
3.	Anggota	Oknaryana, S.Pd, M.Pd.E	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rezky Putri Yunusi
Nim/ Tahun Masuk : 17053159/2017
Tempat/Tanggal Lahir : Batusangkar, 14 Juli 1999
Jurusan/Keahlian : Pendidikan Ekonomi/ Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Nomor HP : 082152968685
Judul Skripsi : Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Fasilitas Uang Elektronik Terhadap Keputusan Menggunakan Untuk Belanja Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang Di Masa Pandemi Covid – 19

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani Asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Ketua Jurusan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, Desember 2021

Yang menyatakan



Rezky Putri Yunusi

NIM. 17053159

ABSTRAK

Rezky Putri Yunusi, 17053159/2017 : Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Fasilitas Uang Elektronik Terhadap Keputusan Menggunakan Untuk Belanja Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang Di Masa Pandemi Covid - 19

Pembimbing : Dr. Friyatmi, S.Pd, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh persepsi kemudahan penggunaan fasilitas uang elektronik terhadap keputusan penggunaan untuk berbelanja oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif asosiatif. Populasi adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang dan dipilih 97 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel adalah purposive sampling. Data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Analisis yang digunakan adalah regresi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan uang elektronik berpengaruh positif signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik untuk berbelanja. Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik untuk berbelanja memiliki kontribusi sebesar 61%.

Kata kunci: persepsi kemudahan penggunaan, keputusan menggunakan

ABSTRAK

Rezky Putri Yunusi, 17053159/2017 : The Influence of Perceptions of the Ease of Use of Electronic Money Facilities on the Decision to Use for Shopping Students of the Faculty of Economics, State University of Padang During the Covid-19 Pandemic Period

Pembimbing : Dr. Friyatmi, S.Pd, M.Pd

This study to determine whether there is an effect of perceived ease of use of electronic money facilities on the decision to use for shopping by students of the Faculty of Economics, Padang State University.

This is descriptive associative research. The population were students of the Faculty of Economics, Padang State University and 97 students were selected. The sampling technique was purposive sampling. The data used are primary and secondary data. Data were collected using a questionnaire. It was analyzed using simple regression. The results of this study indicate that the perceived ease of use of electronic money has a significant positive effect on the decision to use it for shopping. The effect of perceived ease of use on the decision to use electronic money for shopping has a contribution of 61%.

Keywords: perceived ease of use, decision to use

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah *Subhanahu Wata'ala* yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Fasilitas Uang Elektronik Terhadap Keputusan Menggunakan Untuk Belanja Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang Di Masa Pandemi Covid-19”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan Program S1 Program Studi Pendidikan Ekonomi pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dr. Friyatmi, S.Pd, M.Pd selaku Pembimbing yang telah memberikan masukan dan saran serta dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Idris, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi beserta Wakil- Wakil Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Rani Sofya, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dessi Susanti. S.Pd. M.Pd selaku dosen penguji 1
5. Ibu Oknaryana, S.Pd, M.Pd.E selaku dosen penguji 2
6. Bapak-bapak dan Ibu-ibu dosen di lingkungan Fakultas Ekonomi khususnya Jurusan Pendidikan Ekonomi serta karyawan/ti, yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu di almamater tercinta ini.
7. Bapak dan Ibu Tenaga Kependidikan di Lingkungan Fakultas Ekonomi.

8. Teristimewa kepada orang tua tercinta (Papa Muhamad Yunus dan Mama Susilawati), serta adik-adik saya Novan Kharido dan Ayunda Maharani Yana yang selalu mendo'akan penulis serta memberikan motivasi dan dukungan yang tiada terhingga demi keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat rasa keluarga tercinta dan seperjuangan yang ada dari awal hingga sampai saat ini Partai Awak-Awak (Padrianis, Cauak ganteng, Dendi, Deri, Wiki, Ulfa, Fitri) Rezi, Yuni, Bg Reza, Kak Tipa, yang telah memberikan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini.
10. Teristimewa partner yang selalu ada dalam keadaan apa pun Padrianis.
11. Rekan-rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Ekonomi angkatan 2017 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang sama-sama berjuang memberikan banyak motivasi, semangat saran, serta dukungan yang sangat berguna bagi penulis.
12. Serta semua pihak yang telah terlibat dalam proses perkuliahan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bentuk bantuan dan dukungan dari segala pihak dinilai ibadah di sisi Allah SWT. Penulis menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan penulis, skripsi ini jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan masukan berupa kritikan dan saran. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan tambahan ilmu bagi penulis khususnya dan teman-teman pada umumnya

Padang, Desember 2021
Peneliti

Rezky Putri Yunusi

17053159

DAFTAR ISI

	Halaman
kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Lampiran	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS	14
A. Kajian Teori	14
1. Keputusan Menggunakan Uang Elektronik Untuk Belanja	14
2. Uang	22
3. Sistem Pembayaran	26
4. Uang Elektronik	27
B. Hubungan Antara Variabel	38
C. Penelitian Relevan.....	38
D. Kerangka Konseptual	40
E. Hipotesis.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	42
1. Populasi	42
2. Sampel	43

D. Sumber Data Penelitian.....	44
1. Data Primer.....	44
2. Data Sekunder	44
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	45
F. Instrumen Penelitian.....	45
1. Instrumen Penelitian	45
2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	46
G. Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas	47
H. Teknik Analisis Data	50
1. Uji Asumsi Klasik	50
2. Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	54
1. Sejarah Singkat Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.....	54
B. Karakteristik Responden	55
1. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin	55
2. Karakteristik Berdasarkan Jurusan.....	56
3. Karakteristik berdasarkan Tahun Masuk.....	56
4. Karakteristik Berdasarkan Penggunaan Uang Elektronik	57
C. Deskripsi Variabel Penelitian.....	58
1. Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan Fasilitas Uang Elektronik .	58
2. Variabel Keputusan Menggunakan Uang Elektronik.....	59
D. Analisis Data	60
1. Hasil Uji Asumsi Klasik.....	60
2. Analisis Data	62
E. Pembahasan.....	66
F. Kelemahan Penelitian.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Mahasiswa Tertarik dan Memiliki Aplikasi Uang Elektronik	8
Tabel 2. Hasil Observasi Awal Frekuensi Penggunaan Uang Elektronik dan Penggunaan <i>E-commerce</i>	9
Tabel 3. Skala Likert	46
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	46
Tabel 5. Hasil Uji Coba Uji Validitas Variabel X	47
Tabel 6. Hasil Uji Coba Uji Validitas Variabel Y	48
Tabel 7. Hasil Uji Coba Uji Reliabilitas	49
Tabel 8. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	55
Tabel 9. Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan.....	56
Tabel 10. Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Masuk.....	57
Tabel 11. TCR Variabel Persepsi Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (X)	59
Tabel 12. Persentase Variabel (Y)	60
Tabel 14. Hasil Uji Normalitas	61
Tabel 15. Hasil Uji Homogenitas Data	62
Tabel 16. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	63
Tabel 17. Hasil Uji Koefisien Determinasi	64
Tabel 18. Hasil Uji Parsial (t-test)	65

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Jumlah Uang Kartal yang Beredar di indonesia.....	5
Gambar 2. Jumlah Uang Elektronik yang Beredar di Indonesia.....	6
Gambar 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Penggunaan Uang Elektronik	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kisi-Kisi Kuisisioner Uji Coba	78
Lampiran 2. Kuisisioner Uji Coba	79
Lampiran 3. Tabulasi Uji Coba	83
Lampiran 4. Hasil Uji Coba Validitas dan Reliabilitas	85
Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	93
Lampiran 6. Kuisisioner Penelitian	94
Lampiran 7. Tabulasi Penelitian	98
Lampiran 8. Persentase Setiap Item Pertanyaan	104
Lampiran 9. TCR Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik	106
Lampiran 10. . TCR Variabel Keputusan Menggunakan Uang Elektronik	107
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	108
Lampiran 12. Hasil Uji Normalitas	115
Lampiran 13. Hasil Uji Homogenitas	117
Lampiran 14. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Covid-19 atau 2019-*nCoV* salah satu virus yang dikategorikan sebagai pandemi, dikarena kasus penyakit yang disebabkan oleh covid-19 sudah menginfeksi masyarakat diberbagai negara. Masyarakat sangat mudah terinfeksi dikarekan cara penularan virus ini diantaranya melalui permukaan yang terkontaminasi dan terjadinya kontak fisik (Pusat Analisis Determinan Kesehatan, 2018). Meningkatnya kasus covid-19 diberbagai negara, mengharuskan pemerintah untuk bertindak cepat memutus rantai penyebaran virus ini, salah satunya dengan cara melakukan *lockdown* dan PSBB di berbagai wilayah, akan tetapi tindakan tersebut sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat diantaranya kurang lancarnya kegiatan perekonomian terutama dalam kegiatan perdagangan.

