

**PENGARUH TINGKAT PEMAHAMAN, KEMANFAATAN,  
DAN AKSEBILITAS TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN  
E-MONEY (Studi Masyarakat Kecamatan Bara Kota Palopo)**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Ekonomi (S.E) pada Program Studi Perbankan Syariah  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Oleh**

**Imtaq Ashari**  
18 0402 0087

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERIPALOPO**

**2023**

**PENGARUH TINGKAT PEMAHAMAN, KEMANFAATAN,  
DAN AKSEBILITAS TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN  
E-MONEY (Studi Masyarakat Kecamatan Bara Kota Palopo)**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Ekonomi (S.E) pada Program Studi Perbankan Syariah  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Palopo*



**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERIPALOPO  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Imtaq Ashari  
NIM : 18 0402 0087  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam  
Program Studi : Perbankan Syariah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

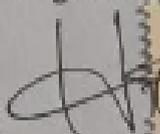
1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 03 Februari 2023

Yang membuat pernyataan

  
Imtaq Ashat  
18 0402 0087



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengaruh Tingkat Pemahaman, Kemanfatan, dan Akseibilitas terhadap Minat Menggunakan E-Money pada Masyarakat Kecamatan Bara Kota Palopo yang ditulis oleh Imtaq Ashari Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 18 0402 0087, mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jumat, tanggal 13 Oktober 2023 Miladiyah bertepatan dengan 27 Rabiul Awal 1445 Hijriyah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Ekonomi (S.E.).

Palopo, 13 Oktober 2023

### TIM PENGUJI

- |  |                   |   |
|--|-------------------|---|
| 1. Dr. Hj. Anita Marwing, S.H.I., M.H.I. | Ketua Sidang      | (  )   |
| 2. Dr. Fasiha, S.E.I., M.E.I.            | Sekretaris Sidang | (  )  |
| 3. Hendra Safri, S.E., M.M.              | Penguji I         | (  ) |
| 4. Megasari, S.Pd., M.Sc.                | Penguji II        | (  ) |
| 5. Dr. Takdir, S.H., M.H.                | Pembimbing        | (  ) |

### Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Ketua Program Studi  
Perbankan Syariah



Dr. Hj. Anita Marwing, S.H.I., M.H.I.  
NIP.19820124 200901 2 006



Edi Indra Setiawan, S.E., M.M.  
NIP.19891207 201903 1 005

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ  
وَإِنَّا بِحَمْدِهِ  
وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. آمَنَّا بِعُدُّ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt, yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan, dan Aksebilitas Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Masyarakat Kecamatan Bara Kota Palopo)” setelah melalui proses yang panjang.

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW. Kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana ekonomi pada program studi perbankan syariah. Dalam penulisan tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dorongan dan saran dari berbagai pihak yang sangat membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Terkhusus ucapan terima kasih sedalam-dalamnya penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta “Ibunda Mirayani dan Ayahanda Jabir Jalil” yang senantiasa memanjatkan doa kehadiran Allah SWT, memohonkan keselamatan dan kesuksesan bagi putranya, telah mengasuh dan mendidik penulis dengan kasih sayang sejak kecil hingga sekarang. Begitu banyak pengorbanan yang telah mereka berikan kepada penulis baik secara moril maupun materil. Sungguh

penulis tidak dapat membalas semua yang telah mereka berikan, hanya doa yang dapat penulis berikan untuk mereka semoga senantiasa selalu berada dalam lindungan dan limpahan kasih sayang Allah SWT.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada :

1. Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag dan juga kepada para jajarannya yakni Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Munir Yusuf, M.Pd, Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, Bapak Dr. Masruddin, S.S., M.Hum dan Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama, Bapak Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI
2. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Palopo Ibu Dr. Hj. Anita Marwing, M.HI dan juga Kepada Wakil Dekan I Bidang Akademik, Ibu Dr. Fasiha, S.E., ME.I Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, Ibu Muzayyanah Jabani, S.T MM. dan Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama, Bapak Muhammad Ilyas, S.Ag., M.A.
3. Ketua Program Studi Perbankan Syariah, Bapak Edi Indra Setiawan, S.E., M.M. begitupun juga dengan Sekertaris Program Studi, Bapak Mursyid, S.Pd., M.M.
4. Dr. Takdir, S.H.,M.H. selaku pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dengan tulus dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Hendra Safri, S.E.,M.M selaku penguji 1 (satu) atas bimbingannya sehingga

saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Mega Sari, S.Pd.,M.Sc selaku penguji 2 (dua) atas bimbingannya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Kepada sahabat-sahabatku dan semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah IAIN Palopo angkatan 2018 (khususnya kelas C), yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapat pahala dari Allah SWT.

Palopo, 03 Februari 2023

Penulis

Imtaq Ashari

# PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

## A. TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

### 1. Konsonan

Daftar huruf bahasa arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat dibawah ini

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidakdilambangkan	Tidakdilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)

ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

### a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيّ..	Fathah dan ya	Ai	a dan u
اُوّ..	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سَأَلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut.

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi Maddah

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ..اِ..اِى	Fathah dan alifatauya	Ā	a dan garis di atas
اِىِ..	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
اُوّ..	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

#### 4. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditrans literasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ      raudah al-atfāl/raudahtulatifāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ      al-madīnahal-munawwarah/amadīnatulmunawwarah
- طَلْحَةَ      talhah

#### 5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ      nazzala
- الْبِرُّ      al-birr

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam trans literasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

### 1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

### 2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

## 7. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagian postrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab

berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْئٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna
- 

## 8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isi maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wainnallāhalahuwakhairar-rāziqīn/  
Wainnallāhalahuwakhairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا □ Bismillāhimajrehāwamursāhā

## 9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bila mana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdulillahillāhi rabbi al-`ālamīn/  
Alhamdulillahillāhirabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānirrahīm/Ar-rahmānar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhugafūrunrahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amrujamī`an/Lillāhil-amrujamī`an

## 10. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>10</b>
<b>C. Tujuan Penelitian.....</b>	<b>11</b>
<b>D. Manfaat Penelitian.....</b>	<b>11</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>13</b>
<b>KAJIAN TEORI .....</b>	<b>13</b>
<b>A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....</b>	<b>13</b>
<b>B. Landasan Teori .....</b>	<b>15</b>
<b>C. Kerangka Pikir.....</b>	<b>30</b>
<b>D. Hipotesis Penelitian.....</b>	<b>31</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>33</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
<b>A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....</b>	<b>33</b>
<b>B. Pendekatan Penelitian .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>C. Populasi dan Sampel.....</b>	<b>33</b>
<b>D. Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>36</b>
<b>E. Instrumen Penelitian .....</b>	<b>36</b>
<b>F. Teknik Analisis Data.....</b>	<b>38</b>
<b>G. Uji Kualitas Data.....</b>	<b>37</b>
<b>H. Analisis Data.....</b>	<b>38</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>42</b>

## DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS. Al Mujadalah/11.....	22
---	----



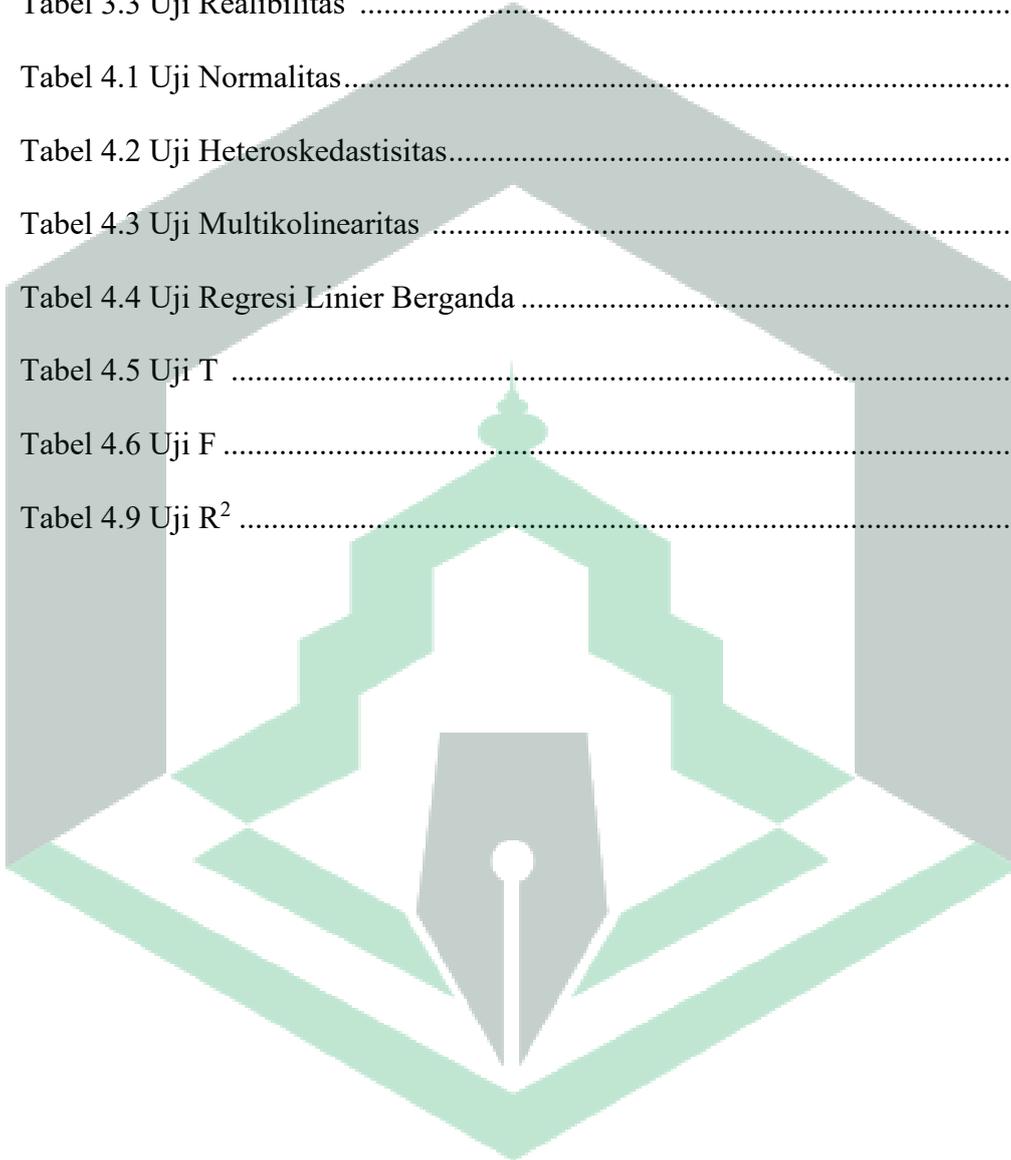
## DAFTAR GAMBAR

Kerangka Pikir .....	35
----------------------	----



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	37
Tabel 3.2 Uji Validitas .....	41
Tabel 3.3 Uji Realibilitas .....	43
Tabel 4.1 Uji Normalitas.....	50
Tabel 4.2 Uji Heteroskedastisitas.....	50
Tabel 4.3 Uji Multikolinearitas .....	51
Tabel 4.4 Uji Regresi Linier Berganda .....	52
Tabel 4.5 Uji T .....	53
Tabel 4.6 Uji F .....	54
Tabel 4.9 Uji R <sup>2</sup> .....	56



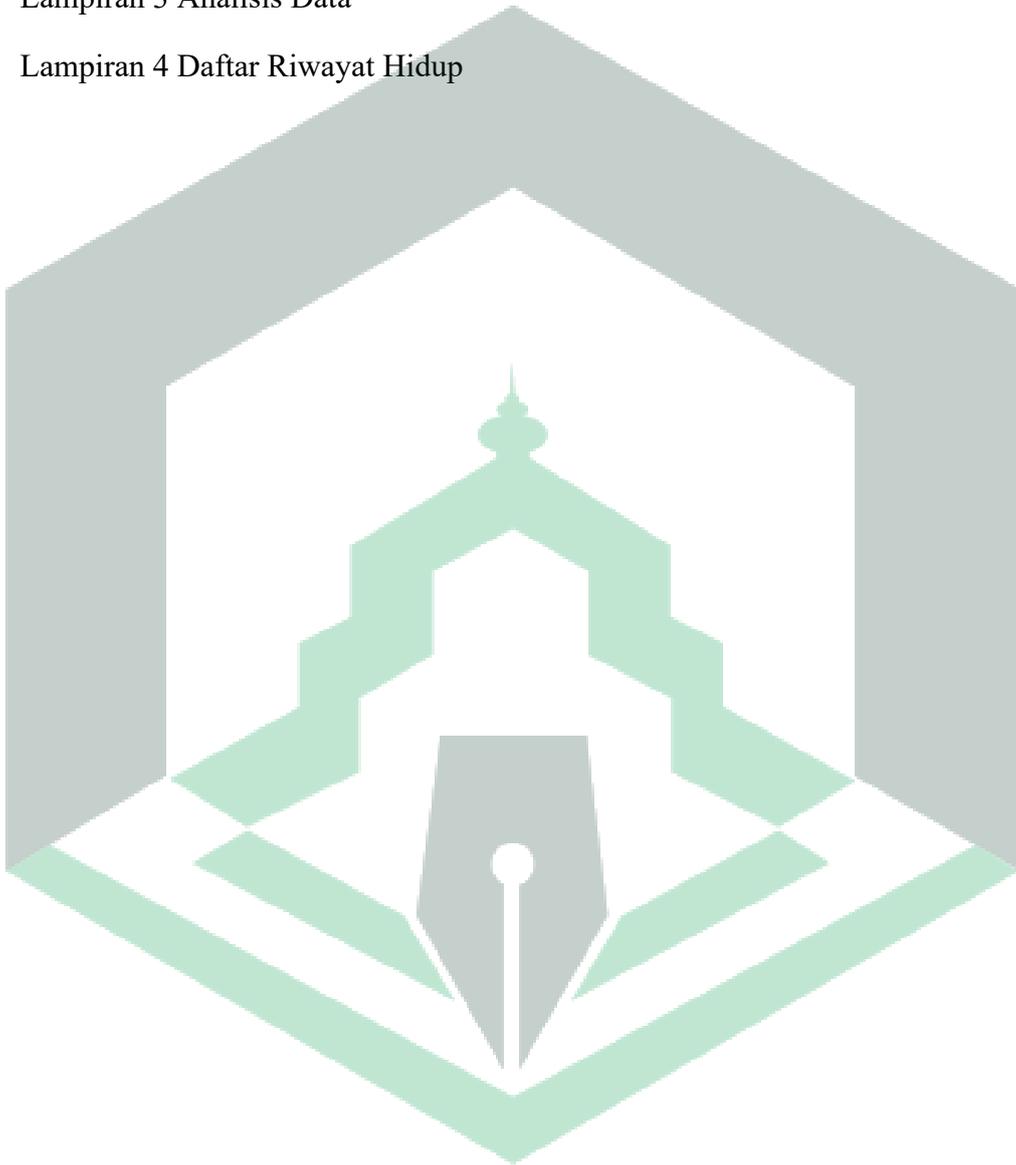
## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 kuesioner

Lampiran 2 Tabulasi Data

Lampiran 3 Analisis Data

Lampiran 4 Daftar Riwayat Hidup



## ABSTRAK

**Atika Febrianti 2023**, “*Pengaruh Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan, dan Aksebilitas Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Masyarakat Kecamatan Bara Kota Palopo)*” Skripsi Program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri Palopo di bimbing oleh Takdir.

Skripsi ini membahas Pengaruh Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan, dan Aksebilitas Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* Masyarakat Kecamatan Bara Kota Palopo Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuktikan “Pengaruh Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan, dan Aksebilitas Terhadap Minat Menggunakan E-Money Masyarakat Kecamatan Bara Kota Palopo

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi berjumlah 1700 masyarakat dan sampel sebanyak 100 masyarakat Kecamatan Bara Kota Palopo. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *accidental sampling*. Data diperoleh melalui kuesioner. Selanjutnya, data di analisis Regresi Berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variable Tingkat aksebilitas tidak berpengaruh signifikan terhadap masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Kota Palopo, dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,061 ( $0,061 > 0,05$ ). Hasil analisis Regresi Linear menunjukkan bahwa variable Tingkat kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *E-Money* di Kota Palopo, dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,02 ( $0,02 < 0,05$ ). Hasil analisis Regresi Linear menunjukkan bahwa variable Tingkat pemahman berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan *E-Money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *E-Money* di Kota Palopo, dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,03 ( $0,03 < 0,05$ ).

**Kata Kunci** : Aksebilitas, *E-Money*, Kemanfaatan, Pemahaman

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sistem keuangan dunia yang ada saat ini merupakan hasil dari perkembangan dan evolusi beberapa abad yang lalu. Perkembangan teknologi yang diiringi dengan perkembangan sistem informasi mengalami kemajuan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga berdampak pada semua aspek kehidupan dan membawa perubahan besar termasuk perubahan sistem pembayaran yang ada. Alat pembayaran tunai dengan menggunakan uang sudah mulai bergeser ke alat pembayaran non tunai.

Perkembangan sistem pembayaran yang berbasis elektronik telah memberikan dampak munculnya berbagai inovasi-inovasi baru dalam sistem pembayaran yang diharapkan dapat memberikan kemudahan, fleksibilitas, efisiensi, dan kesederhanaan dalam melakukan transaksi. Dinamika sistem pembayaran digital memberikan implikasi penting dalam sistem keuangan di Indonesia dan hal ini sejalan dengan peningkatan kebutuhan masyarakat yang makin cepat dan beragam. Selain itu faktor kemudahan dan efisiensi biaya juga merupakan alasan mendasar masyarakat untuk lebih memilih non tunai.<sup>1</sup>

Teknologi terus berkembang, tuntutan terhadap efisiensi, kecepatan transaksi dan jangkauan penggunaan melahirkan bentuk uang selanjutnya yaitu

---

<sup>1</sup>Lintangsari, N. N., dkk, “Analisis pengaruh Instrumen pembayaran non-tunai terhadap stabilitas sistem keuangan di Indonesia”, Jurnal Dinamika Ekonomi Pembangunan, 1 (1), 47-67, 2018.

