

**Analisis Pengaruh Sikap, Norma Subjektif, Dan Persepsi Risiko  
Terhadap Minat Penggunaan *Electronic Money* Saat Pandemi  
Covid-19**

**RINGKASAN SKRIPSI**



Disusun oleh:

**FABIOLA SCARLETTIKA**

**2117 29725**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN**

**SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI**

**YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA**

**YOGYAKARTA**

**2021**

# HALAMAN PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS PENGARUH SIKAP, NORMA SUBJEKTIF DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *ELECTRONIC MONEY* SAAT PANDEMI COVID 19

Dipersiapkan dan disusun oleh:

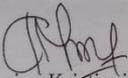
**FABIOLA SCARLETTIKA**

No. Mhs.: 211729725

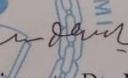
telah dipresentasikan di depan Tim Dosen pada hari Jumat tanggal 5 Maret 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi Jurusan Manajemen.

#### SUSUNAN TIM DOSEN:

Pembimbing I,

  
Nuning Kristiani, SE., MM.

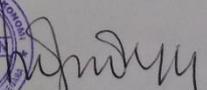
Pembimbing II,

  
Miswanto, Dr., M.Si.

Ketua/Penguji,

  
Dr. Wisnu Prajogo, MBA

Yogyakarta, 5 Maret 2021  
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN  
Ketua,

  
Dr. Haryono Subiyakto, M.Si.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh sikap, norma subjektif, dan persepsi risiko terhadap minat penggunaan uang elektronik saat pandemi covid-19. Minat diukur dengan menggunakan TPB yang hanya menggunakan dua faktor yaitu sikap dan norma subjektif, dan persepsi risiko. Jenis penelitian yaitu kuantitatif. Penelitian ini mengambil data dengan menggunakan kuesioner dengan banyaknya responden yaitu 131 orang yang usianya berkisar dari 18 tahun hingga 45 tahun. menggunakan teknik *judgement sampling*. Metode yang digunakan yaitu analisis statistika deskriptif. Hasil dari penelitian memperlihatkan jika sikap dan persepsi risiko mempengaruhi minat penggunaan uang elektronik, sedangkan norma subjektif tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik.

**Kata kunci:** Teori Perilaku Rencaan (TPB), Persepsi Risiko, Uang Elektronik

## ABSTRACT

*This study purpose was to determine an attitude, a subjective norm, and perceived risk influencing electronic money intention of use. Intention of use measure using TPB that uses only attitudes and subjective norm, and perceived risk. Samples were taken using judgement sampling. The analytical method used is statistika descriptive analysis. The results of thiss study indicate that attitudes and perceived risk influence electronic money intention of use. Meanwhile subjective norm do not indicate an influence on electronic money intention of use.*

**Keywords:** *Theory of Planner Behavioural (TPB), Perceived Risik, Electronic Money (E-Money)*

## PENDAHULUAN

Teknologi bukanlah hal asing lagi bagi masyarakat di dunia terlebih lagi di Indonesia. Hal tersebutlah yang membuat pola hidup masyarakat semakin lama semakin berubah, bahkan sebagian besar semua sudah menggunakan teknologi tidak lagi manual. Bahkan dalam hal jual-beli pun terdapat perubahan, seperti online shop yang membuat masyarakat mau tidak mau diharuskan membayar dengan non-tunai yang mana berbeda seperti dahulu. Pada tahun 2005-2006, Bank

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Indonesia (BI) mengeluarkan kebijakan *Less Cash Society* yang mana menurut Bank Indonesia (BI) hal tersebut lebih efisien di waktu dan keamanan. Karena kebijakan Bank Indonesia (BI) lah yang melahirkan atau memunculkan kata *e-money*.

*E-money (Electronic Money)* yaitu uang atau alat pembayaran non-tunai yang dapat di transfer secara *electronic* dari pembeli ke penjual (Popovska, 2014). *E-money* memiliki tujuan yaitu memudahkan masyarakat dalam bertransaksi, terlebih saat bertransaksi dengan uang yang cukup besar sehingga tidak diharuskan untuk membawa uang tunai. *E-money*, *E-banking*, kartu kredit, dan kartu debit tidaklah sama. *E-money* tidak perlu terhubung dengan rekening bank, sedangkan *E-banking*, kartu kredit, dan kartu debit perlu menggunakan rekening bank.

Pada tahun 2007, Bank Indonesia (BI) memulai pengaturan akan penggunaan *e-money* ke dalam APMK (Alat Pembayaran dengan Menggunakan Kartu). BI mencatat penggunaan transaksi berbasis *e-money* dari 2007-2008 terus meningkat, sehingga Bank Indonesia (BI) pada tahun 2009 mengeluarkan Peraturan Bank Indonesia yang mana Bank Indonesia (BI) merupakan lembaga yang memiliki otoritas moneter dengan No.11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money* atau *E-money*). Peraturan tersebut berisi tentang pengaturan *E-money* yang mana berbeda dengan pembayaran menggunakan kartu.

Peraturan No.11/12/PBI/2009 mengatur beberapa hal tentang *electronic money (e-money)* yaitu:

1. *Electronic money* yaitu alat pembayaran yang harus terpenuhi unsur-unsurnya, seperti nilai yang dimiliki sama dengan nilai yang disetor atau *top up* oleh pengguna ke penerbit, disimpan dalam bentuk *chip* ataupun server, digunakan selain untuk penerbit *e-money*, uang yang disetorkan atau di *top up* oleh pengguna dan dikelola penerbit bukanlah bentuk simpanan yang mana telah di atur UU mengatur tentang perbankan.
2. Nilai pada *electronic money (e-money)* merupakan nilai uang yang tersimpan dalam bentuk elektronik untuk kepentingan pembayar, transaksi, dan transfer.
3. *Acquirer* merupakan bank atau lembaga yang bisa bekerja sama dengan para pedagang untuk memproses *e-money*.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Peraturan No.11/12/PBI/2009 selanjutnya disempurnakan kembali oleh Bank Indonesia (BI) sehingga menjadi No.18/17/PBI/2016 akan perubahan kedua atas peraturan Bank Indonesia (BI) No.11/12/PBI/2009. Pada peraturan Bank Indonesia (BI) No.18/17/PBI/2016 akan lebih banyak melakukan perubahan pada peraturan sebelumnya No.11/12/PBI/2009 yaitu pada pasal 24D tentang kriteria dan persyaratan pada pihak yang bisa menyelenggarakan layanan keuangan digital dengan menggunakan agen layanan keuangan digital individu. Selain pasal 24D, pada peraturan ini juga melakukan perubahan pada pasal 24H tentang penerapan *Customer Due Diligence* agar lebih simple dan sederhana untuk penyelenggara layanan keuangan digital.