Kegiatan perdagangan yang kurang lancar dikarenakan ada pembatasan sosial dan larangan untuk berkumpul, ini mengakibatkan ketakutan tersendiri dari konsumen dalam melakukan kegiatan perdagangan. Namun dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, kolaborasi antara dunia perdagangan dengan teknologi, maka terciptalah istilah *e-commerce* (bisnis online) (Hendarsyah, 2019). *E-commerce* merupakan praktek jual beli barang maupun jasa, yang melayani konsumen secara online melalui media elektronik menggunakan jaringan internet (Laudon, 2012:49). Pengguna *e-commerce*

akan lebih mudah menemukan dan mendapatkan barang yang dibutuhkan maupun barang yang diinginkan.

E-commerce dapat mempermudah penggunanya dalam melakukan pembelian, penjualan, pemasaran barang, dan transaksi pembayaran. Transaksi pembayaran di-*elektronic commerce* sangat berkaitan erat dengan pembayaran secara *online*. Menurut Sarwono (2008) ada berbagai macam metode pembayaran secara non tunai di-*elektronic commerce*, diantaranya penggunaan kartu debit/kredit, digital cash, transfer, dan pembayaran dengan menggunakan uang elektronik.

Indonesia merupakan negara yang juga mengalami perkembangan pada alat pembayaran. Alat pembayaran secara tunai (*cash based*) beralih ke alat pembayaran non tunai (*non-cash*), yang mana instrumen alat pembayaran non tunai pun semakin bervariasi dengan kehadiran uang elektronik berbasis kartu (*chip based*) maupun peladen/server (*server based*). Transaksi pembayaran menggunakan uang elektronik dapat melalui berbagai platform antara lain *web*, *mobile*, *unstructured supplementary service data* (USSD) dan *SIM toolkit* (STK) (Bank Indonesia, 2020). Alat pembayaran non tunai ini memiliki berbagai manfaat bagi penggunanya, salah satunya yang dikenal dengan uang elektronik (*electronic money*).

Electronic money merupakan alat pembayaran secara non tunai melalui media elektronik. *Electronic money* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan alat pembayaran tunai, yaitu mengedepankan kecepatan, dan kemudahan. Perkembangan *e-money* ini menciptakan *trend less cash society*, yaitu suatu perilaku masyarakat dalam bertransaksi dengan metode non tunai yang

memiliki kemudahan–kemudahan dan berbagai manfaat (Parastiti et al., 2015). Penggunaan *e-money* ini sangat efisien dikarenakan tidak perlu lagi membawa uang tunai dalam bertransaksi dan meminimalkan kontak fisik dalam melakukan transaksi. *Electonic Money* merupakan uang yang bisa di trasfer secara elektronik dari pembeli kepada penjual. Tujuan dari *electonic money* yaitu sebagai alat pembayaran yang dapat memberikan kemudahan dan kecepatan dalam bertransaksi tanpa perlu membawa uang tunai.

Sejalan dengan itu, menurut Hamid, Adnan Abd, et al (2016) kemudahan penggunaan teknologi dapat dipersepsikan sejauh mana pengguna percaya jika menggunakan teknologi akan bebas dari usaha penggunaan teknologi. Dalam konteks penelitian ini, persepsi kemudahan penggunaan mengacu pada sejauh mana pengguna percaya bahwa mereka akan melanjutkan penggunaan uang elektronik bebas dari usaha dalam melakukan transaksi pembayaran. Jika suatu sistem relatif mudah digunakan, pengguna akan bersedia untuk belajar tentang penggunaan fitur-fiturnya dan akhirnya berniat untuk terus menggunakannya dalam melakukan transaksi pembayaran. Studi menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berhubungan positif dengan niat kelanjutan dalam konteks keputusan menggunakan.

Pada saat ini, terdapat dua lembaga penerbit yang memiliki izin untuk menerbitkan uang elektronik diantaranya bank dan perusahaan telekomunikasi. Produk uang elektronik yang diterbitkan oleh bank, yaitu kartu Flazz dari Bank BCA, kartu *e-money* dari Bank Mandiri, kartu Brizzi dari Bank BRI, kartu TapCash dari Bank BNI, kartu Jak Card dari Bank DKI Jakarta, Mega Cash dari Bank Mega, Nobu *E-Money* dari Bank National Nobu. Produk uang

elektronik yang ditawarkan oleh perusahaan telekomunikasi, diantaranya produk Flexy Cash, XL Tunaiku dari XL Axiata, Dompetku Ooredoo dari Indosat, i-Vas Card dari Telkom, dan T-Cash Tap dari Telkomsel. Jumlah uang elektronik yang diizinkan oleh Bank Indonesia per November 2020 ada sebanyak 53 uang elektronik (Bank Indonesia, 2020). Berbagai macam produk uang elektronik diatas, dapat memberikan banyak manfaat yang dirasakan masyarakat.

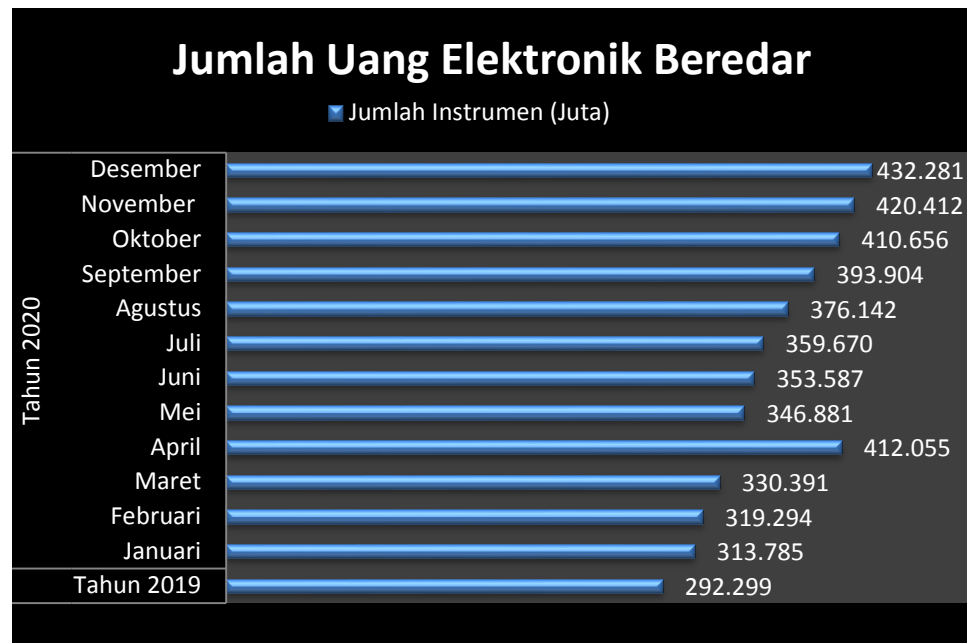
Manfaat adanya uang elektronik, diantaranya memberikan kemudahan dan kecepatan dalam bertransaksi, tidak lagi direpotkan oleh uang kembalian, serta berlaku untuk berbagai macam transaksi. Meskipun memiliki banyak manfaat yang dapat dirasakan dalam pemakaian uang elektronik, namun masih banyak masyarakat yang belum menggunakannya. Masyarakat lebih memilih melakukan pembayaran secara tunai karena dianggap lebih mudah (Utami et al., 2017). Masyarakat lebih cenderung menggunakan uang kartal dan melakukan pembayaran secara tunai ini merupakan kebiasaan yang sudah melekat dalam melakukan transaksi dalam masyarakat. Hal tersebut juga dapat di lihat dari grafik dibawah ini mengenai uang kartal beredar dan uang elektronik yang beredar.



Gambar 1. Jumlah Uang Kartal yang Beredar di Indonesia

Sumber: BPS dan diolah oleh penulis

Gambar 1 menunjukkan bahwa volume peredaran uang kartal cenderung meningkat di tahun 2020, meskipun ada beberapa bulan yang turun seperti pada bulan Februari, Juni dan Agustus. Data ini menunjukkan bahwa masyarakat masih cenderung menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran. Berbanding terbalik dengan uang elektronik dapat dilihat pada gambar 2, nilai transaksi uang elektronik rendah, ini sangat jauh berbeda dengan peredaran uang kartal di masyarakat.