Uang elektronik atau *e-money*. Uang elektronik (atau uang digital) adalah uang yang digunakan dalam transaksi Internet dengan cara elektronik. Biasanya, transaksi ini melibatkan penggunaan jaringan komputer (seperti internet dan sistem penyimpanan harga digital). Fenomena *e-money* telah menjadi perhatian masyarakat Indonesia saat ini. Dalam penggunaan *e-money* masyarakat dapat merasakan bahwa dengan hadirnya *e-money* ini diberikan kemudahan dan kecepatan dalam bertransaksi tanpa membawa uang tunai kembali, tidak perlu menerima uang kembalian dalam bentuk barang seperti permen dan lain sebagainya, serta sangat mudah digunakan secara bersamaan untuk transaksi transportasi, makanan dan lain sebagainya.<sup>2</sup>

Era digital saat ini, mengharuskan masyarakat untuk cerdas. Dapat memanfaatkan kemudahan dan keefektifan dalam berinteraksi antara satu sama lain. Berbagai inovasi digital pada berbagai bidang membuktikan bahwa masyarakat juga turut andil dalam perkembangan zaman yang semakin modern. Berkembangnya bisnis *financial technology (fintech)* juga ikut mempengaruhi munculnya perusahaan startup yang bergerak di sektor keuangan digital. Salah satu produk finansial digital tersebut adalah uang elektronik (*e-money*). Dengan munculnya uang elektronik akan memungkinkan masyarakat untuk melakukan transaksi finansial tanpa menggunakan uang tunai. Menjamurnya bisnis startup membuat para pelaku usaha ini berlomba-lomba melakukan inovasi-inovasi dalam produk finansial digitalnya, sebut saja Go-Pay dari Go-Jek.

---

<sup>2</sup>Maratus Zahro and Rika Rahayu, "Nilai Transaksi E-Money Di Indonesia Dengan Menggunakan Metode Markov Switching Model," *Owner: Riset & Jurnal Akuntansi* 5, no. 2 (2021): 644–652.

Perkembangan teknologi dalam hal pembayaran menjadi salah satu gaya hidup masyarakat pada zaman modern. Sistem pembayaran non-tunai menjadi trend terutama di kalangan anak-anak muda. Perubahan sistem pembayaran sangat pesat mengikuti perkembangan teknologi, hal ini menjadi peluang bagi perbankan untuk bersaing dalam hal sistem pembayaran non-tunai. Kecepatan, kemudahan, keamanan dan kenyamanan dalam bertransaksi menjadi alasan masyarakat Indonesia beralih terhadap sistem pembayaran non-tunai. Sistem pembayaran yang efisien dapat diukur dari kemampuan dalam menciptakan biaya yang minimal untuk mendapatkan manfaat dari suatu kegiatan transaksi jual beli. Orang-orang sudah mulai mengurangi kebiasaan mereka untuk membawa uang dalam jumlah yang tidak sedikit di dalam dompetnya, karena hal tersebut tidak aman serta tidak praktis.

Di Indonesia sistem pembayaran non-tunai (*e-money*) mulai dikenal sejak tahun 2007, sedangkan di Singapura sudah mengenal *e-money* sejak tahun 2000. Perkembangan uang elektronik sebagai alternatif alat pembayaran non tunai tidak hanya dalam bentuk kartu namun juga dalam bentuk lainnya tersimpan di dalam *smartphone*. Penerbitnya berkembang, tidak hanya bank tetapi juga lembaga selain bank (LSB). Penyelenggaraan kegiatan uang elektronik yang dilakukan oleh bank maupun LSB berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*) (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 65, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5001; untuk selanjutnya disebut PBI No. 11/12/PBI/2009), yang kemudian diubah dengan Peraturan Bank Indonesia

Nomor 16/8/PBI/2014 Tentang Perubahan atas Peraturan Bank Indonesia 11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*) Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 69, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5524; untuk selanjutnya disebut PBI No. 16/8/PBI/2014). Menurut ketentuan ini, uang elektronik pada hakikatnya sebagai pengganti uang tunai, penerbitannya atas dasar nilai uang yang disetor yang saldonya tersimpan pada suatu media *server* atau *chip*. Uang elektronik tersebut dapat digunakan sebagai alat pembayaran pada *merchant-merchant* retail tertentu yang mengadakan kerjasama dengan penerbit uang elektronik.<sup>3</sup> Penggunaan uang elektronik tersebutpun sangat mudah dan praktis, pemegang uang elektronik cukup menempelkan kartu uang elektronik yang bersangkutan pada *reader* saat melakukan transaksi pembayaran. Dengan kata lain uang elektronik merupakan instrumen pembayaran tanpa uang fisik (*cashless money*) bagi transaksi keuangan yang bernilai kecil. Fungsi uang elektronik tidak jauh beda dengan fungsi uang tunai.

Menurut Bank Indonesia pada tahun 2009 instrumen uang elektronik yang beredar di Indonesia yaitu pada angka 3,016,272, sedangkan pada tahun 2010 naik menjadi 7,914,018 dan terus naik secara signifikan di bulan Februari 2018 menjadi 200,87 juta yang beredar (Bank Indonesia, 2018). Dari data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *e-money* akan terus meningkat dan dalam beberapa tahun kedepan *e-money* dengan banyak kemudahan dan manfaat yang dimilikinya akan menjadi prioritas masyarakat didalam melakukan

---

<sup>3</sup>Rachmadi Usman, "Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran," *Yuridika* 32, no. 1 (2017): 134.

pembayaran. Namun harus diingat bahwa penggunaan uang elektronik bukan untuk mengganti penggunaan uang tunai secara keseluruhan, hal ini karena masih ada beberapa toko atau pedagang yang belum menerima pembayaran dengan uang elektronik.<sup>4</sup>

Dengan adanya peningkatan penggunaan uang elektronik, mengisyaratkan akan terciptanya gerakan *Less Cash Society*, yang merupakan sebuah fenomena sosial yang terjadi dimasyarakat yang cenderung mengurangi penggunaan uang tunai sebagai alat transaksi dan beralih menggunakan uang elektronik (*e-money*). *Less Cash Society* merupakan struktur baru yang terdapat dimasyarakat, dimana bentuk fisik uang dapat digantikan oleh sistem baru yaitu uang elektronik sebagai media dalam bertransaksi, sehingga uang tidak lagi dipandang sebagai bentuk fisiknya seperti lembaran kertas atau koin logam. Istilah gerakan *Less Cash Society* (LCS) merupakan salah satu program yang dicanangkan oleh Bank Indonesia sejak tahun 2014 yang diberi nama Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yaitu gerakan untuk menyadarkan masyarakat dalam menggunakan sarana pembayaran non tunai.<sup>5</sup> Semakin berkembangnya zaman maka *less cash society* tidak dapat dihindari terutama pada kaum milenial, karena mereka akan terbiasa menggunakan kecanggihan teknologi. Dalam hal ini, maka gerakan *Less Cash Society* akan mempengaruhi pola konsumsi serta perilaku milenial dalam bertransaksi.

---

<sup>4</sup>Dwi Rorin Mauludin Insana and Ria Susanti Johan, "Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa," *Relasi : Jurnal Ekonomi* 17, no. 2 (2021): 413–434.

<sup>5</sup>Sifwatir Rif'ah, "Fenomena Cashless Society Di Era Milenial Dalam Perspektif Islam," *Al-Musthofa: Journal of Sharia Economics* 2, no. 1 (2019): 1–9.

Sedangkan dalam tinjauan ekonomi Islam, transaksi elektronik telah diatur melalui Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia No.116/DSN-MUI/I/IX/2017 tentang uang elektronik syariah, fatwa tersebut memberikan sebuah penguatan mengenai uang elektronik yang diharamkan dengan ketentuan harus sesuai dengan kaidah dan prinsip bermuamalah. Dengan adanya tuntutan kebutuhan akan uang elektronik dimasyarakat, maka dipertimbangkan kemaslahatan yang terdapat didalamnya.<sup>6</sup>Dalam mengikuti era baru digital ekonomi dimana masyarakat melakukan kegiatan ekonomi dimudahkan dengan adanya teknologi seperti pada perencanaan gerakan masyarakat non tunai (*less cash society*).

Keterlibatan Indonesia dalam forum-forum ekonomi dunia juga telah sedikit mempengaruhi kebijakan ekonomi di Indonesia, salah satunya adalah kebijakan mengenai sistem pembayaran. Di Indonesia sistem pembayaran secara umum masih menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran padahal dengan banyaknya uang yang beredar di masyarakat dapat memicu meningkatnya inflasi. Inilah yang membuat beberapa negara lain seperti Jepang, Singapura, Inggris dan Amerika Serikat sudah terlebih dahulu menerapkan sistem pembayaran menggunakan uang elektronik.<sup>7</sup>

Namun saat ini masih banyak yang belum mengetahui tentang inovasi tersebut, sehingga penggunaan uang elektronik di Indonesia khususnya wilayah

---

<sup>6</sup>Riska Widya Abiba and Rachma Indrarini, "Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Berbasis Server Sebagai Alat Transaksi Terhadap Penciptaan Gerakan Less Cash Society Pada Generasi Milenial Di Surabaya," *Jurnal Ekonomika dan Bisnis Islam* 4, no. 1 (2021): 196–206.

<sup>7</sup>Arsita Ika Adiyanti and M Pudjihardjo, "Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Brawijaya)," *Jurnal Akuntansi dan Ekonomi* 3, no. 1 (2015).

kota Palopo masih sangat kecil. Beberapa pengguna uang elektronik ini biasanya dari kalangan orang yang ekonominya menengah sampai kalangan kelas atas. Ini dapat diartikan bahwa pendapatan menjadi salah satu alasan menggunakan *e-money*. Soekartawi mengatakan bahwa pendapatan akan mempengaruhi banyaknya barang yang dikonsumsi, bahkan seringkali dijumpai dengan bertambahnya pendapatan, maka barang yang dikonsumsi bukan saja bertambah, tapi kualitas barang tersebut ikut menjadi perhatian.<sup>8</sup> Sedangkan untuk orang yang berada dikalangan ekonomi ke bawah, masih banyak yang belum mengetahui tentang kemajuan teknologi ini, mungkin saja disebabkan karena kurangnya informasi serta keraguan atas keamanan uang mereka.<sup>9</sup>

Tingkat pemahaman juga menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya minat masyarakat menggunakan *e-money*. Suharsimi menyatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seseorang mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan.<sup>10</sup> Sehingga untuk meningkatkan minat masyarakat menggunakan *e-money* perlu meningkatkan pemahaman masyarakat terkait dengan *e-money*. Tidak hanya itu, aksesibilitas juga menjadi pendukung penggunaan *e-money*. Sheth & Sisodia mengatakan, aksesibilitas adalah sejauh mana pelanggan dapat dengan mudah memperoleh dan menggunakan produk. Karena aksesibilitas juga

---

<sup>8</sup>Septia S.M Nababan, "Pendapatan Dan Jumlah Tanggungan Pengaruhnya Terhadap Pola Konsumsi PNS Dosen Dan Tenaga Kerja Kependidikan Pada Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado," *Jurnal EMBA* 1, no. 4 (2016): 1–23.

<sup>9</sup>Diva Salsabila, "Transaksi Penggunaan Uang Elektronik Menurut Syariah," *Jurnal Sharia Economica* 1, no. 1 (2022): 21–37.

<sup>10</sup>Suharsimi Arikonto, "Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan", (Jakarta: Bumi Aksara, 2009). h. 188-137.

memiliki dua dimensi yang sangat penting yaitu, ketersediaan dan kenyamanan.<sup>11</sup> Penggunaan *e-money* memiliki banyak kemanfaatan yang diberikan apabila diterapkan dengan baik, antara lain transaksi pembayaran menjadi lebih cepat dan efisien, pencatatan data keuangan personal secara otomatis, lebih aman, memudahkan akses ke *electronic commerce*, dan mendorong personalisasi yang lebih baik dari layanan perbankan. Kemanfaatan juga merupakan penentu yang kuat terhadap penerimaan pengguna suatu sistem informasi, adopsi, dan perilaku para pengguna.<sup>12</sup> Dengan banyaknya kemanfaatan yang diberikan dari *e-money*, tentunya dapat membantu dan menguntungkan masyarakat yang menggunakan *e-money*. Namun terdapat masyarakat yang masih enggan menggunakan *e-money* dan belum mengetahui kemanfaatan yang diberikan dari *e-money*. Kendala yang dihadapi yaitu seperti masih belum terbukanya masyarakat untuk menggunakan uang elektronik (*e-money*) dikarenakan masih terbiasa menggunakan uang tunai atau membudayanya uang tunai serta belum mengetahui efisiensi yang diberikan dari *e-money*.

Terlebih lagi pada saat ini, dunia tengah dilanda *pandemi covid-19* termasuk Indonesia. Dengan adanya pandemi saat ini mengharuskan masyarakat mengubah pola kehidupan dalam bertransaksi untuk meminimalisir penyebaran *covid-19*.<sup>13</sup> *World Health Organization (WHO)* menghimbau agar *Cashless Society* dapat

---

<sup>11</sup>S A Prawira and D Pranasari, "Pengaruh Aksesibilitas, Inovasi Dan Kualitas Pelayanan Fasilitas Publik Terhadap Kepuasan Penumpang Disabilitas Di Kereta Rel Listrik Jakarta," *Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia* 8, no. 2 (2020): 1–15

<sup>12</sup>Fred D. Davis, Richard P. Bagozzi, and Paul R. Warshaw, "User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models," *Management Science* 35, no. 8 (1989): 982–1003.

<sup>13</sup>Yasinta Maulida Rohmah et al., "Jurnal Akuntansi Dan Pajak Pengaruh Sistem Pembayaran E-Money Dalam Era Digital Di Tengah Wabah Covid- 19: Studi Kasus Pada Masyarakat Semarang," *Jurnal Akuntansi dan Pajak* 22, no. 5 (2019): 1–11.

diterapkan di masyarakat. *Cashless Society* yang dimaksudkan adalah untuk mengurangi kontak dengan orang lain melalui pembayaran atau transaksi tunai menggunakan alat elektronik.

Keterbatasan berinteraksi antar masyarakat yang disebabkan oleh pandemi *covid-19*, menimbulkan berbagai dampak salahsatunya perputaran uang yang tidak stabil sehingga mempengaruhi perekonomian masyarakat. Kehadiran *e-money* menjadi sebuah solusi untuk dapat menstabilkan kembali perekonomian masyarakat pada masa pandemi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) menyebabkan mobilitas masyarakat terbatas, berpotensi meningkatkan transaksi uang elektronik dan kebijakan *physical distancing*, mendorong masyarakat menggunakan uang elektronik berbasis server. Meningkatnya transaksi uang elektronik di masa pandemi *covid-19* juga disebabkan oleh kesadaran masyarakat akan meningkatnya risiko penularan virus *covid-19* melalui uang kertas.<sup>14</sup>

Kota Palopo merupakan salah-satu kota yang berada di Sulawesi Selatan dan memiliki penduduk yang cukup padat. Dimana masyarakatnya memiliki berbagai macam aktivitas atau pekerjaan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Namun sejak terdampak pandemi *covid-19*, yang mengharuskan pemerintah mengeluarkan kebijakan penerapan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar), sehingga hal ini membuat perekonomian di Kota Palopo tidak stabil bahkan mengalami penurunan. Dikutip dari Koranseruya.com, 2020 perkiraan angka

---

<sup>14</sup>Intan Kesuma Ratu, Muhammad Iqbal Fasa, and Suharto, "Meningkatnya Transaksi Pembayaran Uang Elektronik Berbasis Server Dimasa Pandemi Covid-19 Berdasarkan Perspektif Syariah," *An-Nisbah: Jurnal Perbankan Syariah* 3, no. 1 (2022): 63–82.

kemiskinan tahun 2020, dari target 7,64% di RKPD (Rencana Kerja Pemerintah Daerah) terjadi perubahan target naik menjadi 8,35%, akibat adanya pelemahan ekonomi dampak virus Corona.

Berdasarkan fenomena yang dibahas pada latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian untuk mengetahui *Pengaruh Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan, Aksesibilitas dan Pendapatan Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Kasus Masyarakat Pengguna E-Money Kota Palopo)*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah Variabel Tingkat Pemahaman berpengaruh Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* Masyarakat Kecamatan Bara, Kota Palopo?
2. Apakah Variabel Kemanfaatan berpengaruh Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* Masyarakat Kecamatan Bara, Kota Palopo?
3. Apakah Variabel Aksesibilitas berpengaruh Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* Masyarakat Kecamatan Bara, Kota Palopo?
4. Apakah Variabel Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan, Aksesibilitas berpengaruh secara simultan Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* Masyarakat Kecamatan Bara, Kota Palopo?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini didasarkan pada latar belakang diatas, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Pengaruh Tingkat Pemahaman Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* Masyarakat Kecamatan Bara, Kota Palopo.
2. Untuk mengetahui Pengaruh Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* Masyarakat Kecamatan Bara, Kota Palopo.
3. Untuk mengetahui Pengaruh Aksesibilitas Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* Masyarakat Kecamatan Bara, Kota Palopo.
4. Untuk Mengetahui Variabel Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan, Aksesibilitas berpengaruh secara simultan Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* Masyarakat Kecamatan Bara, Kota Palopo

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan sumbangsi pemikiran karya ilmiah yang dapat dijadikan rujukan dalam mengedukasi masyarakat mengenai penggunaan *e-money*, khususnya pada masyarakat Kota Palopo.

2. Manfaat Praktis

Bagi Instansi, khususnya pada pemerintah Kota Palopo. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian referensi dan juga masukan sehingga mampu

menangkap peluang bagaimana meningkatkan penggunaan *e-money* di Kota Palopo.

Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini diharapkan mampu menjadi rujukan dan dapat dimanfaatkan sebagai bahan penelitian selanjutnya. Untuk terus meneliti berbagai faktor yang dapat mempengaruhi minat menggunakan *e-money*, sehingga dapat menemukan solusi bagaimana meningkatkan pengguna *e-money*, khususnya di wilayah Kota Palopo.



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu sebagai landasan dalam penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Saputra Dian Rahmad dan Jati Imantoro, dalam penelitiannya yang berjudul *“Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Masyarakat untuk Penggunaan Uang Elektronik Dalam Melakukan Transaksi Pembayaran Online di Desa Tanjung Tirta Kecamatan Way Bungur Lampung Timur.* Dengan tujuan penelitiannya untuk mengetahui peran tingkat pemahaman dan peran kemanfaatan terhadap minat menggunakan uang elektronik. Adapun hasil penelitian ini secara simultan bahwa kedua variabel bebas mempunyai peran yang baik terhadap variabel terikat, dengan perolehan hasil uji t sebesar 4,241 dan t tabel sebesar 1,975 pada variabel pemahaman. Sedangkan pada variabel kemanfaatan diperoleh hasil uji t sebesar 3,955 dan t tabel sebesar 1,975.<sup>15</sup>
2. Ni Made Dwi Aksami dan I Made Jember, dalam penelitiannya yang berjudul *“Analisis Minat Penggunaan Layanan E-Money Pada Masyarakat Kota Denpasar.* Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat pelanggan layanan *e-money* pada masyarakat Kota Denpasar. Dengan hasil penelitian ditemukan bahwa pendapatan, aspek manfaat, aspek

---

<sup>15</sup>Saputra Dian Rahmad and Jati Imantoro, “Jurnal Manajemen Diversifikasi Jurnal Manajemen Diversifikasi,” *Jurnal Manajemen Diversifikasi* 2, no. 1 (2022): 208–215.

kemudahan, dan faktor keamanan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan layanan *e-money*. Sehingga dapat dikatakan bahwa semakin besar pendapatan, aspek manfaat, aspek kemudahan, dan faktor keamanan yang didapatkan akan menumbuhkan minat masyarakat dalam menggunakan *e-money*.<sup>16</sup>

3. Ulfi Sheila, dkk. Dalam penelitiannya yang berjudul “*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Terhadap Penggunaan E-Money Sebagai Instrumen Pembayaran Non-Tunai*”. Dengan tujuan penelitian untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat Mahasiswa Universitas Islam Indonesia terhadap penggunaan *e-money* sebagai instrumen pembayaran non-tunai di masa pandemi Covid-19. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai literasi keuangan, keamanan, dan kemampuan finansial berpengaruh positif dengan taraf signifikan 0.5 atau 5% terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*.<sup>17</sup>
4. Adinda Cahaya Mentari dan Bendesa, dalam penelitiannya yang berjudul “*Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Dalam Menggunakan Uang Elektronik Di Kota Denpasar, Provinsi Bali*”. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu hubungan antara faktor yang mempengaruhi minat dalam menggunakan uang elektronik di Kota Denpasar, Provinsi Bali.

---

<sup>16</sup>Dwi Aksami and I Made Jember, “Analisis Minat Penggunaan Layanan E-Money Pada Masyarakat Kota Denpasar,” *E-Jurnal Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana* 8, no. 10 (2019): 2439–2470

<sup>17</sup>Ulfi Sheila, Ratn Ayu Dewi Lestary, and Nur Kholis, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Terhadap Penggunaan E-Money Sebagai Instrumen Pembayaran Non-Tunai,” *at-Thullab* 3, no. 1 (2021): 557–569

Dengan meneliti empat faktor yakni faktor kesesuaian harga, pendapatan, kemudahan penggunaan, dan manfaat penggunaan. Dimana masing-masing memiliki tiga indikator, sehingga terdapat 12 variabel penelitian. Maka ditemukan hasil bahwa Faktor kesesuaian harga dengan faktor pendapatan, faktor kesesuaian harga dengan faktor kemudahan penggunaan, faktor kesesuaian harga dengan faktor manfaat penggunaan, dan faktor kemudahan penggunaan dengan faktor manfaat penggunaan saling berhubungan dengan nilai positif signifikan. Sedangkan, faktor pendapatan dengan faktor kemudahan penggunaan, dan faktor pendapatan dengan manfaat penggunaan saling berhubungan dengan nilai positif namun tidak signifikan.<sup>18</sup>

## **B. Landasan Teori**

### **1. Definisi Uang Elektronik (*E-Money*)**

*E-Money* adalah produk nilai uang yang disimpan (*stored value*) atau produk prabayar (*prepaid*), dimana sejumlah dana atau nilai uang disimpan dalam suatu media yang dimiliki konsumen. Nilai elektronik tersebut dibeli oleh konsumen dan tersimpan dalam media elektronik yang merupakan miliknya, dimana jumlahnya akan berkurang setiap kali konsumen menggunakannya untuk melakukan pembayaran.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup>Adinda Cahaya Mentari and I. K. G. Bendesa, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Dalam Menggunakan Uang Elektronik Di Kota Denpasar, Provinsi Bali," *E-Jurnal EP Unud* 7, no. 4 (2018): 646–676.

<sup>19</sup>Rachmadi Usman, "Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran," *Yuridika* 32, no. 1 (2017): 134.

Peraturan Bank Indonesia No.20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik. Disebutkan bahwa uang elektronik (*electronic money*) adalah instrumen pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- a. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit;
- b. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau chip;
- c. Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

**a. Jenis Uang Elektronik (*E-Money*)**

Peraturan Bank Indonesia juga membedakan *e-money* berdasarkan lingkup penyelenggaraan, media penyimpanan nilai *e-money*, dan pencatatan data identitas pengguna.<sup>20</sup>

- 1) **Berdasarkan lingkup penyelenggaranya**, *e-money* dibedakan menjadi:
  - a) *Closed loop*, yaitu *e-money* yang hanya dapat digunakan sebagai instrumen pembayaran kepada penyedia barang dan jasa yang merupakan penerbit *e-money* tersebut; dan
  - b) *Open loop*, yaitu *e-money* yang dapat digunakan sebagai instrumen pembayaran kepada penyedia barang dan jasa yang bukan merupakan penerbit *e-money*.
- 2) **Berdasarkan media penyimpanan nilainya**, *e-money* dibedakan menjadi:
  - a) *Server based*, yaitu *e-money* dengan media penyimpanan berupa server, dan

---

<sup>20</sup>Nasution, Dewi Sartika. dkk, "*Ekonomi Digital*", (Mataram: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Mataram). h.87-88

- b) *Chip based*, yaitu *e-money* dengan media penyimpanan berupa chip.
- 3) Berdasarkan pencatatan data identitas pengguna, *e-money* dibagi menjadi:
  - a) *Unregistered*, yaitu *e-money* yang data identitas penggunanya tidak terdaftar dan tidak tercatat pada penerbit; dan
  - b) *Registered*, yaitu *e-money* yang data identitas penggunanya terdaftar dan tercatat pada penerbit.

Jadi secara sederhana *e-money* dapat didefinisikan sebagai uang elektronik yang difungsikan sebagai alat pembayaran pengganti uang tunai. Dan nilai atau dana yang tersimpan dalam media elektronik tersebut, dapat berkurang ketika konsumen melakukan pembelian barang atau pembayaran jasa.

#### **b. Minat Menggunakan *E-Money***

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu hal dari luar.<sup>21</sup> Minat juga dapat dikatakan sebagai keinginan atau ketertarikan pada suatu hal, baik benda ataupun aktivitas yang sesuai dengan perasaan individu tersebut sebagai sumber motivasi. Sedangkan dalam penelitian lain dikatakan bahwa minat merupakan ketertarikan hati yang tinggi terhadap hal yang timbul karena kebutuhan yang dirasa atau tidak dirasakan.<sup>22</sup>

Adapun faktor-faktor yang menimbulkan minat dapat digolongkan sebagai berikut<sup>23</sup>:

<sup>21</sup>Djaali, "*Psikologi Pendidikan*", (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h.121

<sup>22</sup>Pradhita Saraswati and Zaki Baridwan, "Penerimaan Sistem E-Commerce: Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Manfaat Dab Persepsi Risiko," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Brawijaya* 1, no. 2 (2013): 1–19.

<sup>23</sup>Heri Sudarsono, "*Bank dan Lembaga Keuangan Syariah*", (Jakarta: Ekonisia, 2013), h.

- 1) Faktor kebutuhan dari dalam. Biasanya berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
- 2) Faktor motif sosial. Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial, yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari lingkungan dimana berada.
- 3) Faktor emosional. Ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu.

Dari penjelasan di atas, maka dapat dikatakan bahwa minat merupakan keinginan atau ketertarikan pada suatu hal, baik benda maupun aktivitas yang sesuai dengan perasaan seseorang sebagai sumber motivasi.

Sedangkan minat beli merupakan bagian dari perilaku konsumsi pada konsumen yang mempunyai minat terhadap suatu barang atau jasa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat beli yaitu<sup>24</sup>:

- 1) Faktor-faktor Kebudayaan
  - a) Budaya, adalah faktor penentu keinginan dan perilaku seseorang yang paling mendasar. Jika makhluk yang lebih rendah perilakunya sebagian besar diatur oleh naluri, maka perilaku manusia sebagian besar adalah dipelajari.
  - b) Sub Budaya, yaitu kelompok-kelompok sub budaya yang lebih kecil yang merupakan identifikasi dan sosialisasi yang khas untuk perilaku anggotanya. Ada empat macam sub budaya, yaitu kelompok kebangsaan, kelompok keagamaan, kelompok ras dan kelompok geografis.

---

<sup>24</sup>Philip Kotler & K. L Keller, Manajemen Pemasaran, (Jakarta: erlangga, 2012), Edisi 3 Jilid I, h. 4

- c) Kelas Sosial, yaitu kelompok dalam masyarakat. Dimana setiap kelompok cenderung memiliki nilai, minat dan tingkah laku yang sama.
- 2) Faktor-Faktor Sosial
- a) Kelompok Referensi, yaitu kelompok-kelompok yang memberikan pengaruh langsung atau tidak langsung terhadap sikap dan perilaku seseorang. Adapun kelompok ini biasanya merupakan anggota dari kelompok primer seperti keluarga, teman, tetangga, dan rekan kerja yang berinteraksi dengan secara langsung dan terus menerus dalam keadaan yang informal.
  - b) Keluarga, yaitu anggota keluarga yang dapat memberikan pengaruh yang kuat terhadap perilaku pembeli.
  - c) Peranan dan Status, yaitu kedudukan seseorang dalam setiap kelompok dapat dijelaskan dalam pengertian peranan dan status. Setiap peranan membawa satu status yang mencerminkan penghargaan umum oleh masyarakatnya meliputi kelompok acuan, keluarga, serta peran dan status.
- 3) Faktor-faktor Pribadi
- a) Kemanfaatan, memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga kemanfaatan dapat menyatakan nama seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan yang mempunyai faedah.
  - b) Pekerjaan, yaitu dengan adanya kelompok-kelompok pekerjaan, perusahaan dapat memproduksi produk sesuai dengan kebutuhan kelompok pekerjaan tertentu.

- c) Keadaan Ekonomi, yaitu keadaan ekonomi seseorang dapat dilihat dari tingkat pendapatan yang dapat berpengaruh terhadap pilihan produk. Biasanya pemilihan produk dilakukan berdasarkan besaran penghasilan yang dimiliki, jumlah tabungan, hutang dan sikap terhadap belanja atau menabung.
  - d) Gaya hidup, yaitu dapat diartikan sebagai sebuah pola hidup seseorang yang terungkap dalam aktivitas, minat dan opininya yang terbentuk melalui sebuah kelas sosial dan pekerjaan.
  - e) Kepribadian dan Konsep Diri, yaitu kepribadian merupakan ciri-ciri psikologis yang membedakan setiap orang, sedangkan konsep diri lebih kearah citra diri.
- 4) Faktor-faktor Psikologis
- a) Motivasi, yaitu kebutuhan yang cukup kuat mendesak untuk mengarahkan seseorang agar dapat mencari pemuasan terhadap kebutuhan itu.
  - b) Pemahaman, yaitu proses individu memilih, merumuskan, dan menafsirkan masukan informasi dari panca indera untuk menciptakan suatu gambaran yang berarti mengenai dunia. Pemahaman juga merupakan interpretasi dari sensasi dan proses pemilihan informasi akan hal-hal tertentu yang berarti bagi konsumen. Faktor psikologis persepsi merupakan faktor yang dapat mempengaruhi perilaku membeli. Persepsi akan suatu produk menjadi salah satu karakteristik dasar dalam pemasaran lewat pemberian perhatian lebih serta penciptaan produk yang kuat tersebut akan dipersepsi oleh konsumen dalam melakukan pembelian.

- c) Belajar yaitu menggambarkan perubahan dalam perilaku seseorang individu yang bersumber dari pengalaman. Kebanyakan perilaku manusia diperoleh dengan mempelajarinya. belajar adalah perubahan yang terjadi dalam proses pemikiran seseorang yang disebabkan oleh pengalaman sebelumnya. Belajar memegang peranan penting dari tingkah laku, terutama bagi seseorang yang baru pertama kali membeli barang.
- d) Kepercayaan, yaitu suatu gagasan deskriptif yang dimiliki seseorang tentang sesuatu. Kepercayaan itu mungkin didasarkan akan pengetahuan, pendapat, dan keyakinan nyata. Keyakinan ini membentuk citra terhadap merek dan produk dan ini akan menyebabkan seseorang akan bertindak sesuai dengan kepercayaannya.
- e) Sikap yaitu sudut pandang seseorang terhadap sesuatu. Para produsen pada umumnya berusaha memahami sikap pelanggan potensial dan berfungsi atas dasar tersebut akan lebih efisien bagi produsen untuk menggunakan sikap pelanggan sebagai landasan bergerak daripada berusaha mengubahnya karena sikap cenderung menetap dan sulit untuk diubah.

Adapun minat penggunaan pada suatu produk mencerminkan bagaimana pandangan masyarakat terhadap suatu produk, baik dari kualitas, manfaat yang didapat, serta keunggulan produk tersebut. Sehingga untuk mengetahui apakah *e-money* sudah berfungsi sebagaimana mestinya, maka dilakukan penelitian terkait minat masyarakat menggunakan *e-money*.

Untuk mempresentasikan variabel minat agar dapat mencapai tujuan penelitian ini, maka digunakan indikator-indikator sebagai berikut:<sup>25</sup>

- a) Keinginan Menggunakan, yaitu masyarakat yang minat terhadap *e-money* sehingga memiliki keinginan untuk menggunakan *e-money*.
- b) Akan tetap menggunakan di masa depan, yaitu apabila masyarakat merasa layanan *e-money* memiliki banyak keuntungan, maka akan terus menggunakannya di masa akan datang.

## 2. Definisi Pemahaman

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), paham berarti mengerti, pengertian, pendapat, dan pikiran.<sup>26</sup> Pemahaman merupakan titik awal transmisi peristiwa masa lalu yang terhubung dengan masa kini dan masa mendatang, sehingga penafsiran bukan sebagai prosedur melainkan pemahaman historikal yang hadir sebagai hasil interaksi masa lalu dan masa kini yang mengalami perbaikan, ada makna baru, aspek-aspek baru sehingga setiap interpretasi dilahirkan.<sup>27</sup>

Pemahaman dasarnya sama yaitu: dengan memahami sesuatu berarti seseorang dapat mempertahankan, membedakan, menduga, menafsirkan, memperkirakan, menentukan, memperluas, pemahaman kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat

<sup>25</sup>Jogiyanto, “Analisis Dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktik Aplikasi Bisnis”, (Yogyakarta: Andi, 2011), h. 75

<sup>26</sup>YS Chaniago Amran, “Kamus Lengkap Bahasa Indonesia”, (Cet. V, Bandung: Pustaka Setia, 2012), h. 377

<sup>27</sup>Hasyim Hasanah, “Hermeneutik Ontologi-Dialektis Hans-Georg Gadamer (Produksi Makna Wayang Sebagai Metode Dakwah Sunan Kalijogo),” *Jurnal At-Taqqaddum* 9, no. 1 (2017): 1–33.

melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman sebagai jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan. Pemahaman dan penafsiran bukan hanya sebuah pembelajaran akan tetapi suatu pembelajaran yang menarik yang dapat mengarahkan siswa dalam berkonsentrasi pada suatu pembelajaran.<sup>28</sup>

Dalam sebuah pemahaman digunakan juga cara maupun metode yang digunakan untuk mengetahui hal yang perlu diketahui. Dalam pemahaman mencakup beberapa tingkah laku, tujuan, juga suatu pesan yang mengabarkan dalam suatu komunikasi. Serta pemahaman ini mencakup makna yang luas yang digunakan untuk bahan yang akan dipelajari, karena pemahaman sendiri juga merupakan sebuah proses belajar dan berfikir.<sup>29</sup>

Sedangkan tingkat pemahaman adalah proses peningkatan ilmu secara intensif yang dilakukan oleh seorang individu dan sejauh mana dapat dimengerti dengan benar akan suatu permasalahan yang diketahui.<sup>30</sup> Karena pemahaman dapat memberikan motivasi tersendiri atau makna dalam tindakan lain, yang menuntut untuk menempatkan diri dari yang akan dijelaskan di dalam perilakunya.

Dalam surah Al Mujadalah menjelaskan bahwa orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Adapaun bunyi surah Al Mujadalah/11 yaitu

---

<sup>28</sup>Sondang R Manurung, "Pembelajaran Fisika Umum Berbasis Argumentasi Ilmiah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep," *Prosiding Semirata Universitas Tanjungpura Pontianak* (2019): 9–25.

<sup>29</sup>Devi Mai Alfiani, "Teori-Teori Umum Tentang Pemahaman (Understanding) Dan Penafsiran (Intrepretation)," *Jurnal Studi Agama-Agama dan Pemikiran Islam* 23, no.1(2017): 5–24.

<sup>30</sup>Sri Putri Tita Mutia, "Pengaruh Sanksi Perpajakan, Kesadaran Perpajakan, Pelayanan Fiskus, Dan Tingkat Pemahaman Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi," *Artikel Ilmiah* 2, no. 1 (2014): 2–30.

يَرْفَعُ اللَّهُ لِدِينِ آمَنُوا مِنْكُمْ وَ لِدِينِ أُوتُوا عِلْمًا دَرَجَاتٍ

Terjemahnya : Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan.

Indikator pemahaman menunjukkan bahwa, pemahaman mengandung makna lebih luas atau lebih dalam terhadap pengetahuan. Dengan pengetahuan, seseorang belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam hanya sekedar mengetahui tanpa bisa memahami dan memperoleh pemahaman dari sebuah pengetahuan yang dimiliki, dalam penafsiran suatu pengetahuan hanya mengambil sebuah inti yang kemudian dipahami secara mendalam berdasarkan hal yang akan dipelajari. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa tingkat pemahaman adalah skala kemampuan seorang individu dalam mengerti atau memahami suatu ilmu atau informasi yang kemudian diartikan menurut diri sendiri namun tetap pada inti ilmu atau informasi yang diterima. .

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa pemahaman pada dasarnya sama, yaitu dengan memahami sesuatu berarti seseorang dapat mempertahankan, membedakan, menduga, menafsirkan, memperkirakan, menentukan, memperluaskemampuanpemahaman seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.Pemahaman juga merupakan interpretasi dari sensasi dan proses pemilihan informasi akan hal-hal tertentu yang berarti bagi konsumen. Sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat pemahaman seseorang mampu mempengaruhi tindakan atau perilaku seseorang dalam pengambilan keputusan.

Maka tingkat pemahaman ini bisa dikatakan erat kaitannya dengan minat menggunakan *e-money*. Sehingga pada penelitian ini akan dilakukan uji, untuk melihat seberapa besar pengaruh tingkat pemahaman terhadap minat menggunakan *e-money*, khususnya pada masyarakat pengguna *e-money* Kota Palopo.

Untuk mempresentasikan variabel tingkat pemahaman agar dapat mencapai tujuan penelitian ini, maka digunakan indikator-indikator sebagai berikut:

a. Pencarian Informasi

Meliputi pengetahuan konsumen tentang ciri, berupa bentuk ukuran, warna dan ciri khas lainnya.

1) Pemahaman Arti dan Fungsi *E-Money*

Dalam hal keterlibatan, konsumen memiliki pengaruh besar terhadap motivasi memahami informasi dan pengetahuan konsumen tentang arti, fungsi, dimana, serta pada saat kapan produk tersebut digunakan.<sup>31</sup>

**3. Definisi Kemanfaatan**

Kata dasar dari kemanfaatan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah manfaat, yang berarti guna atau faedah.<sup>32</sup> Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai suatu tingkatan kepercayaan seseorang bahwa penggunaan suatu subyek tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja

---

<sup>31</sup>Peter, J. Paul & Olson, Jerry C. “*Perilaku Konsumen dan Strategi Pemasaran*”, (Jakarta: Salemba Empat, 2013), h. 134

<sup>32</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h.711

orang tersebut.<sup>33</sup> Sehingga kemanfaatan ini berkaitan dengan produktivitas dan efektifitas kegunaan sistem dalam menyelesaikan tugas secara menyeluruh untuk meningkatkan kinerja orang yang menggunakan sistem tersebut.<sup>34</sup>

Menurut Chin and Todd kemanfaatan dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu (1) kemanfaatan dengan estimasi satu faktor, dan (2) kemanfaatan dengan estimasi dua faktor (kemanfaatan dan efektifitas)<sup>35</sup>, akan dijabarkan sebagai berikut

Kemanfaatan dengan estimasi satu faktor meliputi dimensi:

- a) Menjadikan pekerjaan lebih mudah (*makes job easier*)
- b) Bermanfaat (*usefull*)
- c) Menambah produktivitas (*Increase productivity*)
- d) Mempertinggi efektifitas (*enchance efectiveness*)
- e) Mengembangkan kinerja pekerjaan (*improve job performance*)

Kemanfaatan dengan estimasi dua faktor yang terbagi menjadi dua kategori lagi yakni kemanfaatan dan efektifitas, dengan dimensi masing-masing yang dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Kemanfaatan meliputi dimensi: (1) menjadikan pekerjaan lebih mudah (*makes job easier*), (2) bermanfaat (*usefull*), (3)menambah produktifitas (*Increase productivity*).

<sup>33</sup>Dr. Dedi Rianto Rahadi, "Peranan Teknologi Informasi Dalam Peningkatan Pelayanan Di Sektor Publik," *Seminar Nasional Teknologi 2007 (SNT 2007)* 2007, no. November (2007): 1–13.

<sup>34</sup>Pande Made Putra Wedantha and Ni Luh Sari Widhiyani, "Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Pemakaian Dan Kompetensi Auditor Pada Keberhasilan Penerapan Teknik Audit Berbantu Komputer," *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana* 14, no. 1 (2016): 398–424.

<sup>35</sup>Wynne W. Chin and Peter A. Todd, "On the Use, Usefulness, and Ease of Use of Structural Equation Modeling in Mis Research: A Note of Caution," *MIS Quarterly: Management Information Systems* 19, no. 2 (1995): 237–246.

- 2) Efektifitas meliputi dimensi: (1) mempertinggi efektifitas (*enchance effectiveness*) dan (2) mengembangkan kinerja pekerjaan (*improve job performance*).
- 3) Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kemanfaatan merupakan sebuah kepercayaan atau keyakinan seseorang terhadap suatu hal atau suatu produk yang digunakan, dapat membantu atau meringankan bahkan meningkatkan pekerjaan atau aktivitas orang tersebut menjadi lebih efektif dan efisien.

Adamson dan Shine menyatakan hasil riset-riset empiris menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan merupakan faktor yang cukup kuat mempengaruhi penerimaan, adopsi dan penggunaan sistem oleh pengguna.<sup>36</sup> Sedangkan uang elektronik (*e-money*) hadir dan dapat menjadi jawaban atas kebutuhan dan kemudahan alat pembayaran sehingga mampu mempercepat pembayaran dengan efektif dan efisien.

Namun kehadiran uang elektronik (*e-money*) masih dianggap baru bagi masyarakat, khususnya kota masyarakat Palopo. Sehingga untuk mempresentasikan variabel kemanfaatan agar dapat mencapai tujuan penelitian ini, maka digunakan indikator-indikator yang diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, dkk sebagai berikut: <sup>37</sup>

---

<sup>36</sup>Ivana Adamson and John Shine, "Extending the New Technology Acceptance Model to Measure the End User Information Systems Satisfaction in a Mandatory Environment: A Bank's Treasury," *Technology Analysis and Strategic Management* 15, no. 4 (2003): 441–455.

<sup>37</sup>Mirna Tria Pratiwi, Farida Indriani, and J Sugiarto, "Analisis Pengaruh Technology Readiness Terhadap Minat Menggunakan Tcash Di Kota Semarang," *Strategi Bisnis* 26, no. 1 (2017): 76–88.

1. Meningkatkan produktivitas

Dengan adanya *E-Money* diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan produktivitas.

2. Meningkatkan keefektifan dalam kehidupan sehari-hari

Dengan adanya *E-Money* dapat meningkatkan keefektifan dalam kehidupan sehari-hari karena penggunaannya yang mudah dan cepat sehingga tidak mengalami kesulitan bertransaksi.

3. Mengurangi waktu bertransaksi

Semakin berkembangnya teknologi membuat hidup masyarakat menjadi lebih mudah dalam hal bertransaksi. Tak terkecuali dengan adanya *E-Money* membuat hidup masyarakat menjadi lebih mudah.

4. Sangat bermanfaat

Masyarakat baru akan menggunakan suatu produk atau barang, jika mereka yakin bahwa produk atau barang tersebut memiliki hal yang sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

4. **Definisi Aksesibilitas**

Aksesibilitas merupakan ukuran kemudahan lokasi untuk dijangkau dari lokasi lainnya melalui transportasi. Ukuran aksesibilitas meliputi kemudahan waktu, biaya, dan usaha dalam melakukan perpindahan antar tempat-tempat atau kawasan.<sup>38</sup> Aksesibilitas tidak hanya sekedar kesediaan segala sesuatu, namun juga ketersediaan yang mudah dicapai. Serta aksesibilitas juga adalah hak atas akses yang merupakan layanan kebutuhan melakukan perjalanan yang mendasar,

---

<sup>38</sup>Prawira and Pranitasari, "Pengaruh Aksesibilitas, Inovasi Dan Kualitas Pelayanan Fasilitas Publik Terhadap Kepuasan Penumpang Disabilitas Di Kereta Rel Listrik Jakarta."

sehingga harus disediakan oleh pemerintah terlepas dari digunakannya moda transportasi yang disediakan tersebut oleh masyarakat.<sup>39</sup>

Sheth dan Sisodia<sup>40</sup> menyatakan aksesibilitas adalah sejauh mana pelanggan dapat dengan mudah memperoleh dan menggunakan produk. Aksesibilitas memiliki dua dimensi, yaitu:

a. Ketersediaan

Ditunjuk oleh faktor-faktor seperti pasokan relatif terhadap permintaan, sejauh mana produk disimpan di penyimpanan, terkait produk dan layanan.

b. Kenyamanan

Ditunjukkan oleh faktor-faktor seperti waktu dan upaya yang diperlukan untuk memperoleh produk, kemudahan yang produk dapat ditemukan di dalam dan berbagai lokasi, kemasan dan ukuran nyaman.

Tingkat aksesibilitas dapat diukur dengan ketersediaan transportasi dan dengan jarak pencapaian yang singkat. Tingkat kemudahan pencapaian tujuan juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain seperti waktu tempuh, faktor biaya, dan faktor pendapatan orang yang melakukan perjalanan.

Namun kehadiran uang elektronik (*e-money*) masih dianggap baru bagi masyarakat, khususnya kota masyarakat Palopo. Serta akses penggunaan *e-money* ini belum banyak didapatkan, sehingga variabel ini sangat cocok untuk teliti kemudian dilakukan pengujian untuk melihat seberapa besar pengaruh aksesibilitas terhadap minat menggunakan *e-money*. Adapun untuk

---

<sup>39</sup>C.S.T. Kansil, “*Hukum Tata Negara Republik Indonesia*”, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 216

<sup>40</sup>Sheth, Jagdish N dan Sisodia, Rajendra S, “*The 4A’s of Marketing. Creating Value for Customers, Companies and Society*”, (New York: Routledge, 2012), h. 15

mempresentasikan variabel kemanfaatan agar dapat mencapai tujuan penelitian ini, maka digunakan indikator-indikator yang diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Perwira, dkk<sup>41</sup>, sebagai berikut:

1. Jarak: akses ke tempat lokasi
2. Transportasi: arus lalu-lintas

### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan konsep yang akan menghubungkan secara teoritis antara variabel-variabel penelitian. Judul pada penelitian ini adalah “Pengaruh Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan, Aksesibilitas dan Pendapatan Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* (Studi Kasus Masyarakat Pengguna *E-Money* Kota Palopo)”.

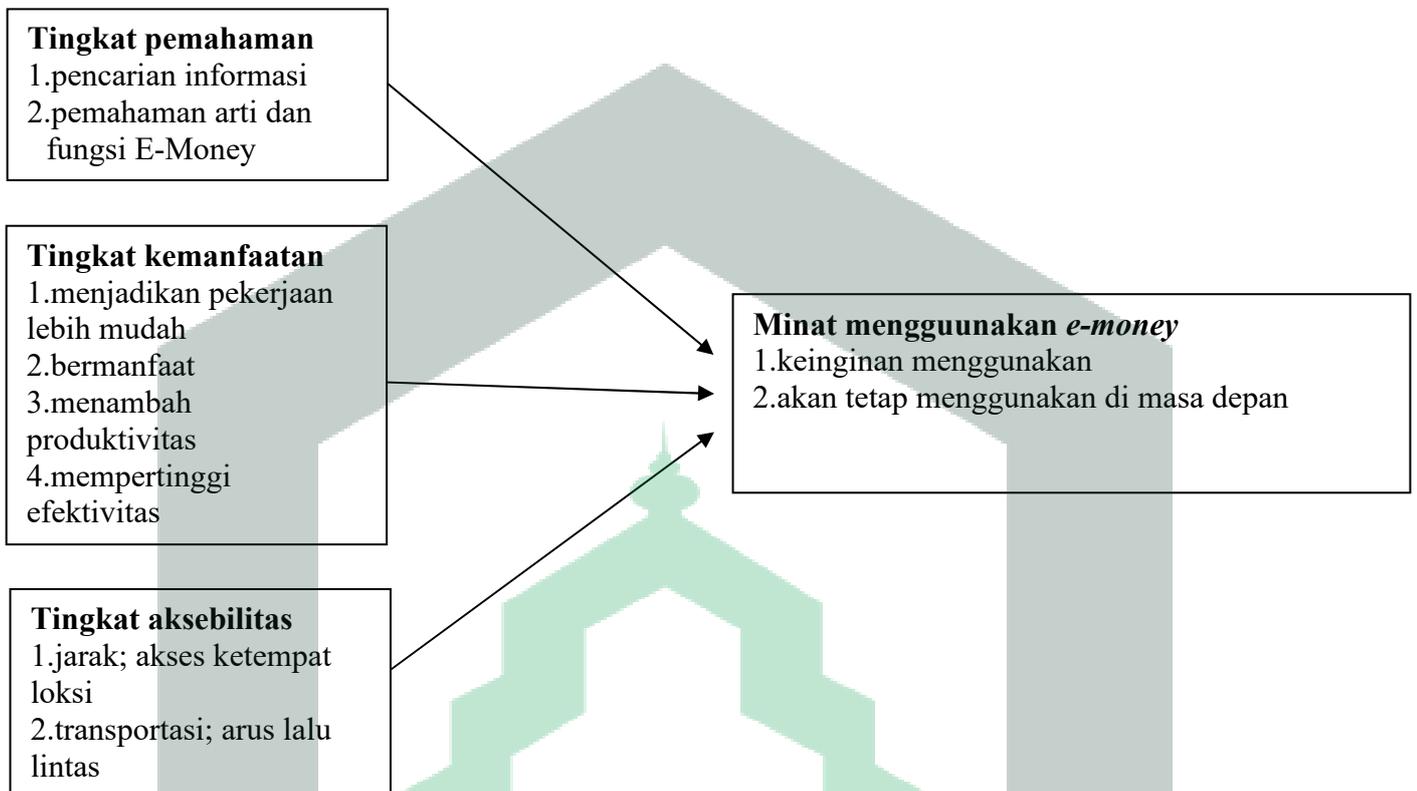
Penelitian ini menggunakan 4 (empat) variabel independen (bebas), yaitu: Tingkat Pemahaman ( $X_1$ ), Kemanfaatan ( $X_2$ ), Aksesibilitas ( $X_3$ ), sedangkan untuk variabel dependen (terikat), yaitu: Minat Menggunakan *E-Money* ( $Y$ ).

---

<sup>41</sup>Prawira and Pranitasari, “Pengaruh Aksesibilitas, Inovasi Dan Kualitas Pelayanan Fasilitas Publik Terhadap Kepuasan Penumpang Disabilitas Di Kereta Rel Listrik Jakarta.”

Gambar 2.1

## Kerangka Pikir

**D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Adapun hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

$H_{01}$  : Tidak Terdapat Pengaruh Tingkat Pemahaman ( $X_1$ ) Terhadap Minat Menggunakan *E-Money*( $Y$ )

$H_{a1}$  : Terdapat Pengaruh Tingkat Pemahaman ( $X_1$ ) Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* ( $Y$ )

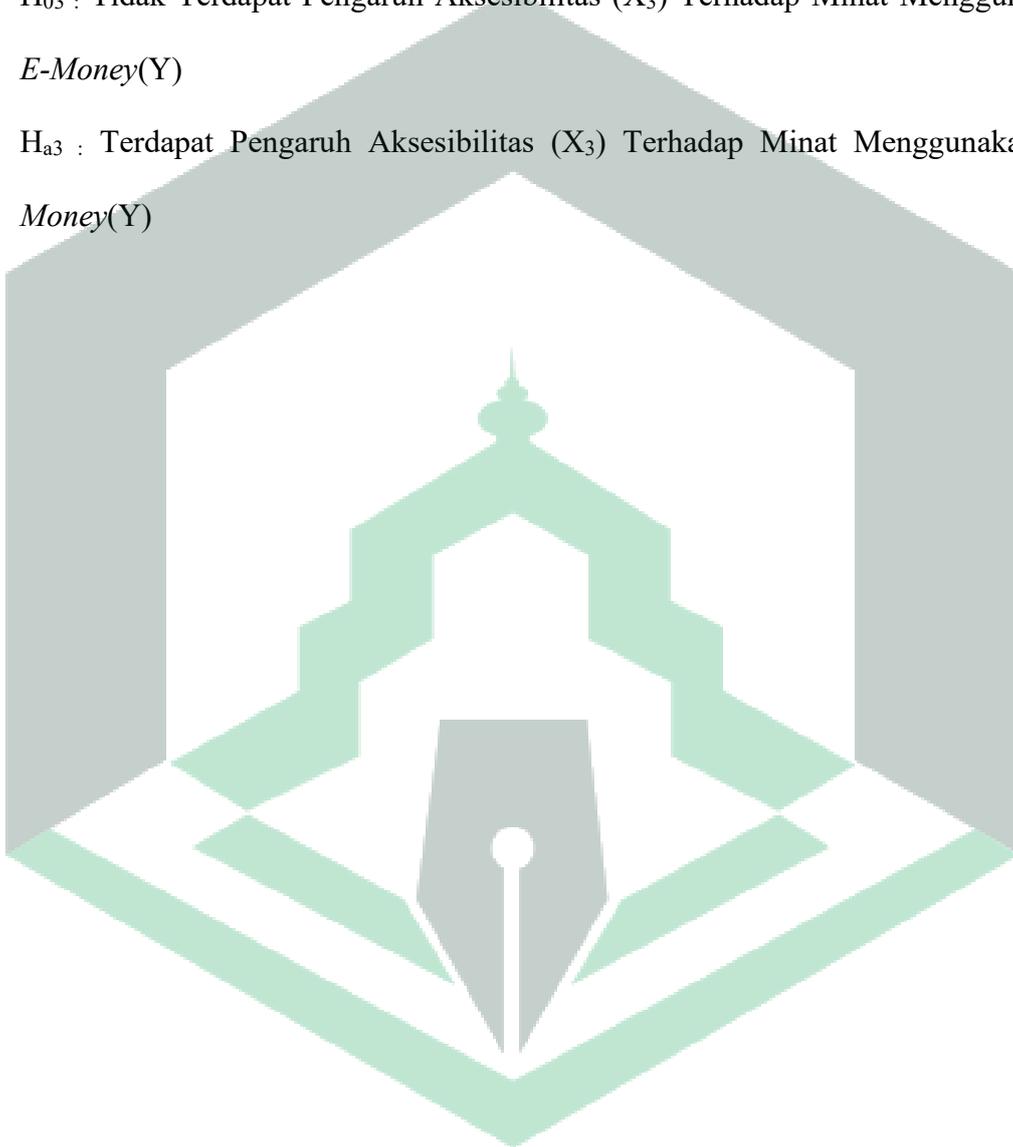
$H_{02}$  : Tidak Terdapat Pengaruh Kemanfaatan ( $X_2$ ) Terhadap Minat Menggunakan

*E-Money*(Y)

H<sub>a2</sub> : Terdapat Pengaruh Kemanfaatan (X<sub>2</sub>) Terhadap Minat Menggunakan *E-Money*(Y)

H<sub>03</sub> : Tidak Terdapat Pengaruh Aksesibilitas (X<sub>3</sub>) Terhadap Minat Menggunakan *E-Money*(Y)

H<sub>a3</sub> : Terdapat Pengaruh Aksesibilitas (X<sub>3</sub>) Terhadap Minat Menggunakan *E-Money*(Y)



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif yang merupakan suatu penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan pengetahuan dengan data berupa angka untuk menganalisis hal terkait hasil yang diinginkan.<sup>42</sup>

#### **B. Lokasi Dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di Kota Palopo, khususnya pada masyarakat pengguna *e-money* Kota Palopo. Waktu penelitian dilakukan pada 22 Agustus 2023.

#### **C. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi ialah keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan dapat memenuhi suatu syarat tertentu dengan masalah penelitian. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>43</sup> Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 1700 Masyarakat Kecamatan Bara Kota Palopo.

---

<sup>42</sup> Enny Radjab & Andi Jam'an, *Metodologi Penelitian Bisnis* (Makassar: Lembaga Perpustakaan dan Penelitian, 2017).

<sup>43</sup> Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*", (Cet. XXVI; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 57.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan dalam penelitian. Dalam menentukan berapa jumlah sampel yang dibutuhkan, karena besarnya populasi tidak diketahui, jumlah sampel yang dibutuhkan pada penelitian ini yaitu sebanyak 100 masyarakat pengguna *e-money*

Rumus Slovin

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

E = Presentase kelonggaran ketelitoan pengambilan sampel yang masih dotolerir ; e = 0,1

$$n = \frac{1700}{1+1700(0,1)^2}$$

$$n = \frac{1700}{18}$$

n = 94 + 6 disesuaikan oleh peneliti menjadi 100 responden

#### D. Defenisi Operasional Variabel

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi	Indikator	Skala
1	Tingkat Pemahaman (Devi Mai Alfiani, 2017)	Tingkat pemahaman adalah skala kemampuan seseorang dalam mengerti atau memahami sesuatu.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pencarian Informasi (pengetahuan konsumen terkait ciri atau bentuk).</li> <li>2. Pemahaman arti dan fungsi <i>e-money</i></li> </ol>	Likert 1-5
2	Kemanfaatan (Wedantha dan Widhiyani, 2016)	Kemanfaatan adalah tingkat kepercayaan seseorang berkaitan dengan produktivitas dan efektifitas kegunaan sistem dalam menyelesaikan tugas secara menyeluruh untuk meningkatkan kinerja.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meningkatkan produktivitas</li> <li>2. Meningkatkan keefektifan dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>3. Mengurangi waktu bertransaksi</li> <li>4. Sangat bermanfaat</li> </ol>	Likert 1-5
3	Aksesibilitas (Prawira dan Pranitasari, 2022)	Aksesibilitas merupakan ukuran kemudahan lokasi untuk dijangkau dari lokasi lainnya melalui transportasi, dengan ukuran kemudahan waktu, biaya, dan usaha dalam melakukan perpindahan tempat.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jarak: akses ke tempat lokasi</li> <li>2. Transportasi: arus lalu-lintas</li> </ol>	Likert 1-5
4	Minat <i>E-Money</i>	Kecenderungan nasabah untuk memilih <i>i-money</i> atau mengambil tindakan yang berhubungan dengan pemilihan untuk tingkat kemungkinan nasabah melakukan penyimpanan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adanya perhatian dan kesadaran terhadap suatu produk</li> <li>2. Adanya perasaan (biasanya perasaan senang)</li> <li>3. Adanya dorongan (<i>Motivating Force</i>)</li> </ol>	

			4. Adanya Sikap <sup>44</sup>	
--	--	--	-------------------------------	--

### E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang lengkap dan teliti dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan beberapa metode, sebagai berikut:

1. Data sekunder, yaitu perolehan data melalui buku, artikel serta jurnal penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.
2. Data primer, yaitu perolehan data dari penyebaran kuesioner yang berisi item-item pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada masyarakat pengguna *e-money* kota Palopo.

### F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner sebagai daftar pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada masyarakat pengguna *e-money* kota Palopo. Selanjutnya responden akan memilih jawaban dengan skala dalam pengukuran yang telah disediakan. Adapun pengukuran skala yang digunakan adalah skala likert 1-5, yaitu sebagai berikut:

---

<sup>44</sup>Sitti Aisya Majhaf. "Pengaruh Promosi Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Minat Menabung Masyarakat Kelurahan Siranindi Di Bank Muamalat Indonesia Palu Sulawesi Tengah." *Al-Kharaj: Journal of Islamic Economic and Business* 2.1 (2020). 23-24.

1. Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Tidak Setuju (TS)
3. Kurang Setuju (KS)
4. Setuju (S)
5. Sangat Setuju (SS)

### G. Uji Kualitas Data

#### 1. Uji Validitas

Melalui pengujian ini akan diketahui indikator pertanyaan yang disampaikan Dengan kriteria nilai factor loading setiap butir indikator nilainya  $\geq 0,5$ .<sup>45</sup>

**Tabel 3.2 Uji Validitas**

Variabel	Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
	1	0,497	0,195	Valid
	2	0,682	0,195	Valid
	3	0,683	0,195	Valid
	4	0,697	0,195	Valid
X	5	0,828	0,195	Valid
	6	0,834	0,195	Valid
	7	0,817	0,195	Valid
	8	0,878	0,195	Valid
	9	0,835	0,195	Valid
	10	0,815	0,195	Valid
	11	0,793	0,195	Valid
	1	0,785	0,195	Valid
Y	2	0,739	0,195	Valid
	3	0,738	0,195	Valid
	4	0,846	0,195	Valid

Sumber: Data diolah dengan SPSS 22

<sup>45</sup>Firdausa Kumala Sari, Novita Safitri, and Wahyu Anggraini, "Persepsi, Sikap Dan Minat Pariwisata Halal Di Daerah Istimewa Yogyakarta," *Ihtifaz: Journal of Islamic Economics, Finance, and Banking* 2, no. 2 (2019): 137.

## 2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu pengukuran, di mana pandangan atau jawaban antar responden konsisten (stabil) dari waktu ke waktu. Dengan kata lain, jawaban tersebut tidak mengandung perbedaan yang signifikan antara responden satu dengan yang lainnya. Dengan cronbach's alpha di atas 0,5.<sup>46</sup>

**Tabel 3.3 Uji Realibilitas**

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Pemahaman	0,728	Reliabel
Kemanfaatan	0,916	Reliabel
Akseibilitas	0,794	Reliabel
Minat	0,896	Reliabel

Sumber: Diolah dengan SPSS 22

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Asumsi Klasik

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji pada model regresi, residual untuk melihat apakah terjadi distribusi normal atau tidak. Berdistribusi normal ketika signifikansi  $> 0,05$  dan sebaliknya. Kolmogorov-Smirnow adalah uji yang digunakan pada penelitian ini.

#### b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk melihat apakah terjadi korelasi tinggi antara variabel bebas pada model regresi. Nilai tolerance  $> 0,1$  dan nilai

<sup>46</sup>Firdausa Kumala Sari, Novita Safitri, and Wahyu Anggraini, "Persepsi, Sikap Dan Minat Pariwisata Halal Di Daerah Istimewa Yogyakarta," *Ihtifaz: Journal of Islamic Economics, Finance, and Banking* 2, no. 2 (2019): 137.

VIF < 10 menunjukkan multikolinearitas tidak terjadi.<sup>47</sup>

#### c. Uji Linearitas

Uji linearitas akan menunjukkan apakah pada dua variabel terjadi hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Hubungan yang linear antara variabel memiliki korelasi yang baik. Hubungan linear yang signifikan apabila nilai signifikansinya > 0,05.<sup>48</sup>

#### d. Uji Heteroskedastisitas

Uji ini merupakan uji pada model regresi untuk menunjukkan ketidaksamaan varian residual satu ke pengamatan lainnya.<sup>49</sup> Pada penelitian ini menggunakan uji scatterplot dimana sebaran data residual yang error yang memiliki varians konstan disebut homoskedastisitas.<sup>50</sup>

### 2. Uji Regresi Linear Berganda

Regresi linear berganda dimaksudkan untuk menguji variabel independen (dua atau lebih) pada variabel dependennya (satu). Penelitian ini menggunakan variabel independen sebanyak dua variabel dependennya satu. Uji regresi linear berganda pada penelitian ini disampaikan dengan rumus:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3$$

Keterangan:

Y = Minat menggunakan *e-money*/ sebagai variabel dependen

<sup>47</sup> Dyah Nirmala Arum Janie, *Statistik Deskriptif Dan Regresi Linear Berganda Dengan SPSS* (Semarang: Semarang University Press, 2012)

<sup>48</sup> Raharjo Sahid, "Cara Melakukan Uji Linearitas Dengan Menggunakan SPSS," last modified 2014, <https://www.spssindonesia.com/2014/02/uji-linearitas-dengan-programspss.html?m=1>.

<sup>49</sup> Perdana Echo, *Olah Data Skripsi Dengan SPSS 22, Pertama*. (Pangkalpinang: LAB KOM MANAJEMEN FE UBB, 2016).

<sup>50</sup> I Made Sudana & Rahmat Heru Setianto, *Metode Penelitian Bisnis & Analisis Data Dengan SPSS* (Jakarta: Erlangga, 2018).

a = Konstanta

b1-b2 = Koefisien regresi variabel independen

X1 = Pemahaman

X2 = Kemanfaatan

X3 = Akseibilitas

### 3. Uji Hipotesis

#### a. Uji Parsial (Uji t)

Uji parsial dilakukan agar diketahui pengaruh variabel independen pada variabel dependen secara parsial. Hasil uji T hitung yang lebih besar dibandingkan T tabel menunjukkan antara variabel independen terhadap variabel dependen memiliki pengaruh dan sebaliknya hasil uji T hitung yang lebih kecil dari pada T tabel maka hipotesis ditolak karena antara variabel independen terhadap variabel dependen tidak terdapat pengaruh.<sup>51</sup>

#### c. Uji Simultan (Uji f)

Uji Simultan dilakukan agar diketahui pengaruh variabel independen mempunyai pengaruh yang sama pada variabel dependen. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menandakan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen dan sebaliknya.<sup>52</sup>

#### d. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Uji determinasi merupakan uji untuk melihat pengaruh variabel independen (X)

<sup>51</sup> Sahid Raharjo, "Cara Melakukan Uji t Parsial dalam Analisis Regresi dengan SPSS, 27 Maret 2019, <https://www.spssindonesia.com/2016/08/cara-melakukan-uji-f-simultandalam.html?m=1>, 24 September 2021

<sup>52</sup> Sahid Raharjo, "Cara Melakukan Uji F Simultan dalam Analisis Regresi Linear Berganda, 27 Maret 2019, <https://www.spssindonesia.com/2016/08/cara-melakukan-uji-fsimultandalam.html?m=1>, 24 September 2021

terhadap variabel dependen (Y). Persyaratan yang harus terpenuhi yaitu hasil dari uji F dalam analisis regresi linear berganda bernilai signifikan.<sup>53</sup>



---

<sup>53</sup> SPSS Indonesia, <https://www.spssindonesia.com/2017/04/makna-koefisiendeterminasi-r-square.html?m=1> diak

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran Tentang Objek Penelitian

###### a. Sejarah Tentang Kota Palopo

Kota Palopo, dahulu disebut Kota Administratif (Kotip) Palopo, merupakan Ibu Kota Kabupaten Luwu yang dibentuk berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor Tahun 42 Tahun 1986. Seiring dengan perkembangan zaman, tatkala gaung reformasi bergulir dan melahirkan UU No. 22 Tahun 1999 dan PP 129 Tahun 2000, telah membuka peluang bagi Kota Administratif di Seluruh Indonesia yang telah memenuhi sejumlah persyaratan untuk dapat ditingkatkan statusnya menjadi sebuah daerah otonom.

Ide peningkatan status Kotip Palopo menjadi daerah otonom, bergulir melalui aspirasi masyarakat yang menginginkan peningkatan status kala itu, yang ditandai dengan lahirnya beberapa dukungan peningkatan status Kotip Palopo menjadi Daerah Otonom Kota Palopo dari beberapa unsur kelembagaan penguat seperti :

- 1) Surat Bupati Luwu No. 135/09/TAPEM Tanggal 9 Januari 2001, Tentang Usul Peningkatan Status Kotip Palopo menjadi Kota Palopo.
- 2) Keputusan DPRD Kabupaten Luwu No. 55 Tahun 2000 Tanggal 7 September 2000, tentang Persetujuan Pemekaran/Peningkatan Status Kotip Palopo menjadi Kota Otonomi,

3) Surat Gubernur Propinsi Sulawesi Selatan No. 135/922/OTODA tanggal 30 Maret 2001 Tentang Usul Pembentukan Kotip Palopo menjadi Kota Palopo;4). Keputusan DPRD Propinsi Sulawesi Selatan No. 41/III/2001 tanggal 29 Maret 2001 Tentang Persetujuan Pembentukan Kotip Palopo menjadi Kota Palopo;

Hasil Seminar Kota Administratip Palopo Menjadi Kota Palopo; Surat dan dukungan Organisasi Masyarakat, Oraganisasi Politik, Organisasi Pemuda, Organisasi Wanita dan Organisasi Profesi; Pula di barengi oleh Aksi Bersama LSM Kabupaten Luwu memperjuangkan Kotip Palopo menjadi Kota Palopo, kemudian dilanjutkan oleh Forum Peduli Kota.

Akhirnya, setelah Pemerintah Pusat melalui Depdagri meninjau kelengkapan administrasi serta melihat sisi potensi, kondisi wilayah dan letak geografis Kotip Palopo yang berada pada Jalur Trans Sulawesi dan sebagai pusat pelayanan jasa perdagangan terhadap beberapa kabupaten yang meliputi Kabupaten Luwu, Luwu Utara, Tana Toraja dan Kabupaten Wajo serta didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai, Kotip Palopo kemudian ditingkatkan statusnya menjadi Daerah Otonom Kota Palopo

Tanggal 2 Juli 2002, merupakan salah satu tonggak sejarah perjuangan pembangunan Kota Palopo, dengan di tanda tangannya prasasti pengakuan atas daerah otonom Kota Palopo oleh Bapak Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia, berdasarkan Undang-Undang No. 11 Tahun 2002 tentang Pembentukan Daerah Otonom Kota Palopo dan Kabupaten Mamasa

Provinsi Sulawesi Selatan , yang akhirnya menjadi sebuah Daerah Otonom, dengan bentuk dan model pemerintahan serta letak wilayah geografis tersendiri, berpisah dari induknya yakni Kabupaten Luwu.

Diawal terbentuknya sebagai daerah otonom, Kota Palopo hanya memiliki 4 Wilayah Kecamatan yang meliputi 19 Kelurahan dan 9 Desa. Namun seiring dengan perkembangan dinamika Kota Palopo dalam segala bidang sehingga untuk mendekatkan pelayanan pelayanan pemerintahan kepada masyarakat, maka pada tahun 2006 wilayah kecamatan di Kota Palopo kemudian dimekarkan menjadi 9 Kecamatan dan 48 Kelurahan.

## **B. Hasil Penelitian**

Dalam menganalisis data penulis menggunakan uji asumsi klasik, uji regresi linear berganda, dan uji hipotesis yakni sebagai berikut:

### **a. Uji Asumsi Klasik**

#### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji kolmogorov smirnov. Jika signifikansi nya  $> 0,05$  maka terdistribusi normal dan sebaliknya. Uji normalitas dengan menggunakan metode kolmogorov smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS 22 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual
N			100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean		.0000000
	Std. Deviation		1.45355268
Most Extreme Differences	Absolute		.151
	Positive		.116
	Negative		-.151
Test Statistic			.151
Asymp. Sig. (2-tailed)			.000 <sup>c</sup>
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		.017 <sup>d</sup>
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.013
		Upper Bound	.020

Sumber : data diolah menggunakan SPSS 22

Pada tabel diatas melalui uji normalitas Kolmogorov Smirnov Test nilai signifikansinya sebesar  $0,017 > 0,05$  maka dapat disimpulkan nilai residual berdistribusi normal.

#### b. Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas terjadi jika nilai nilai tolerance  $> 0,1$  dan nilai VIF  $< 10$  maka tidak terjadi multikolinearitas. Berikut hasil tabel hasil uji VIF dan tolerance yang menggambarkan tidak terjadinya multikolinearitas.

Tabel 4.2 Uji Multikolinearitas

Model		Coefficients <sup>a</sup>						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.708	1.227		1.392	.167		
	Pemahaman	.421	.136	.274	3.092	.003	.495	2.018
	Kemanfaatan	.292	.093	.377	3.141	.002	.270	3.697
	Akseibilitas	.285	.150	.220	1.893	.061	.287	3.481

sumber: data diolah menggunakan SPSS 22

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa *Variance Inflation Factor* (VIF) pemahaman (X1), kemanfaatan (X2), dan akseibilitas (X3) adalah (X1) 2,018 < 10, (X2) 3,697 < 10, dan (X3) 3,481 < 10, nilai *tolerance value* pada variabel pemahaman (X1), kemanfaatan (X2), dan akseibilitas (X3) adalah (X1) 0,495 > 0,1, (X2) 0,270 > 0,1, dan (X3) 0,287 > 0,1 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa multikolinearitas tidak terjadi.

#### c) Uji Linearitas

Uji linearitas akan menunjukkan apakah pada dua variabel terjadi hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Hubungan yang linear antara variabel memiliki korelasi yang baik. Hubungan linear yang signifikan apabila nilai signifikansinya > 0,05 maka ada hubungan yang linear secara signifikan.

Tabel 4.3 Uji Linearitas

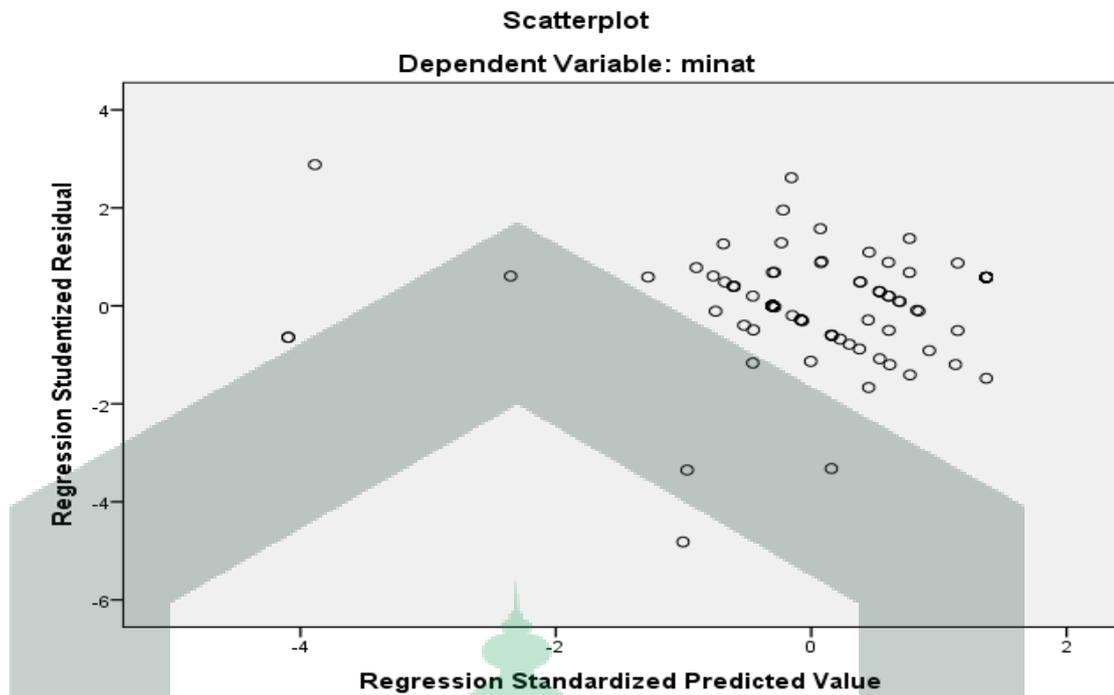
Sumber : data diolah menggunakan SPSS 22

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Unstandardized Residual	Between Groups	(Combined)	183.864	53	3.469	6.306	.000
* Unstandardized Predicted Value	Linearity		.000	1	.000	.000	1.000
	Deviation from Linearity		183.864	52	3.536	6.428	.000
Within Groups			25.305	46	.550		
Total			209.169	99			

Berdasarkan tabel diatas nilai signifakansi sebesar 1,000 lebih besar dari 0,05 atau  $1,000 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan adanya hubungan linear pada uji linearitas ini.

#### d. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dengan metode scatterplot dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS Version 22, dengan hasil sebagai berikut:



Gambar 2.2 Scatterplot

*Sumber : data diolah menggunakan SPSS 22*

Gambar Hasil Uji Heteroskedastisitas (*scatterplot*) Berdasarkan uji diatas menggunakan metode scatterplot hasilnya memperlihatkan luas titik tersebut cenderung terlihat terpencar tanpa pola. Titik-titik distribusi terpencar maka tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

## 2. Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi berganda bertujuan untuk menguji pengaruh variabel independen yang lebih dari satu. Pada penelitian ini terdapat dua variabel independen dan satu variabel dependen. Berikut tabel uji regresi linear berganda dibawah ini:

Tabel 4.4 Uji Regresi Linier Berganda

		Coefficients <sup>a</sup>						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			Collinearity Statistics	
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.708	1.227		1.392	.167		
	pemahaman	.421	.136	.274	3.092	.003	.495	2.018
	kemanfaatan	.292	.093	.377	3.141	.002	.270	3.697
	akseibilitas	.285	.150	.220	1.893	.061	.287	3.481

Sumber : data diolah menggunakan SPSS 22

Berdasarkan tabel coefficients diatas melalui uji regresi linear berganda maka dapat disimpulkan bahwa:

$$Y = a + b_1.X_1 + b_2.X_2 + b_3.X_3$$

$$Y = 1,708 + 0,421 X_1 + 0,292 X_2 + 0,285 X_3$$

- a. Koefisien regresi X1 sebesar 0,421. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan satuan variabel pemahaman sebesar 1% maka akan mempengaruhi peningkatan minat menggunakan *e-money* sebesar 0,421 atau sebaliknya jika terjadi penurunan variabel X1 sebesar 1% maka terjadi penurunan sebesar 0,421.
- b. Koefisien regresi X2 sebesar 0,292 menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1% variabel kemanfaatan maka akan mempengaruhi minat menggunakan *e-money* sebesar 0,292 atau sebaliknya jika terjadi penurunan sebesar 1% maka terjadi penurunan sebesar 0,292 terhadap minat menggunakan *e-money*.

- c. Koefisien regresi X3 sebesar 0,285 menunjukkan variabel akseibilitas mempunyai pengaruh positif terhadap minat menggunakan e-money. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1% variabel akseibilitas maka akan mempengaruhi minat menggunakan e-money sebesar 0,285 atau sebaliknya jika terjadi penurunan sebesar 1% maka terjadi penurunan sebesar 0,285 terhadap minat menggunakan *e-money*.

### 3. Uji Hipotesis

#### a. Uji Parsial (Uji t)

Uji parsial pada penelitian ini dibantu dengan program SPSS Version 22. Hasil uji parsial pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel coefficients dibawah ini:

**Tabel 4.5 Uji T  
Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.708	1.227		1.392	.167
	Pemahaman	.421	.136	.274	3.092	.003
	Kemanafaatan	.292	.093	.377	3.141	.002
	Akseibilitas	.285	.150	.220	1.893	.061

Sumber : data diolah menggunakan SPSS 22

- 1) Pengaruh pemahaman (X1) terhadap minat menggunakan e-money (Y).

Variabel pemahaman (X1) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-money* (Y). Hal ini dapat dilihat dari signifikansi pemahaman (X1)  $0,03 < 0,05$  dan nilai T tabel =  $(\alpha/2; n-k-1) = t(0,05/2; 100-3-1) = (0,025; 96) = 1,98472$ . Berarti nilai T hitung lebih besar dari T tabel ( $3,092 > 1,98472$ ). Sehingga dari hasil tersebut terdapat pengaruh

pemahaman (X1) terhadap minat menggunakan *e-money* secara parsial diterima.

2) Pengaruh kemanfaatan (X2) Terhadap minat menggunakan *e-money* (Y)

Variabel kemanfaatan (X2) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-money* (Y). Hal ini terlihat dari signifikansi kemanfaatan (X2)  $0,02 < 0,05$  dan nilai T tabel =  $(\alpha/2; n-k-1 = t(0,05/2; 100-3-1) = (0,025; 96) = 1,98472$ . sehingga nilai T hitung lebih besar dari T tabel ( $3,141 > 1,99085$ ). Hasil tersebut menunjukkan terdapat pengaruh kemanfaatan (X2) terhadap minat menggunakan *e-money* secara parsial diterima.

3) Pengaruh akseibilitas (X3) Terhadap minat menggunakan *e-money* (Y)

Variabel akseibilitas (X3) tidak berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-money* (Y). Hal ini terlihat dari signifikansi akseibilitas (X3)  $0,061 > 0,05$  dan nilai T tabel =  $(\alpha/2; n-k-1 = t(0,05/2; 100-3-1) = (0,025; 96) = 1,98472$ . sehingga nilai T hitung lebih kecil dari T tabel ( $1,893 < 1,99085$ ). Hasil tersebut menunjukkan tidak terdapat pengaruh akseibilitas (X3) terhadap minat menggunakan *e-money* secara parsial diterima.

b. Uji Simultan (Uji F)

Pengujian simultan pada penelitian ini yaitu jika F hitung  $>$  F tabel, maka pengaruh secara simultan terjadi antara variabel independen dengan variabel dependen. Pengujian simultan pada penelitian ini dibantu dengan menggunakan program SPSS Version 22, hasil uji simultan (F) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.6 Uji F****ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	351.341	3	117.114	53.750	.000 <sup>b</sup>
	Residual	209.169	96	2.179		
	Total	560.510	99			

Sumber : data diolah menggunakan SPSS 22

Nilai F tabel =  $f(k; n-k)$ ,  $f=(2; 100-4)$ , F tabel =  $(2; 96)= 3,70$  dengan tingkat kesalahan 5%. Berdasarkan hasil uji diatas dapat dilihat nilai F hitung adalah 53,750 dan nilai F tabel adalah 2,70 sehingga nilai F hitung  $>$  F tabel atau  $53,750 > 2,70$ . Tingkat signifikan  $0,000 < 0,05$ , sehingga variabel pemahaman (X1), kemanfaatan (X2), dan aksebilitas (X3) secara bersamaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money* (Y) secara signifikan.

c. Uji determinasi ( $R^2$ ) Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana variabel bebas dapat menjelaskan variabel terikat. Berikut tabel hasil uji determinasi yang dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Uji  $R^2$** **Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.792 <sup>a</sup>	.627	.615	1.476

a. Predictors: (Constant), aksebilitas, pemahaman, kemanfaatan

b. Dependent Variable: minat

Sumber : data diolah menggunakan SPSS 22

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi pada nilai Adjusted R Square sebesar 0,615. Hal ini menunjukkan kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat adalah sebesar 61,5% sisanya 38,5% tidak diteliti pada penelitian ini

## **B. Pembahasan**

Pada penelitian ini akan membahas hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah yaitu bagaimana tingkat pemahaman, kemanfaatan, aksebilitas, dan ketiganya secara simultan terhadap minat menggunakan e-money. Menjawab masalah tersebut, maka peneliti menggunakan data primer dengan menggunakan angket terhadap responden dengan sampel sebanyak 100. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin dari total populasi 1700. Kemudian data yang di dapatkan dianalisis dengan bantuan SPSS 22 untuk memudahkan peneliti. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas dengan menggunakan metode *one-sample Kolmogorov smirnov*, uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas menggunakan metode scatterplot. selanjutnya menggunakan analisis regresi berganda dan uji hipotesis yang terdiri dari uji parsial, uji simultan dan uji determinasi atau R square. Penelitian ini menggunakan skala likert dengan skor yang terdiri dari 4 kategori skor yaitu Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju, yang berlaku untuk keseluruhan variabel.

Hasil analisis dengan menggunakan uji asumsi klasik dengan beberapa uji di dalamnya menunjukkan hasil sebagai berikut:

1. Uji normalitas data menunjukkan bahwa hasil uji diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,017, hasil tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05. maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.
2. Uji multikolinearitas menunjukkan bahwa Variance Inflation Factor (VIF) pemahaman (X1) kemanfaatan (X2) dan aksebilitas (X3) adalah (X1) 2,018, (X2) 3,697, (X3) 3,481 lebih kecil dari 10. Dan nilai tolerance value pada variabel pemahaman (X1), kemanfaatan (X2), dan aksebilitas (X3) adalah (X1) 0,495, (X2) 0,270, (X3) 0,287 lebih besar dari 0,1. sehingga tidak terjadi multikolinearitas.
3. Uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 1,000 lebih besar dari 0,05 atau  $1,000 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear pada uji linearitas ini.
4. Uji heteroskedastisitas yang menggunakan metode scatterplot menunjukkan hasil yang cenderung terlihat luas titik tersebut terpencar tanpa pola, titik-titik distribusi terpencar tidak pada satu titik saja baik itu diatas maupun dibawah saja. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

Pada uji selanjutnya yaitu uji regresi linear berganda menunjukkan bahwa Koefisien regresi X1 sebesar 0,421, menunjukkan variabel pemahaman mempunyai pengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan satuan variabel pemahamn maka akan mempengaruhi peningkatan minat menggunakan *e-money* sebesar 0,421 atau sebaliknya. Koefisien regresi X2 sebesar 0,292 menunjukkan variabel

kemanfaatan mempunyai pengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1% variabel kemanfaatan maka akan mempengaruhi minat menggunakan *e-money* sebesar 0,292 dan koefisien regresi X3 sebesar 0,285 menunjukkan variabel akseibilitas mempunyai pengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan variabel akseibilitas maka akan mempengaruhi minat menggunakan *e-money* sebesar 0,285 atau sebaliknya jika terjadi penurunan sebesar 1% maka terjadi penurunan sebesar 0,285 terhadap minat menggunakan *e-money*.

Hasil uji hipotesis pada penelitian yang menggunakan uji persial (uji t), uji simultan (uji f) dan uji determinasi (*R Square*) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan baik itu secara persial antara variabel kemanfaatan (X1), kemanfaatan (X2) , dan akseibilitas (X3) terhadap minat menggunakan *e-money* (Y). selain itu, hasil uji simultan juga menunjukkan hasil positif dan signifikan. Kemudian, uji determinasi yang menunjukkan kemampuan variabel terikat adalah 61,5% yang memberikan pengaruh terhadap variabel dependen dalam hal ini minat menggunakan *e-money* sisahnya sebesar 38,5% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

### **1. Pengaruh Tingkat Pemahaman (X1) Masyarakat Kecamatan Bara Kota Palopo Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* (Y)**

Dari hasil uji persial (uji t) pada variabel pemahaman menunjukkan bahwa berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*. Hal ini ditunjukkan dari nilai probabilitas signifikan (sig) sebesar 0,000 lebih kecil dari ( $\alpha$ ) *alpha* 0,05. Dapat diartikan, jika Tingkat Pemahaman *E-money* meningkat,

maka Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau emoney di Kota Palopo mengalami peningkatan.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat Riko yang menyatakan tingkat pemahaman adalah proses peningkatan ilmu atau informasi yang dilakukan oleh individu dan sejauh mana dapat mengerti suatu yang ingin diketahui.<sup>54</sup> Para pemilik uang elektronik telah memahami atau mencari tahu sebelumnya dapat terlihat dengan hasil tingkat pemahaman *e-money* yang tinggi. Uang adalah suatu benda yang diterima secara umum oleh masyarakat untuk mengukur nilai, menukar dan melakukan pembayaran atas pembelian barang dan jasa dan pada waktu yang bersamaan bertindak sebagai alat penimbunan kekayaan.<sup>55</sup>

Penelitian ini mendukung hasil penelitian Hakim yang menyatakan bahwa informasi, manfaat, teknologi dan motivasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.<sup>56</sup> Tingkat pemahaman adalah skala kemampuan seseorang mengerti dan memahami suatu ilmu atau informasi yang kemudian diartikan menurut dirinya sendiri namun masih berkaitan dengan inti dalam ilmu atau informasi yang didapatkannya. Setiap pribadi memiliki tingkat pemahaman yang berbeda pula tentunya, sehingga dapat menyebabkan persepsi yang berbeda pada setiap individu. Sebelum memilih atau memiliki suatu hal tentunya seseorang akan mencari informasi terkait hal tersebut.

---

<sup>54</sup> T Riko, "Analisis Tingkat Pemahaman Wajib Pajak Badan dan Fiskus terhadap Perencanaan dan Penggelapan Pajak pada KPP Padang" (Skripsi, Fakultas Ekonomi Universitas Andalas Padang, 2006)

<sup>55</sup> Aqwa Naser Daulay, *Ekonomi Makro Islam*, (Medan: FEBI UINSU Press, 2019). 151.

<sup>56</sup> F. H Hakim, "Analisis Potensi dan Preferensi yang Mempengaruhi Minat Masyarakat untuk Menggunakan E-money" (Skripsi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman terhadap minat menggunakan *e-money* merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi minat masyarakat menggunakan *e-money* khususnya pada masyarakat Kecamatan Bara Kota Palopo.

## **2. Pengaruh Tingkat Kemanfaatan (X2) Masyarakat Kecamatan Bara Kota Palopo Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* (Y)**

Hasil analisis Regresi Linear menunjukkan bahwa variable Tingkat kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan Emoney pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Kota Palopo, dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,002 ( $0,002 < 0,05$ ). Nilai koefisien regresi sebesar 0,292 yang memiliki arah positif menunjukkan semakin tinggi persepsi kebermanfaatan maka penggunaan online banking juga akan meningkat. Hal ini dapat diartikan, jika Kemanfaatan meningkat, maka Minat Menggunakan uang elektronik atau *e-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah kota Palopo meningkat juga.

Hasil penelitian ini mendukung pendapat Purnama kemanfaatan penggunaan teknologi dapat diketahui dari kepercayaan pengguna untuk menerima teknologi dengan kepercayaan teknologi tersebut akan memberikan manfaat yang positif bagi pengguna. Pada penelitian ini diketahui bahwa masyarakat pemilik uang elektronik di masyarakat Kecamatan Bara Kota Palopo merasakan kemanfaatan yang diberikan dari *e-money*.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> C.M. Lingga Purnama, *Strategic Marketing Plan: Panduan Lengkap dan Praktis Menyusun Rencana Pemasaran yang Strategis dan Efektif*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010), 37.

Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Adiyanti yang menyatakan bahwa manfaat produk akan meningkatkan minat penggunaan bertransaksi menggunakan *e-money*. Semakin bermanfaat penggunaannya maka banyak pengguna semakin berminat dan tertarik. Kemanfaatan adalah tingkat keyakinan dimana seseorang yakin atau percaya pada suatu produk atau sistem dapat membantu aktivitas seseorang menjadi lebih efektif dan efisien.<sup>58</sup>

Dapat dikatakan pula bahwa banyak keuntungan yang dapat diterima oleh seseorang dalam memilih atau melakukan sesuatu serta mampu menunjang kinerja seseorang. Kemanfaatan terhadap minat menggunakan *e-money* dapat diartikan bahwa *E-Money* dirasa bermanfaat pada penggunaannya dan dapat mendorong minat seseorang menggunakan *e-money*. Kemanfaatan merupakan salah satu faktor seseorang memilih suatu produk atau kegiatan. Tentunya seseorang akan meragukan memilih produk atau kegiatan yang memiliki sedikit keuntungan dan akan memilih produk dengan keuntungan lebih serta yang bermanfaat bagi dirinya. Pada penelitian ini seseorang akan menggunakan *e-money* pada saat mereka merasa dan percaya bahwa *e-money* memiliki kemanfaatan yang menguntungkan serta dapat meningkatkan kinerjanya. Pada *e-money* terdapat banyak kemanfaatan yang akan diterima oleh penggunaannya. Berdasarkan hasil pengujian pada penelitian ini menunjukkan bahwa kemanfaatan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik atau emoney pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di masyarakat Kecamatan Bara Kota Palopo. Mayoritas masyarakat di wilayah Kecamatan Bara Kota Palopo

---

<sup>58</sup> A. I Adiyanti, "Pengaruh pendapatan, manfaat, kemudahan penggunaan, daya tarik promosi, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan layanan *e-money*" Jurnal, Malang: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya.

telah memiliki uang elektronik atau *e-money* dan memahami kemanfaatan pada pengujian yang telah dilakukan pada penelitian ini berada pada tingkat sedang. Masyarakat pemillik uang elektronik atau *e-money* di Kecamatan Bara Kota Palopo memahami dan merasakan manfaat yang diberikan dari *e-money* serta menggunakannya sebagai salah satu alat pembayaran.

### **3. Pengaruh Tingkat Aksebilitas (X3) Masyarakat Kecamatan Bara Kota Palopo Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* (Y)**

Hasil analisis Regresi Linear menunjukkan bahwa variable Tingkat aksebilitas tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Kota Palopo, dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,061 ( $0,061 > 0,05$ ). Nilai koefisien regresi sebesar 0,285.

Berdasarkan hasil yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa faktor aksesibilitas secara umum berhubungan dengan penggunaan *E-money*. Faktor aksesibilitas juga tidak berpengaruh masyarakat Kota Palopo. Hal ini karena masih banyaknya faktor-faktor lainnya yang juga berpengaruh terhadap penggunaan *E money*. Salah satunya disebabkan karena masih rendahnya tingkat pergerakan masyarakat kota langsung membayar secara langsung di dekat rumah tinggal masing-masing masyarakat.

#### 4. Pengaruh Tingkat Pemahaman (X1), Kemanfaatan (X2) dan Akseibilitas (X3) Masyarakat Kecamatan Bora Kota Palopo Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* (Y).

Berdasarkan hasil uji simultan (uji f) diatas dapat dilihat nilai F hitung adalah 53,750 dan nilai F tabel adalah 2,70 sehingga nilai F hitung > F tabel atau 53,750 > 2,70. Tingkat signifikan 0,000 < 0,05, sehingga variabel pemahaman (X1), kemanfaatan (X2), dan akseibilitas (X3) secara bersamaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money* (Y) secara signifikan. Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Hakim yang menyatakan bahwa informasi, manfaat, teknologi dan motivasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.<sup>59</sup> Serta mendukung pendapat Riko yang menyatakan tingkat pemahaman adalah proses peningkatan ilmu atau informasi yang dilakukan oleh individu dan sejauh mana dapat mengerti suatu yang ingin diketahui. Hasil Penelitian Marliyah bahwa terdapat kecenderungan yang signifikan baik secara serempak maupun parsial faktor kemanfaatan (*Usefull*), kemudahan penggunaan (*The Easy to Use*), kesesuaian dengan gaya hidup (*compatibility*), kredibilitas (*credibility*), resiko (*risk*), biaya (*cost*), dan kemampuan diri (*self-efficacy*) diabaikan maka kecendrungan menggunakan (*intention to use*) transaksi non tunai *mobile banking* di masyarakat kecamatan Bora Kota Palopo.

Tingkat pemahaman *E-money* masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di masyarakat Kecamatan Bora Kota Palopo terhadap *e-money* yang

---

<sup>59</sup> F. H Hakim, "Analisis Potensi dan Preferensi yang Mempengaruhi Minat Masyarakat untuk Menggunakan E-money" (Skripsi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016)

semakin luas dapat membuka mata masyarakat bahwa emoney merupakan salah satu alternatif pembayaran yang baik diterapkan. Dapat mendorong masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Kota Palopo tertarik dan menggunakan *e-money*. Penelitian ini mendukung pendapat mendukung pendapat Purnama kemanfaatan penggunaan teknologi dapat diketahui dari kepercayaan pengguna untuk menerima teknologi dengan kepercayaan teknologi tersebut akan memberikan manfaat yang positif bagi pengguna. Semakin banyaknya kemanfaatan yang diberikan oleh *e-money* kepada masyarakat, maka minat menggunakan *e-money* pun akan semakin banyak pula. Tingkat pemahaman *e-money* dan Kemanfaatan dapat secara bersamaan mempengaruhi minat menggunakan *e-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Kota Palopo. Masyarakat di masyarakat kecamatan Bora Kota Palopo telah memahami dan mengetahui kemanfaatan dari *e-money* serta berminat menggunakannya.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan Pemahaman *e-money* (X1) , Kemanfaatan (X2) dan Aksebilitas (X3) terhadap Minat Menggunakan (Y) maka ketiga faktor tersebut dapat membentuk Minat Menggunakan (Y). Ini artinya ada pengaruh atau hubungan yang searah dan nyata antara variabel bebas (Pemahaman *e-money*, Kemanfaatan, Aksebilitas) terhadap variabel terikat (Minat Menggunakan) secara bersamaan atau dengan kata lain, jika Pemahaman *e-money* (X1), Kemanfaatan (X2) dan Aksebilitas (X3) ditingkatkan maka secara bersama-sama dapat pula meningkatkan Minat Menggunakan (Y).

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian, analisis data dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh signifikan antara Tingkat Pemahaman terhadap minat menggunakan *e-money* (Studi Kasus masyarakat Kecamatan Bora Kota Palopo).
2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara Tingkat Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan E-money (Studi Kasus masyarakat Kecamatan Bora Kota Palopo)
3. Tidak ada pengaruh yang signifikan antara Tingkat Aksebilitas terhadap Minat Menggunakan *E-money* (Studi Kasus masyarakat Kecamatan Bora Kota Palopo)
4. Terdapat pengaruh antara pemahaman, Kemanfaatan dan Aksebilitas terhadap minat menggunakan *e-money* (Studi masyarakat Kecamatan Bora Kota Palopo)

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, selanjutnya dapat diusulkan saran yang diharapkan akan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Menggunakan *E-money*.

1. Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa nilai terendah pada variabel minat menggunakan *e-money* yaitu pada pernyataan Aksebilitas

masyarakat maka disarankan adanya sosialisasi kembali kepada masyarakat terkait *e-money*. Serta peningkatan untuk system pembayaran *e-money* agar masyarakat dapat lebih memilih *e-money* karena perbedaan dan keunggulan dari *e-money* dibandingkan sistem pembayaran lainnya.

2. Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa nilai terendah pada variabel tingkat pemahaman *e-money* yaitu pada pernyataan penggunaan emoney yang dapat digunakan secara *offline*, maka disarankan adanya sosialisasi kembali kepada masyarakat terkait dengan menggunakan uang elektronik atau *e-money* yang dapat digunakan secara *offline* sehingga masyarakat tidak perlu khawatir dengan sistem yang penuh atau error yang dapat terjadi pada sistem online.
3. Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa nilai terendah pada variabel kemanfaatan yaitu pada pernyataan bahwa *e-money* dapat mengurangi kejahatan, maka disarankan kepada Pemerintah atau perbankan dapat mensosialisasikan kemanfaatan atau keuntungan yang diberikan dari *e-money*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abiba, Riska Widya, And Rachma Indrarini. “Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Berbasis Server Sebagai Alat Transaksi Terhadap Penciptaan Gerakan Less Cash Society Pada Generasi Milenial Di Surabaya.” *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis Islam* 4, No. 1 (2021): 196–206.
- Adamson, Ivana, And John Shine. “Extending The New Technology Acceptance Model To Measure The End User Information Systems Satisfaction In A Mandatory Environment: A Bank’s Treasury.” *Technology Analysis And Strategic Management* 15, No. 4 (2003): 441–455.
- Adiyanti, Arsita Ika, And M Pudjihardjo. “Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, Dan Kepercayaan Terhadap

- Minat Menggunakan Layanan E-Money (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Brawijaya)." *Jurnal Akuntansi Dan Ekonomi* 3, No. 1 (2015).
- Aksami, Dwi, And I Made Jember. "Analisis Minat Penggunaan Layanan E-Money Pada Masyarakat Kota Denpasar." *E-Jurnal Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana* 8, No. 10 (2019): 2439–2470. <https://Ojs.Unud.Ac.Id/Index.Php/Eep/Article/View/45281>.
- Alfiani, Devi Mai. "Teori-Teori Umum Tnetang Pemahaman (Understanding) Dan Penafsiran (Intrpretation)." *Jurnal Studi Agama-Agama Dan Pemikiran Islam* 23, No. 1 (2017): 5–24.
- Amran, YS Chaniago. "*Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*", (Cet. V, Bandung: Pustaka Setia, 2012).
- Chin, Wynne W., And Peter A. Todd. "On The Use, Usefulness, And Ease Of Use Of Structural Equation Modeling In Mis Research: A Note Of Caution." *MIS Quarterly: Management Information Systems* 19, No. 2 (1995): 237–246.
- C.S.T. Kansil, "*Hukum Tata Negara Republik Indonesia*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2000).
- Davis, Fred D., Richard P. Bagozzi, And Paul R. Warshaw. "User Acceptance Of Computer Technology: A Comparison Of Two Theoretical Models." *Management Science* 35, No. 8 (1989): 982–1003.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*", (Jakarta: Balai Pustaka, 2005).
- Djaali, "*Psikologi Pendidikan*", (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).
- Hasanah, Hasyim. "Hermeneutik Ontologi-Dialektis Hans-Georg Gadamer (Produksi Makna Wayang Sebagai Metode Dakwah Sunan Kalijogo)." *Jurnal At-Taqaddum* 9, No. 1 (2017): 1–33.
- Insana, Dwi Rorin Mauludin, And Ria Susanti Johan. "Analisis Pengaruh Pnggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa." *Relasi : Jurnal Ekonomi* 17, No. 2 (2021): 413–434.
- Jogiyanto, "*Analisis Dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktik Aplikasi Bisnis*", (Yogyakarta: Andi, 2011).
- Jonathan, Sarwono. "Pengertian Dasar Structural Equation Modeling (SEM)." *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Ukrida* 10, No. 3 (2010): 98528.
- Manurung, Sondang R. "Pembelajaran Fisika Umum Berbasis Argumentasi Ilmiah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep." *Prosiding Semirata*

*Universitas Tanjungpura Pontianak* (2019): 9–25.

Mentari, Adinda Cahaya, And I. K. G. Bendesa. “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Dalam Menggunakan Uang Elektronik Di Kota Denpasar, Provinsi Bali.” *E-Jurnal EP Unud* 7, No. 4 (2018): 646–676.

Mutia, Sri Putri Tita. “Pengaruh Sanksi Perpajakan, Kesadaran Perpajakan, Pelayanan Fiskus, Dan Tingkat Pemahaman Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi.” *Artikel Ilmiah* 2, No. 1 (2014): 2–30.

Nababan, Septia S.M. “Pendapatan Dan Jumlah Tanggungan Pengaruhnya Terhadap Pola Konsumsi PNS Dosen Dan Tenaga Kerja Kependidikan Pada Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado.” *Jurnal Emba* 1, No. 4 (2016): 1–23.

Peter, J. Paul & Olson, Jerry C. “*Perilaku Konsumen dan Strategi Pemasaran*”, (Jakarta: Salemba Empat, 2013).

Philip Kotler & K. L Keller, *Manajemen Pemasaran*, (Edisi 3 Jilid I Jakarta: erlangga, 2012).

Pratiwi, Mirna Tria, Farida Indriani, And J Sugiarto. “Analisis Pengaruh Technology Readiness Terhadap Minat Menggunakan Tcash Di Kota Semarang.” *Strategi Bisnis* 26, No. 1 (2017): 76–88.

Prawira, S A, And D Pranitasari. “Pengaruh Aksesibilitas, Inovasi Dan Kualitas Pelayanan Fasilitas Publik Terhadap Kepuasan Penumpang Disabilitas Di Kereta Rel Listrik Jakarta.” *Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia* 8, No. 2 (2020): 1–15. [Http://Repository.Stei.Ac.Id/Id/Eprint/1195](http://Repository.Stei.Ac.Id/Id/Eprint/1195).

Rahadi, Dr. Dedi Rianto. “Peranan Teknologi Informasi Dalam Peningkatan Pelayanan Di Sektor Publik.” *Seminar Nasional Teknologi 2007 (SNT 2007)* 2007, No. November (2007): 1–13.

Rahmad, Saputra Dian, And Jati Imantoro. “Jurnal Manajemen Diversifikasi Jurnal Manajemen Diversifikasi.” *Jurnal Manajemen Diversifikasi* 2, No. 1 (2022): 208–215.

Ratu, Intan Kesuma, Muhammad Iqbal Fasa, And Suharto. “Meningkatnya Transaksi Pembayaran Uang Elektronik Berbasis Server Dimasa Pandemi Covid-19 Berdasarkan Perspektif Syariah.” *An-Nisbah: Jurnal Perbankan Syariah* 3, No. 1 (2022): 63–82.

Rif’ah, Sifwatir. “Fenomena Cashless Ssociety Di Era Milenial Dalam Perspektif Islam.” *Al-Musthofa: Journal Of Sharia Economics* 2, No. 1 (2019): 1–9.

Rohmah, Yasinta Maulida, Nila Tristiarini, Fakultas Ekonomi, Universitas Dian Nuswantoro, Fakultas Ekonomi, And Universitas Dian Nuswantoro. “Jurnal

Akuntansi Dan Pajak Pengaruh Sistem Pembayaran E-Money Dalam Era Digital Di Tengah Wabah Covid- 19 : Studi Kasus Pada Masyarakat Semarang.” *Jurnal Akuntansi Dan Pajak* 22, No. 5 (2019): 1–11.

Salsabila, Diva. “Transaksi Penggunaan Uang Elektronik Menurut Syariah.” *Jurnal Sharia Economica* 1, No. 1 (2022): 21–37.

Saraswati, Pradhita, And Zaki Baridwan. “Penerimaan Sistem E-Commerce: Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Manfaat Dab Persepsi Risiko.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Brawijaya* 1, No. 2 (2013): 1–19.

Sari, Firdausa Kumala, Novita Safitri, And Wahyu Anggraini. “Persepsi, Sikap Dan Minat Pariwisata Halal Di Daerah Istimewa Yogyakarta.” *Ihtifaz: Journal Of Islamic Economics, Finance, And Banking* 2, No. 2 (2019): 137.

Sheila, Ulfi, Ratn Ayu Dewi Lestary, And Nur Kholis. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Terhadap Penggunaan E-Money Sebagai Instrumen Pembayaran Non-Tunai.” *At-Thullab* 3, No. 1 (2021): 557–569. <https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/pr->

Sheth, Jagdish N dan Sisodia, Rajendra S, “*The 4A’s of Marketing. Creating Value for Custumers, Companies and Society*”, (New York: Routledge, 2012).

Slamet, Riyanto dan Aglis Andhita Hatmawan, “*Metode Riset Penelitian Kuantitatif, Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*”, (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

Sugiyono. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*”, (Cet. XXVI; Bandung: Alfabeta, 2013).

Usman, Rachmadi. “Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran.” *Yuridika* 32, No. 1 (2017): 134.

Wedantha, Pande Made Putra, And Ni Luh Sari Widhiyani. “Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Pemakaian Dan Kompetensi Auditor Pada Keberhasilan Penerapan Teknik Audit Berbantu Komputer.” *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana* 14, No. 1 (2016): 398–424.

Zahro, Maratus, And Rika Rahayu. “Nilai Transaksi E-Money Di Indonesia

Dengan Menggunakan Metode Markov Switching Model.” *Owner: Riset &*

*Jurnal Akuntansi* 5, No. 2 (2021): 644–652.

# LAMPIRAN



## Lampiran I Koesioner

### KOESIONER PENELITIAN

#### PENGARUH TINGKAT PEMAHAMAN, KEMANFAATAN, DAN AKSEBILITAS TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY MASYARAKAT KECAMATAN BARA, KOTA PALOPO

Koesioner ini digunakan sebagai alat untuk pengambilan data yang akan menjadi bahan dalam rangka penyusunan Skripsi oleh:

Nama : Imtaq Ashari  
NIM : 18 04020087  
Program Studi/Fakultas : Perbankan Syariah/Ekonomi dan Bisnis Islam  
Universitas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

Mohon Bapak/Ibu/Saudara(i) untuk memberikan jawaban dengan sejujur-juurnya dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Jawaban yang jujur dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya sangat membantu dalam penelitian ini.

Terima kasih kesediaan Bapak/Ibu/Saudara(i).

#### A. Data Responden

Berilah tanda (✓) pada kotak di bawah ini sesuai dengan keadaan Bapak/Ibu/Saudara(i) yang sebenarnya

1. Nama Responden :
2. Alamat :
3. Umur :

4. Jenis Kelamin :  Laki-laki  Perempuan

5. Pendidikan Terakhir :  Tidak Sekolah  SMA/MA

SD/MI

SMP/MTs

Perguruan Tinggi

6. Pekerjaan/Profesi :  Guru  Pelajar/

Pegawai Negeri  Karyawan

Pedagang  Wiraswasta

## B. Pertanyaan

### Petunjuk Pengisian

Berikut ini terdapat sejumlah pernyataan. Silahkan dibaca dan dipahami dengan baik setiap pernyataan tersebut. Anda diminta untuk mengemukakan apakah pertanyaan-pertanyaan tersebut sesuai dengan diri anda, dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kotak salah satu pilihan jawaban yang tersedia, yaitu:

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

PEMAHAMAN (X1)							
No	Item Pertanyaan	Skor					Jumlah
		STS	TS	N	S	SS	
1	Saya mengetahui e-money berdasarkan informasi dari orang lain						
2	Saya mampu menjelaskan kepada orang lain apa itu e-money						
3	Saya menggunakan e-money setelah memperoleh pengetahuan dan memperhitungkan semua informasi yang saya dapatkan						
KEMANFAATAN (X2)							
1	Saya merasa e-money dapat meningkatkan produktifitas dalam transaksi non tunai						
2	Saya merasa dengan e-money saya dapat melakukan transaksi dengan cepat dan mudah						

3	Saya merasa dengan menggunakan e-money, saya dapat melakukan transaksi dengan praktis						
4	Secara keseluruhan saya merasa e-money bermanfaat dalam pembayaran transaksi pribadi dan sehari-hari						
5	Saya merasa e-money dapat meningkatkan efesiensi dalam melakukan trsansaksi non tunai						
<b>AKSEBILITAS (X3)</b>							
1	Saya merasa dengan menggunakan e-money tidak harus lagi menempu jarak jauh untuk melakukan pembelian atau transaksi non tunai						
2	Saya merasa dengan menggunakan e-money tidak harus lagi mengeluarkan usaha yang banyak untuk melakukan pembelian atau transaksi non tunai						

3	e-money sangat hemat waktu dan tenaga sehingga cocok di gunakan di masa depan						
---	---	--	--	--	--	--	--

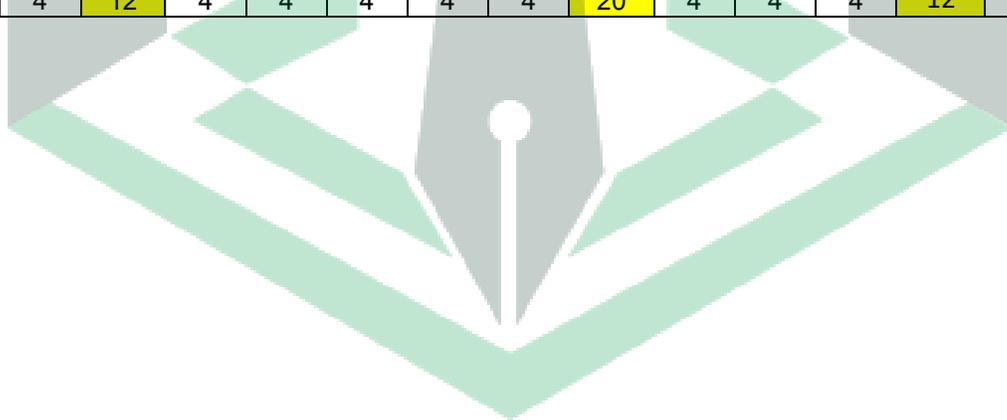
<b>MINAT MENGGUNAKAN E-MONEY (Y)</b>							
1	Saya berminat melakukan transaksi atau pembelian dengan menggunakan e-money						
2	Saya tertarik menggunakan e-money karena terhadap bbanyak keuntungan yang saya dapatkan						
3	Saya merasa dengan menggunakan e-money dimasa depan dapat sangat bermanfaat						

## Lampiran II Tabulasi Data

NO	X1.1	X1.2	X1.3	total	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	total	X3.1	X3.2	X3.3	Total	Y1	Y2	Y3	Total
1	4	4	4	12	5	5	5	5	5	25	5	5	4	14	4	5	4	13
2	4	5	5	14	5	5	4	3	4	21	5	4	4	13	3	4	4	11
3	4	5	4	13	5	5	5	4	4	23	5	4	4	13	4	4	4	12
4	4	4	5	13	5	5	4	5	4	23	5	3	5	13	3	5	5	13
5	4	4	4	12	4	4	4	3	4	19	4	4	3	11	3	4	4	11
6	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
7	4	4	4	12	4	4	4	3	4	19	5	4	5	14	5	5	5	15
8	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
9	3	5	4	12	5	5	5	5	5	25	5	5	4	14	4	5	5	14
10	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
11	4	1	4	9	4	1	1	1	1	8	1	1	4	6	4	4	1	9
12	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
13	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
14	4	4	4	12	4	5	5	5	4	23	4	4	4	12	4	4	4	12
15	4	4	3	11	4	5	5	3	4	21	5	5	4	14	4	5	5	14
16	4	2	4	10	4	5	5	5	4	23	4	4	4	12	4	4	4	12
17	3	5	5	13	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	4	4	4	12
18	5	5	5	15	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	5	5	15
19	5	5	5	15	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	5	5	15
20	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
21	5	5	4	14	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
22	4	4	4	12	5	5	4	4	4	22	5	3	4	12	3	2	3	8
23	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
24	4	4	5	13	4	4	4	3	4	19	4	4	4	12	4	5	5	14
25	5	5	5	15	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	5	5	15
26	5	4	5	14	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	5	5	15
27	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
28	4	4	4	12	4	5	5	4	4	22	5	4	4	13	4	4	4	12
29	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
30	4	4	5	13	5	5	5	5	4	24	5	4	4	13	4	5	5	14
31	4	4	4	12	4	5	2	4	4	19	5	5	4	14	4	4	3	11
32	4	4	5	13	5	4	4	4	4	21	4	5	4	13	4	4	4	12
33	4	2	4	10	5	4	5	4	4	22	5	4	4	13	4	4	5	13
34	4	4	4	12	3	4	4	4	4	19	4	4	4	12	4	4	4	12

35	5	4	4	13	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
36	5	4	3	12	2	4	4	3	4	17	4	5	4	13	4	5	4	13
37	4	4	5	13	4	5	4	5	4	22	4	5	4	13	5	5	4	14
38	5	2	4	11	4	4	4	4	4	20	4	4	3	11	4	4	4	12
39	4	3	4	11	4	4	4	4	4	20	4	4	3	11	4	4	4	12
40	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
41	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
42	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
43	4	2	3	9	4	4	4	3	4	19	3	4	4	11	4	3	4	11
44	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
45	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	5	13
46	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
47	4	5	4	13	4	5	5	4	5	23	5	4	5	14	4	4	5	13
48	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
49	5	4	5	14	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
50	5	5	5	15	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	5	5	15
51	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	3	4	3	10	4	4	4	12
52	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
53	4	5	4	13	4	5	4	4	4	21	5	4	4	13	4	4	4	12
54	4	5	4	13	4	5	4	5	4	22	4	5	5	14	4	5	4	13
55	5	5	5	15	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	5	5	15
56	5	5	5	15	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	5	5	15
57	5	5	5	15	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	5	5	15
58	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
59	5	5	5	15	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	5	5	15
60	5	4	4	13	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
61	5	5	5	15	5	5	5	4	4	23	4	4	4	12	4	4	5	13
62	5	5	5	15	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	5	5	15
63	5	5	5	15	4	4	5	5	4	22	5	4	5	14	4	5	4	13
64	4	5	4	13	5	4	5	4	5	23	5	4	4	13	5	4	5	14
65	4	5	5	14	4	4	4	5	5	22	4	4	5	13	4	5	5	14
66	4	5	4	13	5	4	5	4	5	23	4	5	4	13	5	4	5	14
67	5	5	5	15	5	5	5	5	5	25	5	5	5	15	5	5	5	15
68	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
69	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
70	5	5	4	14	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
71	4	5	2	11	3	5	4	4	5	21	5	4	4	13	5	5	5	15
72	5	5	4	14	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12
73	4	4	4	12	4	5	5	5	5	24	5	5	5	15	5	5	5	15
74	5	5	5	15	5	5	4	4	4	22	5	4	5	14	5	4	5	14

75	5	4	4	13	5	4	5	4	5	23	5	5	4	14	4	4	4	12
76	5	5	5	15	4	5	4	5	5	23	4	4	4	12	4	5	5	14
77	3	4	1	8	4	3	2	2	3	14	3	3	3	9	3	4	3	10
78	4	4	4	12	5	5	5	5	5	25	5	4	4	13	4	4	4	12
79	4	4	5	13	5	5	5	5	5	25	4	4	5	13	4	4	5	13
80	4	4	4	12	5	5	4	4	5	23	4	4	4	12	4	4	4	12
81	4	4	4	12	3	3	3	4	4	17	4	4	4	12	4	4	4	12
82	4	4	5	13	4	4	5	4	4	21	4	4	4	12	4	5	5	14
83		5	4	9	4	5	4	4	4	21	4	4	4	12	4	4	4	12
84	5	4	5	14	4	4	4	4	4	20	5	4	5	14	4	4	4	12
85	4	4	4	12	5	4	4	4	4	21	4	4	4	12	4	4	4	12
86	5	5	5	15	4	4	5	4	5	22	5	5	4	14	4	4	5	13
87	5	5	5	15	4	4	5	5	4	22	5	4	4	13	4	5	5	14
88	4	5	4	13	3	3	3	3	3	15	4	3	2	9	2	2	2	6
89	3	4	4	11	4	5	5	3	4	21	5	4	4	13	4	4	4	12
90	3	4	4	11	4	4	4	4	4	20	4	3	4	11	4	4	4	12
91	4	4	4	12	4	3	4	3	4	18	4	4	4	12	4	4	4	12
92	4	4	4	12	5	5	5	5	4	24	5	5	5	15	4	5	5	14
93	3	2	4	9	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	2	2	2	6
94	2	2	2	6	2	2	2	2	2	10	2	2	2	6	2	2	2	6
95	2	2	2	6	2	2	2	2	2	10	2	2	2	6	2	2	2	6
96	5	4	4	13	4	4	4	4	4	20	4	5	5	14	5	5	4	14
97	2	4	4	10	4	4	4	4	4	20	4	3	4	11	4	4	4	12
98	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	3	4	11	4	4	4	12
99	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	3	4	11	4	4	4	12
100	4	4	4	12	4	4	4	4	4	20	4	4	4	12	4	4	4	12



## Lampiran III Analisis Data

### Uji Validitas

Variabel	Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
	1	0,497	0,195	Valid
	2	0,682	0,195	Valid
	3	0,683	0,195	Valid
	4	0,697	0,195	Valid
X	5	0,828	0,195	Valid
	6	0,834	0,195	Valid
	7	0,817	0,195	Valid
	8	0,878	0,195	Valid
	9	0,835	0,195	Valid
	10	0,815	0,195	Valid
	11	0,793	0,195	Valid
	1	0,785	0,195	Valid
Y	2	0,739	0,195	Valid
	3	0,738	0,195	Valid
	4	0,846	0,195	Valid

### Uji Realibilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Pemahaman	0,728	Reliabel
Kemanfaatan	0,916	Reliabel
Akseibilitas	0,794	Reliabel
Minat	0,896	Reliabel

## Uji Normalitas

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean		.0000000
	Std. Deviation		1.45355268
Most Extreme Differences	Absolute		.151
	Positive		.116
	Negative		-.151
Test Statistic			.151
Asymp. Sig. (2-tailed)			.000 <sup>c</sup>
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		.017 <sup>d</sup>
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.013
		Upper Bound	.020

## Uji Multikolinearitas

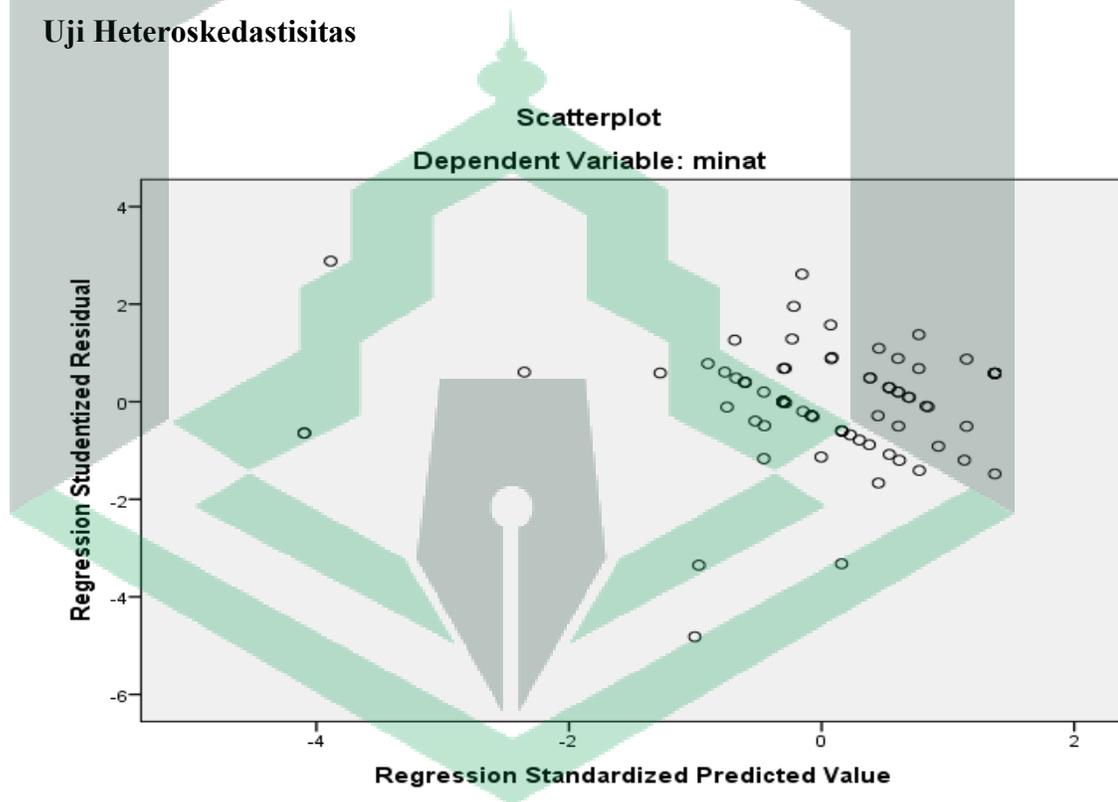
### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.708	1.227		1.392	.167		
	Pemahaman	.421	.136	.274	3.092	.003	.495	2.018
	Kemanfaatan	.292	.093	.377	3.141	.002	.270	3.697
	Akseibilitas	.285	.150	.220	1.893	.061	.287	3.481

## Uji Linearitas

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Unstandardized Residual	183.864	53	3.469	6.306	.000
* Unstandardized Predicted Value	.000	1	.000	.000	1.000
Deviation from Linearity	183.864	52	3.536	6.428	.000
Within Groups	25.305	46	.550		
Total	209.169	99			

## Uji Heteroskedastisitas



## Uji Regresi Linier Berganda

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.708	1.227		1.392	.167		
	pemahaman	.421	.136	.274	3.092	.003	.495	2.018
	kemanfaatan	.292	.093	.377	3.141	.002	.270	3.697
	aksebilitas	.285	.150	.220	1.893	.061	.287	3.481

## Uji T

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.708	1.227		1.392	.167
	Pemahaman	.421	.136	.274	3.092	.003
	Kemanfaata n	.292	.093	.377	3.141	.002
	Aksebilitas	.285	.150	.220	1.893	.061

## Uji F

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	351.341	3	117.114	53.750	.000 <sup>b</sup>
	Residual	209.169	96	2.179		
	Total	560.510	99			

## Uji R<sup>2</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.792 <sup>a</sup>	.627	.615	1.476

## Lampiran IV Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**IMTAQ ASHARI**, lahir di Desa Bolong, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan, pada 22 Februari 2000. Penulis merupakan anak Kedua dari Empat bersaudara yang merupakan putra dari Bapak Jabir Jalil dan Ibu Mirayani. Saat ini peneliti bertempat tinggal di

Desa Bolong, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu Provinsi Sulawesi Selatan. Pendidikan dasar peneliti diselesaikan pada tahun 2012 di salah satu Sekolah Dasar Negeri yaitu SDN 235 Bolong, dan menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 2 Lamasi pada tahun 2015, dan dilanjutkan Sekolah Menengah Kejuruan SMKN 3 Luwu pada tahun 2018, dan di tahun 2018 peneliti melanjutkan pendidikan perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo melalui jalur tes (UM-PTKIN). Dengan memilih jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.