*E-money* saat ini sudah banyak digunakan oleh masyarakat terlebih mahasiswa karena dirasa lebih efisien. Mahasiswa merupakan kaum atau golongan terpelajar dengan jenjang pendidikan tinggi yang menjadi agen perubahan sehingga mahasiswa sering kali dituntut untuk menggunakan teknologi lebih banyak terlebih yang telah ada di kalangan mahasiswa, termasuk dengan sistem pembayaran yang digunakan oleh mereka. *E-money* yang terdaftar di Indonesia terdapat 37 jenis dan yang sering kali kita dengar salah satunya yaitu OVO dari PT. Visionet Internasional, Shopeepay dari PT. Airpay International Indonesia, Go-pay dari PT. Dompot Anak Bangsa, T-cash dari PT. Telekomunikasi Seluler, Mandiri *e-money* dari PT. Bank Mandiri (Persero), dan masih banyak lagi.

Pembayaran non-tunai atau tidak menggunakan uang tunai sangatlah populer terlebih pada saat pandemik covid-19 yang mana kita dituntut untuk mengurangi berjabat tangan atau bersentuhan dengan orang lain, sehingga pembayaran non-tunai sudah menjadi kegiatan pembayaran sehari-hari. Pembayaran non-tunai menjadi kesukaan orang-orang terlebih mahasiswa selain efisiensinya, pembayaran ini juga banyak mengadakan promo-promo menarik sehingga menarik minat masyarakat.

Pada pandemik saat ini semua transaksi telah berubah, yang awalnya menggunakan uang tunai atau biasa disebut dengan *cash*, sekarang telah berubah menjadi non-tunai. Hal tersebut terjadi karena adanya kebijakan pemerintah yang mengharuskan warganya untuk meminimalisir bersentuhan atau menjaga jarak

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

demikian mengurangi penyebaran covid-19 ini. Hal itulah yang membuat penggunaan *e-money* semakin digalakkan oleh banyak perusahaan-perusahaan penyedia *electronic money (e-money)*.

*Interest* atau minat individu akan keinginan penggunaan *e-money* dapat diukur menggunakan atau melalui metode *Techonology Acceptance Model (TAM)* yang dikenalkan oleh Fred Davis (1986) dan metode *Theory of Planned Behavioral (TPB)* yang diperkenalkan oleh Ajzen (1991). Dengan gabungan antara metode *Techonology Acceptance Model (TAM)* dan metode *Theory of Planned Behavioral (TPB)*, jika menurut dari penelitian sebelumnya yaitu Aspek-Aspek yang Mempengaruhi Minat Kegunaan Electronic Money: Integrasi Model TAM – TPB dengan *perceived risk*, dapat disimpulkan bahwa pandangan dan tanggapan *user* akan teknologi mampu mempengaruhi perilaku *user* pada penerimaan dalam menggunakan teknologi. Selain kedua teori tersebut, penelitian ini juga akan menggunakan teori *perceived risk*. Teori *perceived risk* ini terdiri dari persepsi sosial, persepsi waktu, persepsi keuangan, persepsi kinerja, dan terakhir persepsi keamanan.

*E-money* menjadi inovasi baru menyangkut akan finansial seorang individu dan hal tersebut merupakan hal yang cukup *sensitive* dan penting untuk dilihat dari aspek risiko yang kemungkinan akan muncul. Hal tersebutlah yang membuat penelitian ini menggunakan integrasi dari kedua aspek tersebut TPB dan *perceived risk*. Kedua aspek tersebut digunakan untuk meneliti akan penerimaan *e-money* di kalangan masyarakat.

Berdasarkan pembahasan masalah inilah yang menjadi dasar peneliti dalam melakukan penelitiannya akan analisis pengaruh sikap, norma subjektif, dan persepsi risiko terhadap minat penggunaan *electronic money* saat pandemi covid-19.

## TINJAUAN TEORI DAN PENGEMBANGAN

### *Theory of Planned Behavioural (TPB)*

*Theory of Planned Behavioural* atau disingkat TPB didasari oleh *Theory of Reasoned Action (TRA)* atau pengembangan selanjutnya dari TRA. *Theory of Reasoned Action* atau disingkat TRA, dalam menguji *behaviour intention* atau

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

sikap akan perilaku dipengaruhi oleh norma subjektif dan sikap perilaku. *Theory of Planned Behavioural* atau disingkat TPB merupakan pengembangan dari Theory of Reasoned Action (TRA) yang terjadi pada tahun 1967. Theory of Planned Behavioural (TPB) ini diajukan agar dapat menghilangkan batasan-batasan pada model asli yang berhubungan dengan perilaku yang mana seseorang memiliki kontrol akan keinginan yang mana tidak komplis (Ajzen, 1991). *Theory of Planned Behavioural* (TPB) menyatakan bahwa perilaku seseorang saat melakukan sebuah tindakan tertentu dipengaruhi oleh minat perilaku dan secara bersamaan ditentukan akan norma subjektif, sikap, dan persepsi kontrol perilaku akan pelaksanaan perilaku tersebut.

Norma subjektif (*subjective norm*) memiliki arti sebagai pandangan atau persepsi individu terhadap mazab individu lain yang akan mempengaruhi niat seseorang dalam berperilaku. Sedangkan menurut pernyataan dari Jogiyanto (2017: 42) menyatakan bahwa norma subjektif yaitu persepsi seseorang akan mazab yang berasal dari orang lain yang berakibat dalam niat seseorang dalam melakukan keputusan untuk melakukannya atau tidak melakukannya. Norma subjektif memiliki hubungan dengan aspek pengaruh social. Sedangkan pengertian dari persepsi control perilaku (*perceived behaviour control*) yaitu mudah atau sulitnya pandangan atau persepsi untuk melakukan sebuah tindakan atau perilaku (Ajzen, 1991).