Gambar 2. Jumlah Uang Elektronik yang Beredar di Indonesia

Sumber: DataBoks dan diolah oleh penulis

Gambar 2 menunjukkan bahwa volume peredaran uang elektronik cenderung meningkat setiap bulan di tahun 2020. Meskipun begitu nilai transaksi uang elektronik mengalami penurunan pada paruh pertama tahun lalu. Jumlahnya baru meningkat pada bulan Juli 2020. Dapat dilihat bahwa penggunaan uang elektronik mengalami penurunan dan peningkatan di setiap bulanya. Penurunan penggunaan uang elektronik dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya budaya masyarakat yang masih menganggap menggunakan uang tunai lebih mudah dan penggunaan uang tunai dimasyarakat sudah menjadi kebiasaan dalam melakukan transaksi. Menurut Yulianto (2016) tidak mudah mengalihkan transaksi secara tunai menjadi transaksi menggunakan uang elektronik dalam waktu dekat, dikarenakan

masyarakat masih belum mengetahui kemudahan dan kegunaan uang elektronik yang dapat digunakan dimana saja.

Data diatas menjelaskan bahwa peredaran uang kartal di masyarakat meningkat setiap bulannya. Menurut Yulianto (2016) penggunaan uang kartal oleh masyarakat dianggap lebih mudah, dikarenakan masyarakat belum siap jika tidak memegang uang kartal dan membayar secara tunai. Masyarakat masih belum paham cara penggunaan uang elektronik, dan sistem penggunaan uang elektronik yang bisa digunakan untuk berbagai macam transaksi. Masalah ini yang berpotensi menurunkan penggunaan uang elektronik oleh masyarakat sebagai pengganti uang tunai.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hikmah (2018) menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap efisiensi pembayaran sebesar 61,6%, ini berlaku untuk transaksi pembayaran dengan nilai nominal yang kecil. Transaksi tersebut diantaranya pembayaran biaya transportasi seperti kereta api, bus, parkir, tol, dan pembayaran lainnya. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Rahmadani (2016) terdapat pengaruh antra penggunaan uang elektronik terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa di karenakan kecepatan dan kemudahan bertransaksi menggunakan uang elektronik, sehingga penggunaan uang elektronik meningkat kalangan mahasiswa. Banyaknya manfaat dan kemudahan yang didapat oleh masyarakat dari penggunaan uang elektronik dan *e-commerce*, selain masyarakat umum mahasiswa juga merasakan manfaat tersebut.

Sejalan dengan itu, fenomena yang sama juga ditemukan pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, dapat dilihat dari hasil observasi

awal terhadap 30 orang mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Mahasiswa Tertarik dan Memiliki Aplikasi Uang Elektronik

No	Pertanyaan	Tidak	Ya
		%	%
1.	Saya tertarik menggunakan uang elektronik	43%	57 %
2.	Saya memiliki aplikasi uang elektronik	37%	63 %

Sumber: Data Primer, Diolah 2021

Tabel 1 menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki aplikasi dan ketertarikan yang tinggi untuk menggunakan uang elektronik. Hal ini sesuai dengan pendapat yang mengatakan mahasiswa menjadikan teknologi dan internet sebagai kebutuhan dalam menunjang kegiatan Invalid source specified.. Memiliki aplikasi uang elektronik dan memiliki ketertarikan yang tinggi, maka berkemungkinan besar mahasiswa tersebut selalu menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi.

Mahasiswa cenderung hidup jauh dari orang tuanya mengharuskan mahasiswa tersebut untuk hidup mandiri, diantaranya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Mahasiswa yang melek dengan teknologi akan cenderung menggunakan teknologi dalam menunjang kehidupannya untuk memenuhi kebutuhan, salah satunya dengan memanfaatkan *e-commerce* untuk berbelanja. Berikut hasil observasi awal terhadap 30 orang mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. Ditemukan bahwa sekitar 73% mahasiswa Fakultas Universitas Negeri Padang aktif berbelanja melalui *e-commerce* sebagaimana disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Awal Frekuensi Penggunaan Uang Elektronik dan Penggunaan *E-commerce*

No	Pertanyaan	Tidak Pernah	Ya, menggunakannya		
			Jarang	<3 /bulan	3-5 /bulan
		%	%	%	%
1.	Frekuensi Menggunakan Uang Elektronik	63%	10 %	13 %	13 %
2.	Frekuensi belanja melalui <i>e-commerce</i> (ex: shopee)	27 %	37 %	20 %	17 %
3.	Frekuensi saya belanja melalui <i>e-commerce</i> (ex: shopee) menggunakan uang elektronik	60 %	10 %	17 %	13 %

Sumber: Data Primer, Diolah 2021

Data tabel 2 menunjukkan bahwa penggunaan *e-commerce* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang sangat tinggi ini akan menyebabkan mahasiswa memiliki perilaku konsumtif. Sejalan dengan itu, sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan dan Ashadi (2018) yang melakukan survei permulaan pada mahasiswa 2 Perguruan Tinggi di Jember yaitu Universitas Jember dan IKIP PGRI. Hasil yang didapat sekitar 65% mahasiswa sudah mengetahui tentang belanja *online* dan melakukan belanja *online*. Senada dengan itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Ayun (2020) yang juga melakukan pra observasi pada dua kampus yang berbeda, yaitu IAIN Purwokerto dan UMP Purwokerto. Hasilnya diketahui bahwa mahasiswa IAIN Purwokerto rata-rata melakukan 3-4 transaksi perbulan dalam berbelanja *online*, sedangkan mahasiswa UMP Purwokerto bisa lebih dari 10 kali transaksi melakukan belanja secara *online*.

Walaupun mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang memiliki aplikasi uang elektronik dan ketertarikan yang tinggi untuk menggunakannya, akan tetapi dalam transaksi pembayaran berbelanja di *e-*

commerce menggunakan uang elektronik masih rendah. Berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Noto (2019) pada mahasiswa Program Studi Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret dengan hasil adanya pengaruh penggunaan uang elektronik terhadap perilaku berbelanja mahasiswa.

Berdasarkan fenomena yang di jabarkan di atas, maka peneliti tertarik dalam melakukan penelitian yaitu hubungan fasilitas uang elektronik terhadap keputusan menggunakan uang elektronik untuk berbelanja *online* oleh mahasiswa. Maka dari itu penelitian ini diberi judul pengaruh persepsi kemudahan penggunaan fasilitas uang elektronik terhadap keputusan menggunakan untuk berbelanja mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, penggunaan uang elektronik sebagai alat pembayaran yang lebih praktis, mudah di gunakan dan sebagai salah satu alternatif salah satu pemutus rantai penyebarannya virus covid-19 hingga masyarakat dapat hidup normal kembali tanpa adanya ketakutan dan kecemasan akan terkena virus maupun penyakit yang mematikan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah diatas, maka masalah penelitian yang dapat diidentifikasi diantaranya adalah:

1. Kegiatan perekonomian kurang lancar akibat adanya PSBB dan *lockdown* di masa pandemi covid-19.

2. Peredaran uang kartal yang masih meningkat dimasa pandemi covid-19, dikarenakan kecenderungan masyarakat menggunakan uang kartal pada saat transaksi pembayaran.
3. Jenis uang elektronik yang beredar sudah bervariasi, namun sebagian masyarakat masih menganggap menggunakan uang kartal lebih mudah dan masyarakat belum siap untuk tidak memegang uang kartal untuk melakukan transaksi pembayaran.
4. Penggunaan *e-commerce* oleh mahasiswa cenderung tinggi, namun penggunaan uang elektronik sebagai alat pembayaran masih cenderung sedikit.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini akan dilakukan pada masalah yang terkait dengan keputusan menggunakan untuk belanja oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang dan beberapa variabel yang mempengaruhinya. Beberapa variabel yang memepenagruhinya dibatasi pada variabel persepsi kemudahan penggunaan uang elektronik (X1) terhadap keputusan menggunakan untuk belanja (Y) pada oleh mahasiswa Fakultas Universitas Negeri Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dikemukakan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut. Apakah persepsi kemudahan penggunaan fasilitas uang elektronik bertehadap keputusan menggunakan

untuk berbelanja oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh persepsi kemudahan penggunaan fasilitas uang elektronik terhadap keputusan menggunakan untuk berbelanja oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang Dimasa Pandemi Covid – 19.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Sebagai salah satu syarat bagi penulis untuk menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Padang, dan mengetahui bagaimana pengaruh persepsi kemudahan penggunaan Fasilitas Uang Elektronik memberikan manfaat sebagai salah satu alat untuk memutus rantai penyebaran infeksi Virus Corona (Covid – 19).

