

**PENERAPAN *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY*
(UTAUT) TERHADAP PENGGUNAAN E - MONEY**

RINGKASAN SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada
Program Studi Akuntansi**



Disusun Oleh:

Miranda Hapsari Purwanto

1117 29817

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
PROGRAM SARJANA SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI YAYASAN KELUARGA
PAHLAWAN NEGARA YOGYAKARTA**

2022

TUGAS AKHIR

PENERAPAN *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY (UTAUT)* TERHADAP PENGGUNAAN *E-MONEY*

Dipersiapkan dan disusun oleh:

MIRANDA HAPSARI PURWANTO

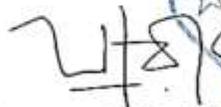
No Induk Mahasiswa: 111729817

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada tanggal 17 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Akuntansi (S.Ak.)

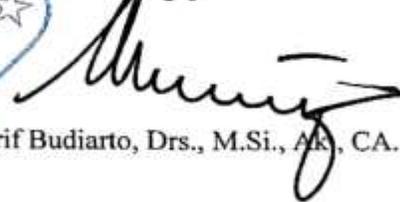
Susunan Tim Penguji:

Pembimbing



Lita Kusumasari, SE., MSA., Ak., CA.

Penguji



M. Arif Budiarto, Drs., M.Si., Ak., CA.

Yogyakarta, 17 Januari 2022
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta
Ketua




Wisnu Prajogo, Dr., M.B.A.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* terhadap penggunaan E-Money. Serta moderasi *gender* dan *age* yang berpengaruh terhadap PE, EE, SI, dan FC terhadap penggunaan E-Money. populasi dalam penelitian ini yaitu orang menggunakan E-Money tersebut. Data penelitian dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, statistik deskriptif, dan uji *structural equation model*. Uji hipotesis dilakukan dengan model variabel dari UTAUT. Hasil pengujian menunjukkan bahwa (1) hasil hipotesis pertama menunjukkan *performance expectancy* berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money. (2) hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan *effort expectancy* berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money. (3) hasil pengujian hipotesis ketiga menunjukkan *social influence* berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money. (4) hasil pengujian hipotesis keempat menunjukkan *facilitating conditions* berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money. (5) hasil pengujian *Gender* dan *Age* memoderasi pengaruh PE, EE, SI, dan FC terhadap penggunaan E-Money.

Kata kunci : UTAUT, *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *gender*, *age*, dan penggunaan E-Money.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

This study was conducted to determine the effect of performance expectancy, effort expectancy, social influence, and facilitating conditions on the use of E-Money. And the moderation of gender and age that affect PE, EE, SI, and FC on the use of E-Money. the population in this study are people using the E-Money. The research data were tested for validity, reliability tests, descriptive statistics, and structural equation model tests. Hypothesis testing was carried out with the variable model from UTAUT. The test results show that (1) the results of the first hypothesis show that performance expectancy has a positive effect on the use of E-Money. (2) the results of testing the second hypothesis show that effort expectancy has a positive effect on the use of E-Money. (3) the results of testing the third hypothesis show that social influence has a positive effect on the use of E-Money. (4) the results of testing the fourth hypothesis show that the facilitating conditions have a positive effect on the use of E-Money. (5) Gender and Age test results moderate the effect of PE, EE, SI, and FC on the use of E-Money.

Keywords: UTAUT, performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, gender, age, and the use of E-Money.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Latar Belakang Masalah

Era modern saat ini mengubah cara pandang hidup masyarakat. Cara hidup masyarakat yang awalnya konvensional berubah menggunakan digital, salah satunya adalah ketika melakukan sistem transaksi pembayaran. Masyarakat sekarang melakukan transaksi menggunakan media digital tanpa uang tunai (*cashless*). Akhir 2019, dunia dihebohkan dengan temuan kasus *pneumonia* jenis baru di Wuhan, China hingga pada awal 2020 diidentifikasi sebagai *coronavirus disease* (Covid-19). Jenis penyakit ini bisa menyebarkan melalui kontak langsung dan sistem pernapasan, sehingga masyarakat harus membatasi kontak langsung atau bertemu langsung. Sebagaimana, kegiatan ekonomi ini berhubungan langsung dengan kegiatan sosial yang tentunya dapat memiliki intensitas kegiatan sosial yang tinggi. Karena itu, untuk mengurangi dalam berinteraksi sosial maka dapat dilakukan dengan cara berbisnis online dan melakukan pembayaran secara non tunai (*cashless*) (Rahmawati & Maika, 2021). Pembayaran non tunai ini menjadi tren baik di perkotaan maupun di pedesaan. Dengan adanya pembayaran E-Money, diharapkan meminimalisir risiko terjadinya penularan virus. Menurut *World Health Organization* (WHO) menghimbau penggunaan *cashless society* dapat diterapkan di masyarakat saat ini (Rohmah et al., 2019).

Perkembangan globalisasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, khususnya pada transaksi pembayaran non tunai yang terdiri dari basis, mulai dari transaksi berbasis kartu sampai ke jaringan elektronik atau menggunakan sebuah aplikasi (Zunaitin et al., 2017). Dalam peraturan Bank Indonesia No.16/8/PBI/2014 dijelaskan bahwa uang elektronik yaitu alat pembayaran yang memenuhi komponen-komponen yang diberikan berdasarkan nilai mata uang dan disimpan terlebih dahulu kepada penerbit serta nilai uang tunai yang disimpan dalam sebuah *chip* atau media *server*. Gunanya, sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan penerbit uang elektronik

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

tersebut. Jenis transaksi pembayaran modern, E-Money dijadikan peluang bagi lembaga keuangan baik bank maupun non bank untuk aplikasi E-Money (Lestari & Nofriantika, 2018).

Cashless ialah sistem pembayaran tanpa uang tunai (*cash*) yang berbentuk digital. Tahun 2014, Bank Indonesia (BI) memberitahukan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) untuk mendorong transaksi uang elektronik. Transaksi non tunai ini diberlakukan oleh pemerintah, seperti di kota – kota besar (di Jakarta digunakan pada transportasi umum contohnya busway, MRT, supermarket dan lain-lainnya). Karena dampak “*Cashless Society*” terhadap perekonomian Indonesia yaitu transaksi mudah dilakukan dan mudah dilacak dari jumlah transaksi. Kedua, meningkatkan penerimaan pajak atas pembangunan infrastruktur. Ketiga, meningkatkan pendapatan Negara dan mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia. Keempat, arus kas lebih cepat dengan menggunakan E-Money yang jauh lebih mudah dalam melakukan transaksi serta meningkatkan keamanan agar tingkat pencurian atau perampokan minim dan dapat meminimalisir risiko uang palsu (Rachel, 2020).