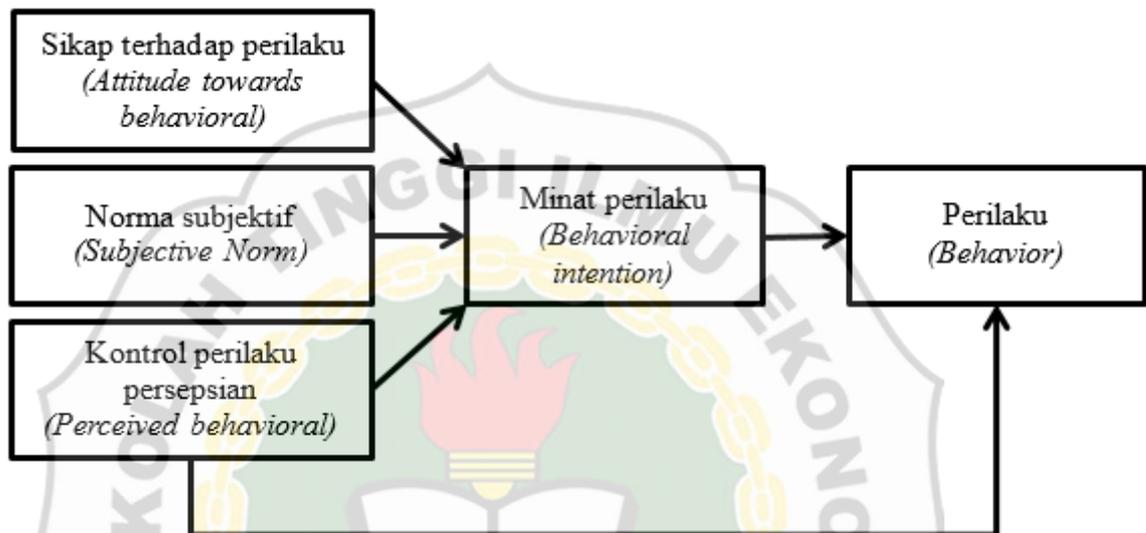
Gerungan (2004: 160) menyatakan bahwa sikap (*attitude*) merupakan reaksi seseorang atau perasaan seseorang akan objek tertentu. Sedangkan jika menurut Ajzen (2006), sikap sendiri memiliki arti sebagai keyakinan atau mazab dan evaluasi keseluruhan yang berasal dari individu atau seseorang disaat mendengar sebuah informasi atau saat melakukan sesuatu yang memiliki kaitan pada perilaku tertentu.

Ghufon (2010) menyatakan bahwa kontrol perilaku (*perceived behaviour control*) sendiri yaitu perilaku seseorang pada kepekaannya terhadap membaca situasi pada diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Sedangkan menurut Ajzen (2005) kontrol perilaku (*perceived behaviour control*) sendiri yaitu perasaan

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

seseorang akan sulit atau mudahnya seseorang dalam mewujudkan perilaku tertentu.

Hubungan antar norma subjektif, sikap, dan persepsi control perilaku dalam *Theory of Planned Behavioural* (TPB) dapat digambarkan pada gambar 1.



**Gambar 1. Faktor-faktor yang mempengaruhi Theory of Planned Behavioural (TPB)**

Dalam penelitian, hanya akan membahas dua aspek atau variabel saja yaitu sikap (*attitude*) dan norma subjektif (*subjective norm*). peneliti tidak menggunakan persepsi kontrol (*perceived behaviour control*) pada penelitian ini dikarenakan pada situasi pandemik covid-19 tidaklah sesuai. Hal tersebut terjadi karena disaat pandemik saat ini menggunakan *electronic money* (*e-money*) hampir menjadi keharusan yang dilakukan oleh masyarakat untuk mengurangi interaksi bersentuhan secara langsung agar dapat terhindar dari covid-19.

## **Persepsi Risiko (*Perceived Risk*)**

Persepsi risiko (*Perceived Risk*) sendiri memiliki arti yaitu keyakinan subjektif seseorang terhadap kemungkinan terjadinya risiko *negative* dari keputusan yang diambil seorang individu. Sedangkan *perceived risk* menurut Bauer (1960) yaitu ketidakpastian akan akibat yang mungkin terjadi dari penggunaan sebuah produk ataupun jasa. Sedangkan menurut Schiffman et al. (2015) persepsi risiko atau

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

*perceived risk* yaitu ketidakpastian yang dijumpai oleh seseorang saat mereka tidak mampu meramalkan konsekuensi yang terjadi dari keputusan mereka.

Menurut Featherman (2003) *perceived risk* sendiri terbagi menjadi lima bagian yaitu:

a. Risiko Waktu (*Time Risk*)

Risiko waktu atau *time risk* yaitu terjadi *probability* akan menghabiskan waktu atau membuang-buang waktu saat menggunakan produk atau jasa.

b. Risiko Keuangan (*Financial Risk*)

Risiko keuangan atau *financial risk* yaitu *probability* saat sebuah produk atau jasa tidak memberikan nilai pada uang yang dikeluarkan.

c. Persepsi risiko (*Perceived Risk*)

Persepsi risiko atau *perceived risk* yaitu adanya *probability* saat membeli suatu produk maupun jasa tidak memberikan manfaat yang diharapkan.

d. Risiko Sosial (*Social Risk*)

Risiko social atau *social risk* yaitu *probability* akan pengaruh *negative* terhadap konsumen lain karena suatu produk ataupun jasa.

e. Risiko Fisik (*Physical Risk*)

Risiko fisik (*physical risk*) yaitu kekhawatiran sehingga merasa tidak nyaman secara fisik. Risiko fisik juga biasa disebut dengan Risiko keamanan.

## ***Electronic Money (E-money)***

*Electronic Money (E-money)* yaitu uang atau alat pembayaran non-tunai yang mampu di transfer secara *electronic* dari pembeli ke penjual (Popovska, 2014).

*Electronic Money (E-money)* menurut *Bank for International Settlement (BIS)* yang di publis pada tahun 1996 yaitu “*stored value or prepaid products in which a record of the funds or value available to a consumer is stored on an electronic device in the consumer’s possession*” yang artinya produk stored-value atau produk *prepaid* yang mana sejumlah uang yang disimpan pada produk elektronik atau media elektronik yang dimiliki oleh konsumen.

Manfaat *Electronic Money (E-money)* atau kelebihan *Electronic Money (E-money)* yaitu:

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- a. Lebih cepat dan nyaman jika dibandingkan dengan uang *cash* atau tunai, terlebih lagi jika transaksi yang dilakukan bernilai cukup kecil sehingga tidak perlu adanya uang kembalian.
- b. Waktu diperlukan cukup singkat jika dibandingkan dengan kartu kredit maupun kartu debit, hal itu karena menggunakan *electronic money* bisa dilakukan dimana dan kapan saja. Selain itu penggunaan *e-money* tidak memerlukan proses-proses yang terdapat di kartu kredit maupun debit.
- c. Mudah dalam melakukan pengisian ulang.

## Minat (Interest)

Minat atau *interest* menurut Mohamad Surya (2003: 100) yaitu rasa senang dan tidaknya seseorang pada saat menghadapi suatu objek. Menurut Djali (2008: 121) minat yaitu penerimaan tentang suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada di luar diri.

Aspek yang mempengaruhi minat yaitu aspek intrinsik dan aspek ekstrinsik, menurut Siti Rahayu Haditomo (1998: 189). Aspek internal merupakan aspek yang terdapat pada diri setiap orang, sedangkan aspek eksternal berasal dari luar diri setiap orang.

Aspek internal terdiri dari tiga aspek yaitu:

- a. Rasa Tertarik (*Curiosity*)  
Rasa tertarik atau *curiosity* merupakan nilai positif akan suatu objek (Winkell, 1983: 30). Rasa tertarik sendiri memiliki arti yaitu rasa yang dimiliki oleh setiap orang dalam mengungkapkan simpatik, senang, dan suka pada sesuatu saat sebelum melakukan aktivitas.
- b. Perhatian (*Attention*)  
Perhatian atau *attention* menurut Dakir (1993: 144) menyatakan bahwa perhatian merupakan peningkatan kesadaran seluruh jiwa yang memusatkan diri pada sesuatu. Perhatian yaitu pemusatan atau kekuatan jiwa tertentu pada objek tertentu atau frekuensi akan kesadaran peningkatan kesadaran pada seluruh jiwa.
- c. Aktivitas (*Activity*)  
Aktivitas atau *activity* menurut Anton M. Mulyono (2001: 26) yaitu segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan dengan fisik maupun tidak dengan fisik.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Sedangkan dalam psikologi, yaitu konsep yang memiliki fungsi individu dalam interaksinya dengan sekitar. Aktivitas dapat disimpulkan yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan fisik maupun non-fisik pada interaksinya dengan sekitar.

Aspek ekstrinsik terdiri dari pengaruh lingkungan sekitar seperti, keluarga, sekolah, dan lingkungan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan data primer yang berupa kuesioner. Metode yang digunakan yaitu teknik *non-probability sampling* yang merupakan teknik sampling yang mana dalam pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti atau dengan berdasar penilaian ahli. Teknik *non-probability sampling* yang digunakan pada penelitian ini yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* menurut Notoadmojo (2010) yaitu pengambilan sampel yang didasarkan oleh pertimbangan seperti sifat-sifat yang dimiliki populasi atau karakteristik yang telah diketahui sebelumnya.

## VARIABEL PENELITIAN

### a. Sikap (*Attitude*) Sebagai $X_1$

Sikap atau attitude merupakan reaksi seseorang atau perasaan seseorang akan objek tertentu, menurut Gerungan (2004: 160). Variabel sikap diukur dengan menggunakan attitude scale (alat untuk mengukur sikap dari pengguna e-money) dengan empat poin Likert.

### b. Norma Subjektif (*Subjective Norm*) Sebagai $X_2$

Norma subyektif atau subjective norm menurut Azjen (1988) yaitu pandangan seseorang akan tekanan social untuk melakukannya atau tidaknya melakukan suatu perilaku. Variabel norma subjektif diukur dengan menggunakan subjective norm scale (alat untuk mengukur norma subjektif dari pengguna e-money) dengan empat poin Likert.

### c. Persepsi Risiko (*Perceived Risk*) Sebagai $X_3$

Persepsi risiko atau perceived risk merupakan konsekuensi atau akibat negative yang ditunggu-tunggu oleh seseorang saat melakukan transaksi

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

pembelian (Dun et al. 1986). Variabel persepsi risiko diukur dengan menggunakan perceived risk scale (alat mengukur persepsi risiko dari pengguna e-money) dengan empat poin Likert.

#### **d. Minat Penggunaan E-Money Sebagai Y**

Minat menurut Tampubolon (1991: 41) yaitu perpaduan akan keinginan dan kemauan yang mampu berkembang saat ada motivasi. Sedangkan menurut Mohamad Surya (2003: 100) yaitu rasa senang dan tidaknya seseorang pada saat menghadapi suatu objek. Variabel minat dapat diukur menggunakan interest scale (alat untuk mengukur minat) dengan empat poin Likert. Dimensi minat yaitu tertarik, perhatian, dan aktivitas.

## **METODE DAN ANALISIS DATA**

### **Uji Kualitas: Validitas dan Reabilitas**

#### **1. Uji Validitas**

Uji validitas menurut pernyataan dari Azwar (1986) menyatakan bahwa uji ini berfungsi untuk menguji ketepatan dan kecermatan alat ukur yang digunakan saat melakukan fungsinya. Sedangkan menurut pendapat dari Cooper dan Schindler di dalam Zulganef (2006) menyatakan bahwa uji validitas alat ukur untuk memperlihatkan apakah variabel yang akan diukur memang benar merupakan variabel yang akan diteliti oleh peneliti atau tidak. Variabel dikatakan valid apabila nilai yang dikeluarkan lebih besar sama dengan 0,6. Pada penelitian ini, pengujian memakai alat bantu *Statistical Package for Social Science (SPSS) 20*.

#### **2. Uji Reabilitas**

Uji reabilitas menurut pernyataan dari Suryabrata (2004: 28) bahwa reabilitas yang berasal dari kata *reability* memperlihatkan sejauh apa hasil dari pengukuran itu mampu dipercaya. Variabel dapat dikatakan reabilitas apabila nilainya lebih besar sama dengan 0,6. Pada penelitian ini, pengujian menggunakan alat bantu *Statistical Package for Social Science (SPSS) 20*.