2. Bagi Masyarakat

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang mafaat menggunakan Uang Elektronik. Sehingga masyarakat dapat lebih memanfaatkan dan kemudahan uang elektronik sebagai alat dalam bertransaksi jual beli. Diharapkan juga agar dapat memilih produk uang elektronik yang tepat dan sesuai agar dapat dengan efektif dan efisien

untuk memenuhi segala kebutuhan pribadi juga memikirkan keamanan dalam bertransaksi.

3. Bagi Pihak Akademis

Penelitian ini akan memberikan informasi tambahan menyusun materi pembelajaran pada Mata Kuliah Bank Dan Lembaga Keuangan untuk lebih baik serta berguna bagi para mahasiswa untuk materi pembelajaran uang elektronik dan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Keputusan Menggunakan Uang Elektronik Untuk Belanja

a. Pengertian Keputusan

Keputusan berarti memilih salah satu diantara banyak alternatif yang ada, dimana pilihan tersebut merupakan pilihan terbaik dalam penyelesaian masalah. Menurut KBBI Daring keputusan merupakan perihal yang berkaitan dengan putusan, segala putusan yang telah dipikirkan dan dipertimbangkan atau sebagai ketetapan sikap terakhir (langkah yang harus dijalankan, sedangkan menurut Anggono, Istiatin, & AB (2020) *consumer decision making* merupakan proses penggabungan informasi untuk diolah dan memilih beberapa tindakan yang akan di putuskan, dan kemudian mengerjakan keputusan yang telah di tetapkan sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan,

b. Pengertian Keputusan Menggunakan Uang Elektronik Untuk Belanja

Menurut Kottler & Keller (2009) pengambilan keputusan menggunakan adalah sebuah proses untuk mengevaluasi dua atau lebih alternatif yang didapat dan sesuai dengan masalahnya, dan memilih satu diantaranya untuk digunakan dalam proses

penyelesaian masalah. Dalam keputusan terdapat heuristik dan bias keputusan dimana konsumen tidak selalu memproses informasi atau mengambil keputusan dengan cermat, ahli teori keputusan berhasil mengidentifikasi heuristik dan bias keputusan yang berguna oleh konsumen untuk mengambil keputusan dengan cermat yang berguna untuk masa yang akan datang yaitu:

1) Heuristik Ketersediaan

Konsumen mendasarkan prediksi mereka berdasarkan kecepatan dan kemudahan yang muncul dalam pikiran mereka. Jika sebuah contoh terlalu mudah muncul ke pikiran mereka, konsumen mungkin menetapkan terlalu tinggi kemungkinannya terjadi. Misalnya, kegagalan produk baru terjadi dapat menyebabkan konsumen melebih-lebihkan kemungkinan kegagalan produk di masa depan dan membuatnya lebih terbuju untuk membeli jaminan produk.

2) Heuristik Representatif

Konsumen mendasarkan prediksi mereka atas se-representatif atau semirip apa sesuatu hasil dengan contoh lain. Satu alasan bahwa penampilan kemasan bisa sangat mirip untuk mereka yang berbeda dalam kategori produk yang sama adalah bahwa mereka ingin dilihat sebagai representatif kategori secara keseluruhan.

3) Heuristik Penjangkaran dan Penyesuaian

Konsumen sampai pada penilaian awal dan kemudian menyesuaikannya berdasarkan informasi tambahan. Untuk tenaga penjualan, penting untuk membuat kesan pertama yang kuat untuk menetapkan jangkar/kesan yang baik, sehingga pengalaman selanjutnya diterjemahkan dalam pandangan yang baik pula dan lebih menyenangkan.

Menurut Jogiyanto (2007) persepsi kemudahan penggunaan merupakan suatu kepercayaan (*belief*) tentang proses pengambilan keputusan. Dimana jika seseorang merasa percaya suatu sistem tersebut mudah digunakan, maka orang tersebut akan menggunakan teknologi tersebut. Sebaliknya jika seseorang tersebut merasa percaya bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya.

c. Fase Pengambilan Keputusan Untuk Berbelanja

Menurut Sari (2018) pengambilan keputusan meliputi empat tahap yang saling berhubungan yaitu:

- 1) *Intelligence*, Tahap *intelligence* merupakan proses penelusuran dan pendekteksian proses pengenalan masalah. Data masukan diperoleh, diproses, dan diuji untuk mengidentifikasi masalah.

- 2) *Design*, Tahap *design* merupakan proses menemukan serta mengembangkan alternatif masalah. Untuk mendapatkan solusi dari masalah yang telah diidentifikasi.
- 3) *Choice*, Tahapan ini merupakan proses pemilihan berbagai alternatif solusi yang mungkin di pilih. Tahap ini meliputi pencarian, evaluasi, dan rekomendasi solusi yang sesuai untuk masalah.
- 4) *Implementation*, Ini tahap terakhir dalam fase pengambilan keputusan dimana tahap implementasi untuk pelaksanaan keputusan yang telah diambil. Dimana tindakan disusun dan terencana sehingga hasil dari keputusan dapat dipantau dan disesuaikan apabila ada perbaikan.

d. Indikator Keputusan Menggunakan Untuk Berbelanja

Indikator keputusan menggunakan uang elektronik untuk belanja dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Kottler & Keller (2009) yaitu:

1) Pengenalan Masalah

Proses pengambilan keputusan dimulai dari pengenalan masalah atau kebutuhan. Pengguna menyadari suatu perbedaan antara keadaan sebenarnya dan keadaan yang diinginkan. Keputusan yang diambil dapat digerakan oleh rangsangan dari dalam diri pengguna maupun dari luar diri pengguna.

Penjual harus melakukan identifikasi keadaan yang memicu kebutuhan tertentu dengan mengumpulkan sejumlah informasi dari konsumen. Mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh konsumen ketika konsumen mengalami suatu masalah.

2) Pencarian Informasi

Pencarian informasi yang dilakukan oleh pengguna dapat dibedakan menjadi 2 tingkat yaitu: tingkat pertama pengguna mencari informasi sedang-sedang saja dan keadaan demikian disebut dengan perhatian yang meningkat. Tingkat kedua pengguna berusaha aktif mencari informasi, dimana pengguna mencari bahan bacaan, menanyakan kepada teman-temannya dan ikut terlibat dalam kegiatan pencarian untuk menghimpun informasi tentang produk yang ingin digunakan.

Tingginya pencarian informasi tergantung seberapa penting kebutuhannya, banyak informasi yang dimiliki, kemudahan memperoleh informasi tambahan serta kepuasan yang diperoleh setelah mendapatkan informasi.

Pencarian informasi dilakukan ketika konsumen beranggapan bahwa kebutuhan bisa dipenuhi dengan membeli dan mengonsumsi suatu produk. Konsumen yang memiliki akan suatu produk akan terdorong mencari informasi akan produk tersebut. Sumber-sumber informasi konsumen dikelompokkan menjadi empat kelompok yaitu:

- a) perangkat keseluruhan merupakan merek yang tersedia untuk pengguna.
- b) Perangkat kesadaran merupakan sebagian kecil merek yang familiar oleh pengguna atau merek yang sering digunakan.
- c) Perangkat pertimbangan sebagian merek yang tersedia cocok dalam pemenuhan kebutuhan pengguna.
- d) Perangkat pilihan, ketika mendapatkan informasi yang lebih banyak lagi tentang merek-merek yang dirasa dapat memenuhi kebutuhan. Pengguna akan menetapkan sebagian kecil dari beberapa produk.

Sumber informasi dapat diperoleh dari:

- a) Sumber pribadi: teman, tetangga, keluarga, kenalan
- b) Sumber komersial: iklan, tenaga penjual, penyalur, kemasan, pameran.
- c) Sumber umum: media masa, organisasi konsumen.
- d) Sumber pengalaman: pernah menangani, menguji dan menggunakan produk.

