

**PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN DAN PERSEPSI KEAMANAN
TERHADAP MINAT GENERASI MILENIAL BERTRANSAKSI
MENGUNAKAN *E-MONEY*
(Kasus di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta)**

RINGKASAN SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana



Disusun Oleh:

Elisa Ratna Kumalasari

1118 30091

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI
YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA
YOGYAKARTA
2021/2022**

TUGAS AKHIR

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN DAN PERSEPSI KEAMANAN TERHADAP MINAT GENERASI MILENIAL BERTRANSAKSI MENGUNAKAN E-MONEY, KASUS DI PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Dipersiapkan dan disusun oleh:

ELISA RATNA KUMALASARI

No Induk Mahasiswa: 111830091

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada tanggal 26 Desember 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Akuntansi (S.Ak.)

Susunan Tim Penguji:

Pembimbing



Algifari, Drs., M.Si.

Penguji



Rudy Badrudin, Dr., M.Si.

Yogyakarta, 26 Desember 2021
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta
Ketua



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

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi keamanan terhadap minat generasi milenial bertransaksi menggunakan *e-money* dengan kasus di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Model penelitian ini adalah penelitian asosiatif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat pengguna *e-money* di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 102 responden. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebarikan dalam bentuk google form dengan kriteria responden yaitu usia 20 tahun sampai dengan 40 tahun dan telah menggunakan *e-money* untuk bertransaksi. Metode analisis data yang digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian ini adalah regresi berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat generasi milenial bertransaksi menggunakan *e-money* dan persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat generasi milenial bertransaksi menggunakan *e-money*. Hasil tersebut dibuktikan dari nilai koefisien regresi berganda yaitu pada persepsi kemudahan dan persepsi keamanan masing-masing bertanda positif sebesar 0,543 dan 0,262.

Kata kunci: persepsi kemudahan, persepsi keamanan, minat bertransaksi, *e-money*.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

This research aims to examine the effect of perception of ease and perception of security on millennial generation's interest in transacting using e-money in the case of the Special Region of Yogyakarta. This research model is associative research with a quantitative approach. The population in this research is the e-money user community in the Province of the Special Region of Yogyakarta. The sampling technique used purposive sampling method with a total sample of 102 respondents. Data collection in this research used a questionnaire distributed in the form of a google form with the criteria respondents being aged 20 to 40 years and had used e-money for transactions. The data analysis method used to answer the research hypothesis is multiple regression. The results of this research indicate that the perception of ease has positive effect on the millennial generation's interest in transacting using e-money and the perception of security has a positive effect on the millennial generation's interest in transacting using e-money. These results are evidenced by the multiple regression coefficient values, namely the perception of ease and security perception, each with a positive sign of 0,543 and 0,262.

Keywords: perception of ease, perception of security, interest in transacting, e-money.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Masyarakat Indonesia sebelum mengenal alat pembayaran dalam bertransaksi masih menggunakan sistem barter yaitu cara transaksi tradisional menggunakan barang dengan barang yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu. Kemudian pada masa generasi milenial saat ini, teknologi sangat berperan untuk mempermudah pekerjaan sehari-hari dengan lebih cepat dan tidak memakan banyak waktu, termasuk dalam bertransaksi.

Pada umumnya, bentuk transaksi pembayaran terdiri dari tunai atau non tunai. Bentuk pembayaran non tunai atau secara elektronik seperti contohnya menggunakan *e-money* dinilai lebih cepat, mudah, dan fleksibel dalam penggunaannya. Oleh karena itu, Bank Indonesia mengharapkan dengan meningkatnya penggunaan alat pembayaran non tunai di Indonesia ini, beban penggunaan uang tunai dapat dikurangi, sehingga perekonomian masyarakat menjadi semakin efisien (Bank Indonesia 2006).

Berdasarkan data Bank Indonesia tahun 2021 bulan Januari sampai dengan bulan Agustus nilai instrumen beredarnya *e-money* terus meningkat dengan total keseluruhan instrumen yaitu 513 juta. *E-money* yang berkembang pesat menunjukkan bahwa masyarakat memperoleh kemudahan dan manfaat lainnya dalam memenuhi kebutuhan bertransaksi dengan media elektronik ini. Namun demikian masih terdapat beberapa masyarakat yang masih nyaman menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran sehari-hari. Hal ini disebabkan karena kurang diimbangnya kegiatan sosialisasi atau pengenalan diberbagai daerah mengenai

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

pentingnya penggunaan *e-money* sebagai alat untuk bertransaksi yang lebih praktis dan fleksibel.