### **Uji Asumsi Klasik**

#### **a. Uji Normalitas**

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Uji normalitas menurut Duwi Priyatno (2012:144) yaitu pengujian untuk mengetahui apakah tingkat residual hasil dari regresi terdistribusi dengan normal atau tidak normal. Model regresi yang baik yaitu memiliki nilai residual terdistribusi yang normal. Uji normalitas data bisa menggunakan Kolmogorov Smirnov, dengan ketentuan apabila nilai signifikan tidak lebih kecil dari 5% maka data akan terdistribusi secara normal, sedangkan nilai lebih kecil dari 5% maka data tidak akan terdistribusi secara normal.

b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas menurut Umar (2011:177) menyatakan bahwa uji ini digunakan untuk mengetahui apabila ditemukannya korelasi antar variabel independent. Apabila ditemukannya korelasi maka adanya masalah multikolinearitas yang harus diselesaikan. Karakteristik dari uji multikolinearitas yaitu apabila uji VIF (*Variance Inflation Factor*) nilainya kurang dari 10 yang artinya tidak terdapat masalah multikolinearitas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Umar (2011:179) menyatakan bahwa uji ini dilakukan demi mengetahui apabila terdapat perbedaan varian dari residual suatu pengamatan ke pengamatan lainnya. Karakteristik dari uji ini yaitu jika nilai  $t$  lebih besar dari 0,05 yang artinya varian homokedastisitas atau tidak adanya heteroskedastisitas. Selain menggunakan uji *Glejser*, uji heteroskedastisitas juga bisa diuji menggunakan *scatterplot*. Apabila *scatterplot* tidak membentuk pola sehingga diartikan tidak ada atau terjadi heteroskedastisitas.

## Uji Model (Uji f)

Uji model atau biasa disebut uji  $f$  menurut pernyataan dari Ghazali (2012: 98) menyatakan bahwa uji  $f$  berguna dalam menampilkan apakah seluruh variabel independen mempunyai pengaruh bersamaan pada variabel dependen. Karakteristik pada uji ini yaitu nilai  $F_{hitung}$  harus lebih besar dari  $F_{tabel}$  atau dengan kata lain memiliki arti yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.  $\alpha$  yang digunakan yaitu 10% atau 5% atau 1%. Jika  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  model tidaklah signifikan.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Uji Regresi

Penggunaan regresi berganda berguna agar mampu mengetahui pengaruh sikap, norma subjektif dan *perceived risk* terhadap minat penggunaan *e-money* selama masa pandemik covid-19. Persamaan regresi berganda pada penelitian ini yaitu:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \varepsilon$$

Y = Minat penggunaan *electronic money*

$\alpha$  = konstanta atau intersep persamaan variabel populasi

X1 = Sikap

X2 = Norma subjektif

X3 = Persepsi risiko

$\varepsilon$  = Random error

## Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

$R^2$  atau biasa disebut koefisien determinasi yaitu kuadrat koefisien korelasi. Menurut Setiawan (2015:12) koefisien ini digunakan saat ingin tahu seberapa besar varian variabel independen mampu menjelaskan secara keseluruhan variasi variabel dependen. Nilai di dalam koefisien determinasi atau  $r^2$  memiliki range antara 0 – 1. Jika nilai koefisien determinasi mendekati angka 1, sehingga besar pengaruhnya variabel independen terhadap variabel dependen.

## Analisis Statistika Deskriptif

Statistika deskriptif yaitu metode berhubungan dengan pengumpulan dan penyampaian sampel atau data, sehingga mampu menyampaikan informasi bermakna. Penyajian dapat berupa grafik, table, gambar, ukuran, dan lainnya. Pada penelitian ini, data yang dibutuhkan yaitu sampel yang sesuai dengan standar sampel yang ditetapkan.

## Uji Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut Yatim Riyanto (1996:13) menyatakan bahwa hipotesis merupakan suatu prediksi akan hasil dari penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara akan suatu masalah yang terdapat disebuah penelitian. Uji hipotesis menurut Arifin (2017:17) yaitu uji yang dilakukan agar dapat menguji

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

kebenaran suatu pernyataan atau afirmasi secara statistic dengan memberikan kesimpulan untuk menerima pernyataan tersebut atau menolaknya. Uji ini dilakukan agar dapat membantu penelitian-penelitian sebelumnya pada pengambilan keputusan pada hipotesis.

Uji signifikan parsial atau uji-T menurut Kuncoro (2013:244) menyatakan jika uji-t dalam penelitian memiliki tujuan dalam mengetahui sebesar apa pengaruh satu variabel *independent* secara individual pada variabel *dependent*. Apabila signifikan uji-t  $\geq 0,1$  artinya variabel *independent* memiliki pengaruh parsial akan variabel *dependent*.

## HASIL PENELITIAN

### HASIL UJI STATISTIK DESKRIPTIF

Variabel	Minimum	Maksimum	Rata-Rata	Std. Deviasi
Sikap (X1)	5	16	12.37	2.028
Norma (X2)	4	16	10.66	2.679
Persepsi (X3)	7	28	13.21	3.908
Minat (Y1)	7	16	12.22	2.195

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Penjelasan hasil uji statistik deskriptif:

1. Variabel sikap ( $X_1$ ) memiliki nilai minimum sebesar 5, nilai maksimum sebesar 16, dan besarnya rata-rata 12.37 dengan standar deviasi sebesar 2.028.
2. Variabel norma subjektif ( $X_2$ ) memiliki nilai minimum sebesar 4, nilai maksimum sebesar 16, dan besarnya rata-rata 10.66 dengan standar deviasi sebesar 2.679.
3. Variabel persepsi risiko ( $X_3$ ) memiliki nilai minimum sebesar 7, nilai maksimum sebesar 28, dan besarnya rata-rata 13.21 dengan standar deviasi sebesar 2.748.

Variabel minat (Y) memiliki nilai minimum sebesar 7, nilai maksimum sebesar 28, dan besarnya rata-rata 12.22 dengan standar deviasi sebesar 2.195.

## Uji Validitas

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Uji validitas diperlukan untuk mengevaluasi instrument penelitian valid atau tepat digunakan untuk menilai variabel. Penelitian ini, uji validitas menggunakan *Product Moment* menggunakan kriteria data dinyatakan valid jika  $R_{\text{hasil}} \geq R_{\text{tabel}}$ .