Adapun kekurangan dalam sistem *cashless* ialah rentan *cyber crime* yang mengancam sistem pembayaran dengan *cashless* tersebut, untuk menghindarinya rutin mengganti *password* pada aplikasi. Belum menjangkau ke semua orang, masih ada masyarakat yang kesulitan terhadap teknologi dan merasa lebih mudah menggunakan pembayaran tunai daripada E-Money. Biaya administrasi yang memberatkan meskipun nominal minim, limitnya sistem transaksi hanya bisa transaksi dengan jumlah tertentu, bergantung pada internet dan listrik jika *server* terputus maka aplikasi E-Money yang digunakan akan berhenti dan tidak bisa melakukan pembayaran (Brigitta, 2021). Kelebihan *cashless* yaitu praktis dan hemat waktu karena tidak perlu membuang uang dalam jumlah banyak. Tidak perlu mengantre lama menggunakan E-Money karena dapat mempermudah waktu efektif dan efisien. Banyak nya promo dan *cashback* yang bekerjasama

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

seperti di coffee shop, supermarket, dan lain-lainnya. Keuntungan yang ditawarkan juga menarik jika menggunakan E-Money. Dan, lebih mudah untuk mengatur pengeluaran (Ibnu, 2021)

Aplikasi E-Money yang populer dengan unduhan dan pengguna aktif terbanyak pada tahun 2019 – 2020 yaitu aplikasi GOPAY, OVO, Dana dan LinkAja. GOPAY sampai saat ini menjadi peringkat pertama yang paling sering diunduh dan digunakan saat melakukan transaksi. OVO maupun Dana tetap pada peringkat kedua dan ketiga dengan penggunaan yang paling banyak diminati. Kemudian, LinkAja menduduki pada peringkat empat yang digunakan bagi pengguna aktif, merupakan aplikasi E-Money satu – satunya milik Badan Usaha Milik Negara (BUMN) (Vivin, 2020). Menurut data iprice yang diperoleh ada 60% responden menggunakan GOPAY sebagai aplikasi E-Money pertama, meskipun tidak ada lagi promo atau *cashback* tetapi para *user* tetap menggunakan GOPAY sebagai alat transaksi. OVO dan Dana juga memperoleh persentase yang cukup tinggi pada peringkat kedua dan ketiga. Serta, LinkAja yang diunduh hampir 50 juta pengguna yang menyebar lebih dari 90% di seluruh wilayah Indonesia (Vivin, 2020).

UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) yaitu model yang dikembangkan oleh Venkatesh et al., (2012) sebagai campuran komprehensif dari penelitian penerimaan teknologi sebelumnya. UTAUT memiliki empat kunci konstruksi (harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial, dan kondisi yang memfasilitasi) mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan teknologi atau teknologi menggunakan. Harapan kinerja adalah sebagai derajat untuk menggunakan teknologi yang menguntungkan konsumen dalam kegiatan, pengaruh sosial yaitu sejauh mana pengguna mempersepsikan bahwa orang lain itu penting (keluarga dan kerabat) yang percaya bahwa harus menggunakan teknologi tertentu, dan memfasilitasi kondisi yang mengacu tentang persepsi konsumen dengan sumber daya dan dukungan perilaku yang harus dilakukan. Menurut UTAUT, kinerja harapan, harapan usaha, dan pengaruh sosial adalah berteori

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

untuk mempengaruhi niat perilaku menggunakan teknologi, sementara niat perilaku dan fasilitas kondisi menentukan penggunaan teknologi. Juga, perbedaan individu bervariasi kemampuan yaitu usia, jenis kelamin, dan pengalaman.

Harapan kinerja (*performance expectancy*) yaitu setiap individu akan menggunakan sistem yang dapat membantu dalam mencapai keuntungan untuk kegiatan. Harapan usaha (*effort expectancy*) yaitu tingkat kemudahan dalam penggunaan teknologi. Pengaruh sosial (*social influence*) ialah seseorang yang dapat dipercaya saat menggunakan teknologi. Kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) yaitu infrastruktur tersedia yang dapat mendukung penggunaan teknologi (Mahande, 2018). UTAUT research model merupakan penggabungan dari teori – teori penerimaan teknologi yang dijadikan satu teori yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions* pada *behaviour intention* dan *behaviour*. Variabel *gender*, *age*, *experience* akan digunakan sebagai pengaruh terhadap *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* pada *behavioural intention* dan *behaviour*. *Voluntariness of use* berpengaruh pada *social influence* terhadap *behavioural intention* dan *behaviour*. (Mahande, 2018)

Berdasarkan yang akan dianalisis tersebut, penulis ingin melakukan penelitian tentang faktor-faktor minat penggunaan E-Money dengan judul “**Penerapan UTAUT terhadap penggunaan E-Money**”

Rumusan masalah

1. Apakah *performance expectancy* berpengaruh terhadap penggunaan E-Money ?
2. Apakah *effort expectancy* berpengaruh terhadap penggunaan E-Money ?
3. Apakah *social influence* berpengaruh terhadap penggunaan E-Money ?
4. Apakah *facilitating conditions* berpengaruh terhadap penggunaan E-Money ?

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

5. Apakah *gender* dapat memoderasi pengaruh PE, EE, SI, dan FC terhadap penggunaan E-Money ?
6. Apakah *Age* dapat memoderasi pengaruh PE, EE, SI, FC terhadap penggunaan E-Money ?

TINJAUAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Latar Belakang E-Money

Perkembangan teknologi saat ini jauh lebih mudah dan lebih efisien, termasuk mengirim uang dibandingkan dengan dahulu, proses transfer uang masih dilakukan secara manual yaitu mengirim uang lewat surat yang diselipkan dalam surat melalui kantor Pos. Selain lewat surat, bisa juga memanfaatkan lewat wesel Pos yang memberikan kecepatan, tepat, dan keamanan untuk mengirim uang secara ke Nasional maupun Internasional. Kemudian pada tahun 1987, pertama kalinya diperkenalkan sebagai ATM (Anjungan Tunai Mandiri) yang sampai saat ini masih dipakai sebagai salah satu tempat untuk mengirim uang yang mudah bagi masyarakat pedesaan dan perkotaan (Kholisdinuka, 2021). Seiring berkembangnya waktu muncul alat pembayaran elektronik saat ini yang lebih dikenal dengan E-Money (Uang Elektronik). E-Money yaitu sebagai bentuk alat pembayaran elektronik dimana nilai uang disimpan dalam media elektronik tertentu. Digunakan untuk menyetorkan uang ke penerbit dan menyimpannya di media elektronik sebelum melakukan transaksi (Bank Indonesia, 2020).