Bertransaksi menggunakan *e-money* dinilai dapat mengakibatkan masyarakat menjadi kesulitan mengontrol keuangan, karena dengan banyaknya kelebihan dari penggunaan *e-money*, tentu saja masyarakat akan tertarik untuk terus membelanjakan uangnya dengan menggunakan alat tersebut. Namun disisi lain, tidak menutup kemungkinan terjadinya berbagai risiko bagi pengguna *e-money*. Salah satunya yaitu risiko keamanan apabila *e-money* hilang, karena jika hal tersebut terjadi maka seluruh saldo uang yang terdapat pada *e-money* tersebut juga ikut hilang atau tidak dapat diklaim kepada penerbit. Pada penelitian ini persepsi kemudahan dan persepsi keamanan digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya terhadap minat bertransaksi menggunakan *e-money*.

Rumusan Masalah

1. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat generasi milenial bertransaksi menggunakan *e-money*?
2. Apakah persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat generasi milenial bertransaksi menggunakan *e-money*?

Tujuan Penelitian

1. Menguji pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat generasi milenial bertransaksi menggunakan *e-money*.
2. Menguji pengaruh persepsi keamanan terhadap minat generasi milenial bertransaksi menggunakan *e-money*.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

TINJAUAN TEORI

Persepsi

Persepsi adalah proses sensoris atau proses diterimanya rangsangan atau stimulus dari adanya suatu perubahan lingkungan oleh seorang individu melalui alat indera. Keberlanjutan dari proses tersebut dapat diartikan sebagai proses persepsi. Dengan demikian, proses persepsi tidak dapat terlepas dari proses penginderaan yang merupakan pendahuluan dari proses persepsi (Walgito, 2010).

Persepsi kemudahan

Pengertian dari persepsi kemudahan menurut Jogiyanto (2009) adalah tingkat kepercayaan yang dimiliki oleh seseorang apabila menganggap bahwa menggunakan sistem teknologi informasi akan terbebas dari segala bentuk usaha. Jika sistem teknologi informasi dirasa mudah dalam penggunaan, maka banyak orang akan tertarik untuk memanfaatkan atau menggunakan sistem tersebut.

Persepsi Keamanan

Persepsi keamanan adalah bentuk kepercayaan oleh pengguna teknologi terhadap informasi data identitas pribadi yang tidak dapat dipersalahkan oleh orang lain. Dengan persepsi ini, memungkinkan seseorang untuk dapat percaya terhadap penggunaan atau pemanfaatan sistem teknologi informasi yang pastinya sudah dinilai aman (Aprilia, 2018).

Minat

Minat adalah suatu proses penerimaan stimulan atau dorongan dari suatu barang atau produk yang dilihat, kemudian muncul ketertarikan terhadap barang tersebut

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

dan pada akhirnya memiliki keinginan atau niatan untuk membeli dan mendapatkan barang tersebut. (Kotler, 2012).

Generasi Milenial

Menurut Strauss & Howe (2000), generasi milenial adalah sekelompok orang yang lahir pada rentang waktu kelahiran di tahun 1982 sampai dengan tahun 2002. Generasi milenial juga sering dikenal dengan istilah *Generasi Y*, *Net Generation*, *Generation WE*, *Boomerang Generation*, dan *Peter Pan Generation*. Makna dari kata milenial adalah sekelompok orang yang hidup di pergantian milenium.

Uang Elektronik (E-Money)

Pengertian *e-money* menurut Bank Indonesia adalah suatu sistem atau alat yang dipergunakan untuk transaksi pembayaran yang memenuhi berbagai unsur, yaitu:

1. Diperoleh dengan cara menyerahkan sejumlah uang terlebih dahulu kepada penerbit *e-money*.
2. Nilai uang yang telah diserahkan akan tersimpan pada media elektronik seperti *server* atau *chip*.
3. Nilai uang yang dikelola oleh penerbit bukanlah simpanan sebagaimana yang sudah dimaksud dalam peraturan perundang-undangan mengenai perbankan.