## Sikap

Kode Item	Hasil	Rtabel	Keterangan
S1	0,851	$\geq 0,17$	VALID
S2	0,796	$\geq 0,17$	VALID
S3	0,648	$\geq 0,17$	VALID
S4	0,646	$\geq 0,17$	VALID

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021

## Norma Subjektif

Kode Item	Hasil	Rtabel	Keterangan
N1	0,742	$\geq 0,17$	VALID
N2	0,795	$\geq 0,17$	VALID
N3	0,788	$\geq 0,17$	VALID
N4	0,588	$\geq 0,17$	VALID

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021

## Persepsi Risiko

Kode Item	Hasil	Rtabel	Keterangan
R1	0,729	$\geq 0,17$	VALID
R2	0,678	$\geq 0,17$	VALID
R3	0,718	$\geq 0,17$	VALID
R4	0,844	$\geq 0,17$	VALID
R5	0,727	$\geq 0,17$	VALID
R6	0,848	$\geq 0,17$	VALID
R7	0,788	$\geq 0,17$	VALID

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021

## Minat

Kode Item	Hasil	Rtabel	Keterangan
M1	0,615	$\geq 0,17$	VALID
M2	0,789	$\geq 0,17$	VALID
M3	0,783	$\geq 0,17$	VALID
M4	0,668	$\geq 0,17$	VALID

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021

Berdasarkan Tabel diatas, pernyataan dalam semua variabel mempunyai nilai *component matrix* lebih besar daripada  $R_{tabel}$  0,17. Hal tersebut menunjukkan bahwa sikap, norma subjektif, persepsi risiko, dan minat dinyatakan valid.

## Uji Reliabilitas

Uji realibilitas memiliki tujuan yaitu menimbang tingkat konsistensi internal sebuah instrumen jika digunakan berulang kali. Pengujian pada data penelitian ini yaitu dengan mengukur besarnya *Cronbach's Alpha*. Variabel pada penelitian disampaikan reliabel apabila *Cronbach's Alpha*  $\geq 0,6$ .

## Uji Reabilitas

Kode Item	<i>Cronbach's Alpha</i>	Factor Loading	Keterangan
Sikap	0,691	$\geq 0,6$	RELIABEL
Norma Subjektif	0,696	$\geq 0,6$	RELIABEL
Persepsi Risiko	0,873	$\geq 0,6$	RELIABEL
Minat	0,672	$\geq 0,6$	RELIABEL

Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021

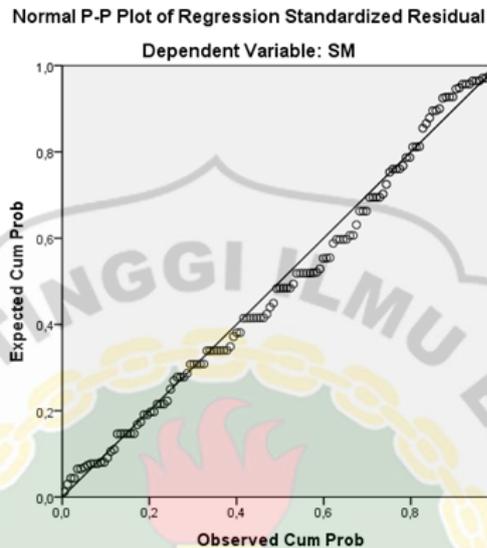
Jika dilihat dari Tabel diatas, seluruh variabel punya nilai *Cronbach's Alpha*  $\geq 0,6$ . Hal tersebut menunjukkan variabel sikap, norma subjektif, persepsi risiko, risiko sosial dan minat dinyatakan reliabel yang maksudnya jawaban dari responden bersifat konsisten dan juga stabil.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## UJI ASUMSI KLASIK

### Uji Normalitas

#### Hasil Uji Normalitas



Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

#### Hasil Uji Kolmogorov Smirnov

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	,067	131	,200 <sup>*</sup>
* . This is a lower bound of the true significance.			
a. Lilliefors Significance Correction			

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Jika dilihat dari tabel diatas maka hasil dari uji *Kolmogorov Smirnov* telah memperlihatkan bahwa pada penelitian ini memiliki tingkat signifikansi sebesar 0,200, yang artinya data telah terdistribusi normal dikarenakan mempunyai tingkat signifikansi yang mana  $\geq 0,05$ .

### Uji Multikolinearitas

#### Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients <sup>a</sup>			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	SS	,793	1,261
	SN	,787	1,271
	SR	,983	1,017

a. Dependent Variable: SM

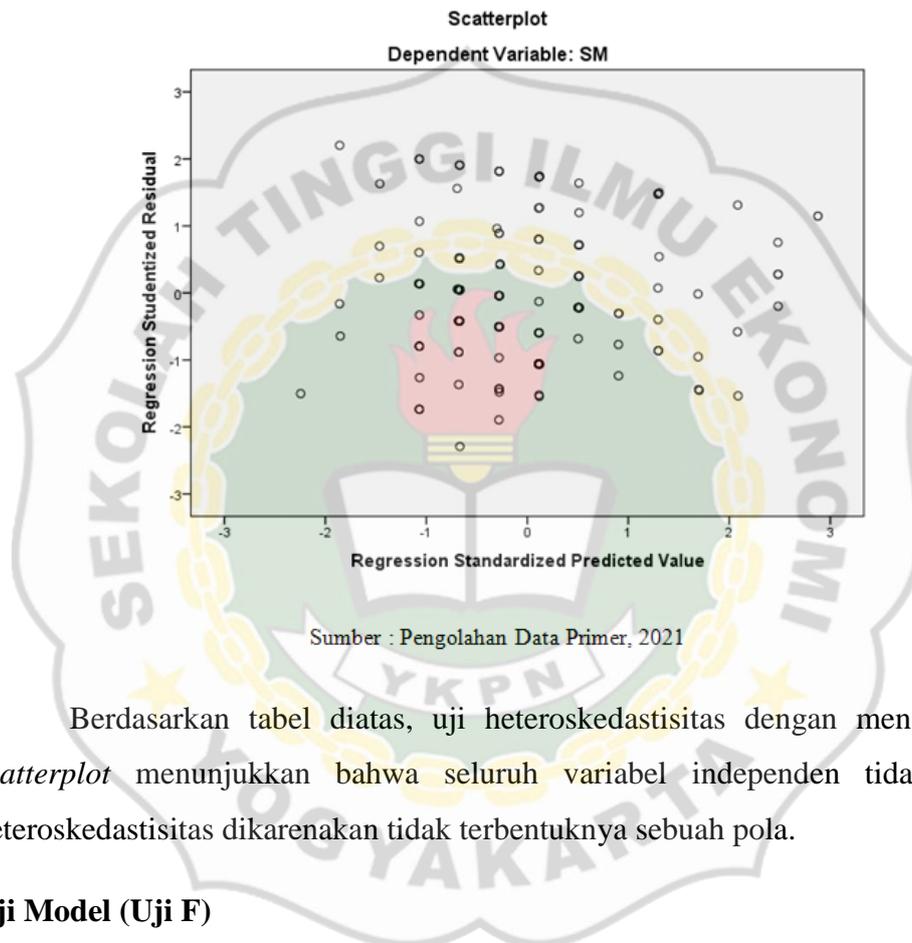
Sumber: Pengolahan Data Primer, 2021

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tabel diatas memperlihatkan nilai *tolerance* dari semua variabel yang diteliti  $\geq 0,1$  atau mendekati angka 1 dan nilai dari *Variance Inflation Factor* (VIF) dari seluruh variabel yang telah diteliti lebih kecil dari 10 ( $VIF < 10$ ).

## Uji Heteroskedastisitas

### Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan *Scatterplot*



Berdasarkan tabel diatas, uji heteroskedastisitas dengan menggunakan *scatterplot* menunjukkan bahwa seluruh variabel independen tidak terjadi heteroskedastisitas dikarenakan tidak terbentuknya sebuah pola.

## Uji Model (Uji F)

### Hasil Uji Model (Uji F)

ANOVA <sup>a</sup>			
Model		F	Sig.
1	Regression	2.133	.099 <sup>b</sup>
	Residual		
	Total		

a. Dependent Variable: SM

b. Predictors: (Constant), SR, SS, SN

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Berdasarkan dari tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , yaitu  $2,133 \geq 1,65$  dengan signifikansi 0,099 yang berarti menolak  $H_0$ .  $F_{kritis}$  pada penelitian ini yaitu  $\alpha = 10\%$ , 10, 120.

## Analisis Regresi Berganda

Hasil Uji Regresi Berganda

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.978	.343		8.674	.000
	SS	.189	.105	.175	1.798	.075
	SN	-.190	.080	-.232	-2.372	.019
	SR	-.001	.086	-.001	-.011	.991

a. Dependent Variable: SM

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Berdasarkan pada tabel tersebut, sehingga persamaan regresi yaitu sebagai berikut:

$$Y = 2,978 + 0,189X_1 - 0,190X_2 - 0,001X_3$$

Keterangan :

1. Konstanta memiliki nilai sebesar 2,978, artinya apabila nilai variabel X tidak ada, maka nilai Y menjadi sama dengan 2,978.
2. Koefisien pada variabel sikap (X1) sebesar 0,189, yang artinya sikap mendapati peningkatan sebesar 1%, maka akan berakibat minat meningkat sebesar 0,189.
3. Koefisien pada variabel norma subjektif (X2) sebesar -0,190, yang artinya norma subjektif mendapati penurunan sebesar 1%, maka akan berakibat minat meningkat sebesar 0,190.
4. Koefisien pada variabel *perceived risk* (X3) sebesar -0,001, yang artinya *perceived risk* mendapati penurunan sebesar 1%, maka akan berakibat minat meningkat sebesar 0,001.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Uji Parsial (Uji T)

### Hasil Uji Hipotesis

1.  $H_1$ : Sikap (*attitude*) mempunyai pengaruh terhadap minat seseorang dalam penggunaan *electronic money* (*e-money*). Rumusan hipotesis:

$$H_{01} : \beta_1 \leq 0$$

$$H_{A1} : \beta_1 > 0$$

Berdasarkan uji parsial (uji t) menyatakan bahwa  $H_{A1}$  diterima, maka hipotesis pertama dinyatakan didukung. Variabel sikap (*attitude*) mempunyai nilai  $t_{hitung}$  sebesar 1,798 lebih besar dari 1,645 dengan tingkat signifikansi 0,075 lebih kecil dari 0,1, sehingga bisa dikatakan variabel sikap (*attitude*) berpengaruh terhadap minat penggunaan *electronic money* (*e-money*).

2.  $H_2$ : Norma subjektif (*subjective norm*) mempunyai pengaruh terhadap minat seseorang dalam penggunaan *electronic money* (*e-money*). Rumusan hipotesis:

$$H_{02} : \beta \leq 0$$

$$H_{A2} : \beta > 0$$

Berdasarkan uji parsial (uji t) menyatakan bahwa  $H_{A2}$  diterima, maka hipotesis kedua dinyatakan didukung. Variabel norma subjektif (*subjective norm*) memiliki nilai  $t_{hitung}$  sebesar - 2.372 lebih besar dari  $t_{tabel}$  1,645 dengan tingkat signifikansi 0.019 lebih kecil dari 0,1, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel norma subjektif (*subjective norm*) berpengaruh dan signifikan akan minat penggunaan *electronic money* (*e-money*).

3.  $H_3$ : Persepsi risiko (*perceived risk*) mempunyai pengaruh terhadap minat seseorang dalam penggunaan *electronic money* (*e-money*).

$$H_{03} : \beta \leq 0$$

$$H_{A3} : \beta > 0$$

Berdasarkan uji parsial (uji t) menyatakan bahwa  $H_{A3}$  ditolak, maka hipotesis keenam dinyatakan tidak didukung. Variabel persepsi risiko (*perceived risk*) memiliki nilai  $t_{hitung}$  sebesar - 0.011 lebih kecil dari  $t_{tabel}$  1,645 dengan signifikansi 0.991 lebih besar dari 0,1, sehingga dapat dikatakan bahwa persepsi risiko (*perceived risk*) tidak mempunyai pengaruh akan minat penggunaan *electronic money* (*e-money*).

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

### Hasil Uji Determinasi ( $R^2$ )

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.219 <sup>a</sup>	.048	.025	.54182

a. Predictors: (Constant), SR, SS, SN

Sumber : Pengolahan Data Primer, 2021

Jika dilihat dari hasil tabel diatas, sehingga didapati nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,025 dengan maksud 2,5% minat Penggunaan *Electronic Money (E-Money)* dipengaruhi oleh variabel sikap (*attitude*), norma subjektif (*subjective norm*), dan persepsi risiko (*perceived risk*). Sedangkan sisanya yaitu sebesar 97,5% dipengaruhi oleh variabel-variabel lainnya.

## I. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

1. Sikap (*attitude*) memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan *electronic money (e-money)* saat pandemik covid-19.
2. Norma subjektif (*subjective norm*) memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan *electronic money (e-money)* saat pandemik covid-19.
3. Persepsi risiko (*perceived risk*) tidak memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan *electronic money (e-money)* saat pandemik covid-19.

### Keterbatasan

Keterbatasan dari penelitian yaitu kualitas responden kurang mampu mewakili tujuan dari penelitian dan terlalu luasnya wilayah yang digunakan sehingga kurang bisa juga mewakili tujuan dari penelitian.

### Saran

Berdasarkan terhadap peneletian yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Para perusahaan penyedia *electronic money (e-money)* diharapkan mampu meningkatkan kinerja dan keamanannya sehingga mampu menarik minat

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

orang-orang untuk menggunakan *electronic money (e-money)* sebagai penggunaan sehari-hari.

2. Para pengguna *electronic money (e-money)* diharapkan mampu mengatasi sikapnya terhadap penggunaan *electronic money (e-money)* agar tidak terjadi pengaruh yang *negatif* atau kejadian yang tidak diharapkan saat menggunakan *electronic money (e-money)*.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu memasukkan variabel-variabel lainnya diluar dari penelitian dikarenakan adanya 97,5% yang mempengaruhi penelitian analisis pengaruh sikap, norma subjektif, dan persepsi risiko terhadap minat penggunaan *electronic money* saat pandemi covid-19. Selain itu untuk penyebaran kuesioner pada sampel haruslah orang-orang yang sudah memenuhi kriteria responden agar mampu mendapatkan data yang lebih baik dan akurat lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

Algifari. (2016). *Statistika Induktif*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.

Rahmatika, U., dan Fajar, M. A. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Kegunaan Electronic Money: Integrasi Model TAM – TPB dengan *Perceived Risk*.

Harris, L. (2018). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Pembayaran Non-Tunai Pada Aplikasi Transportasi Online Di Kota Malang.

Wibowo, S. F., Rosmauli, D., dan Suhud, U. (2015). Pengaruh Norma subjektif, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Mazab Terhadap Minat Menggunakan E-Money Card (Studi Pada Pengguna Jasa Comuterline Di Jakarta).

Yogananda, A. S., dan Dirgantara, I. M. B. (2017). Pengaruh Norma subjektif, Persepsi Kemudahan Pengguna, Mazab Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Dzulhaida, R., dan Giri, R. R. W. (2017). Analisis Minat Masyarakat Terhadap Penggunaan Layanan *E-Money* Di Indonesia Dengan Menggunakan Model Modifikasi *Unified Theory Of Acceptance And Use Technology*.

Ayudya, A. C., dan Wibowo, A. (2017). *The Intention Of Use E-Money Using Theory Of Planned Behavior And Locus Of Focus*.

Juhri, K., dan Dewi, C. K. (2017). Mazab Dan Penerimaan Layanan Mobile Money T-Cash Di Bandung Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM).

Saidani, B., Raras, L. A., dan Aditya, S. (2018). Analisis Pengaruh *Brand Awareness, Product Quality, Dan Ease Of Use* Terhadap *Customer Perceived Value* Pada *E-Money* Mandiri E-Toll Card.

Pratiwi, D. F., dan Dewi, C. K. (2018). Faktor-Faktor (*Benefit, Trust, Self-Efficacy, Ease Of Use, Security*) Yang Mempengaruhi Persepsi Konsumen Pada *E-Money* Di Indonesia (Studi Pada Penggunaan *E-Money* Mandiri, Bca, Bri, Bni).

Utami, S. S., dan Kusumawati, B. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan *E-Money* (Studi Pada Mahasiswa Stie Ahmad Dahlan Jakarta).

<https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>. Diakses pada tanggal 20 Januari 2021, Jam 23.00 WIB.

Maskur, A., Tjahjaningsih, E., dan Saeroji, A. (2016). Pengaruh Norma Subjektif Dan Kontrol Perilaku Yang Dipersepsikan Terhadap Niat Pinjam KUR Mikro.

Ashtonya, Kiky, dan Candra, S. (2015). Pengaruh Subjective norm, *Perceived Ease of Use*, dan *Computer Self Efficacy* Terhadap *Continuance Intention* Penggunaan Website PT. Gala Duta Wisata.

Margono, 2004, Metodologi Penelitian Pendidikan, Jakarta: Rineka Cipta.

[library.binus.ac.id](http://library.binus.ac.id) Diakses pada tanggal 20 November 2020, Jam 22.00 WIB.

Husaini, Umar. 2011. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis Edisi 11*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

# PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Priyatno, Duwi. 2012. *Cara Kilat Belajar Analisis Data Dengan SPSS 20*. Edisi Pertama. Yogyakarta: ANDI.

Annisawati dan Ayuninta (2019). Pengaruh Sikap dan Persepsi Konsumen Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi KAI Acces di PT Kereta Api Indonesia Dengan Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). ISSN : 2087-3077

Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan*, Andi Offset, Yogyakarta, 2007, hlm.42-43, dan 114.

Karami, K. A., dan Wismiarsi, T. (2016). Pengaruh Risiko Pada Keputusan Belanja Online.

Repository.usu.ac.id Diakses pada tanggal 15 Desember 2020, Jam 23.00 WIB.

walisongo.ac.id Diakses pada tanggal 20 November 2020, Jam 23.00 WIB.

<https://www.asikbelajar.com/sampling-pertimbangan-judgment-sampling/>.

Diakses pada tanggal 19 Februari 2021, Jam 22.40 WIB.

<https://www.hukumonline.com/berita/baca/lt57d78b6c5e38c/ini-substansi-perubahan-kedua-pbi-uang-elektronik/> Diakses pada tanggal 20 Februari 2021, Jam 23.00 WIB.

www.bi.go.id. Diakses pada tanggal 20 Februari 2021, Jam 23.00 WIB.

<https://sis.binus.ac.id/2016/12/13/penggunaan-tam-technology-acceptance-model-untuk-keperluan-penelitian/>. Diakses pada tanggal 20 November 2020, Jam 19.00 WIB.

journal.ugm.ac.id. Diakses pada tanggal 19 Februari 2021, Jam 21.50 WIB.

emprints.umpo.ac.id. Diakses pada tanggal 19 Februari 2021, Jam 21.55 WIB.

<https://qmc.binus.ac.id/2014/11/01/u-j-i-v-a-l-i-d-i-t-a-s-d-a-n-u-j-i-r-e-l-i-a-b-i-l-i-t-a-s/>. Diakses pada tanggal 20 Februari 2021, Jam 22.15 WIB.