3) Evaluasi Alternatif

Evaluasi alternatif merupakan sebuah proses mengevaluasi pilihan produk dan merek sesuai dengan keinginan konsumen.

Konsep dasar dalam proses mengevaluasi konsumen:

- a) Sifat-sifat produk
- b) Bobot terpenting atau kelebihan utama dari produk.
- c) Kepercayaan merek
- d) Fungsi kemanfaatan
- e) Prosedur penilaian produk
- f) Konsumen berusaha memenuhi kebutuhan.
- g) Konsumen mencari manfaat tertentu dari produk.
- h) Konsumen memilih bermacam-macam produk yang memiliki berbagai manfaat untuk melengkapi kebutuhan.

4) Keputusan Menggunakan

Setelah tahap evaluasi, konsumen sudah mendapatkan referensi atas produk yang akan digunakan. Dalam keputusan menggunakan produk oleh konsumen diberi lima sub keputusan yaitu merek, penjual, kualitas, waktu dan metode pembayaran.

5) Perilaku Pascamenggunakan

Setiap keputusan yang diambil oleh konsumen untuk menggunakan suatu produk dapat mengalami kesesuaian maupun ketidak sesuaian karena adanya keunggulan dan kelemahan dari produk yang digunakan. Penjual harus memantau kepuasan pasca menggunakan, tindakan pasca menggunakan, dan pemakaian produk pasca menggunakan.

e. Belanja Online

Menurut Harahap (2018) Belanja online atau *e-commerce*, merupakan transaksi jual beli yang dilakukan melalui media perantara, berupa jejaring sosial, situs-situs jual beli yang menyediakan barang atau jasa untuk di perjual belikan. Proses pembelian barang dapat dilakukan dengan cara memesan barang yang diinginkan dan dibutuhkan melalui *reseller* atau *vendor* dengan menggunakan jaringan internet, selanjutnya dapat melakukan pembayaran dengan berbagai cara, misalnya penggunaan kartu debit/kredit, digital cash, transfer, dan pembayaran dengan menggunakan uang elektronik.

Menurut Kalakota & Whinston dalam Harahap (2018) meninjau pengertian *e-commerce* dari empat perspektif, yaitu:

- 1) Perspektif komunikasi, *e-commerce* merupakan proses pengiriman layanan informasi, penerimaan barang, pengiriman barang, maupun pembayaran transaksi melalui jaringan internet atau jaringan komputer.
- 2) Perspektif proses bisnis, sebuah teknologi yang memajukan transaksi bisnis dan aliran kerja.
- 3) Perspektif layanan, *e-commerce* merupakan alat untuk pemenuhan keinginan manajemen, perusahaan, dan konsumen untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan mengurangi biaya pada saat pelayanan.

- 4) Perspektif online, *e-commerce* memberikan informasi penjualan dan pembelian melalui jaringan internet maupun media online lainnya.

Menurut Kotler & Armstrong dalam Harahap (2018) terdapat empat faktor yang mempengaruhi belanja melalui media internet:

- 1) Kenyamanan, konsumen tidak perlu lagi untuk pergi ke pasar untuk mencari barang yang dibutuhkan maupun diinginkan.
- 2) Kelengkapan informasi, konsumen mendapatkan informasi dengan rinci terkait barang yang ingin dibeli.
- 3) Waktu, konsumen bisa mendapatkan barang dalam waktu 24 jam, dan konsumen dapat mencari barang dimana saja dan kapan saja.
- 4) Kepercayaan, adanya evaluasi dari pengalaman pembelian barang sebelumnya, konsumen berhati-hati dalam pemilihan barang.

2. Uang

a. Pengertian Uang

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), uang merupakan alat transaksi yang sah atau alat standar untuk mengukur nilai yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia dan disahkan oleh pemerintah, uang yang dikeluarkan berupa kertas, emas, perak atau logam dengan bentuk dan memiliki gambar yang berbeda-beda yang

memiliki ciri khas tersendiri. Uang merupakan bagian terpenting dalam melakukan kegiatan ekonomi sehari-hari, yang diterima secara umum dalam melakukan transaksi pembelian barang atau jasa, serta untuk pembayaran utang.

Menurut Hubbard (2012:26), para ekonom mendefinisikan uang secara luas sebagai alat yang secara umum yang diterima sebagai pembayaran untuk pembelian atas barang atau jasa atau dalam penyelesaian hutang. Uang merupakan alat untuk beroperasi dalam kegiatan perekonomian dan juga merupakan fasilitas semua kegiatan pembelian dan penjualan dalam kegiatan ekonomi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa uang merupakan alat untuk memperlancar dan mempermudah kegiatan transaksi jual beli di masyarakat. Sejalan dengan itu, masyarakat menggunakan uang untuk membeli segala sesuatu yang di butuhkan untuk menunjang kegiatan sehari-hari.

b. Fungsi Uang

Uang memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan perekonomian masyarakat. Fungsi uang dalam kegiatan perekonomian adalah sebagai alat untuk bertransaksi dalam membeli berbagai macam kebutuhan hidup masyarakat. Uang mempunyai empat fungsi sebagai berikut:

1) Uang sebagai alat tukar–menukar (*medium of Exchange*).

Dalam sistem tukar menukar ini, pada awalnya sistem pertukaran barter, uang yang mensyaratkan adanya *double*

coincidence. Dengan adanya “Uang” sebagai alat tukar. Maka syarat *double coincidence* tidak berlaku lagi.

- 2) Uang sebagai satuan nilai (*Measure Of Value*) dalam fungsi ini setiap barang yang di pertukarkan dapat di nilai dengan satuan uang tertentu. Uang juga dipakai untuk menentukan harga barang/jasa. Sebagai alat satuan hitung, uang berperan untuk memperlancar pertukaran barang.
- 3) Uang sebagai standar atau alat ukur pembayaran uang yang tertunda. (*Standard For Deferred Payments*).
- 4) Uang sebagai alat penyimpanan nilai dan kekayaan (*Store Of Value And Store Of Wealth*). Uang sebagai alat penyimpan nilai dan kekayaan, uang sebagai pengalihan daya beli untuk masa mendatang (Lestari, 2014).

Sejalan dengan itu, menurut Hubbard (2012:28) terdapat empat fungsi utama uang dalam perekonomian, yaitu bertindak sebagai alat tukar, merupakan unit akun, alat penyimpanan nilai, dan menawarkan standar pembayaran yang ditanggihkan.

- 1) Bertindak sebagai alat tukar (*it acts as a medium of exchange*), uang adalah alat yang digunakan untuk pertukaran, dimana uang dapat digunakan sebagai alat yang ditukarkan dengan barang atau jasa yang dibutuhkan. Berbeda dengan sistem barter yang mana orang tersebut harus menukar barang yang ia punya dengan barang yang ia butuhkan milik orang lain.

- 2) Sebagai unit akun (*unit of account*), fungsi uang *unit of account* merupakan fungsi untuk memberikan cara untuk rumah tangga dan perusahaan mengukur nilai dalam perekonomian untuk barang atau jasa yang di sediakan dalam bentuk nilai uang.
- 3) Alat penyimpanan nilai (*store of value*), uang merupakan alat penyimpanan nilai, dimana uang merupakan salah satu dari aset kekayaan yang dimiliki seseorang. Uang tersebut akan digunakan untuk masa yang akan mendatang.
- 4) Menawarkan standar pembayaran yang ditangguhkan (*it offers a standard of deferred payment*), uang berfungsi sebagai alat pembayaran yang ditangguhkan dalam transaksi kredit, maksudnya di sini uang dapat memfasilitasi transaksi pembelian dimana pembayaran dapat di janjikan waktunya.

Jadi, dapat di simpulkan dari beberapa pendapat yang dikemukakan dimana fungsi uang sangat penting dalam menunjang kehidupan masyarakat, uang tidak dapat di pisahkan dalam kehidupan masyarakat, dimana uang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat, dapat membeli apa yang diinginkan tanpa perlu harus membuatnya, dan yang terpenting uang sebagai alat untuk mempelancar semua transaksi jual beli yang di lakukan dalam kegiatan perekonomian.