Perbedaan alat pembayaran elektronik E-Money dan kartu kredit atau kartu debit adalah kartu debit atau kartu kredit bukan “*prepaid products*” melainkan “*access products*” sedangkan E-Money berupa “*prepaid products*” (Samsumar, 2016). Perbedaan karakteristik tersebut dijelaskan sebagai berikut :

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

1. *Prepaid products (E-Money)* merupakan nilai mata uang yang dicatat dalam E-Money atau disebut dengan *stored value*, dana yang dicatat dalam E-Money berada dalam kendali konsumen, saat melakukan verifikasi pada level merchant (*point of sale*) proses transaksi bisa dilakukan secara offline tanpa harus online di komputer.
2. *Access product (kartu debit dan kredit)* memiliki ciri tidak ada catatan aset pada kartu. Dana sepenuhnya dikelola oleh bank dan perlu otorisasi dari nasabah untuk melakukan pembayaran, kartu yang melakukan akses secara online ke komputer baik rekening simpanan (*kartu debit*) dan rekening pinjaman (*kartu kredit*) memperoleh otorisasi pembayaran untuk penerbitan rekening nasabah.

Definisi lain E-Money adalah berbagai macam mekanisme pembayaran ritel yang diusulkan. Produk E-Money didefinisikan sebagai produk “nilai uang yang tersimpan” atau “prabayar” dimana catatan dana atau nilai uang yang tersedia untuk konsumen disimpan pada perangkat elektronik yang dimiliki konsumen. Definisi lainnya E-Money mencakup kartu prabayar dan produk perangkat lunak prabayar yang menggunakan jaringan komputer seperti internet (uang digital) (Bank for International Settlements, 1996). Karakteristik E-Money adalah sebagai benda digital yang di dalamnya terdapat data elektronik dalam nilai uang elektronik. Penerbitan E-Money berdasarkan pada nilai yang disetorkan, dan kemudian disimpan secara elektronik (USMAN, 2017).

Aplikasi E-Money saat ini banyak sekali manfaat yang dirasakan oleh masyarakat. Ada lima aplikasi E-Money yang paling banyak diunduh yaitu Go-Pay, OVO, Dana, LinkAja, dan iSaku. Go-Pay merupakan aplikasi E-Money yang paling banyak dipakai karena selain mudah digunakan juga menempati posisi pertama yang paling diminati tahun 2020. Awalnya, Go-Pay hanya berada di aplikasi Gojek tetapi seiring waktu PT. Aplikasi Karya Anak Bangsa melakukan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

pengembangan agar menjadi salah satu alternatif pembayaran di *offline* maupun *online*. Posisi kedua di tahun 2020 ditempati oleh OVO. OVO merupakan besutan dari Grup Lippo yaitu LippoX berada di bawah naungan PT. Visionet Internasional, tahun 2018 Tokyo Century menginvestasikan sekitar US\$120 juta yang bekerjasama dengan Grab, Bank Mandiri, Alfamart dan berbagai *merchant offline* lainnya. Dana, LinkAja, dan iSaku menduduki posisi ketiga, keempat, dan kelima (Vivin, 2020).

Pengertian model UTAUT

Unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT) merupakan teori pengembangan dari (Venkatesh et al., 2003) yang telah mempelajari bagaimana individu dapat melakukan teknologi informasi terbaru. Penelitian tersebut berfokus pada penerimaan individu terhadap teknologi dengan menggunakan niat atau penggunaan sebagai variabel dependen. Sebelum menemukan UTAUT, Venkatesh et al (2003) melakukan uji pada model sebelumnya dan melakukan perbandingan model. UTAUT sendiri kemudian disempurnakan oleh (Venkatesh et al., 2012) dimana menjelaskan UTAUT menambahkan variabel baru yaitu motivasi hedonis, nilai harga (*price value*), dan kebiasaan (*experience*) untuk merumuskan UTAUT2. UTAUT memiliki empat kunci konstruksi yaitu harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial, dan kondisi yang memfasilitasi dengan mempengaruhi niat perilaku penggunaan teknologi. Harapan kinerja yaitu suatu teknologi yang memberikan manfaat bagi konsumen dalam melakukan suatu kegiatan. Harapan usaha didefinisikan sebagai tingkat kemudahan yang terkait dengan penggunaan teknologi oleh konsumen. Pengaruh sosial ialah konsumen yang mempersepsikan bahwa pendapat orang lain itu penting (contohnya seperti keluarga dan kerabat dekat) yang percaya pada penggunaan teknologi. Menurut UTAUT, harapan kinerja, harapan usaha, dan pengaruh sosial yang dimaksud ialah teori untuk mempengaruhi niat perilaku penggunaan teknologi, sementara

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

untuk niat perilaku adalah memfasilitasi kondisi dimana menentukan penggunaan teknologi. Dan juga, perbedaan individu berbagai macam variasi kemampuan yaitu ada jenis kelamin (*gender*), usia (*age*), dan pengalaman (*experience*).

Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*)

Performance expectancy ialah penggunaan sistem tingkat kepercayaan untuk mencapai keuntungan dalam tingkat pekerjaan (Venkatesh et al., 2003). Ada lima model yang berbeda dan berkaitan dengan ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) :

1. *Perceived Usefulness*(TAM / TAM2 dan C-TAM-TPB)

Perceived Usefulness ialah sejauh mana seseorang yang percaya bahwa menggunakan kinerja dapat meningkatkan pekerjaannya (Venkatesh et al., 2003).

2. *Extrinsic Motivation* (MM)

Extrinsic Motivation adalah persepsi pengguna lain ingin melakukan suatu aktivitas karena dianggap berperan penting dalam mencapai hasil yang berbeda dari aktivitas itu sendiri. Seperti peningkatan pekerjaan, gaji, atau promosi (Venkatesh et al., 2003).

3. *Job-fit* (MPCU)

Job-fit didefinisikan kemampuan sistem yang meningkatkan kinerja pekerjaan individual (Venkatesh et al., 2003).

4. *Relative advantage* (IDT)

Relative advantage adalah inovasi yang dianggap akan lebih baik daripada penggunaan sebelumnya (Venkatesh et al., 2003).

5. *Outcome expectations* (SCT)

Outcome expectations didefinisikan sebagai hubungan dengan konsekuensi perilaku. Pada bukti empiris dipisahkan menjadi harapan kinerja (*performance expectancy*) yang terkait

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

dengan pekerjaan dan harapan pribadi (*personal expectations*) yang terkait dengan tujuan individu (Venkatesh et al., 2003).

Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)

Effort expectancy ialah tingkat kemudahan yang terkait dengan penggunaan sistem. Dari model yang ada, adanya tiga konstruksi mengenai konsep ekspektasi usaha (*effort expectancy*) yaitu kemudahan penggunaan (TAM/TAM2), kompleksitas (MPCU), dan kemudahan penggunaan (IDT) (Venkatesh et al., 2003). Ekspektasi usaha merupakan sebuah harapan bahwa menggunakan teknologi tertentu adalah sesuatu yang mudah. Penerimaan teknologi dapat dilakukan dengan usaha yang mudah.

Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

Social influence ialah pengaruh orang lain yang diberikan oleh individu untuk menggunakan sistem baru. Pengaruh sosial sebagai penentu niat perilaku yang akan direpresentasikan sebagai norma subjektif di TRA, TAM2, TPB/DTPB dan C-TAM-TPB, faktor sosialnya di MPCU, dan *image* di IDT (Venkatesh et al., 2003). Pengaruh sosial merupakan pengaruh eksternal dari luar seperti teman, keluarga, dan lain lain.

Perbedaan pengaruh sosial mempengaruhi perilaku individu menurut Kelma (Malhotra & Galletta, 1999) :

1. Kepatuhan (*Compliance*)

Ketika seorang individu berperilaku bukan karena percaya isinya tetapi adanya harapan yang akan mendapatkan imbalan atau menghindari hukuman.

2. Identifikasi (*Identification*)

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Ketika seorang individu menerima pengaruh yang ia ingin pertahankan hubungannya dengan menentukan dirinya sendiri atau kelompok yang lain.

3. Internalisasi (*Internalization*)

Ketika seorang individu menerima pengaruh yang sesuai dengan sistemnya. Adanya perbedaan, individu memastikan perilaku penggunaan yang disebabkan oleh pengaruh referensi pada niat seseorang atau sikapnya sendiri.

Kondisi yang memfasilitasi (*Facilitating Conditions*)

Facilitating conditions ialah kondisi fasilitas yang dimiliki oleh semua teknologi baru. Individu percaya bahwa infrastruktur dan teknis dalam sebuah kondisi teknologi mendukung pada penggunaan sistem baru. Adanya konstruksi ini dioperasikan untuk menentukan aspek teknologi atau lingkungan organisasi yang dirancang untuk menghilangkan hambatan penggunaan (Venkatesh et al., 2003).

Penggunaan E-Money (*Use Behavioural*)

Use behavioural ialah frekuensi penggunaan *user* terhadap suatu teknologi baru (Venkatesh et al., 2003). *User* menggunakan teknologi baru jika memiliki keyakinan bahwa mudah untuk digunakan, memberikan keuntungan, dan meningkatkan kinerja.

Pengaruh *performance expectancy* terhadap penggunaan E-Money

Performance expectancy ialah faktor yang mempengaruhi penerimaan signifikan terhadap sistem informasi. Terdapat, 40 responden atau sebanyak 46,3% mengatakan bahwa pembayaran non-tunai bermanfaat dan 39,1% yang menyatakan kurang bermanfaat (Rahmawati & Maika, 2021). Sisanya, ada 14,6% pembayaran non-tunai tidak bermanfaat. *Performance expectancy* menjadi salah satu faktor yang mengukur penerimaan teknologi baru (Glady & Rantung, 2020).

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pengguna teknologi baru memiliki niatan untuk menerima teknologi tersebut karena menganggap teknologi baru tersebut memiliki *performance* tertentu. Biasanya calon pengguna memiliki pandangan bahwa teknologi baru tersebut memiliki *performance* yang baik. *Performance expectancy* berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan E-Money dan peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:
H₁: *Performance expectancy* berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money.

Pengaruh *effort expectancy* terhadap penggunaan E-Money

Effort expectancy yaitu tingkat kemudahan yang terkait dengan penggunaan sistem. Ada tiga konstruksi dari model yang menangkap konsep *effort expectancy* ini, yang pertama kemudahan penggunaan (TAM/TAM2), kompleksitas (MPCU), dan kemudahan penggunaan (IDT) (Venkatesh et al., 2003). Pada penelitian *effort expectancy* dapat meningkatkan penggunaan e-money dibandingkan dengan pembayaran secara tunai (Indah & Agustin, 2019). *Effort expectancy* berpengaruh positif terhadap penggunaan e-money (Putri & Suardikha, 2020).

Seseorang akan memiliki niat menggunakan teknologi baru ketika memiliki *effort expectancy* yang tinggi. Ketika calon pengguna merasa bahwa teknologi baru tersebut mudah untuk diadopsi dan tidak memerlukan usaha besar untuk mengadopsi maka mereka akan berniat menggunakan teknologi baru tersebut. Hal ini kami adopsi juga dalam penerimaan E-Money dan dirumuskan hipotesanya seperti berikut:

H₂: *Effort expectancy* berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money.

Pengaruh *social influence* terhadap penggunaan E-Money

Social influence ialah pengaruh yang diberikan oleh orang lain terhadap individu untuk menggunakan sistem baru (Venkatesh et al., 2003). Hubungan antara kerabat dekat dapat

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

memberikan dampak kuat terhadap penggunaan seorang individu ketika melakukan transaksi pembayaran menggunakan E-Money. *Social influence* berpengaruh terhadap penggunaan E-Money (Khotimah & Febriansyah, 2018).

Seseorang akan menggunakan teknologi baru karena mereka dapat input atau masukan dari pihak luar. Mereka mendapatkan pengetahuan atau pengaruh sehingga mereka memiliki minat menggunakan teknologi baru. Begitu juga dalam menggunakan E-Money, pihak eksternal seperti keluarga, kerabat dekat, teman dan lain lain dapat membuat seseorang mau menggunakan E-Money dan dirumuskan hipotesanya seperti berikut:

H₃: *Social influence* berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money.

Pengaruh *facilitating conditions* terhadap penggunaan E-Money

Facilitating conditions ialah seorang individu yang percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis dalam sebuah teknologi mendukung sistem penggunaan yang ada (Venkatesh et al., 2003). Hal ini dianggap sebagai keyakinan seseorang atas penggunaan teknologi karena fasilitas yang memadai. Mirip sekali dengan pengaruh sosial, kondisi dimana memberikan fasilitas efek langsung pada niat dan penggunaan IS (Venkatesh et al., 2011). *Facilitating conditions* berpengaruh terhadap penggunaan E-Money (Oktafani & Sisilia, 2020).

Semakin baik kondisi fasilitas yang ditawarkan sebuah teknologi baru maka semakin tinggi niatan seseorang untuk menggunakan teknologi baru tersebut. Sebuah kondisi fasilitas yang ditawarkan mampu membuat seseorang mau menerima suatu teknologi baru dan dirumuskan hipotesanya seperti berikut:

H₄: *facilitating conditions* berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pengaruh *gender* terhadap penggunaan E-Money

Gender yaitu jenis kelamin dari calon pengguna dan pengguna E-Money. *Gender* dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu laki-laki dan perempuan. Penelitian ini menggunakan *gender* sebagai pemoderasi pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen. Peneliti ingin mengetahui bagaimana peranan jenis kelamin terhadap pengaruh *Performance expectancy*, *Effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* terhadap penggunaan E-Money.

Peneliti menduga bahwa terdapat perbedaan hasil penerimaan teknologi baru antara perempuan dan laki-laki. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan laki-laki dan perempuan yang berbeda. Laki-laki cenderung mudah menerima teknologi baru dibandingkan perempuan. Namun penelitian ini hanya memfokuskan pada adanya perbedaan hasil antara laki-laki dan perempuan. Untuk lebih jelasnya pengujian akan dilakukan dalam penelitian ini.

H5a: *gender* dapat memoderasi pengaruh *Performance expectancy* terhadap penggunaan E-Money.

H5b: *gender* dapat memoderasi pengaruh *Effort expectancy* terhadap penggunaan E-Money.

H5c: *gender* dapat memoderasi pengaruh *social influence* terhadap penggunaan E-Money.

H5d: *gender* dapat memoderasi pengaruh *facilitating conditions* terhadap penggunaan E-Money.

Pengaruh *age* terhadap penggunaan E-Money

Age adalah usia dari calon pengguna dan pengguna E-Money. Usia dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga yaitu generasi X, Y, dan millennial. Penelitian ini menggunakan *age* sebagai pemoderasi pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen. Peneliti ingin mengetahui bagaimana peranan usia terhadap pengaruh *Performance expectancy*, *Effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* terhadap penggunaan E-Money.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Peneliti menduga bahwa terdapat perbedaan hasil penerimaan teknologi baru antara generasi X, Y, dan millineal. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan masing-masing generasi berbeda. Generasi millineal lebih mudah menerima penggunaan teknologi baru. Namun penelitian ini hanya menfokuskan pada adanya perbedaan hasil antar generasi tersebut. Untuk lebih jelasnya pengujian akan dilakukan dalam penelitian ini.

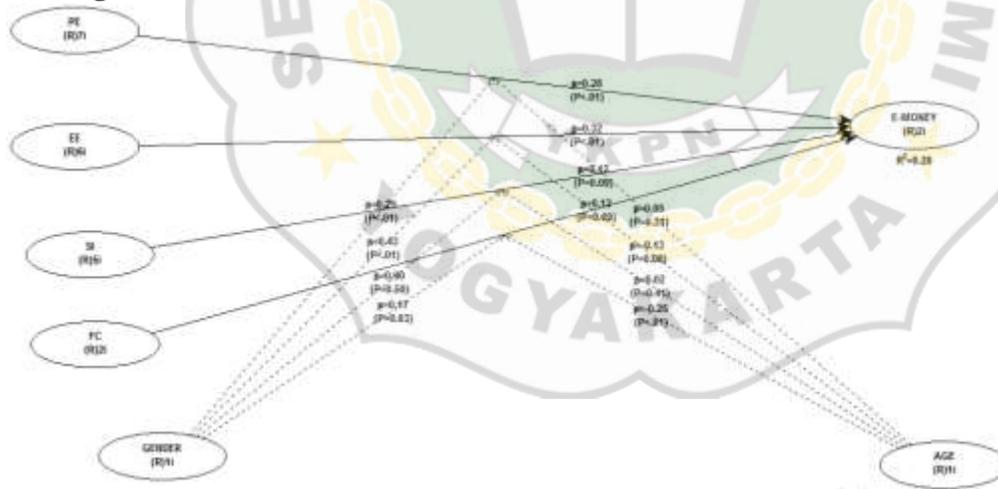
H6a: *age* dapat memoderasi pengaruh *Performance expectancy* terhadap penggunaan E-Money.

H6b: *age* dapat memoderasi pengaruh *Effort expectancy* terhadap penggunaan E-Money.

H6c: *age* dapat memoderasi pengaruh *social influence* terhadap penggunaan E-Money.

H6d: *age* dapat memoderasi pengaruh *facilitating conditions* terhadap penggunaan E-Money.

Kerangka Pemikiran



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Statistika Deskriptif

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Variabel-variabel yang diuji yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji SEM, uji model SEM, dan juga uji hipotesis. Peneliti telah mengambil total responden dari kuesioner yang sudah tersebar sebanyak 116 responden. Jumlah responden terbanyak yaitu perempuan daripada laki-laki.

<i>Gender</i>	Jumlah	Persentase
Laki-laki	42	36,2%
Perempuan	74	63,8%
TOTAL	116	100%

Berdasarkan proporsi usia (*age*) responden. Penggunaan E-Money yang berusia <24 tahun sebanyak 74,1%, diikuti golongan usia 24-39 sebanyak 23,3%. Ini membuktikan bahwa usia dibawah 24 tahun lebih banyak yang menggunakan E-Money sebagai transaksi dibandingkan pada kalangan usia lain karena usia tersebut dianggap lebih mudah menerima kegunaan metode pembayaran E-Money.

Umur responden (Age)	Jumlah	Persentase
<24	86	74,1%
24-39	27	23,3%
40-55	3	2,6%
56-74	0	0
TOTAL	116	100%

Banyaknya responden yang menggunakan E-Money sebagai transaksi. Dalam seminggu, E-Money digunakan bisa 5 sampai 7 kali pemakaian. Hal ini membuktikan bahwa kebanyakan responden sering menggunakan E-Money dalam bertransaksi. Dalam satu minggu terdapat 7 hari, dan banyak responden menggunakan E-Money lebih dari dua kali dalam seminggu.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Frekuensi penggunaan	Jumlah	Persentase
>7 kali	26	22,4%
5-7 kali	38	32,8%
2-4 kali	43	37,1%
1 kali	5	4,3%
Tidak pernah	4	3,4%
TOTAL	116	100%

Uji Validitas

Pertanyaan kuesioner dianggap valid jika hasil pengujiannya yang menggunakan WarpPLS 7.0 sebagai syarat dalam pengujian model. Untuk tabel 4.4 yang menunjukkan hasil analisis validitas yang menggunakan *cross-loading*.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Variabel	Kode item	Cross-loading	P Value	Status
Keterangan		>0,5	<0,05	
PE	PE1	0.884	<0.001	Valid
	PE2	0.880	<0.001	Valid
	PE3	0.742	<0.001	Valid
	PE4	0.909	<0.001	Valid
	PE5	0.888	<0.001	Valid
	PE6	0.822	<0.001	Valid
	PE7	0.857	<0.001	Valid
EE	EE1	0.859	<0.001	Valid
	EE2	0.881	<0.001	Valid
	EE3	0.847	<0.001	Valid
	EE4	0.899	<0.001	Valid
	EE5	0.898	<0.001	Valid
	EE6	0.796	<0.001	Valid
SI	SI1	0.862	<0.001	Valid
	SI2	0.902	<0.001	Valid
	SI3	0.885	<0.001	Valid
	SI4	0.849	<0.001	Valid
	SI5	0.913	<0.001	Valid
FC	FC1	0.914	<0.001	Valid
	FC2	0.914	<0.001	Valid
Penggunaan E-Money	E-MONEY1	0.957	<0.001	Valid
	E-MONEY2	0.957	<0.001	Valid

menunjukkan bahwa nilai *cross loading* di atas 0,5 dan signifikan pada *P Value* 0,05 yang berarti semua item yang digunakan dalam variabel tersebut valid. Hal ini dapat diartikan bahwa semua item pertanyaan masing masing variabel mampu menggambarkan variabel tersebut.

Uji Reliabilitas

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Uji reliabilitas telah menentukan hasil *cronbach's alpha* yang memenuhi kriteria kuesioner *reliable*. Ini menunjukkan kuesioner dalam penelitian konsisten dari waktu ke waktu.

No.	Variabel	<i>Cronbach's alpha</i>	Keterangan
1	PE	0.939	Sangat Reliabel
2	EE	0.932	Sangat Reliabel
3	SI	0.929	Sangat Reliabel
4	FC	0.804	Sangat Reliabel
5	E-MONEY	0.908	Sangat Reliabel

Statistik Deskriptif

Pada tabel *mean* atau rata – rata responden yang menjawab setuju untuk pertanyaan kuesioner pada variabel PE, EE, SI, FC, dan E-MONEY karena *mean* berada di sekitaran angka 4. Hal ini dapat diartikan bahwa rata-rata responden setuju dengan pernyataan positif dari pernyataan yang kami ajukan. Sebaran dari penelitian ini juga dianggap baik karena angka maksimal (*max*) mencapai angka 5, dan minimal (*min*) mencapai nilai 1. Angka tersebut dapat mendukung validitas yang telah dituliskan sebelumnya karena responden menjawab dengan sebaran yang baik yaitu dari angka terendah sampai dengan angka tertinggi.

Variabel	Mean	Min	Max
PE	4.433	1	5
EE	4.459	1	5
SI	3.824	1	5
FC	4.280	1	5
E-MONEY	4.094	1	5

Hasil Uji Structural Equation Model (SEM)

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Hasil Uji Inner Model (R-Square)

Variabel	R-Square
PE	-
EE	-
SI	-
FC	-
E-MONEY	0.198

Nilai koefisien determinasi (*R-Square*) pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa variabel E-Money sebesar 19%. Artinya, menunjukkan bahwa variabel PE dan EE memberikan penjelasan variabel E-Money sebesar 19%, sisanya adalah sebesar 81% yang dijelaskan oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Hasil Uji *Goodness of Fit Model*

Indeks	P-Value	Kriteria	Status
APC = 0.181	P = 0.011	P < 0,05	Model diterima
ARS = 0.198	P = 0.007	P < 0,05	Model diterima
AVIF = 3.485		P < 5,0	Model diterima

Model *goodness of fit* ini merupakan ukuran yang sangat penting dalam pengelolaan data dengan WarpPLS 7.0 karena menyatakan kesesuaian model dengan data yang menunjukkan kualitas model yang diteliti. *Average Path Coefficient* (APC) guna untuk melihat besarnya hubungan antar variabel. APC dikatakan baik jika nilainya <0,05. *Average R-Square* (ARS) digunakan untuk variabel eksogen, endogen tergantung moderasi. ARS dikatakan baik jika nilai ARS <0,05. *Average Variance Inflation Factor* (AVIF) digunakan untuk melihat besarnya hubungan antar multikolinearitas variabel. Dikatakan baik jika nilai AVIF <5. Dalam penelitian ini indikator *fit* model bisa dikatakan memenuhi kriteria nilai *Goodness of Fit Model*, sehingga

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

model penelitian ini layak digunakan untuk menguji hipotesis. Variabel yang dapat dikatakan memiliki pengaruh nilai *P-Value* kurang dari *alpha* yaitu 0,05.

Ringkasan Hasil Hipotesis

	Hipotesis	Beta	Sig	Keputusan
Hipotesis 1	<i>Performance expectancy</i> berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money.	0.284	P<0.001**	Terdukung
Hipotesis 2	<i>Effort expectancy</i> berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money.	0.324	P<0.001**	Terdukung
Hipotesis 3	<i>Social influence</i> berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money.	0.120	P=0.093*	Terdukung
Hipotesis 4	<i>Facilitating conditions</i> berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money.	0.121	P=0.091*	Terdukung
Hipotesis 5a	<i>Gender</i> dapat memoderasi pengaruh <i>Performance expectancy</i> terhadap penggunaan E-Money.	0.288	P<0.001**	Terdukung
Hipotesis 5b	<i>Gender</i> dapat memoderasi pengaruh <i>Effort expectancy</i> terhadap penggunaan E-Money.	0.427	P<0.001**	Terdukung

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Hipotesis 5c	<i>Gender</i> dapat memoderasi pengaruh <i>Social influence</i> terhadap penggunaan E-Money.	0.000	P=0.498	Tidak terdukung
Hipotesis 5d	<i>Gender</i> dapat memoderasi pengaruh <i>facilitating conditions</i> terhadap penggunaan E-Money.	0.167	P=0.031**	Terdukung
Hipotesis 6a	<i>Age</i> dapat memoderasi pengaruh <i>Performance expectancy</i> terhadap penggunaan E-Money.	0.046	P=0.309	Tidak Terdukung
Hipotesis 6b	<i>Age</i> dapat memoderasi pengaruh <i>Effort expectancy</i> terhadap penggunaan E-Money.	-0.125	P=0.083*	Terdukung
Hipotesis 6c	<i>Age</i> dapat memoderasi pengaruh <i>Social influence</i> terhadap penggunaan E-Money.	0.020	P=0.413	Tidak Terdukung
Hipotesis 6d	<i>Age</i> dapat memoderasi pengaruh <i>facilitating conditions</i> terhadap penggunaan E-Money.	-0.249	P=0.003**	Terdukung

Keterangan *alpha*:

* = <0,10

** = <0,05

Pengaruh *Performance expectancy* terhadap penggunaan E-Money

H1: PE berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, menyatakan bahwa hipotesis dalam penelitian dinyatakan terdukung. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan WarpPLS 7.0 yang menunjukkan bahwa PE berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Karena, dapat dilihat dari nilai *P-Value* atau sig nya yang kurang dari *alpha* (5%) yaitu $P < 0,001$. Hasil dari nilai beta yaitu 0.284. Hal ini menunjukkan bahwa PE berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money yang pengaruhnya adalah 28,4%.

Pengaruh *effort expectancy* terhadap penggunaan E-Money

H2: EE berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, menyatakan bahwa *Effort expectancy* dinyatakan terdukung. Artinya, pengujian yang dilakukan menggunakan WarpPLS 7.0 menunjukkan bahwa adanya pengaruh EE terhadap penggunaan E-Money, dimana EE berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money. Jika dilihat dari nilai *P-Value* atau sig nya kurang dari *alpha* (5%) menjadi $P < 0,001$. Kemudian, hasil dari nilai beta ialah 0.324. Hal ini menunjukkan bahwa EE berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money yang pengaruhnya yaitu 32,4%. Penelitian analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata – rata *effort expectancy* yaitu 4.459.

Pengaruh *Social influence* terhadap penggunaan E-Money

H3: SI berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, menyatakan bahwa *Social influence* dinyatakan terdukung. Karena dibuktikan dengan *P-Values* atau sig nya *alpha* kurang dari (10%) yaitu $P = 0,093$ dan nilai beta hasilnya yaitu 0.120. Menunjukkan bahwa adanya pengaruh SI terhadap penggunaan E-Money. Hal ini membuktikan bahwa SI berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money yang pengaruhnya ialah 12%.

Pengaruh *Facilitating conditions* terhadap penggunaan E-Money

H4: FC berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Berdasarkan analisis sebelumnya, menyatakan bahwa *facilitating conditions* dinyatakan terdukung. Dibuktikan dengan *P-Values* atau sig nya kurang dari *alpha* (10%) yaitu $P=0.091$, serta hasil nilai beta ialah 0.121. Menunjukkan bahwa adanya pengaruh FC terhadap penggunaan E-Money. Hal ini membuktikan bahwa FC berpengaruh positif terhadap penggunaan E-Money yang pengaruhnya sebesar 12%.

Efek pemoderasi Gender berpengaruh PE, EE, SI, FC terhadap penggunaan E-Money

H5a: *Gender* mendukung pengaruh *Performance expectancy* terhadap penggunaan E-Money

H5b: *Gender* mendukung pengaruh *Effort expectancy* terhadap penggunaan E-Money

H5c: *Gender* memperlemah pengaruh *Social influence* terhadap penggunaan E-Money

H5d: *Gender* mendukung pengaruh *Facilitating conditions* terhadap penggunaan E-Money

Berdasarkan analisis sebelumnya dapat disimpulkan bahwa hipotesis H5a, H5b, dan H5d dinyatakan terdukung. Dilihat dari *P-Values* dan sig nya kurang dari *alpha* (5%) yaitu sebesar $P<0.001$, $P<0.001$, dan $P=0.031$, serta nilai beta nya sebesar 0.288, 0.427, 0.167. Hipotesis H5c (*Gender* dapat memoderasi pengaruh *Social influence* terhadap penggunaan E-Money) dinyatakan tidak terdukung. Karena, dianggap *Gender* tidak mampu memoderasi pengaruh *Social influence* terhadap penggunaan E-Money. Jenis kelamin apapun baik laki-laki maupun perempuan tidak mampu mempengaruhi pengaruh sosial masyarakat terhadap penggunaan E-Money. Baik laki-laki maupun perempuan tetap menganggap bahwa *social influence* memiliki pengaruh terhadap penggunaan E-Money. Hal ini terjadi karena, dalam menggunakan alat pembayaran bisa dipakai semua kalangan tanpa adanya perbedaan.

Efek pemoderasi Age berpengaruh PE, EE, SI, FC terhadap penggunaan E-Money

H6a: *Age* memperlemah pengaruh *Performance expectancy* terhadap penggunaan E-Money

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

H6b: *Age* mendukung pengaruh *Effort expectancy* terhadap penggunaan E-Money

H6c: *Age* memperlemah pengaruh *Social influence* terhadap penggunaan E-Money

H6d: *Age* mendukung pengaruh *Faciliting conditions* terhadap penggunaan E-Money

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hipotesis H6a dan H6c dinyatakan tidak terdukung. Jika, dilihat *P-Values* dan sig nya kurang dari *alpha* (10%) sebesar $P=0.309$ dan $P=0.413$. kemudian nilai beta nya yaitu 0.046 dan 0.020. Maka, hipotesis usia tidak mampu memoderasi pengaruh *performance expectancy* terhadap penggunaan E-Money, serta usia mampu juga tidak mampu memoderasi pengaruh *social influence* terhadap penggunaan E-Money. Hipotesis H6b dan H6d dinyatakan mendukung. Dilihat pada *P-Values* dan sig nya kurang dari *alpha* (10%) yaitu sebesar $P=0.083$ dan $P=0.003$. Nilai beta nya yaitu -0.125 dan -0.249. Hipotesis H6b dan H6d mampu memoderasi pengaruh *Effort expectancy* dan *Faciliting conditions* terhadap penggunaan E-Money. Khusus pada hipotesis 6a dan 6c yaitu kondisi fasilitas dan pengaruh sosial dari luar pada semua kalangan usia dapat diterima. Usia berapapun tidak mempengaruhi pengaruh *performance expectancy* dan *social influence* terhadap penggunaan E-Money. Semua usia dalam hal pengaruh sosial dan ekspektasi kegunaan terhadap penggunaan E-Money pengaruhnya akan sama.

Kesimpulan

Peneliti menyimpulkan, bahwa teknologi dan manusia akan berjalan seiringan waktu. Banyak perubahan – perubahan yang akan terjadi di masa datang. Terutama alat pembayaran yang sekarang semakin canggih bisa disebut dengan E-Money memberikan dampak perubahan yang sangat pesat, serta membantu meringankan pekerjaan dengan tidak perlu repot lagi untuk mengambil uang ke bank cukup dengan mengirimkan saja. Model UTAUT2, telah memberikan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

model teori penjelasan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi individu dalam teknologi yang dijelaskan oleh (Venkatesh et al., 2012). Bahwa E-Money mampu memberikan keuntungan bagi penggunanya (*performance expectancy*) yang membantu meningkatkan kinerjanya.

Penggunaan teori UTAUT ini akan berdampak positif terhadap lembaga bank dan OJK. Dibuktikan dengan variabel *Effort expectancy* yang mampu memberikan dampak pengaruh yang baik terhadap penggunaan. Hal ini, peneliti menduga masyarakat yang menggunakan aplikasi E-Money sudah mengenal lebih jauh penggunaan E-Money tersebut, sebab di era sekarang orang sudah *cashless*, sehingga menguntungkan masyarakat sadar atas kehadiran alat pembayaran yang modern saat ini. Mengurangi terjadinya risiko kecurangan dalam kas keuangan dan peredaran uang palsu yang dilakukan.

Saran dan pengaruh dari orang-orang sekitar atau terdekat tentunya menjadi salah satu alasan mengapa memutuskan untuk menggunakan E-Money ini. Mendengar dari kerabat yang memberikan keuntungan dan manfaat yang bisa dikatakan mempermudah pekerjaan sehingga dapat merasakan secara langsung. Juga, ada rasa ingin tahu untuk memahami dan mengoperasikan E-Money meskipun masih meminta bantuan terhadap orang lain.

Saran

Berdasarkan ulasan atau pendapat maupun proses penelitian yang diperoleh, pembahasan, simpulan dan hasil yang telah peneliti sampaikan, yaitu:

1. Peneliti melakukan penelitian untuk mencoba lebih dalam peran E-Money terhadap siklus keuangan Indonesia, pencegahan inflasi, pencegahan korupsi, dan memberikan dampak perkembangan di sektor UMKM.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2. Mengembangkan variabel – variabel yang memperkuat dan memperlemah pengaruh antara variabel independen terhadap minat dan perilaku penggunaan E-Money.
3. Memberikan pengetahuan untuk meningkatkan pelayanan terhadap daya tarik seseorang menggunakan E-Money, karena daya tarik seseorang mempunyai pengaruh yang menonjol dalam pengaruh penggunaan E-Money.

DAFTAR PUSTAKA

- Bank for International Settlements. (1996). Implications For Central Banks Of The Development Of Electronic Money. *Bis*, October, 16.
- Bank Indonesia. (2020). *apa itu uang elektronik*. December 1. <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/Apa-itu-Uang-Elektronik.aspx>
- Brigitta, W. (2021). *Arti cashless: pengertian, manfaat, serta kekurangannya*. 16 June. <https://www.modalrakyat.id/blog/arti-cashless>
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 23 (8th ed.)*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Glady, J. E., & Rantung, R. (2020). Analisis Determinan Niat Menggunakan E-Money Di Kalangan Millennials Dengan Pendekatan Utaut. *Klabat Journal of Management*, 1(1), 90. <https://doi.org/10.31154/kjm.v1i1.451.90-104>
- Ibnu, I. (2021). *Cashless adalah: pengertian, kelebihan, dan kekurangannya untuk masyarakat*. January 25. <https://accurate.id/ekonomi-keuangan/cashless-adalah/>
- Indah, M., & Agustin, H. (2019). Penerapan Model Utaut (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Untuk Memahami Niat Dan Perilaku Aktual Pengguna Go-Pay Di Kota Padang. *Jurnal Eksplorasi Akuntansi*, 1(4), 1949–1967. <https://doi.org/10.24036/jea.v1i4.188>
- Kholisdinuka, A. (2021). *Mari nostalgia! Ini beda transfer uang zaman dulu dan sekarang*. September, 30. <https://finance.detik.com/fintech/d-5745422/mari-nostalgia-ini-beda-cara-transfer-uang-zaman-dulu-dan-sekarang>

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Khotimah, K., & Febriansyah, F. (2018). Pengaruh kemudahan penggunaan, kepercayaan konsumen dan kreativitas iklan terhadap minat beli konsumen online-shop. *Jurnal Manajemen Strategi Dan Aplikasi Bisnis*, 1(1), 19–26. <https://doi.org/10.36407/jmsab.v1i1.16>
- Kock, N., & Hadaya, P. (2018). Minimum sample size estimation in PLS-SEM: The inverse square root and gamma-exponential methods. *Information Systems Journal*, 28(1), 227–261. <https://doi.org/10.1111/isj.12131>
- Kusnandar, V. B. (2021). Nilai Uang Elektronik yang Beredar Mencapai Rp 7,69 triliun pada April 2021. *Databoks*, April, 2021. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/07/nilai-uang-elektronik-yang-beredar-rp-769-triliun>
- Lestari, P., & Nofriantika, N. (2018). Literasi Uang Elektronik Di Kalangan Mahasiswa. *Islamic Review : Jurnal Riset Dan Kajian Keislaman*, 7(1), 94–109. <https://doi.org/10.35878/islamicreview.v7i1.138>
- Lidwina, A. (2021). statistik e-money awal tahun 2021. March, 4. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/03/04/nilai-transaksi-uang-elektronik-naik-30-pada-awal-2021>
- Mahande, R. D. (2018). *UTAUT Model: Suatu Pendekatan Evaluasi Penerimaan E-Learning pada Program Pascasarjana*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/254j7>
- Malhotra, Y., & Galletta, D. F. (1999). Extending the Technology Acceptance Model to account for social influence: Theoretical bases and empirical validation. *Proceedings of the Hawaii International Conference on System Sciences*, 00(c), 5. <https://doi.org/10.1109/hicss.1999.772658>
- Oktafani, D., & Sisilia, K. (2020). Analisis Penerapan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology2 (UTAUT2) Pada Adopsi Penggunaan Dompot Digital Ovo Dayeuh Kolot Bandung (Studi Kasus Pada Generasi Z Sebagai Pengguna OVO). *Jurnal Menara Ekonomi*, VI(1), 24–36.
- Putri, N. K. R. D., & Suardikha, I. M. S. (2020). Penerapan model UTAUT 2 untuk menjelaskan niat dan perilaku penggunaan E-Money di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi*, 30(2), 540.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

<https://doi.org/10.24843/eja.2020.v30.i02.p20>

- Rachel, C. (2020). *Dampak Cahsless Society terhadap Perekonomian Indonesia*. 28 January. <https://yoursay.suara.com/news/2020/02/28/162116/dampak-cashless-society-terhadap-perekonomian-indonesia>
- Rahmawati, R. E., & Maika, M. R. (2021). Penerapan Model UTAUT terkait akseptasi mahasiswa terhadap Cashless Payment di masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 17(1), 1–14. <https://doi.org/10.21067/jem.v17i1.5228>
- Rohmah, Y. M., Tristiarini, N., Ekonomi, F., Nuswantoro, U. D., Ekonomi, F., & Nuswantoro, U. D. (2019). *Jurnal Akuntansi dan Pajak Pengaruh Sistem Pembayaran E-Money Dalam Era Digital Di Tengah Wabah Covid- 19 : Studi Kasus Pada Masyarakat Semarang*. 22(5), 1–11.
- Samsumar, L. D. (2016). Konsep Dan Tantangan Penggunaan Teknologi E-Money Sebagai Alat Pembayaran Alternatif Di Indonesia. *METHODIKA: Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 2(1), 102–107. <http://www.methodika.net/index.php/jurnalmethodika/article/view/18>
- USMAN, R. (2017). Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran. *Yuridika*, 32(1), 134. <https://doi.org/10.20473/ydk.v32i1.4431>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *Inorganic Chemistry Communications*, 67(3), 95–98. <https://doi.org/10.1016/j.inoche.2016.03.015>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., Chan, F. K. Y., Hu, P. J. H., & Brown, S. A. (2011). Extending the two-stage information systems continuance model: Incorporating UTAUT predictors and the role of context. *Information Systems Journal*, 21(6), 527–555. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2575.2011.00373.x>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Venkatesh_Thong_Xu_MISQ_forthcoming (GENDER AGE EXPERIENCE). *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178.
- Vivin, D. dian. (2020). *E-Wallet lokal masih mendominasi Q2 2019 - 2020*. <https://iprice.co.id/trend/insights/top-e-wallet-di-indonesia-2020/>

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Zunaitin, E., W, R. N., & P, F. W. (2017). Pengaruh E-money Terhadap Inflasi di Indonesia.
Journal Ekuilibrium, II(1), 18–23.