Pengembangan Hipotesis

1. Pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Minat Generasi Milenial Bertransaksi Menggunakan *E-money*.

Penelitian yang dilakukan oleh Andhika Bayu Pratama & Dewa Gede Dharma Saputra (2019) menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

terhadap minat menggunakan uang elektronik. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Priambodo & Prabawani (2016) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna layanan *e-money*. Semakin mudah *e-money* digunakan sebagai alat untuk bertransaksi, maka minat seseorang untuk beralih menggunakan *e-money* juga semakin tinggi. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian yang pertama sebagai berikut:

H1: persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat generasi milenial bertransaksi menggunakan *e-money*.

2. Pengaruh Persepsi Keamanan terhadap Minat Generasi Milenial Bertransaksi Menggunakan *E-money*.

Mengacu dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahmad dan Bambang Setyo (2014) dapat diketahui bahwa persepsi keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat ulang menggunakan *internet banking*. Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Utami dan Kusumawati (2017) yang menyatakan bahwa keamanan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-money*. Semakin tinggi tingkat keamanan yang diberikan dalam penggunaan alat pembayaran elektronik yang dalam hal ini adalah *e-money*, maka semakin tinggi pula minat seseorang untuk menggunakan *e-money* sebagai alat bertransaksi. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian yang kedua sebagai berikut:

H2: persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat generasi milenial bertransaksi menggunakan *e-money*.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

METODE PENELITIAN

Model Penelitian ini termasuk dalam penelitian asosiatif dengan pendekatan kuantitatif, karena untuk mengetahui pengaruh dari hubungan antar variabel. Ruang lingkup penelitian ini adalah masyarakat generasi milenial di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang menggunakan *e-money* sebagai alat untuk bertransaksi sehari-hari. Sumber data penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dengan cara penyebaran kuesioner melalui *google form* kepada masyarakat di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang menggunakan *e-money* dan berumur 20 tahun sampai dengan 40 tahun dan juga terdapat data sekunder yaitu studi pustaka guna memperoleh informasi data yang relevan terhadap topik penelitian yang dikaji. Pada penelitian ini terdapat dua variabel independen yaitu yang pertama variabel Persepsi Kemudahan (X1) dan yang kedua yaitu variabel Persepsi Keamanan (X2). Variabel dependen yang digunakan pada penelitian ini yaitu Minat Generasi Milenial Bertransaksi Menggunakan *E-Money* (Y). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*.

Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji signifikansi dilakukan dengan cara melihat atau membandingkan nilai r hitung terhadap nilai r tabel dengan df (*degree of freedom*) = $n-2$. Jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel, maka pertanyaan kuesioner dinilai valid.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada setiap variabel menggunakan hasil dari *cronbach's alpha* yang diperoleh dari pengujian menggunakan SPSS. Hasil *cronbach's alpha* yang lebih besar dari 0,60 dinyatakan reliabel.

Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui model regresi atau variabel residual yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Normalitas ini diuji dengan menggunakan pendekatan *kolmogorov-Smirnov*. Pada hasil pengujian dari *kolmogorov-Smirnov* apabila nilai signifikannya adalah 5% (0,05) atau lebih dari itu, maka variabel residual berdistribusi normal.

2. Uji Multikolinieritas

Multikolinieritas terjadi apabila terdapat hubungan linear yang sempurna dari beberapa variabel. Jika nilai VIF kurang dari 10 dan nilai tolerance lebih dari 0,1 menunjukkan tidak terdapat multikolinieritas dalam model regresi estimasi.

3. Uji Heterokedestisitas

Uji heterokedestisitas dalam model regresi estimasi pada penelitian ini menggunakan uji *Glejser*. Jika nilai probabilitas (Sig.) variabel independen lebih dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heterokedestisitas.

Metode Analisis Regresi Berganda

Metode ini menggambarkan hubungan antara variabel independen, yaitu persepsi kemudahan dan persepsi keamanan dan variabel dependen, yaitu minat generasi

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

milenial bertransaksi menggunakan *e-money*. Model regresi berganda yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

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

Uji Hipotesis

1. Uji Parsial (Uji t)

Uji parsial atau uji t dipakai untuk mengetahui sejauh mana pengaruh yang dihasilkan dari variabel independen secara individual dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Jika nilai t hitung lebih besar daripada nilai t tabel atau nilai Sig. lebih kecil daripada 0,05 maka keputusan pengujian adalah menolak H_0 . Artinya, variabel independen yang diuji berpengaruh terhadap variabel dependen.

2. Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan atau uji F digunakan untuk menguji kemampuan semua variabel independen dalam menjelaskan variasi nilai variabel dependen. Keputusan uji F menolak hipotesis nol apabila nilai F hitung lebih dari nilai F tabel atau nilai Sig. kurang dari 0,05. Artinya, semua variabel independen dalam model regresi mampu menjelaskan variasi nilai variabel dependen.

3. Koefisien Determinan R Square

Koefisien Determinan (R^2) ditujukan untuk menghitung seberapa besar kemampuan semua variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Semakin tinggi nilai R^2 atau mendekati angka 1, maka semua variabel independen yang digunakan hampir memberikan seluruh informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Penggunaan *e-money* di DIY didominasi oleh responden dengan usia 20-25 tahun yaitu berjumlah 85 orang.

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Responden yang berjenis kelamin perempuan lebih sering menggunakan *e-money* sebagai alat untuk bertransaksi. Hal tersebut dibuktikan dari jumlah responden perempuan yang lebih banyak dari pada laki-laki yaitu berjumlah 73 orang

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan responden yang paling dominan dalam penggunaan *e-money* di Provinsi DIY yaitu pelajar atau mahasiswa dengan jumlah yang didapatkan sebanyak 80 orang.

4. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan Perbulan

Pendapatan responden dominan sebesar Rp500.000 – Rp1.000.000 dengan jumlah 48 orang

5. Karakteristik Responden Berdasarkan Tempat Tinggal

Mayoritas pengguna *e-money* berasal dari Kabupaten Sleman yang berjumlah 60 orang atau 58,8%. Selain itu, responden yang berasal dari Kota Yogyakarta berjumlah 29 orang atau setara dengan 28,4%. Sehingga *merchant* yang telah menyediakan transaksi yang dapat dilakukan dengan menggunakan *e-money* lebih banyak ditemukan di daerah tersebut.

6. Karakteristik Responden Berdasarkan Intensitas Penggunaan

Mayoritas responden yang bertransaksi menggunakan *e-money* dengan intensitas penggunaan 3-4 kali berjumlah 40 orang atau 39,2%. Selain itu, terdapat juga responden yang baru menggunakan *e-money* sebanyak 1-2 kali berjumlah 35 orang atau 34,3%. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan *e-money* untuk bertransaksi pada masyarakat DIY masih sedikit rendah.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Uji Validitas

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

Persepsi Kemudahan	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9
r-hitung	0,772	0,808	0,811	0,797	0,710	0,657	0,805	0,796	0,672
Persepsi Keamanan	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7	X2.8	X2.9
r-hitung	0,769	0,826	0,693	0,629	0,834	0,846	0,715	0,643	0,741
Minat Bertransaksi	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	
r-hitung	0,709	0,721	0,797	0,545	0,803	0,713	0,608	0,641	

Tabel 1 di atas menjelaskan bahwa setiap pernyataan yang tercantum pada semua variabel dinyatakan valid, karena semua nilai r hitung $>$ r tabel (0,195).

Uji Reliabilitas

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha
Persepsi Kemudahan (X1)	0,903
Persepsi Keamanan (X2)	0,900
Minat Bertransaksi (Y)	0,835

Tabel 2 di atas menjelaskan bahwa hasil dari pengujian reliabilitas untuk masing-masing variabel dinyatakan reliabel. Karena semua nilai *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan dalam pengujian ini lebih besar dari 60% (0,60).

Uji Normalitas

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

	Unstandardized Residual
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,651

Tabel 3 di atas menunjukkan hasil *Asymp.Sig.(2-tailed)* yaitu sebesar $0,651 > 0,05$ artinya variabel residual berdistribusi normal.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Uji Multikolinieritas

Tabel 4 Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel	Tolerance	VIF
Persepsi Kemudahan	0,638	1,567
Persepsi Keamanan	0,638	1,567

Tabel 4 di atas menjelaskan bahwa nilai tolerance semua variabel $>0,1$ dan nilai VIF semua variabel <10 , artinya tidak terdapat masalah multikolinieritas.

Uji Heterokedestisitas

Tabel 5 Hasil Uji Heterokedestisitas

Variabel	Sig.
Persepsi Kemudahan	0,527
Persepsi Keamanan	0,788

Tabel 5 di atas menjelaskan bahwa nilai probabilitas (Sig.) pada masing-masing variabel lebih dari 0,05, sehingga tidak terjadi masalah heterokedestisitas.

Model Regresi Estimasi

Tabel 6 Analisis Regresi Linier Berganda

Variabel	Koefisien Regresi	T Hitung	Sig.
(Konstanta)	1,577	0,687	0,493
Persepsi Kemudahan	0,543	7,674	0,000
Persepsi Keamanan	0,262	3,866	0,000

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda pada tabel 6 di atas, maka persamaan regresi dapat diperoleh sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = 1,577 + 0,543X_1 + 0,262X_2$$

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Uji Parsial (Uji t)

Tabel 7 Nilai Statistik Uji Parsial (Uji t)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta	Tolerance	VIF
(Constant)	1,577	2,294		0,687	0,493
Persepsi Kemudahan	0,543	0,071	0,584	7,674	0,000
Persepsi Keamanan	0,262	0,068	0,294	3,866	0,000

Tabel 7 di atas menjelaskan bahwa nilai t hitung persepsi kemudahan $7,674 > t$ tabel $1,660$ dan nilai Sig. $0,000 < 0,05$, sehingga keputusan pengujian ini adalah menolak hipotesis nol. Selanjutnya nilai t hitung persepsi keamanan $3,866 > t$ tabel $1,660$ dan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ sehingga keputusan pengujian adalah menolak hipotesis nol.

Uji Simultan (Uji F)

Tabel 8 Nilai Statistik Uji Simultan (Uji F)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1515,466	2	757,733	85.819	0,000 ^a
Residual	874,112	99	8,829		
Total	2389,578	101			

Tabel 8 di atas menunjukkan bahwa nilai F hitung $85,819$ lebih dari F tabel $3,09$ dan nilai Sig. $0,000$ kurang dari $0,05$, sehingga keputusan pengujianya adalah menolak hipotesis nol.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Koefisien Determinan (R^2)

Tabel 9 Koefisien Determinan (R^2)

<i>R Square</i>	0,634
-----------------	--------------

Berdasarkan nilai koefisien determinan (R^2) pada Tabel 9 di atas, terlihat bahwa nilai R^2 adalah sebesar 0,634 menunjukkan kemampuan persepsi kemudahan dan variabel persepsi keamanan menjelaskan minat generasi milenial bertransaksi menggunakan *e-money* adalah sebesar 63,4 persen. Sedangkan sisa sebesar 36,6 persen tidak dapat dijelaskan oleh persepsi kemudahan dan persepsi keamanan.

Pembahasan

1. Pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Minat Generasi Milenial Bertransaksi Menggunakan *E-Money* di Provinsi DIY

Nilai t hitung sebesar 7,674 > nilai t tabel sebesar 1,660 dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 menunjukkan keputusan uji t adalah menolak hipotesis nol. Dengan demikian kesimpulan uji t adalah persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat generasi milenial bertransaksi menggunakan *e-money* di Provinsi DIY. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andhika Bayu Pratama dan I Dewa Gede Dharma Saputra (2017), bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan uang elektronik. Hasil tersebut juga sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Arsita Ika Adiyanti (2015), bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan layanan *e-money*. Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Singgih Priambodo dan Bulan Prabawani (2016), bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan layanan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

uang elektronik. Hal itu dikarenakan terdapatnya kemudahan dalam hal bertransaksi menggunakan *e-money* diberbagai *merchant* yang telah mendukung proses transaksi dengan menggunakan *e-money* dan kemudahan saat melakukan *top up* atau isi ulang pada *e-money* tersebut. Semakin mudah *e-money* digunakan sebagai alat untuk bertransaksi, maka minat seseorang untuk menggunakan *e-money* juga semakin tinggi.

2. Pengaruh Persepsi Keamanan terhadap Minat Generasi Milenial Bertransaksi Menggunakan *E-Money* di Provinsi DIY

Nilai t hitung sebesar $3,866 >$ nilai t tabel sebesar $1,660$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan keputusan uji t adalah menolak hipotesis nol. Dengan demikian kesimpulan uji t adalah persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat generasi milenial bertransaksi menggunakan *e-money* di Provinsi DIY. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad dan Bambang Setyo (2014), bahwa persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat ulang menggunakan internet banking begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami dan Kusumawati (2017), bahwa keamanan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-money*. Hasil dari penelitian tersebut dapat dipahami bahwa semakin tinggi tingkat keamanan yang diberikan dalam penggunaan alat pembayaran elektronik yang dalam hal ini adalah *e-money*, maka semakin tinggi pula minat seseorang untuk menggunakan *e-money* sebagai alat untuk bertransaksi sehari-hari.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat generasi milenial bertransaksi menggunakan *e-money* di Provinsi DIY. Artinya, Semakin mudahnya mengoperasikan *e-money* untuk bertransaksi, maka semakin tinggi pula minat masyarakat milenial di Provinsi DIY yang menggunakan *e-money* dalam aktivitas perekonomian sehari-hari.
2. Persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat generasi milenial bertransaksi menggunakan *e-money* di Provinsi DIY. Artinya, Semakin aman *e-money* digunakan untuk bertransaksi, maka semakin tinggi pula minat masyarakat milenial di Provinsi DIY yang menggunakan *e-money* dalam aktivitas perekonomian sehari-hari.

Saran

Bagi Perusahaan:

1. Memperluas kerjasama dengan *merchant* di berbagai kabupaten yang kurang mendapatkan fasilitas *e-money*.
2. Memperhatikan tingkat kemudahan dan tingkat keamanan yang diberikan kepada nasabah agar tetap minat menggunakan *e-money* sebagai alat untuk bertransaksi disetiap hari.
3. Kegiatan sosialisasi atau pengenalan layanan *e-money* di beberapa daerah di Provinsi DIY penting untuk diselenggarakan agar memotivasi masyarakat milenial yang belum mengerti tentang manfaat-manfaat yang diperoleh dalam bertransaksi menggunakan *e-money*.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Bagi Peneliti Selanjutnya:

Menambahkan variabel lain seperti manfaat, kepercayaan, pengetahuan finansial, dll, karena masih ditemukan 36,6% faktor lain yang mampu mempengaruhi minat masyarakat dalam bertransaksi menggunakan *e-money*.



PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

- Adiyanti, Arsita Ika. 2015. Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan Layanan *E-Money* (Studi kasus Mahasiswa Universitas Brawijaya) *Jurnal Ilmu Ekonomi* Vol.3 No.1
- Ahmad, Bambang. 2014. Pengaruh Persepsi Kemudahan, Keamanan dan ketersediaan Fitur Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet (Studi Pada Program Layanan Internet Banking BRI) *Jurnal Studi Manajemen* Vol.8. No. 1.
- Pratama, B., dan Saputra, D. 2019. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*. Vol.27 No.2
- Priambodo, S., dan Prabawani, B. 2016. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Resiko, Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis* 5(2) 1-9
- Utami, S. S., & Kusumawati, B. 2017. Faktor-faktor yang memengaruhi minat penggunaan e-money (Studi pada mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta). *BALANCE: Economic, Business, Management and Accounting Journal*, 14(02).

Buku

- Howe, N., & Strauss, W. 2000. *Millennials rising: The next great generation*. Vintage.
- Jogiyanto, H.M. 2009. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. 2012. *Manajemen Pemasaran*, Edisi 14, Jilid 1. Jakarta: PT. Indeks.
- Walgito, Bimo. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.

Skripsi/Tesis/Disertasi

- Kartika, A. 2018. Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money (Studi Pada Pengguna Go-Pay di Kota Malang) (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).

Internet

- Bank Indonesia 2020. Apa Itu Uang Elektronik. <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/Apa-itu-Uang-Elektronik.aspx>. Diakses 5 Oktober 2021