3. Sistem Pembayaran

Menurut Subari (2017) sistem pembayaran mengikuti perkembangan uang yang pada mulanya pembayaran secara tunai, dengan perkembangan zaman dan teknologi sistem pembayaran dengan menggunakan elektronik yang bersifat non tunai. Perkembangan sistem pembayaran ini dikarenakan semakin besarnya nilai dan volume transaksi, adanya peningkatan resiko transaksi, dan perkembangan teknologi. Perkembangan sistem pembayaran tunai pada awalnya *commodity money* sampai dengan *fiat money*. Pada sistem pembayaran non tunai yang pada awalnya warkat (bilyet giro, cek dan sebagainya) sampai dengan berbasis elektronik (*elektronic money* dan kartu).

Kegiatan perekonomian sangat berkaitan erat dengan sistem pembayaran, dimana sistem pembayaran merupakan bagian terpenting dari sistem keuangan dan perbankan suatu negara. Dampak positif pada sistem pembayaran yang bagus, akan menunjang perkembangan baik untuk sistem keuangan maupun perbankan. Sebaliknya, dampak negatif yang di timbulkan dari sistem pembayaran, mengalami ketidak lancara atau kegagalan sistem pembayaran akan berdampak pada kestabilan ekonomi secara menyeluruh (Subari, 2017). Sistem pembayaran merupakan pemindahan nilai uang dari satu pihak ke pihak yang lain dalam melakukan transaksi jual beli dalam kegiatan perekonomian.

4. Uang Elektronik

a. Pengertian Uang Elektronik

Menurut Bank Indonesia, uang elektronik didefinisikan sebagai alat pembayaran transaksi keuangan dalam bentuk elektronik, dimana nilai uangnya disimpan dalam bentuk media elektronik tertentu. Penggunaanya harus menyetorkan uangnya terlebih dahulu kepada penerbit, lalu penerbit akan akan menyimpan dalam media elektronik *server based*, sebelum pengguna uang elektronik menggunakannya untuk bertransaksi. Uang elektronik sebagai alat pembayaran transaksi harus memenuhi unsur–unsur sebagai berikut:

- 1) Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetorkan kepada penerbit
- 2) Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau chip.
- 3) Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagai mana yang dimaksud dalam undang–undang yang mengatur mengenai perbankan (BI, 2020).

Sejalan dengan itu, menurut Hubbard (2012:32–33), uang elektronik merupakan trobosan terbaru dalam telekomunikasi transaksi, menggunakan metode elektronik untuk meningkatkan efisiensi dalam sistem pembayaran, dimana uang elektronik ini mengurangi waktu untuk melakukan trasfer dana, kini di sebut

dengan sistem transfer dana elektronik. Uang elektronik merupakan uang digital yang digunakan untuk membeli barang atau jasa yang pembayarannya melalui jaringan internet. Uang elektronik sama halnya dengan uang tunai dimana uang elektronik juga diterima di masyarakat sebagai alat yang digunakan untuk memperlancar kegiatan transaksi jual beli.

b. Karakteristik Uang Elektronik

Menurut Usman (2017) uang elektronik mempunyai karakteristik keberadaan digital, dimana terdapat data elektronik dalam wujud nilai uang elektronik. Nilai uang elektronik yang terekam dalam media elektronik sama besar dengan nilai uang yang disetorkan oleh penggunaanya kepada penebit. Memiliki uang elektronik pada hakikatnya sama dengan mempunyai uang tunai, akan tetapi nilai uangnya diubah dalam wujud data elektronik untuk kepentingan transaksi pembayaran maupun transfer dana. Perbedaan antara uang elektronik dengan uang tunai yaitu perbedaan fisiknya. Dimana uang elektronik berbentuk data atau nilai elektronik sedangkan uang tunai memiliki bentuk fisik seperti kertas dan logam (uang kartal).

Sejalan dengan itu, menurut *European Central Bank* dalam Popovska-Kamnar (2014) karakteristik uang elektronik:

- 1) Biaya transaksi menggunakan uang elektronik lebih rendah dibandingkan dengan alat pembayaran lainnya, dikarenakan

penerbit tidak perlu membuat mesin ATM untuk menyimpan uang tunai.

- 2) Biaya tetap yang dikeluarkan oleh penerbit lebih tinggi, dikarenakan penggunaan teknologi moderen yang digunakan, teknologi tersebut harus diperbarui secara permanen dan meningkatkan inovasi-inovasi baru dengan teknologi terkini.
- 3) Uang elektronik tidak memiliki nilai jika tidak digunakan, berbeda dengan produk yang di keluarkan oleh perbankan yang bisa di gunakan sebagai deposit perbankan.
- 4) Uang elektronik kurang transparan, salah satu perbandingannya dengan kartu kredit yang memiliki nama dan nomor pemegang.
- 5) Uang elektronik dapat menggantikan peran uang tunai, namun sejauh ini pengaruh uang elektronik masih sangat rendah.

c. Manfaat Uang Elektronik

Menurut Bank Indonesia penggunaan uang elektronik memberikan berbagai macam manfaat:

- 1) Meberikan kecepatan dan mudahan dalam melakukan transaksi pembayaran dalam jumlah yang besar tanpa perlu membawa banyak uang tunai.
- 2) Tidak lagi menerima uang kembalian, karena transaksi yang jumlahnya kecil akan langsung mengurangi nilai uang pengguna,

- 3) Uang elektronik berlaku pada transaksi masal yang nilai uang kecil, namun frekuensinya tinggi, seperti pembayaran parkir, transportasi, *fast food*, tol, dll.

Sejalan dengan itu, menurut Hendarsyah (2016) menyimpulkan manfaat uang elektronik dari segi pandang berbagi aspek:

- 1) Uang elektronik lebih praktis, fleksibel, nyaman dan cepat dalam melakukan transaksi dibandingkan uang tunai. Khususnya transaksi dalam nilai kecil, dikarekan kalau nilai transaksi kecil, maka penjual harus menyediakan uang kembalian.
- 2) Mudah dalam melakukan *top up* uang elektronik.
- 3) Bertambahnya kepuasan konsumen, karna kurangnya biaya dalam bertaransaksi.
- 4) Uang elektronik merupakan sumber pendapatan bagi penyedia jasa pemabayaran non tunai.
- 5) Uang elektronik mudah di gunakan dan mudah didapatkan.
- 6) Uang elektronik menjamin dan perlindungan untuk hak konsumen.
- 7) Bertransaksi menggunakan uang elektronik, waktu yang dibutuhkan jauh lebih singkat, dibandingkan dengan menggunakan uang tunai, kartu debit atau kartu kredit. Karna tidak perlu menggunakan waktu otorisasi *on-line*, tanda tangan maupun PIN.

- 8) Menghemat uang kemabalian.
- 9) Pengguna mendapatkan layanan khusus seperti adanya potongan harga hingga promo-promo yang menguntungkan konsumen.
- 10) Penggunaan uang elektronik secara tidak langsung mendukung program pemerintah yaitu *less cash society*. (Hendarsyah, 2016)

d. Lingkup Penyelenggaraan Uang Elektronik

Menurut peraturan Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018. Tentang Uang Elektronik dalam pasal 3 yaitu:

- 1) Uang elektronik dibedakan menjadi
 - a) *Closed loop*, yaitu uang elektronik yang digunakan sebagai alat pembayaran kepada penyedia barang atau jasa. Dimana penyedia barang atau jasa tersebut adalah penerbit uang elektronik.
 - b) *Open loop*, uang elektronik yang digunakan sebagai alat pembayaran kepada penyedia barang atau jasa yang bukan penerbit uang elektronik tersebut.
- 2) Uang elektronik sebagaimana dimaksud pada poin 1) dapat dibedakan berdasarkan :
 - a) Media penyimpanan nilai uang elektronik:

- (1). *Server based*, pengguna dapat mengakses uang elektronik dalam bentuk *virtual account* melalui media elektronik yang dimiliki pengguna,
- (2). *Chip based*, yaitu pengguna bertransaksi secara *off-line* dalam bentuk kartu.

b) Pencatatan data identitas pengguna berupa:

- (1). *Unregistered*, yaitu dimana data identitas pengguna tidak didaftarkan dan tidak ada catatan data pengguna kepada penerbit
- (2). *Registered*, yaitu dimana data pengguna didaftarkan dan tercatat oleh penerbit uang elektronik tersebut.

e. Fasilitas Uang Elektronik

Menurut Surat Edaran Bank Indonesia No.16/11/DKSP tanggal 22 Juli 2014. Perihal Penyelenggaraan Uang Elektronik (*Elektronic Money*).sebagai berikut:

- 1) Fasilitas uang elektronik *registered*,
 - a) Resister pengguna,
 - b) Pengisian ulang (*top up*)
 - c) Pembayaran transaksi
 - d) Pembayaran tagihan (seperti tagihan listrik, air, telepon, dan tagihan lainnya)
 - e) Transfer dana
 - f) Tarik tunai

- g) Media penyalur bantuan pemerintah kepada masyarakat
- h) Fasilitas lainnya berdasarkan izin dari Bank Indonesia

2) Fasilitas uang elektronik *unregistered*,

- a) Pengisian ulang (*top up*)
- b) Pembayaran transaksi
- c) Pembayaran tagihan (seperti tagihan listrik, air, telepon, dan tagihan lainnya)
- d) Fasilitas lainnya berdasarkan izin Bank Indonesia.

f. Persepsi Kemudahan Penggunaan Fasilitas Uang Elektronik

Menurut Jogiyanto (2007) teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umum digunakan untuk menjelaskan penerimaan individu dalam menggunakan teknologi adalah model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) (TAM). Teori ini dikenalkan pertama kali oleh Davis (1986), yang dikembangkan dari teori *Theory of Reasoned Action* (TRA) oleh Ajzen dan Fishbein (1980)

Model TRA dapat ditetapkan karena keputusan yang diambil oleh pengguna untuk menerima suatu teknologi sistem informasi secara sadar. Model penerimaan teknologi (TAM) merupakan suatu model penerimaan teknologi informasi yang akan digunakan oleh pengguna, yang mengkombinasikan dua teori yaitu persepsian

kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Jogiyanto, 2007).

Menurut KBBI kemudahan merupakan kata sifat dengan kata dasar mudah. Mudah merupakan sesuatu yang dapat memperlancar kegiatan tanpa memerlukan banyak usaha yang dikeluarkan. Menurut Genady (2018) kemudahan penggunaan media teknologi didefinisikan sebagai derajat dimana individu atau seseorang telah percaya dengan penggunaan teknologi. Teknologi tersebut dapat bermanfaat bagi orang tersebut salah satunya terbebas dari upaya atau usaha untuk melakukan suatu kegiatan.

Sejalan dengan itu, menurut Davis dalam Indarsin, Tjuk, & Ali, (2017) persepsi kemudahan penggunaan adalah yang dirasakan terkadang, pengguna percaya bahwa inovasi mampu membantu mereka melakukan pekerjaan yang lebih baik. Namun, mereka terkadang ragu bahwa teknologi itu tidak mudah menggunakannya, dimana ini digambarkan sebagai tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan teknologi akan mengurangi upaya yang berlebihan. Salah satu pertimbangan yang di pikirkan masyarakat dalam menggunakan fasilitas uang elektronik, kemudahan penggunaan menurut Davis dalam Yogananda & Dirgantara (2017) sejauh mana seseorang percaya mau menggunakan suatu teknologi yang dapat mempermudah pekerjaan seseorang tersebut dan akan bebas dari usaha yang berat untuk mencapai tujuan.

Menurut Gu dalam Yogananda & Dirgantara (2017) kemudahan penggunaan merupakan seberapa mudah dan manfaat teknologi yang dirasakan bagi penggunanya. Kemudahan penggunaan berhubungan dengan mudah atau tidaknya menggunakan fasilitas uang elektronik pada saat bertransaksi. Jika penggunaan fasilitas uang elektronik lebih rumit dibandingkan dengan menggunakan uang kartal, maka masyarakat akan lebih cenderung menggunakan uang kartal pada saat melakukan transaksi pembayaran. Indikator kemudahan penggunaan fasilitas uang elektronik yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Davis dalam Jogiyanto (2007):

a. Mudah Dipelajari

Sistem teknologi yang baik ditentukan oleh kemudahan untuk mempelajarinya. Jika penggunaan sistem teknologi sulit untuk dipelajari, maka pengguna tidak akan menggunakan sistem teknologi tersebut. Pengguna dapat dengan mudah mempelajari sistem transaksi melalui fasilitas uang elektronik. Anggapan kemudahan penggunaan sistem teknologi salah satunya dengan kemudahan mempelajari

b. Dapat Dikontrol.

Sistem teknologi dianggap mudah apabila dapat dikendalikan sesuai dengan keinginan penggunanya dan ia dapat menemukan kebutuhan dan keinginannya dalam penggunaan sistem teknologi yang digunakannya. Fasilitas yang disediakan dalam uang elektronik dapat dikontrol oleh pengguna.

c. Jelas dan mudah di mengerti.

Kemudahan suatu sistem teknologi juga dipengaruhi oleh kejelasan tatap muka (*interface*) dan menu-menu yang ada dalam teknologi yang digunakan, sehingga memudahkan interaksi pengguna dengan sistem teknologi yang akan digunakan. Fasilitas uang elektronik sesuai dengan kegunaannya, dan disajikan lengkap serta tidak menimbulkan persepsi lain.

d. *Flexible*.

Sistem teknologi yang *flexible* akan sangat memudahkan penggunaannya. Pengguna akan lebih suka menggunakan sistem teknologi yang dapat di sesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan penggunanya. Transaksi dapat dilakukan tanpa adanya hambatan dan dapat dilakukan kapan saja tanpa adanya batasan dari segi tempat dan waktu.

e. *Easy to Become Skillful*

Pengguna yang mahir menggunakan suatu sistem teknologi dalam waktu yang cepat, maka pengguna akan menilai sistem teknologi tersebut mudah digunakan. Hal tersebut dapat dinilai dari berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mahir menggunakan program yang berkaitan dengan sistem teknologi yang ingin digunakan. Dalam penggunaan fasilitas uang elektronik selanjutnya pengguna dapat mengakses dengan mudah sesuai dengan keinginan setelah menggunakannya satu kali.

f. Mudah Digunakan.

Secara umum sistem teknologi mudah digunakan apabila tidak memerlukan usaha yang keras untuk menggunakan sistem teknologi. Apabila pengguna memerlukan usaha yang keras dsalam menggunakan teknologi, berarti sistem teknologi tersebut tidak mudah digunakan. Melalui fasilitas uang elektronik proses transaksi dapat dilakukan dengan mudah dan dinamis, tidak menimbulkan kesulitan dalam proses pembayaran transaksi.

Senada dengan itu, menurut Fitriana & Wingdes (2017) penggunaan *e-money* oleh konsumen memperoleh beberapa kemudahan dan keuntungan diantaranya transaksi lebih muda, cepat, lebih praktis, mendapatkan diskon khusus dan tidak direptkan dengan kembalian uang kecil. Menurut Silaen, E., & Prabawani, B. (2019) pengguna *e-money* sebagai alat pembayaran, mampu mentransfer uang dan membeli barang hanya dengan menggunakan *smartphone*. Pengguna tidak perlu lagi membawa uang dalam jumlah yang besar agar mengurangi tindak kriminalitas.

Menurut Davis dalam Aritonang&Arisman (2018) kemudahan penggunaan suatu teknologi didevinisikan dimana kepercayaan seseorang untuk menggunakan teknologi tersebut dan seberapa mudah teknologi tersebut dipahami. Kemudahan dalam menggunakan teknologi dipengaruhi oleh beberapa faktor:

- 1) Faktor berfokus pada teknologi tersebut, dimana adanya pengalaman pengguna terhadap teknologi yang sejenis.
- 2) Faktor reputasi teknologi, dimana reputasi yang baik akan mendorong keyakinan pengguna terhadap kemudahan penggunaan teknologi tersebut.
- 3) Faktor yang mempengaruhi persepsi pengguna, dimana pengaruh akan kemudahan penggunaan teknologi merupakan tersedianya mekanisme pendukung yang handal.

B. Hubungan Antara Variabel

Menurut Jogyanto (2007) persepsi kemudahan penggunaan merupakan suatu kepercayaan (*belief*) tentang proses pengambilan keputusan. Dimana jika seseorang merasa percaya suatu sistem tersebut mudah digunakan, maka orang tersebut akan menggunakan teknologi tersebut. Sebaliknya jika seseorang tersebut merasa percaya bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya.

C. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bayung Nova Tri Anggono, Istiatin, dan Solichul Hadi A B (2020) yang berjudul Persepsi Kemudahan, Resiko Dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Penggunaan Gopay (Studi Kasus Pada Mahasiswa UNIBA Surakarta) dimana hasil yang didapat antara variabel persepsi kemudahan, resiko dan kepercayaan yang paling berpengaruh terhadap keputusan menggunakan gopay yaitu

variabel persepsi kemudahan dan kepercayaan, sehingga mahasiswa UNIBA Surakarta menggunakan gopay.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Widiyanti (2020) yang berjudul Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet OVO di Depok mendapatkan hasil yang positif signifikan dimana variabel kemudahan penggunaan responden merasa bahwa cara penggunaan *e-wallet* OVO sangat mudah dipahami dan juga praktis. Responden juga merasa sangat terbatu dalam melakukan transaksi pembayaran serta OVO dapat menggantikan peran uang tunai dalam transaksi pembayaran.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Mustofa, Sri, & Dadang (2021) dengan judul Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Promosi Pelayanan Elektronik Payment Terhadap Keputusan Penggunaan Brizzi Card (Studi Kasus Pada Tenan Di PT. Hyarta Danadipa Raya Untuk Pembayaran Sewa, Listrik, Air Mall Dinoyo City Dan Pasar Terpadu Dinoyo) dengan hasil variabel persepsi kemudahan sangat berpengaruh terhadap keputusan menggunakan kartu Brizzi yang digunakan untuk melakukan pembaran kegiatan sehari-hari seperti pembayaran sewa, pembayaran tagihan listrik dan pembayaran tagihan listrik

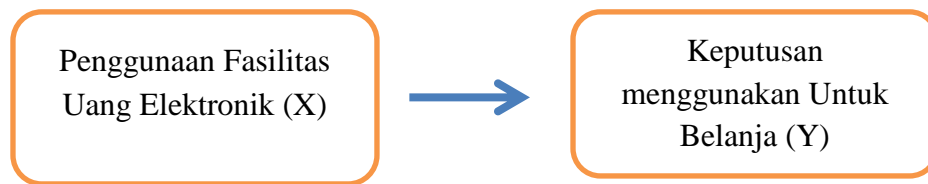
D. Kerangka Konseptual

Sistem pembayaran adalah sebuah mekanisme yang mencakup aturan–aturan yang ada pada lembaga yang bertugas untuk pemindahan dana yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi yaitu bertransaksi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat, membuat sistem pembayaran tunai beralih ke sistem digital berupa sistem *server based* dan *chip based*. Ini akan menciptakan *tren less cash society* dimana masyarakat dalam melakukan transaksi akan menggunakan sistem non–tunai dengan mendapatkan kemudahan–kemudahan yang di berikan yaitu masyarakat tidak perlu lagi membawa banyak uang tunai untuk melakukan transaksi.

Transaksi yang dilakukan secara non-tunai didukung dengan alat yang dikenal oleh masyarakat yaitu uang elektronik. Uang elektronik (*electronic money*), merupakan alat pembayaran non-tunai yang memiliki beberapa kelebihan dan manfaat dibandingkan alat pembayaran tunai yaitu, mengedepankan kecepatan dalam bertransaksi, tidak perlu membawa uang banyak ketika ingin melakukan transaksi dengan jumlah nominal yang besar, tidak lagi menerima uang kembalian, serta berlaku untuk berbagai transaksi. Dengan banyaknya kemudahan yang di dapatkan oleh pengguna uang elektronik, maka ini akan meningkatkan penggunaan uang elektronik untuk belanja masyarakat khususnya mahasiswa, yang menginginkan kemudahan dan keprktisan dalam berbelanja untuk memenuhi kebutuhan.

Keputusan menggunakan uang elektronik untuk berbelanja, merupakan ketertarikan dan masyarakat bersedia menggunakan uang elektronik sebagai salah satu alat untuk melakukan transaksi pembayaran non-tunai. Pengguna

uang elektronik dalam bertransaksi dapat meningkatkan penggunaan uang elektronik oleh masyarakat, dikarenakan penggunaan uang elektronik dapat digunakan dengan mudah dan masyarakat juga banyak mendapatkan keuntunfan dari penggunaan uang elektronik tersebut.



Bagan 1. Kerangka Konseptual

E. Hipotesis

Hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Hipotesis: Terdapat pengaruh positif dan signifikan pada persepsi kemudahan penggunaan fasilitas uang elektronik terhadap keputusan menggunakan untuk belanja.

Dimana hipotesis statistik dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh antara persepsi kemudahan penggunaan fasilitas uang elektronik dan keputusan menggunakan untuk belanja.

H_a = Terdapat pengaruh antara persepsi kemudahan penggunaan fasilitas uang elektronik dan keputusan menggunakan untuk belanja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh persepsi kemudahan penggunaan fasilitas uang elektronik terhadap keputusan menggunakan untuk berbelanja oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. Data ini dibuktikan dengan menggunakan analisis regresi sederhana dengan persamaan $Y=10,614+0,682$.

pengujian hipotesis didapatkan hasil bahwa persepsi kemudahan penggunaa fasilitas uang elektronik berpengaruh positif signifikan terhadap keputusan menggunakan untuk berbelanja oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. Berarti variabel (X) persepsi kemudahan penggunaan fasilitas uang elektronik secara parsial terdapat pengaruh variabel (Y) keputusan menggunakan untuk berbelanja, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dikemukakan beberapa saran dari peneliti:

1. Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang sebaiknya menggunakan fasilitas pembayaran uang pendidikan menggunakan uang elektronik karna ini akan memudahkan mahasiswa dalam melakukan pembayaran UKT dengan mudah dan praktis

2. Penerbit uang elektronik sebaiknya melakukan perbaikan sistem jaringan agar meminimalisir terjadinya erorr saat melakukan transaksi pembayaran.
3. Perguruan tinggi Universitas Negeri Padang sebaiknya melakukan kerja sama dengan penerbit uang elektronik agar mahasiswa Universitas Negeri Padang dapat melakukan pembayaran UKT dengan platfom uang elektronik, dengan tujuan untuk mepermudah mahasiswa melakukan pembayaran UKT dengan mudah dan peraktis tanpa perlu kebank.
4. Peneliti berikutnya, sebaiknya diharapkan dapat menambah variabel bebas lainnya yang dapat mempengaruhi keputusan menggunakan untuk berbelanja menggunakan uang elektronik dan respresentatif responden yang diharapkan memiliki jangkauan yang luas

DAFTAR PUSTAKA

- Anggono, B. N., Istiatin, & Ab, S. H. (2020). Persepsi Kemudahan, Resiko Dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Penggunaan Gopay. *Fokus Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ekonomi*, 144-153.
- Annur, C. M. (2020, Desember 15). *Jumlah Uang Kartal Yang Beredar Januari-Oktober 2020 (Bps)*. Dipetik Januari 10, 2021, Dari Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/15/uang-kartal-beredar-naik-menjadi-rp-7078-triliun-per-oktober-2020>
- Aritonang, Lonardo, Y. A., & Arisman, A. (2018). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Kasus Pada Pengguna Go-Pay). *Jurnal Akuntansi Stie Multi Data Palembang*, 1-17.
- Artini. (2019). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Aplikasi Ovo (Studi Kasus Pada Mahasiswa Ekonomi Islam Ta 2016-2017 Uin Sumatera Utara)*. Skripsi, Ekonomi Dan Bisnis Islam, Uin Sumatera Utara, Medan.
- Ayun, D. (2020). *Analisis Perilaku Belanja Online Pada Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Feb Ump Purwokerto)*. Skripsi, Ekonomi Dan Bisnis Islam, Iain Purwokerto, Purwokerto.
- Bank Indonesia. (2020, November 29). *Informasi Perizinan Penyelenggaraan Dan Pendukung Jasa Sistem Pembayaran*. Dipetik Novemebr 29, 2020, Dari Bank Indonesia: <https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/informasi-perizinan/uang-elektronik/penyelenggara-berizin/contents/default.aspx>
- Bank Indonesia. (2020, Feberuari 06). *Uang Elektronik*. Dipetik Februari 06, 2020, Dari Bank Indonesia: <https://www.bi.go.id/id/edukasi/pages/apaiitu-uang-elektronik.aspx>
- Basuki, A. T., & Prawoto, N. (2016). *Analisis Regresi Dalam Penelitian Ekonomi Dan Bisnis*. Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada.
- Fitriana, Ana, & Wingdes, I. (2017). Analisis Tam Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsumen Menggunakan E-Money Indomaret Card Di Pontianak. *Techno. Com*, 16(4), 401-410.
- Genady, D. I. (2018). *Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Di Masyarakat (Studi Kasus Di Provinsi Dki Jakarta)*. Skripsi, Ekonomi Dan Bisnis, Uin Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta.