ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PELAKU UMKM DI KOTA BUKITTINGGI MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK (*E-MONEY DAN E-WALLET*)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (SE) Program Studi S1 Perbankan Syariah

Disusun Oleh:

NURRAHMA SAFITRI

3318005

PROGRAM STUDI S1 PERBANKAN SYARIAH

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI

TAHUN AKADEMIK 2021 M / 1443

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul ***"Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pelaku UMKM Kota Bukittinggi Bertransaksi Menggunakan Uang Elektronik (E-Money dan E-Wallet)"*** disusun oleh **Nurrahma Safitri** dengan NIM **3318005, Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh faktor kemudahan penggunaan, faktor keamanan data, serta faktor kepercayaan pengguna mempengaruhi minat pelaku UMKM Kota Bukittinggi untuk bertransaksi menggunakan uang elektronik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian lapangan dengan menggunakan kuesioner *(Skala Likert)* dengan sampel penelitian sebanyak 99 responden. Metode analisis data menggunakan uji validitas, reabilitas, normalitas, multikolineralitas, heteroskedasititas, analisis regresi berganda, uji t, uji f, dan koefisien determinasi.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda diperoleh persamaan Y = 0,992 + 0,054.X1 + 0,043.X2 + 0,085.X3 + e. Koefisien regresi memiliki tanda positif artinya memiliki pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen. Hasil penelitian menunjukkan nilai f hitung > f tabel **(42,943 > 2,70)** dan nilai sig sebesar **0,00 < dari nilai *alpha* 0,05 (0,00 < 0,05)** hal ini menunjukkan bahwa semua variabel bebas atau X yaitu faktor kemudahan penggunaan (X_1), faktor keamanan data (X_2), dan faktor kepercayaan (X_3) secara simultan berpengaruh terhadap variabel terikat atau Y yaitu minat menggunakan uang elektronik. Berdasarkan uji t didapatkan hasil bahwa faktor kemudahan penggunaan dan faktor keamanan data secara parsial berpengaruh dominan dan signifikan terhadap minat pelaku UMKM menggunakan uang elektronik, sedangkan faktor kepercayaan secara simultan kurang berpengaruh terhadap minat pelaku UMKM menggunakan uang elektronik.

Kata Kunci : ***Minat, E-Money, E-Wallet, Uang Elektronik, Kemudahan Penggunaan, Keamanan Data, Kepercayan Pengguna***

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS ii

PENGESAHAN TIM PENGUJI iii

PERSETUJUAN PEMBIMBING iv

KATA PENGANTAR v

ABSTRAK viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR GAMBAR xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah.....5

C. Batasan Masalah..... 5

D. Rumusan Masalah 6

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian 6

F. Penjelasan Judul 8

BAB II KAJIAN TERDAHULU

A. Landasan Teori 10

1. Perkembangan Teknologi Fintech 10

2. Uang Elektronik (*E-Money* dan *E-Wallet*).....16

3. Minat Menggunakan Uang Elektronik (*Interest of Using)* .19

4. Faktor Kemudahan Bertransaksi 21

5. Faktor Keamanan Data 23

6. Faktor Kepercayaan Pengguna 25

B. Kajian Terdahulu 26

C. Kerangka Pemikiran 29

D. Hipotesis 29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 31

B. Lokasi dan Waktu Penelitian 31

C. Jenis dan Sumber Data 32

D. Populasi dan Sampel 32

E. Defenisi Operasional Variabel 33

F. Instrumen Penelitian 35

G. Teknik Pengumpulan Data.....39

H. Metode Analisis Data 39

1. Uji Instrumen Penelitian 39

a. Uji Validitas 40

b. Uji Reabilitas 40

2. Uji Prasyarat Analisis..... 40
a. Uji Normalitas 40
b. Uji Homogenitas 40
c. Uji Linearitas 40
d. Uji Multikolinearitas 40
3. Analisis Regresi Linear Berganda 42
4. Uji Hipotesis 42
a. Uji Parsial (Uji-t)..... 42
b. Uji Simultan (Uji-f)..... 43
c. Koefisien Determinan..... 43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian 44
1. Kondisi Geografis 44
2. Sumber Daya Manusia.....47
3. Potensi Kota Bukittinggi 47
B. Karakteristik Responden 51
1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin 52
2. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur 52
3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan 53
4. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Usaha 54
C. Deskripsi Jawaban Responden 55

1. Faktor Kemudahan Penggunaan 56
2. Faktor Keamanan Data 57
3. Faktor Kepercayaan Pengguna 58
4. Minat Menggunakan Uang Elektronik 59
D. Hasil Uji Instrumen Penelitian 60
1. Hasil Uji Validitas 60
2. Hasil Uji Reabilitas 63
E. Hasil Uji Asumsi Klasik 64
1. Hasil Uji Normalitas 64
2. Hasil Uji Multikolineralitas 66
3. Hasil Uji Heteroskedastisitas 67
F. Analisis Regresi Linear Berganda 69
G. Koefisien Determinasi 71
H. Uji Hipotesis 72
1. Uji t 72
2. Uji f 74
I. Pembahasan Hasil Penelitian 74
1. Hasil Uji Regresi Linear Berganda 74
2. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik 76
3. Pengaruh Keamanan Data Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik 77

4. Pengaruh Kepercayaan Pengguna Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik 78

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 80

B. Saran 82

DAFTAR KEPUSTAKAAN 83

LAMPIRAN-LAMPIRAN 87

DAFTAR TABEL

Tabel 1.0 Data Usaha Mikro, Kecil, dan Menegah Kota Bukittinggi 4

Tabel 2.1 Variabel dan Indikator pada Daftar Ceklis 35

Tabel 2.2 Operasional Variabel 37

Tabel 2.3 Alternatif Jawaban Skala Likert 38

Tabel 3.0 Kecamatan dan Kelurahan di Bukittinggi 46

Tabel 4.1 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin 52

Tabel 4.2 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Umur 53

Tabel 4.3 Jumlah Responden Berdasarkan Pendidikan 54

Tabel 4.4 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Usaha 55

Tabel 5.1 Distribusi Jawaban Responden tentang Faktor Kemudahan Penggunaan 56

Tabel 5.2 Distribusi Jawaban Responden tentang Faktor Keamanan Data 57

Tabel 5.3 Distribusi Jawaban Responden tentang Faktor Kepercayaan Pengguna 58

Tabel 5.4 Distribusi Jawaban Responden tentang Minat Menggunakan Uang Elektronik 59

Tabel 6.1 Hasil Uji Validitas Faktor Kemudahan Penggunaan (X_1) 61

Tabel 6.2 Hasil Uji Validitas Faktor Keamanan Data (X_2) 62

Tabel 6.3 Hasil Uji Validitas Faktor Kepercayaan Pengguna (X_3) 62

Tabel 6.4 Hasil Uji Validitas Minat Menggunakan Uang Elektronik 63

Tabel 7.0 Hasil Uji Reabilitas 64

Tabel 8.1 Uji Normalitas Variabel X Terhadap Variabel Y 66

Tabel 8.2 Uji Multikolinearitas 67

Tabel 8.3 Uji Heteroskedastisitas 68

Tabel 8.4 Uji Regresi Linear Berganda 70

Tabel 9.0 Uji Koefisien Determinan 70

Tabel 10.1 Uji t (Uji Parsial) 71

Tabel 10.2 Uji f 74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.0 Elemen Ekosistem Fintech 11

Gambar 2.0 Frekuensi Peggunaan *E-Wallet* pada tahun 2021 19

Gambar 3.0 Keterkaitan Variabel X dan Y 29

Gambar 4.0 Peta Kota Bukittinggi 45

Gambar 5.1 Grafik Histogram Uji Normalitas Variabel X terhadap Y 65

Gambar 5.2 Diagram Diagonal Uji Normalitas Variabel X terhadap Y 65

Gambar 5.3 Scatterplot 69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan perekonomian sangat erat hubungannya dengan dunia usaha. Terjadinya peningkatan kondisi pertumbuhan perekonomian di Indonesia juga berdampak pada semakin berkembangnya juga dunia usaha di Indonesia. Berbicara tentang dunia usaha di Indonesia keberadaan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) semakin jelas dan semakin diperhitungkan dalam perekonomian Indonesia. Peran dan kontribusi pelaku usaha dari skala usaha kecil, mikro dan menengah sangat besar, tidak hanya dalam hal penyerapan tenaga kerja yang melebihi 90%, namun juga kontribusinya bagi PDB Indonesia yang lebih dari 50% (Kementerian Koperasi dan UMKM, 2012). Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) adalah perusahaan kecil yang dimiliki dan dikelola oleh seseorang atau dimiliki oleh sekelompok kecil orang dengan jumlah kekayaan dan pendapatan tertentu (Undang-Undang No. 20 tahun 2008). Sebuah usaha dapat dikatakan sebagai UMKM jika memiliki omzet maksimal 300 juta dan aset maksimal 50 juta. Dengan pengertian tersebut, UMKM terdiri dari unit bisnis yang sangat banyak dan bidang usaha yang bervariasi, mulai dari pertanian, perdagangan besar dan eceran, penyediaan akomodasi, jasa antar makanan, hingga pertanian.

UMKM berperan menjadi tulang punggung bagi perekonomian banyak negara. Sekitar 97,2% bentuk usaha di ASEAN adalah bentuk usaha mikro, kecil dan menengah dengan penyerapan tenaga kerja mencapai 69,4%, serta berkontribusi sebesar 46% terhadap GDP ASEAN tahun 2019. Di Indonesia, UMKM juga berkembang secara signifikan yaitu 2% per tahun dengan proporsi bisnis sebesar 99,99% dari total keseluruhan pelaku usaha atau sebanyak 64 juta unit. UMKM berhasil menyerap tenaga kerja sebanyak 117 juta pekerja, hampir setengah dari populasi Indonesia bergantung pada bisnis UMKM. Pemerintah selalu berupaya untuk terus meningkatkan peran dan kontribusi UMKM dalam perekonomian nasional. Upaya yang dilakukan antara lain menetapkan bahwa pemerataan hasil pembangunan harus mencakup program memberikan kesempatan kepada usaha mikro, kecil dan menengah untuk memperluas dan mengatur usahanya, memperkuat permodalan, meningkatkan keterampilan, dan membantu pemasaran. Pada dasarnya setiap UMKM memiliki tujuan yang sama yakni berorientasi untuk mendapatkan sejumlah laba semaksimal mungkin meskipun disamping misi-misi lainnya.

Banyaknya UMKM yang berkembang dan maju di Indonesia termasuk kota Bukittinggi yang juga membantu kontribusi bagi pendapatan PDB kota Bukittinggi. indikator consumption (konsumsi) pelaku UMKM kota Bukittinggi memperoleh 2,9% yang memiliki total capaian responden agak rendah. Untuk indikator cash-flow management (pengendalian arus kas pribadi) pelaku UMKM kota Bukittinggi memperoleh 2,95% yang

memiliki total capaian responden agak rendah. Indikator saving and investment (tabungan dan investasi) pelaku UMKM kota Bukittinggi memperoleh 2,775% yang memiliki total capaian responden agak rendah. Untuk indikator *credit menegement* (manajemen kredit) pelaku UMKM kota Bukittinggi memperoleh 2,625% yang memiliki total capaian responden agak rendah. Dari data di atas dapat dilihat bahwa semua indikator yang mengukur UMKM Kota Bukittinggi tergolong rendah.

Terkait hal itu terdapat banyak faktor pada UMKM yang menjadi perhatian, diantaranya yang berkaitan dengan perilaku manajemen keuangan yaitu permasalahan pengetahuan keuangan. Untuk mengetahui tingkat financial knowledge (pengetahuan keuangan) yang terdiri dari 4 indikator (Chen & Volve: 1998) yaitu *general knowledge* (pengetahuan umum), *saving and borrowing* (tabungan dan simpanan), *insurance* (asuransi), dan *investment* (investasi).

Terdapat banyak penelitian terdahulu mengenai minat menggunakan uang elektronik dengan berbagai variabel yang mempengaruhinya. Penelitian yang dilakukan oleh Ari Syarifudin menyatakan bahwa terdapat pengaruh keamanan dan kemudahan penggunaan terhadap minat mahasiswa menggunakan dompet elektronik. Lain halnya dengan penelitian yang dilakukan Wiwik Widayanti yang menambahkan beberapa variabel terkait minat pelaku masyarakat bertransaksi menggunakan *e-wallet* diantaranya pengaruh kemanfaatan, kemudahan penggunaan dan promosi yang berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-*

wallet. Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara dengan beberapa pelaku UMKM yang ada di Kota Bukittinggi, Pak Jonny menyatakan alasannya menggunakan *e-wallet* karena faktor keamanan dan kemudahan penggunaan. Pak Kholiq menyatakan alasan menggunakan uang elektronik dengan alasan kenyamanan dan kepraktisan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan pengujian kembali mengenai "**Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pelaku UMKM di Kota Bukittinggi Menggunakan Uang Elektronik (*E-Money* dan *E-Wallet)*".** Penelitian ini dilakukan di Bukittinggi, salah satu kota yang berada di provinsi Sumatera Barat. Bukittinggi dikenal sebagai kota pariwisata, banyaknya tempat wisata yang dikunjungi merupakan potensi untuk warga setempat memilih untuk berwirausaha.

Tabel 1.1 Data Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah Kota Bukittinggi

Kecamatan	Aur Birugo Tigo Baleh			Guguak Panjang			Mandiangin Koto Selayan			JUMLAH
Kriteria Usaha	Mikro	Kecil	Menengah	Mikro	Kecil	Menengah	Mikro	Kecil	Menengah	
2016	886	45	3	4755	1124	66	1489	95	5	8468
2017	558	13	1	4755	1124	66	1398	83	3	8001
2018	1688	162	8	2934	315	19	1710	175	4	7015
2019	1872	162	8	2431	315	19	1710	175	4	6696
2020	1343	162	8	2091	315	19	3373	175	4	7454
2021	1505	13	0	2406	28	0	3512	9	0	7473

Sumber : Dinas Koperasi, UMKM, dan Perdagangan Kota Bukittinggi, 2022

Tercatat pada survey terakhir pemerintah Bukittinggi pada tahun 2021 jumlah UMKM di Bukittinggi sebanyak 7.473 unit yang terdaftar dan menyerap sebanyak 9.095 pekerja. Angka dilapangan tentunya lebih banyak, karena tidak semua UMKM mendaftarkan usahanya karena keterbatasan informasi dan sebagainya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengemukakan suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Minimnya jumlah pelaku UMKM di Kota Bukittinggi yang bertransaksi menggunakan uang elektronik.
2. Maraknya kasus kebocoran data digital mempengaruhi minat masyarakat menggunakan uang elektronik dalam faktor keamanan.
3. Masyarakat sulit membangun kepercayaan dalam bertransaksi menggunakan uang elektronik karena data pribadi dan data keuangan yang rentan terkena *hack*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini dibatasi pada Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pelaku UMKM di Kota Bukittinggi Menggunakan Uang Elektronik (*E-Money* dan *E-Wallet*), yang dipengaruhi tiga faktor yaitu, faktor kemudahan penggunaan dalam bertransaksi, faktor keamanan data, dan faktor kepercayaan pengguna.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengemukakan suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Seberapa besar pengaruh faktor kemudahan penggunaan dalam bertransaksi terhadap minat pelaku UMKM dalam menggunakan uang elektronik ?
2. Seberapa besar pengaruh faktor keamanan data terhadap minat pelaku UMKM dalam menggunakan uang elektronik ?
3. Seberapa besar pengaruh faktor kepercayaan pengguna terhadap minat pelaku UMKM dalam menggunakan uang elektronik ?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat penelitian ini adalah :

1. Tujuan Penelitian
   a. Untuk menguji secara statistik dan menentukan besaran pengaruh faktor kemudahan penggunaan dalam bertransaksi terhadap minat pelaku UMKM dalam menggunakan uang elektronik.
   b. Untuk menguji secara statistik dan menentukan besaran pengaruh faktor keamanan data terhadap minat pelaku UMKM dalam menggunakan uang elektronik.

c. Untuk menguji secara statistik dan menentukan besaran pengaruh faktor kepercayaan pengguna terhadap minat pelaku UMKM dalam menggunakan uang elektronik.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kalangan akademisi seperti dosen, mahasiswa, peneliti, dimana hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan masukan bagi penelitian selanjutnya terutama mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat pelaku UMKM menggunakan uang elektronik.

b. Secara Praktis

1) Manfaat Akademis, penelitian ini berguna untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi Program Studi Perbankan Syariah (S1) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

2) Manfaat Teoritis, penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan ilmu perbankan syariah guna memperluas pengetahuan dan memperkaya konsep keilmuan yang berkaitan dengan digitalisasi keuangan syariah.

3) Manfaat Praktis, penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan referensi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat pelaku UMKM menggunakan uang elektronik serta memberikan ilmu pengetahuan sebagai acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.

F. Penjelasan Judul

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami judul ini, maka penulis perlu untuk menjelaskan pengertian dari berbagai kata paling penting yang terdapat dalam judul tersebut **ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PELAKU UMKM DI KOTA BUKITTINGGI MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK (*E-MONEY* DAN *E-WALLET*)**

Analisis : Aktivitas yang terdiri dari serangkaian kegiatan seperti; mengurai, membedakan, dan memilah sesuatu untuk dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu dan kemudian dicari kaitannya lalu ditafsirkan maknanya.[1]

[1] Tim Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 849

Faktor-Faktor : Hal (keadaan, peristiwa) yang ikut menyebabkan (mempengaruhi) terjadinya sesuatu.[2]

Minat : Kekuatan pendorong yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada orang lain pada aktivitas, ataupun pada objek lain.

E-Wallet : Bentuk pembayaran yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran secara elektronik menggunakan *smartphone* atau *gadget*, menggantikan penggunaan dompet secara fisik.[3]

E-Money : Uang yang disimpan dalam sistem perbankan dan digunakan untuk kegiatan transaksi elektronik.

Kemudahan : Tingkat dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan teknologi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras.

Keamanan Data : Kemampuan dalam melakukan pengontrolan dan penjagaan keamanan atas transaksi data

Kepercayaan : Pengguna percaya terhadap kemampuan *platform* uang elektronik, apakah dapat menjamin keamanan ketika transaksi online sedang berlangsung

---

[2] D. Triwahyuni, *Pengertian, Dasar dan Jenisnya Mata Kuliah Studi Keamanan Internasional ,* (Bandung: UNIKOM, 2017), hlm. 2

[3] Desak Made Febri Purnama Sari, dkk, *Perceived Ease of Use, Brand Trust,* dan Keamanan Terhadap *Interest of Using* Aplikasi *E-Wallet* LinkAja di Kota Denpasar, *Jurnal Ekonomi* Vol.14 No 12 (Juli 2020), hlm 3654

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Literatur/ Landasan Teori

1. Perkembangan Teknologi Fintech

Fintech (*Financial Techcnology*) merupakan layanan perbankan dan keuangan yang berbasis perangkat lunak dalam memberikan jasa keuangan dengan menggunakan program komputer maupun teknologi lainnya.[4] Dalam artian luas *Fintech* dapat diartikan sebagi industri yang memanfaatkan teknologi dalam mendukung agar sistem keuangan dan penyampaian keuangan lebih efektif dan efisien yang dipicu oleh adanya perkembangan teknologi dan intenet.[5] Dalam perkembangannya, *fintech* memiliki keterkaitan antara berbagai elemen didalamnya membentuk suatu ekosistem *fintech*. Ekosistem inilah yang membantu kemajuan dibidang *fintech* dan mempercepat petumbuhan ekonomi.

a. Fintech Startup

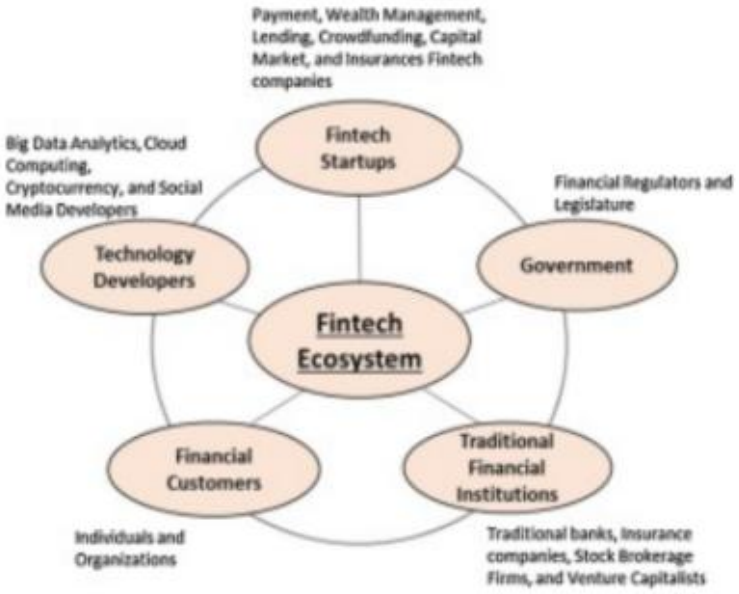
Stratup merupakan jenis perusahaan rintisan yang perkembangannya didukung oleh layanan digital, berhubungan dengan layanan teknologi, intenet maupun inovasi. Startup fintech

---

[4] Astri Rumondang, dkk, *Fintech: Inovasi Sistem Keuangan di Era Digital.* (Yayasan Kita Menulis), 2019, hlm. 2

[5] Muhammad Alfarizi, *Optimizing The Use of Sharia Digital Transactions to Support Indonesia's Economic Recobery,* Jurnal Ilmu Ekonomi Terapan. Vol.6 No. 1. 2021, hlm. 126

terdiri dari wirausahawan yang mempunyai inovasi dalam pembayaran, manajemen modal, pinjaman, pembiayaan, perdagangan sekuritas hingga layanan akuntansi yang sifatnya lebih personal berbasis inovasu data dan perusahaan yang bergerak cepat. Statup yang terkenal dibidang penggalangan dana seperti P2P Lending dan *crowdfunding* dan yang terkenal dibidang transaksi adalah paymet gateway.



Gambar 1.1: Elemen Ekosistem Fintech

b. Pengembangan Teknologi

Pengembangan teknologi menciptakan lingkungan yang mendukung startup dalam menjalankan layana yang lebih inovatif yang menyediakan *platform* untuk s*osial media, big data analytics, cloud computing, atificial intelligence, smartphone* dan *mobile service* sehingga layanan menjadi lebih cepat. Penyederhanaan

persyaratan dan peraturan pada teknologi *startup* memungkinkan perusahaan fintech menyediakan lebih banyak dana keuangan dan kemudahan dalam akses layanan.

c. Pemerintah

Pemerintah memiliki peran besar dalam mempengaruhi ekosistem *fintech* terutama sebagai pemberi regulasi dan pengawas agar tujuan ekonomi tercapai melalui *fintech*. Pemerintah juga berperan memudahkan perkembangan ekosistem *fintech* dengan mendorong aktivitas UMKM serta meningkatkan kesempatan kerja dibidang f*intech* sehingga daya saing masyarakat meningkat dan inovasi mulai muncul.

d. Konsumen Keuangan

Elemen lain yang cukup penting dalam keberlangsungan ekosistem *fintech* adalah keberadaan pelanggan, sebab pelanggan merupakan sumber pendapatan utama *fintech*.[6] Pengguna *fintech* disini mayoritas berasal dari kalangan UMKM dan kaum muda dengan status keuangan yang sehat. Terlebih generasi millenial memiliki pengetahuan yang cukup baik dalam menguasai penggunaan teknologi. Konsumen kategori ini sudah tebiasa melakukan kegiatan secara digital mulai dari berselancar di media sosial, berbelanja secara *online* melalui *e-commerce* dan melakukan pembiayaan melalui *digital payment* yang tersedia.

[6] Yeni Saptia, dkk, *Perluasan Akses Keuangan UMKM Berbasis Tekfin di Indonesia dan Pengalaman Negara Tetangga,* (Jakarta: Yayasan pustaka Obor Indonesia), 2020, hlm.8

e. Lembaga Keuangan Tradisional

Lembaga keuangan tradisional merupakan salah satu ekosistem *fintech* yang berfungsi sebagai salah satu kekuatan pendorong. Lembaga keuangan tradisional memiliki keunggulan kompetitif dalam bidang ekonomi maupun sumberdaya keuangan dibandingkan teknologi *startup*, dimana lembaga keuangan tradisional berpusat pada memberikan layanan konsumen bersifat mengikat. Hadirnya *fintech* menjadi inovasi baru dalam dunia keuangan untuk diajak berkolaborasi mengenai pemberian dana pinjaman.[7]

Fintech identik dengan karakternya yang praktis, mudah, dan efisien. Sedangkan bank syariah dan lembaga keuangan syariah non bank diberi pilihan untuk mengikuti revolusi teknologi atau kehilangan pangsa pasar. Keunggulan komparatif bank dan lembaga keuangan syariah non bank seperti basis klien yang besar, data, navigasi peratiran dan perizinan industri yang lebih baik dapat melengkapi keuanggulan *startup fintech*. Kolaborasi antar keduanya mampu membuat pergerakan dan inovasi industri keuangan syariah lebih cepat. Dengan kolaborasi anatar keduanya dapat membawa ekosistem industri ekuangan syariah menjadi lebih maju dan munculnya berbagai asosisasi *fintech* di Indonesia dapat menjadi wadah *fintech*

[7] Astri Rumondang, dkk, *Fintech: Inovasi Sistem Keuangan di Era Digital.* (Yayasan Kita Menulis), 2019, hlm. 12

menjalankan bisnis dengan benar.[8] Dari besarnya ekosistem yang terbentuk, muncul beberapa model bisnis dari *fintech* diantaranya:

a. *Digital payment*

Layanan keuangan yang meyuguhkan pengalaman pembayaran yang efisien, nyaman, dan praktis ini memiliki beragam teknologi pembayaran untuk konsumen dan ritel seperti dompet digital, pembayaran *mobile peer-to-pee*r, *money changer*, pembayaran *real-time,* dan solusi mata uang digital

b. *Account Aggregator*

Fintech Account Aggregator menawarkan layanan yang mampu menyelesaikan seluruh transaksi perbankan hanya melalui satu jenis *platform* saja, layanan ini juga menyediakan fasilitas laporan keuangan yang informasinya diperoleh melalui akun-akun perbankan yang telah terdaftar pada platform tersebut

c. *Personal Finance*

Personal Finance hadir sebagai solusi keterbatasan kemampuan masyarakat dalam mengelola keuangan dan membuat rencana investasi keuangan yang membutuhkan bantuan perencanaan keuangan. Layanan ini ditujukan bagi perorangan atau perusahaan meggunakan algoritme untuk pembauran aset dalam berinvestasi berdasarkan preferensi dan karakteristik investasi pelanggan.

[8] Rahma Nurzianti, Revolusi Lembaga Keuangan Syariah dalam Teknologi dan Kolaborasi Fintech, Jurnal Inovasi Penelitian. Vol. 2. No. 1, Juni 2021, hlm. 43.

d. *Financing and Investment*

Perusahaan *Fintech Financing and Investment* meliputi perusahaan *fintech* yang memberikan layanan *crowdfunding* dan *peer to peer lending (P2P*), ataupun kombinasi keduanya. *Crowdfunding* adalah *startup* yang menyediakan *platform* penggalangan dana untuk disalurkan kembali kepada pihak yang membutuhkan dengan memanfaatkan jaringan konsumen dalam penciptaan produk maupun pengumpulan dana modal ventura yang melibatkan tiga pihak didalamnya (pihak yang membutuhkan dana, kontributor, dan pihak fasilitator). Menurut Peraturan OJK No. 77/POJK.01/2016, *fintech peer to peer lending*/ P2P *lending* adlaah layanan pinjam meminjam uang dalam mata uang rupiah secara langsung antara kreditur/ *lender* (pemberi pinjaman) dan debitur/ *borrower* (penerima pinjaman) berbasis teknologi informasi. *Fintech lending* juga disebut sebagai Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Infoemasi (LPMUBTI). *Fintech P2P Lending* membuat *platform online* yang meyediakan fasilitas bagi pemilk dana untuk memberikan pinjaman secara langsung kepada debitur dengan *return* lebih tinggi, sedangkan peminjam dana bisa megajukan kredit secara langsung kepada pemilik dana dengan syarat lebih mudah dan proses yang lebih cepat dibandingkan ke lembaga keuangan konvensional. Investasi di P2P *lending* ini memberikan janji

return cuukup tinggi per tahunnya, namun berinvestasi harus sesuai dengan profil serta *risk appetite* kita dan bagaimana cara mengelolanya.[9]

e. *Information and Feeder Site*

Model bisnis ini memberikan layanan informasi bagi para calon konsumen dalam menggunakan produk atau layanan jasa keuangan mengenai kartu kredit, tingkat suku bunga, reksadana, premi asuransi, dan informasi lainnya. Dengan layanan ini, pelanggan tidak perlu mendatangi perusahaan atau lembaga tersebut, karena mekanisme dilakukan secara online mulai dari pencarian informasi melalui *platform fintech*, kemudian akan tersaji beberapa opsi mengenai produk tersebut dan selanjutnya konsumen akan diberikan kewenangan untuk memutuskan transaksi atau layanan yang akan digunakan.[10]

2. Uang Elektronik (*E-Money dan E-Wallet*)

Dompet digital atau *e-wallet* adalah sebuah perangkat elektronik, layanan jasa, atau bahkan program perangkat lunak (aplikasi) yang memungkinkan para penggunanya untuk melakukan transaksi secara

---

[9] Otoritas Jasa Keuangan, "Yuk Mengenal Fintech P2P Lending Sebagai Alternatif Investasi Sekaligus Pendanaan", https://sikapiuangmu,ojk,go,id/FrontEnd.CMS.Article.20566 (diakses pada 22 November 2021, pukul 19.39)

[10] Astri Rumondang, dkk, *Fintech: Inovasi Sistem Keuangan di Era Digital.* (Yayasan Kita Menulis), 2019, hlm. 18

online dengan pengguna lainnya untuk membeli barang atau jasa[11]. Selain itu, keberadaan aplikasi dompet digital memiliki fungsi beragam, selain menjadi alat pembayaran, juga dapat digunakan untuk memverifikasi aktifitas jual beli. Bentuk dari *e-wallet* bisa berwujud suatu program atau sebuah layanan jasa yang digunakan untuk menyimpan uang digital dan melakukan transaksi secara *online*. Penggunan *e-wallet* mengalami pertumbuhan pengguna dan transaksi selama pandemi yang didukung oleh peningkatan belanja *online*, terlebih memasuki hari belanja *online* nasional.[12]

Beberapa *e-wallet* yang sering digunakan masyarakat diantaranya Gopay, T-Cash atau yang kini dikenal dengan LinkAja, OVO, DANA, iSaku, ShopeePay dan masih banyak lagi. Merujuk pada *The Economic Times*, dompet digital merupakan jenis akun prabayar yang dilindungi dengan kata sandi dimana pengguna dapat menyimpan uang untuk setiap transaksi *online*, seperti pembayaran makanan, belanja barang *online*, dan tiket penerbangan[13]. Masyarakat beranggapan bahwa *e-wallet* sama saja atau bahkan bagian dari *e-money,* padahal keduanya jelas berbeda. *E-money* merupakan salah satu metode pembayaran yang semakin diminati masyaakat sebagai alat transaksi non tunai yang

---

[11] Mohammad Aldrin Akbar, dkk, *E-Commerce: Dasar Teori dalam Bisnis Digital,* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis), 2020, hlm. 62

[12] Zulkarnain Muhammad Ali, dkk, *Dampak Covid 19 di Berbagai Sektor*, (Bandung: Media Sains Indonesia), 2021, hlm. 133.

[13] Dewi Sartika Nasution, dkk, *Ekonomi Digital*, (Mataram: FEBI UIN Mataram), 2019, hlm. 52.

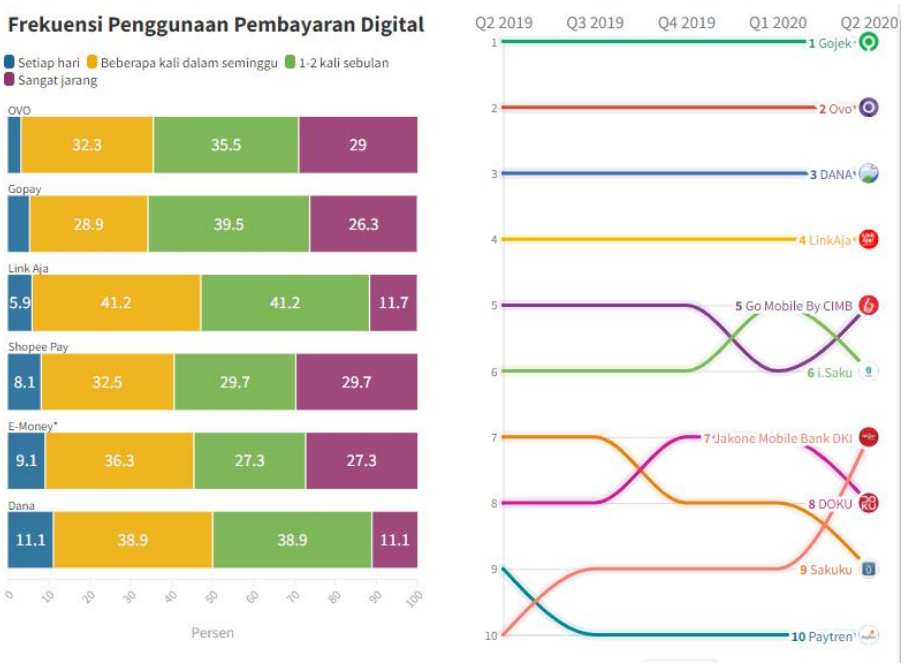
dapat diisi ulang dan beberapa juga memiliki bentuk fisik seperti penanaman *smartchip.*

E-money pertama kali muncul berbasis chip yang ditanam pada kartu atau media lain, sedangkan *e-wallet* merujuk pada penggunaan uang elektronik berbasis server. Perbedaan lain terlihat pada maksimal saldo *topup*, pada *e-money* maksimal saldo *top-up* adalah Rp1.000.000 sedangkan pada *e-wallet* bisa mencapai Rp 10.000.000,-. Fokus penggunaan keduanya pun berbeda, *e-money* kerap digunakan untuk pembayaran transaksi sehari-hari seperti pembayaran *e-tol, busway, commuter line*, pembelian tiket hiburan dan pembelian tiket di gerai lainnya, sedangkan *e-wallet* fokus pada pembayaran kebutuhan rutin seperti pembayaran token listrik, tagihan BPJS, tagihan lainnya, belanja *online,* belanja di ritel offline, dan lain sebagainya.[14]

Layanan *e-wallet* memiliki dua komponen utama yaitu perangkat lunak dan informasi, perangkat lunak menyimpan informasi pribadi dan menyediakan keamanan serta enkripsi data sedangkan informasi berisi data tentang pengguna mencakup detail transaksi. Cara kerja *e-wallet* dan *e-money* agak berbeda, *e-wallet* berfungsi seperti dompet yang berfungsi menyimpan sejumlah uang untuk dibelanjakan sedangkan *e-money* bentuk uang yang sudah di-digitalisasi. Penggunaan *e-wallet* tidak se-fleksibel *e-money* karena memerlukan *smartphone* atau perangkat lain yang terkoneksi internet dan sudah

[14] Gunawan, *Mencari Peluang di Revolusi Industri 4.0 Untuk Melalui Era Disrupsi 4.0,* (Jakarta: Maslamah Media Mandiri), 2019, hlm. 43.

terdapat unduhan aplikasi dompet digital untuk melakukan transaksi pembayaran, namun penggunaan *e-wallet* semakin populer dan penggunanya hingga kini terus meningkat. Dapat dilihat pada infografis dibawah ini, terjadi peningkatan pengguna *e-wallet* di beberapa aplikasi diantaranya Gopay, OVO, DANA, LinkAja, GoMobile by CIMB, iSaku, Jakone Mobile Bank DKI, Doku, Sakuku, Paytren.



Gambar 2.0 Frekuensi Penggunaan *E-Wallet* pada tahun 2021

3. Minat Menggunakan *E-Wallet* (*Interest of Using*)

Dalam Karim, Haque, Arije, Hossain, & Anis (2020), dijelaskan bahwa suatu tindakan yang ingin dicapai oleh individu adalah merupakan minat dalam waktu periode tertentu, ini mengacu pada cara seseorang akan bertindak di masa depan. Menurut TAM, perilaku

pengguna dalam memakai teknologi ditentukan oleh minat, yang selanjutnya dapat menjadi perilaku aktual. Terdapat dua hal yang menentukan minat perilaku individu terhadap *e-wallet*, yaitu sikap individu terhadap norma subjektif dan penggunaan *e-wallet.* Norma subjektif mengacu pada penggunaan *e-wallet* karena berasal dari pengaruh orang lain. Perilaku mengacu pada sikap kekurangan dan kelebihan saat menggunakan *e-wallet.* Minat perilaku adalah kecenderungan perilaku untuk terus berlanjut menerapkan teknologi (Liao et al., 2018 dalam Kustono et al., 2020) [15]

Witherington mendefinisikan bahwa minat merupakan bentuk kepedulian seseorang terhadap adanya suatu obyek, seseorang, atau suatu soal-kondisi mengandung sangkut paut dengan dirinya yang dilakukan dengan sadar diikuti dengan perasaan gembira. Dapat disimpulkan bahwasannya minat merupakan perasaaan tertarik terhadap suatu hal atau aktivitas baik produk/jasa sehingga akan selalu ingin mencoba menggunakan tanpa ada pihak yang memaksa. Minat perilaku dapat didefenisikan pula sebagai suatu keinginan atau minat seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Minat berhubungan dengan perilaku atau tindakan akan tetapi minat dapat berubah menurut waktu, semakin lebar interval waktu, semakin besar terjadi kemungkinan perubahan minat seseorang.

---

[15] Humairoh, dkk. "Pertimbangan dan Sikap Millenial Terhadap Minat Menggunakan *E-Wallet* pada Masa PSBB Pandemi Covid-19 di Kota Tangerang. Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi. Vol. 3 No. 2. November 2020, hlm. 66.

4. Faktor Kemudahan Bertransaksi

Menurut Davis (1989), Kemudahan yang dipersepsikan atau *perceived ease of use* merupakan tingkat di mana seseorang meyakini bahwa penggunaan teknologi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya. Konsep ini mencakup kejelasan tujuan penggunaan teknologi dan kemudahan penggunaan sistem sesuai dengan keinginan pemakai. Jika penggunaan situs ternyata lebih rumit dibandingkan manfaat yang diperoleh dari transaksi *online*, maka pembeli berpotensial akan lebih memilih berbelanja secara konvensional. Namun jika situs lebih mudah digunakan dan memberikan manfaat, calon pengguna akan menggunakan situs tersebut untuk bertransaksi *online*. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kerumitan penggunaan dalam *platform e-wallet* adalah lamanya waktu untuk membuka *platform* tersebut, rumitnya *interface platform e-wallet* sehingga sulit dipahami, dan peletakan menu yang tidak rapi dapat menyulitkan pengguna untuk bertransaksi. [16]

Ease of Use & Trust Hew (2015) mengemukakan bahwa aplikasi yang mudah digunakan, dapat menarik pengguna untuk lebih sering menggunakannya dan dengan demikian akan membentuk perilaku

[16] Fachrizi Alwafi, dkk, "*Pengaruh Persepsi Keamanan, Kemudahan Bertransaksi, Kepercayaan, Terhadap Toko dan Pengalaman Berbelanja Terhadap Minat Beli Secara Online Pada Situs Jual Beli Tokopedia.com".* Diponegoro Jurnal of Managemet. Vol. 5 No. 2, 2016, hlm. 5.

mereka. Efek dari *ease of use* terhadap perilaku pengguna telah ditunjukkan dalam berbagai penelitian (Chau dan Lai, 2003). Suh dan Han (2002) menemukan itu *ease of use* berpengaruh positif terhadap perilaku pengguna terhadap aplikasi *financial* dan *e-wallet* termasuk didalamnya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Deb dan David (2014), yang dilakukan terhadap pengguna *mobile banking* India, menemukan bahwa *ease of use* berpengaruh positif terhadap perilaku pengguna. Lin (2011) menemukan bahwa *ease of use* memiliki pengaruh yang signifikan pada perilaku dan jika pengguna merasa mobile banking mudah digunakan, maka mereka akan memberikan respon positif. Dengan demikian, *ease of use* telah menjadi penentu utama dalam adopsi berbagai platform teknologi informasi, dan pendapat ini juga berlaku untuk *e-wallet.*[17]

Kemudahan penggunaan merupakan kepercayaan seseorang dimana dalam penggunaan suatu teknologi dapat dengan mudah digunakan dan dipahami. Sikap terhadap penggunaan *Technology Acceptance Model* didefinisikan oleh Davis (1989) sebagai perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan. Sikap individu yang mendukung penggunaan teknologi sistem informasi akan secara otomatis mendorong pemanfaatan serta penggunaan teknologi sistem informasi. Variabel kemudahan dapat diukur dengan indikator *E-wallet* mudah dipelajari,

[17] Edi Purwanto, *Model Konseptual Minat Penggunaan E-Wallet: Technology Acceptance Model (TAM),Technology Adoption: A Conceptual Framework*, 2020, hlm. 35

bekerja dengan mudah sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna, mudah untuk meningkatkan keterampilan pengguna, dan *E-wallet* mudah dioperasikan[18].

5. Faktor Keamanan Data

Menurut Park dan Kim, *security* atau keamanan diartikan sebagai kemampuan dalam melakukan pengontrolan dan penjagaan keamanan atas transaksi data. Sebagai saluran pemasaran baru, *e-wallet* lebih mudah dan praktis dalam penggunaannnya, namun tidak menutup kemungkinan jika terjadi kejahatan dunia maya didalamnya terutama yang berhubungan dengan keamanan data pribadi. Beberapa *platform e-wallet* menawarkan jaminan keamanan yang diberikan sehingga pengguna dapat melakukan transaksi secara lebih aman dan tidak khawatir oleh adanya penipuan saat bertransaksi. Adanya jaminan keamanan seperti ini diduga memiliki pengaruh positif terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* sehingga transaksi keuangan berjalan lebih efektif dan efisien.[19]

Beberapa masyarakat ataupun pengguna *e-wallet* masih meragukan sistem keamanan *e-wallet*, kebanyakan takut akan pencurian uang digital, rahasia informasi personal menjadi terbuka,

---

[18] Elsa Silaen, *Pengaruh Persepsi Kemudahan Menggunakan E-Wallet dan Persepsi Manfaat serta Promosi Terhadap Minat Beli Ulang Saldo E-Wallet OVO,* Jurnal Ilmu dan Administrasi Bisnis, Vol.8 No. 4, 2019, hlm. 3

[19] Fachrizi Alwafi, dkk, "*Pengaruh Persepsi Keamanan, Kemudahan Bertransaksi, Kepercayaan, Terhadap Toko dan Pengalaman Berbelanja Terhadap Minat Beli Secara Online Pada Situs Jual Beli Tokopedia.com".* Diponegoro Jurnal of Managemet. Vol. 5 No. 2, 2016, hlm. 4.

dan kinerja jaringan yang kurang baik menyebabkan beberapa transaksi gagal. Miyazaki dan Fernandez (2001) menemukan keamanan sistem dihubungkan yang dengan tingkat tarif dari produk online yang digunakan oleh konsumen. Bagaimanapun, tidak ada hubungan negatif antara kehadiran *statement* keamanan dan privasi serta resiko yang ditemukan. Dalam studi yang sama, keamanan dan privasi secara positif dihubungkan dengan kemungkinan transaksi secara online. Konsumen yang merasa aman terhadap lingkungan internet secara keseluruhan akan cenderung percaya terhadap *platform* yang menyediakan pelayanan *e-wallet* dibandingkan dengan orang yang merasa bahwa internet tidak aman karena tidak yakin adanya perlindungan yang memadai di situs *e-wallet* (Gefen et al., 2003). Sehingga persepsi yang baik terhadap keamanan akan menimbulkan trust terhadap *platform e-wallet*. [20]

Persepsi keamanan menurut Kumar (2018) dalam penelitian terbaru yang melibatkan penggunaan aplikasi *mobile wallet* di India menemukan bahwa *perceived security* memiliki pengaruh signifikan terhadap kepercayaan (*trust*). Security telah ditentukan sebagai alasan utama *intention* atau minat pelanggan, bahkan banyak penelitian telah menemukan bahwa *security* berpengaruh positif pada *intention* pelanggan untuk melakukan transaksi *online* (Yousafzai, 2003; Kim,

[20] Nur Afiah, "Pengaruh Keamana, Reputasi, dan Pengalaman Terhadap Trust Pengguna Internet untuk Bertransaksi Secara Online". Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. Vol.1 No. 2, Juli 2018, hlm. 60.

2008). Thakur dan Srivastava (2013) dalam penelitian mereka di India melaporkan bahwa masalah *security* dan privasi ini dapat menjadi penghalang yang cukup berpengaruh dalam penggunaan *e-wallet* jika tidak diperhatikan dengan baik oleh provider penyedia jasa layanan. Patel (2018) meneliti pengguna *e-wallet* di India dan menemukan bahwa *intention* untuk menggunakan *e-wallet* dipengaruhi secara positif oleh rasa aman yang dirasakan oleh pengguna. Dalam konteks belanja atau transaksi *online*, hubungan positif antara *security* dan *intention* telah ditunjukkan oleh banyak penelitian (O'Cass dan Fenech, 2003; Vijayasarathy, 2004). Maka sangat masuk akal untuk mengakui bahwa semakin tinggi rasa aman yang dirasakan pengguna, maka semakin tinggi pula kepercayaan (*trust*) dan *intetion* (minat) pengguna terhadap aplikasi *e-wallet*.[21]

6. Faktor Kepercayaan Pengguna

Seiring dengan maraknya kejahatan yang terjadi di dunia maya termasuk goyahnya sistem keamanan *platform* digital saat ini, kepercayaan menjadi salah satu faktor yang sangat penting dalam melakukan transaksi apapun secara online. Kepercayaan memiliki arti bahwa pengguna percaya terhadap kemampuan *platform* uang elektronik, apakah dapat menjamin keamanan ketika transaksi online sedang berlangsung. Semakin populer sistem *cashless* saat ini, maka

[21] Edi Purwanto, *Model Konseptual Minat Penggunaan E-Wallet: Technology Acceptance Model (TAM), Technology Adoption: A Conceptual Framework*, 2020, hlm. 39

keamanan harus ditingkatkan agar selaras dengan tingkat kepercayaan yang diharapkan.

B. Kajian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang peneliti angkat dalam proposal penelitian ini, dapat dilihat beberapa kajian terdahulu yang terkait yaitu:

1. **Ari Syarifudin,** Pengaruh Keamanan dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Mahasiswa Untuk Menggunakan Dompet Elektronik (*E-Wallet*) (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Syariah dan Ekonomi Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon). Dalam penelitian ini menjelaskan tentang dompet digital memiliki peranan yang sangat besar pada digitalisasi keuangan saat ini, dijelaskan juga beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kalangan mahasiswa untuk menggunakan dompet digital diantaranya faktor kemananan data pribadi dan kemudahan penggunaan *e-wallet.*[22]
2. **Evi Yani, dkk,** Pengaruh *Intenet Banking* Terhadap Minat Nasabah dalam Bertransaksi dengan *Technology Acceptance Model*. Dalam penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh *internet banking* terhadap minat nasabah dengan *Technology Acceptance Model* termasuk

[22] Ari Syarifudin, Skripsi: *"Pengaruh Keamanan dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Mahasiswa Untuk Menggunakan Dompet Elektronik (E-Wallet)"* (Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2021), hlm.i.

persepsi kemudahan dan persepsi penggunaan melalui uji validitas, reabiltas, normalitas, linearitas, uji regresi, dan koefisien determinasi.[23]

3. **Desak Made Febri Purnama Sari dan Ni Kadek Yodi Pradnyanika,** *Perceived Ease of Use, Brand Trust,* dan Keamanan Terhadap *Interest of Using* Aplikasi *E-Wallet* LinkAja di Kota Denpasar. Dalam penelitian ini menjelaskan tentang beberapa faktor yang dapat memunculkan intensi seseorang untuk menggunakannya, diantaranya persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, *brand trust*, keamanan dan minat menggunakan *e-wallet.*[24]
4. **Nina Rizky, dkk,** Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, dan Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan *E-Banking* dalam Bertransaksi pada UMKM di Kecamatan Buleleng. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-banking* dalam bertransaksi pada UMKM.[25]

---

[23] Evi Yani,dkk, Pengaruh *Internet Banking* Terhadap Minat Nasabah dalam Bertransaksi dengan *Technology Acceptance Model*, *Jurnal Informatika* Vol. 5 No.1 (April 2018), STMIK Nusa Mandiri Jakarta 2018, hlm.34

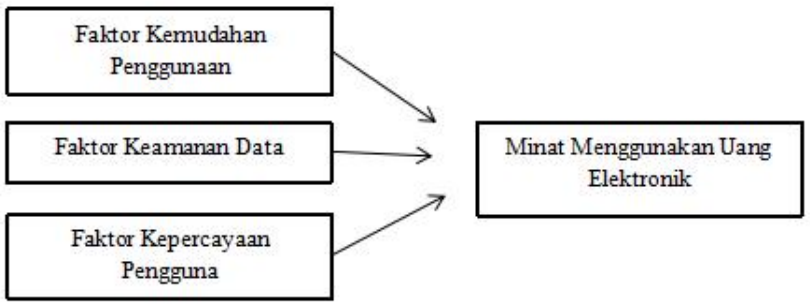
[24] Desak Made Febri Purnama Sari, dkk, *Perceived Ease of Use, Brand Trust,* dan Keamanan Terhadap *Interest of Using* Aplikasi *E-Wallet* LinkAja di Kota Denpasar, *Jurnal Ekonomi* Vol.14 No 12 (Juli 2020), hlm.3653

[25] Nina Rizky, Pegaruh Persepsi Kemudahan Pengunaan, Kepercayaan, dan Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan *E-Banking* dalam Bertransaksi pada UMKM di Kecamatan Buleleng. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi*, Vol.9 No. 3 (Universitas Pendidikan Ganesha 2018) hlm. 191

5. **Wiwik Widayanti,** Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* OVO di Depok. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa secara simultan maupun parsial terdapat pengaruh signifikan dan positif antara kemanfaatan, kemudahan penggunaan dan promosi terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* OVO di Depok.[26]
6. **Muhammad Sulthon Alif,** Analisis Kesadaran Keamanan di Kalangan Pengguna *E-Wallet* di Indonesia. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa dibalik kemudahan *e-wallet,* ancaman yang paling rentan dan tidak disadari pengguna adalah serangan keamanan menggunakan kode OTP yang berujung pada kasus penipuan dan pembobolan uang elektronik.[27]

C. Kerangka Pemikiran

GAMBAR 3.0
Keterkaitan Variabel X dan Y

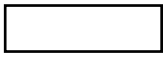


[26] Wiwik Widiyanti, Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* OVO di Depok*, Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, Vol.7 No 1 (April 2020), hlm.62

[27] Wiwik Widiyanti, Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* OVO di Depok*, Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, Vol.7 No 1 (April 2020), hlm.62

Keterangan:

 = Pengaruh

 = Variabel X dan Y

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada faktor-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.[28]

Berdasarkan pada masalah pokok penelitian, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H1 : Faktor Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif terhadap Minat Bertransaksi (*Intention to Use*)

H2 : Faktor Keamanan Data *(Perceived Security)* berpengaruh positif tehadap Minat Bertransaksi (*Intention to Use*)

H3 : Faktor Kepercayaan berpengaruh positif tehadap Minat Bertransaksi (*Intention to Use*)

[28] Sugiyono, *Metode Penelitian,* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 63

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *field research* (penelitian lapangan) dengan pendekatan penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang dilakukan langsung ke lapangan dengan objek pelaku UMKM di Kota Bukittinggi. Dalam penelitian ini, penulis akan mendeskripsikan tentang kondisi dan juga potensi faktor-faktor yang mempengaruhi minat pelaku UMKM Kota Bukittinggi menggunakan uang elektronik. Sedangkan untuk pendekatan kuantitatif, penulis akan menjelaskan tentang besaran faktor-faktor yang mempengaruhi preferensi pelaku UMKM menggunakan uang elektronik.

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan pada pelaku UMKM di Kota Bukittinggi, peneliti mengambil tempat ini karena peneliti menemukan fenomena bahwa Kota Bukittinggi yang dikenal sebagai kota wisata dengan jumlah UMKM mencapai angka 7.454 unit yang tersebar di tiga kecamatan, ternyata memiliki tingkat pengetahuan dan pengelolaan keuangan UMKM masih tergolong rendah, terutama mengenai penggunaan uang elektronik. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini mulai Desember 2021 hingga Maret 2022 (jadwal terlampir).

C. Sumber Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini digolongkan menjadi dua kelompok, yaitu :

1. Data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari pelaku UMKM Kota Bukittinggi mengenai minat menggunakan uang elektronik.
2. Data sekunder yang dibutuhkan berupa bukti, catatan, atau laporan histroris tersusun rapi dalam arsip atau data dokumenter yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Bentuk datanya berupa data pelaku UMKM di Kota Bukittinggi, dan bukti terkait dengan landasan teori seperti minat menggunakan uang elektronik *(interest of use)*, faktor kemudahan bertransaksi, faktor keamanan, dan faktor kepercayaan.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

   Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh pelaku UMKM di Kota Bukittinggi yang berjumlah 7.473.

2. Sampel

   Untuk menentukan besarnya sampel pada populasi penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *Slovin* sebagai berikut[29] :

[29] I'anatut Thoifah, *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif,* (Jawa Timur: Madani, 2015), hlm. 18.

Dimana :

n : ukuran sampel

N : jumlah populasi

e^2 : batas ketelitian yang diinginkan, tingkat kesalahan error dapat menggunakan tingkat kesalahan 1%, 5%, atau 10%.

$$n = \frac{N}{N.\,e^2 + 1}$$

$$n = \frac{7473}{7473.\,0{,}1^2 + 1}$$

$$n = \frac{7473}{75{,}73}$$

$$n = 98{,}679$$

$$n = 99$$

Pada penelitian ini pengambilan sampel dilakukan dengan cara *probability sampling* sering juga disebut *simple random sampling* adalah teknik sampling yang memberi peluang sama kepada anggota populasi dipilih secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah 99 pelaku UMKM di Kota Bukittinggi.

E. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional Variabel

1. Faktor kemudahan penggunaan sebagai variabel (X_1) merupakan tingkat dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan teknologi

merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya. Indikatornya adalah :

a. Mudah dipelajari
b. Bekerja sesuai yang diinginkan
c. Mudah dioperasikan
d. Praktis
e. *Interface* menarik dan mudah dipahami

2. Faktor keamanan data sebagai variabel (X_2) merupakan kepercayaan seseorang bahwa setiap aktivitas atau transaksi yang dilakukan memiliki tingkat keamanan yang tinggi dan setiap informasi pribadi yang diberikan terjamin keamanannya serta adanya proteksi perlindungan saat bertransaksi. Indikatornya adalah :

   a. Mendapatkan proteksi perlindungan bertransaksi
   b. Jaminan keamanan data pribadi
   c. Menimbulkan rasa aman dan kepercayaan
   d. Kerahasiaan

3. Faktor kepercayaan sebagai variabel (X_3) merupakan persepsi dari sudut pandang pengguna terhadap *platform* yang digunakan untuk bertransaksi secara elektronik. Indikatornya adalah :

   a. Rasa yakin
   b. Merasa puas
   c. Bisa diandalkan

4. Minat menggunakan uang elektronik sebagai variabel (Y) merupakan kondisi dimana seseorang mengalami perasaan tertarik terhadap suatu hal sehingga ingin menggunakan tanpa adanya paksaan. Indikatornya adalah :
   a. Memiliki ketertarikan
   b. Tanpa paksaan
   c. Adanya keinginan

F. Instrumen Penelitian

1. Daftar Ceklis

   Daftar ceklis merupakan suatu daftar yang berisi hal-hal yang diamati pada saat observasi, faktor kemudahan penggunaan, faktor keamanan, dan faktor kepercayaan. Dalam penelitian ini penulis melakukan daftar ceklis dalam pra-penelitian untuk mengidentifikasi masalah mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat pelaku UMKM di Kota Bukittinggi bertransaksi menggunakan uang elektronik. Daftar *check list* dilihat dari variabel dan indikator dibawah ini :

Tabel 2.1
Variabel dan Indikator pada Daftar *Check List*

No	Variabel	Indikator
1.	Faktor Kemudahan Penggunaan (X_1)	Mudah dipelajari
		Bekerja sesuai yang diinginkan
		Mudah dioperasikan
		Praktis
		Interface menarik dan mudah dipahami
2.	Faktor Keamanan	Mendapatkan proteksi perlindungan

	Data (X_2)	bertransaksi
		Jaminan keamanan data pribadi
		Menimbulkan rasa aman dan kepercayaan
		Kerahasiaan
3.	Faktor Kepercayaan (X_3)	Rasa yakin
		Merasa puas
		Bisa diandalkan
4.	Minat Menggunakan Uang Elektronik (Y)	Memiliki ketertarikan
		Tanpa paksaan
		Adanya keinginan

2. Kuesioner (Angket)

Teknik atau cara yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dengan kuesioner atau angket tertutup *(closed ended question)* menggunakan data pengukuran *linkert scale* yang berisi sejumlah pertanyaan maupun pernyataan yang akan dibagikan kepada pelaku UMKM di Kota Bukittinggi untuk memperoleh data mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat pelaku UMKM bertransaksi menggunakan uang elektronik yang disusun menurut skala linkert data ordinal yaitu :

Tabel 2.2
Operasional Variabel

No	Variabel	Indikator	Skala
1.	Faktor Kemudahan Penggunaan (X_1)	Mudah dipelajari	Skala Likert
		Bekerja sesuai yang diinginkan	
		Mudah dioperasikan	
		Praktis	
		Interface menarik dan mudah dipahami	
2.	Faktor Keamanan	Mendapatkan proteksi perlindungan	Skala Likert

	Data (X_2)	bertransaksi	
		Jaminan keamanan data pribadi	
		Menimbulkan rasa aman dan kepercayaan	
		Kerahasiaan	
3.	Faktor Kepercayaan (X_3)	Rasa yakin	Skala Likert
		Merasa puas	
		Bisa diandalkan	
4.	Minat Menggunakan Uang Elektronik (Y)	Memiliki ketertarikan	Skala Likert
		Tanpa paksaan	
		Adanya keinginan	

Dalam hal ini, peneliti akan menyebarkan kuesioner kepada pelaku UMKM di Kota Bukittinggi. Variabel penelitian yang telah dicantumkan dalam kuisioner akan mendapatkan jawaban dari setiap itemnya. Dan dengan menggunakan skala likert, instrumen tersebut akan mempunyai jawaban dari tingkatan sangat negatif sampai sangat positif dengan bentuk sebagai berikut[30] :

Tabel 2.3

Alternatif Jawaban Skala Likert

No	Persetujuan	Kode	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju	STS	1
2.	Tidak Setuju	TS	2
3.	Kurang Setuju	KS	3
4.	Setuju	S	4
5.	Sangat Setuju	SS	5

[30] Sugiyono, "*Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif dan R&D"*, (Bandung : Alfabeta, 2014), hlm. 93

3. Dokumetasi

Dokumetasi yang dimaksud adalah mengumpulkan data-data dari narasumber dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian dalam mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat pelaku UMKM di Kota Bukittinggi bertransaksi menggunakan uang elektronik.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi penelitian ini dilakukan dengan cara daftar ceklis dalam pra penelitian untuk identifikasi masalah tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat pelaku UMKM di Kota Bukittinggi menggunakan uang elektronik.

2. Teknik Survei

Penelitian ini menggunakan pendekatan survei dengan teknik pengumpulan informasi dengan instrumen penelitian berupa angket tertutup *(closed ended question)* menggunakan skala pengukuran *linkert scale* yang disebarkan kepada para pelaku UMKM di Kota Bukittinggi untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi minat pelaku UMKM bertransaksi menggunakan uang elektronik.

3. Studi Kepustakaan

Penelitian yang dilakukan penulis untuk mempelajari serta mengumpulkan dan memperoleh data-data melalui studi pustaka

teori yang berkaitan dengan objek penelitian dari berbagai sumber termasuk buku dan literatur lainnya.

H. Metode Analisis Data

1. Uji Instrumen Penelitian

Pada teknik pengolahan data ini menguraikan metode-metode analisis yang akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

a. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan dengan uji coba alat ukur dengan sampel sebanyak 99 pelaku UMKM di Kota Bukittinggi. Analisis tersebut dilakukan dengan membandingkan indeks korelasi *product moment* Pearson pada level signifikansi 5% dengan nilai tabelnya (0,1956, n = 99). Bila nilai r hitung yang didapatkan lebih besar dari r tabel sebesar 0,1956 maka item tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya jika lebih rendah dari r tabel dinyatakan tidak valid.

b. Uji Reabilitas

Uji reabilitas digunakan untuk menunjukkan kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal hal yang berkaitan dengan penelitian. Dari data kuesioner yang diperoleh maka dapat dicari reabilitasya dengan menggunakan rumus

Cronbach's Alpha. Reabilitas suatu konstruk variabel dikatakan baik jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,50.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menemukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogrorov-Smirnov.* Jika nilai Sig lebih besar dari 5% maka dapat disimpulkan bahwa residual menyebar normal, dan jika nilai Sig lebih kecil dari 5%, maka dapat disimpulkan bahwa residual menyebar tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk megetahui apakah sampel memiliki varian yang sama. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *test of homogeneity of variance (Levene Test)*. sampel memiliki varian yang sama jika Sig > $\propto$ 0,05.

c. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Kriteria dalam uji linearitas adalah dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear apabila signifikan kurang dari 0,05.

d. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas meyatakan bahwa variabel independen harus terbebas dari gejala multikolinearitas. Gejala multikolinearitas adalah gejala korelasi yang signifikan antar variabel independen. Jika nilai VIF *(Varuance Inflation Factor)* > 10 menunjukkan adanya gejala multikolineritas.

3. Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk menganalisis seberapa besar pengaruh antara beberapa variabel independen dan variabel dependen. Bentuk umum persamaan regresi linear berganda adalah sebagai berikut :

$Y = \beta_o + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + ei$

Keterangan :

Y	:	Minat Menggunakan Uang Elektronik
β_o	:	Konstanta
β_1	:	Koefisien regresi dari X_1
β_2	:	Koefisien regresi dari X_2
β_3	:	Koefisien regresi dari X_3
X_1	:	Faktor Kemudahan Penggunaan
X_2	:	Faktor Keamanan Data
X_3	:	Faktor Kepercayaan Pengguna
ei	:	Kesalahan berdistribusi normal dengan rata-rata 0

4. Uji Hipotesis

a. Uji Parsial (Uji-t)

Uji t ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang pertama dan kedua. Uji t dilakukan dengan menggunakan uji statistik t, pengujian ini dilakukan dengan melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial dengan derajat kesalahan 5%. pengujian ini dilakukan dengan kriteria pengujian jika nilai Signifikansi < Alpha 5%, maka keputusannya Ho ditolak dan H_a diterima, begitupun sebaliknya

b. Uji Simultan (Uji-F)

Uji f ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ketiga. Uji f dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen di dalam model secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel dependen yang digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan kriteria jika nilai Sig > 0,05 (5%), maka Ho ditolak dan H_a diterima.

c. Koefisien Determinan

Koefisien determinan digunakan untuk menjawab rumusan masalah keempat. Uji ini dilakukan untuk mengetahui berapa besar persentase pengaruh antara variabel bebas (X_1, X_2, dan X_3), terhadap variabel terikat (Y) dalam penelitian regresi linear berganda koefisien determinasi dapat diukur oleh nilai *adjusted* R-*square.* Nilai koefisien determinasi berkisar 0-1 jika (R^2)

semakin besar (mendekati satu), maka dapat dikatakan bahwa kemampuan menjelaskan variabel bebas (X_1, X_2, dan X_3) adalah besar terhadap variabel terikat (Y). Hal ini berarti model yang digunakan semakin kuat untuk menerangkan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Kondisi Geografis

Bukittinggi memiliki luas wilayah 25,24 km². Secara de jure berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 84 Tahun 1999 tentang Perubahan Batas Wilayah Kota Bukittinggi dan Kabupaten Agam, luas Bukittinggi menjadi 145,29 km² dengan masuknya beberapa kenagarian di Kabupaten Agam ke dalam wilayah administratifnya. Namun sampai saat ini perubahan batas wilayah tersebut belum terlaksana dikarenakan terdapatnya keberatan sebagian masyarakat Kabupaten Agam, salah satunya kekawatiran atas dampak yang ditimbulkannya kepada tradisi adat nagari. Dengan luas wilayah saat ini, Bukittinggi merupakan kota terbesar ke-6 di Provinsi Sumatera Barat. Batas-batas wilayah daerah Kota Bukittinggi sebagai berikut :

a. Sebelah Utara : Kecamatan Tilatang Kamang
b. Sebelah Selatan : Banuhampu Sungai Puar
c. Sebelah Barat : Kecamatan IV Koto
d. Sebelah Timur : Kecamatan IV Angkat Candung

Kota Bukittinggi merupakan salah satu pusat perdagangan grosir terbesar di pulau Sumatera. Kota ini memiliki 4 (empat) pasar induk yang mendukung aktivitas perekonomiannya, yakni Pasar Atas, Pasar Bawah, Pasar Banto dan Pasar Smpang Aur. Bukittinggi merupakan kota dengan PDRB terbesar ke-2 di Sumatera Barat setelah Kota Padang, dengan sektor perdagangan dan jasa menjadi sektor dominan yang menggerakkan aktivitas perekonomian masyarakatnya.



Gambar 4.0 Peta Kota Bukittinggi

Kota Bukittinggi saat ini terdiri atas 3 kecamatan dengan 24 kelurahan yang mempunyai luas wilayah 25 km^2 dengan jumlah penduduk 119.183 jiwa. Berikut nama kecamatan dan kelurahan yang ada di Kota Bukittinggi :

Tabel 3.0 Kecamatan dan Kelurahan di Bukittinggi

No.	Kecamatan	Kelurahan
1	Mandiangin Koto Selayan	Campago Ipuh
		Campago Guguk Bulek
		Kubu Gulai Bancah
		Puhun Tembok
		Puhun Pintu Kabun
		Manggis
		Pulai Anak Air
		Garegeh
		Koto Selayan
2.	Guguk Panjang	Kayu Kubu
		Pakan Kurai
		Benteng Pasar Atas
		Bukit Cangang Kayu Ramang
		Aur Tajungkang Tangah Sawah
		Tarok Dipo
		Bukit Apit Puhun
3.	Aur Birugo Tigo Baleh	Belakang Balok
		Birugo
		Aur Kuning
		Sapiran
		Kubu Tanjung
		Pakan Labuah
		Ladang Cakiah
		Parit Antang

2. Sumber Daya Manusia

Jumlah penduduk Kota Bukittinggi menurut data terakhir 98.505 orang dengan laju pertumbuhan rata-rata 2,04 % dan kepadatan rata-rata 3.905 jiwa per-km. Dengan semangat membangun masyarakat Bukittinggi yang cukup menggembirakan, terbukti dengan meningkatnya kesejahteraan hidup yang umumnya bermata pencarian sebagai pedagang, pegawai, petani, pengusaha indusrti kecil dan kerajinan serta jasa-jasa lainnya, dengan income perkapita tahun 2002 Rp. 8.200.265,87 dari data sementara, diperkirakan sampai akhir 2004 mencapai Rp. 8.500.000,00.

Sebagian besar penduduk kota Bukittinggi beragama Islam sekitar 97,89 % dan selebihnya beragama Katolik, Protestan, Budha dan Hindu. Penduduk terpadat berdomisili di kecamatan Guguk Panjang, karena pusat perdagangan dan kegiatan laian sebagian besar berada di kecamatan tersebut dengan kepadatan rata-rata 5.531 jiwa.km.

3. Potensi Kota Bukittinggi

a. Bidang Pendidikan

Sejak dari zaman Belanda, Kota Bukittinggi dan sekitarnya dijadikan sebagai tempat pendirian pusat-pusat pendidikan. Kita kenal dengan " sekolah Raja ",Fakultas Kedokteran Pertama, Sekolah Mosvia, Kweek School, Mulo, Sekolah Tata Praja (APDN), HIS dan Ambach shcool. Dan pada Zaman awal kemerdekaan berdiri sekolah Polwan dan kadet serta Pamong Paraja yang pertama

di Indonesia, bahkan Universitas Andalas yang saat ini berada di Padang, sebelumnya berada di Bukittinggi.

Bukittinggi sebagai Kota Pendidikan telah memiliki sarana dan prasarana pendidikan yang memadai karena saat ini telah tersedia 34 Taman Kanak-kanak, 59 Sekolah Dasar, 10 SLTP, 15 SMU, 13 SMK dan 18 Perguruan Tinggi. Jangkauan pelayanan pendidikan tidak hanya untuk putra daerah Kota Bukittinggi saja, akan tetapi meliputi Wilayah Sumatera Barat bagian Utara, sebagian Riau, Sumatera Utara dan Jambi. Demikian juga tenaga guru/ dosen telah memadai sehingga prestasi akademik pelajar kota ini sangat membanggakan.

b. Bidang Kesehatan

Kota Bukittinggi yang memiliki iklam sejuk ini memiliki peluang yang sangat besar sebagai kota pelayanan kesehatan dan peristirahatan. Kota dengan luas relative kecil ini telah memiliki 5 rumah sakit yaitu 3 buah milik pemerintah dan 2 swasta dengan didukung oleh 5 unit puskesmas non inpres yang tersebar ditiap kecamatan dan 6 puskesmas keliling serta 15 puskesmas pembantu. Keunggulan pelayanan kesehatan di Kota Bukittinggi ini adalah terdapatnya pusat pengembangan dan pelayanan stroke nasional yang merupakan satu-satunya di Indonesia.

Kondisi sarana dan prasarana yang relative memadai itu, berkorelasi positif dengan tingkat kujungan pasien, pada tahun 2004

sebanyak 259.196 orang tekah dating kerumah sakit yang da di Bukittinggi. Menurut daerah asalnya 46,26% penderita yang dirawat di rumah sakit Bukittinggi berasaldari luar dalam propinsi Sumatera Barat, 48,73% dari bukittinggi dan 5,01%berasal dari luar Provinsi Sumatera Barat.

c. Bidang Kepariwisataan

Kota Bukittinggi saat ini mempunyai luas 25.239 km^2 terletak ditengah-tengah Provinsi Sumatera Barat dengan ketinggian antara 909 M – 941 M diatas permukaan laut. Suhu udara berkisar 17°C sampai 24°C , merupakan iklim udara yang sejuk. Posisinya yang strategis merupakan segitiga perlintasan menuju ke utara, timur dan selatan Sumatera. Bukittinggi juga dikembangkan menjadi wisata perdagangan dan jasa, wisata kesehatan, wisata konfrensi dan peristirahatan serta jasa lain-lain. Ini dapat dibuktikan dengan kontribusi sector pariwisata untuk menompang PAD Bukittinggi yaitu antara 30-40 %.

Untuk mendukung sektor pariwisata ini disamping objek alam yang ada dalam kota Bukittinggi, juga menyediakan paket-paket wisata daerah-daerah sekitarnya. Dalam hal ini Bukittinggi akan berperan sebagai *"Home Base"* kunjungan wisata daerah-daerah lain. Saat ini Bukittinggi terdapat sebanyak 43 buah hotel baik berbintang maupun melati ditambah 11 mes/wisma/pondok wisata. Tidak salah kiranya Bukittinggi ditetapkan sebagai kota wisata dan sekaligus

kota tujuan wisata Provinsi Sumatera Barat pada tanggal 11 Maret 1984 Bukittinggi dicanangkan sebagai Kota Wisata dan Daerah Tujuan Wisata Utama di Sumatera Barat. Dan pada bulan Oktober 1987 ditetapkan sebagai daerah Pengembangan Pariwisata Provinsi Sumatera Barat dengan Perda Nomor 25 tahun 1987.

Untuk menunjang kepariwisataan, di kota ini sudah tersedia sarana akomodasi yang memadai, seperti Hotel Berbintang dengan kapasitas 660 kamar dan 1.083 tempat tidur serta non berbintang dengan kapasitas 630 kamar dan 1.261 tempat tidur, puluhan Rumah Makan dan Restoran, be berapa travel Biro, serta serta dilengkapi dengan pasar wisata dan souvenir shop. Pemerintah Kota Bukittinggi senantiasa mengutamakan citra sapta pesona (Aman, Tertip, Bersih, Sejuk, Indah, Ramah Tamah dan Kenangan), yang sejak tahun 2000 dirajut dalam event Pesta Seni Budaya Pameran Dagang dan Industri (PEDATI) Bukittinggi.

d. Bidang Perdagangan dan Jasa

Sektor Perdagangan dan jasa merupakan sektor penyumbang utama bagi pendapatan Kota Bukittinggi, dimana hampir setengah pendapatan daerah pada tahun 2005 (43 %) yang ditunjukkan dengan PDRB Kota Bukittinggi menjadi Pusat Pelayanan perdagangan dan jasa.

Disamping itu untuk mendukung dunia perdagangan dan jasa, kota ini juga berpotensi di bidang industri. Salah satunya adalah

industri hasil pertanian dan kehutanan di Kota Bukittinggi berjumlah 810 jenis usaha industri, 5 jenis usaha industri yang cukup besar antara lain industri Roti Kue Kering, industri Kerupuk, Moudelling Komponen Bahan Bangunan, industri perabot, industri Kopi Bubuk

Sedangkan jumlah unit usaha 7 yang bergerak pada sector industri aneka jumlah 434 unit usaha. Perusahaan yang relative besar dan mengalami peningkatan pesat adalah industri pakaian jadi, konveksi, border dan industri sepatu / sandal. Potensi inilah kedepan yang akan semakin dikembangkan dan akan berupaya menjadikan Bukittinggi sebagai "Etalase" perdagangan di Sumatera Barat. Kemungkinan tersebut telah dirintis melalui berbagai kerjasama dengan daerah tetangga dan bahkan dengan Negara tetangga.

B. Karakteristik Responden

Kuesioner yang disebarkan sebanyak 99 eksemplar, semua kuesioner memenuhi kriteria. Karakteristik yang menjadi subjek dalam penelitian ini terdiri dari nama responden, jenis kelamin, umur, pendidikan terakhir, usaha, jenis usaha dan alamat usaha responden. Dalam kuesioner ini diperbolehkan tidak mengisi nama untuk menjaga kerahasiaan informasi yang diberikan oleh responden.

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berikut ini dikemukakan tabel berdasarkan jenis kelamin sebagai berikut :

Tabel 4.1
Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
1	Laki Laki	37	37,37 %
2	Perempuan	62	62,63 %
	Jumlah	**99**	**100 %**

Sumber : data primer yang diolah, 2022

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui tentang jenis kelamin pelaku UMKM Kota Bukittinggi sebagai responden jenis kelamin yang paling banyak adalah jenis kelamin perempuan berjumlah 62 orang atau sebesar 62,63%, dan yang berjenis kelamin laki laki sebanyak 37 orang atau sebesar 37,37%. Dari keterangan diatas menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah anggota yang berjenis kelamin perempuan.

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Berikut ini dapat dilihat tabel karakteristik responden berdasarkan umur yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.2
Jumlah Responden Berdasarkan Umur

No.	Umur	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	< 20 Tahun	5 orang	5,05 %
2	21-30 Tahun	35 orang	35,35 %
3	31-40 Tahun	32 orang	32,32 %
4	41-50 Tahun	19 orang	19,20 %

5	>50 Tahun	8 orang	8,08 %
	Jumlah	**99 orang**	**100 %**

Sumber : data primer diolah, 2022

Berdasarkan tabel 4.2 diatas dapat diketahui bahwa umur responden < 20 tahun adalah sebanyak 5 orang atau sebesar 5,05 % usia responden 21-30 tahun adalah sebanyak 35 orang atau sebesar 35,35 .%, usia responden 31-40 tahun adalah sebanyak 32.orang atau sebesar 32,32 %, usia responden 41-50 sebanyak 19 orang atau sebesar 19,20 %. dan usia responden diatas 50 tahun sebanyak 8 orang atau sekitar 8,08 %. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata umur responden didominasi oleh responden yang berusia 21-30 tahun yaitu sebanyak 32 orang atau sebesar 35,35 %

3. Karakteristik Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Berikut ini dikemukakan tabel berdasarkan pendidikan terakhir sebagai berikut :

Tabel 4.3
Jumlah Responden berdasarkan Pendidikan

No.	Pendidikan Terakhir	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	Tamat SD	0 orang	0 %
2	Tamat SMP	3 orang	3,03 %
3	Tamat SLTA	85 orang	85, 86 %
4	Tamat S1	11 orang	11,11 %
	Jumlah	**99 orang**	**100 %**

Sumber : data primer yang diolah, 2022

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat dilihat bahwa responden yang berpendidikan tamat SD sebanyak 0 orang atau sebesar (0%), responden yang berpendidikan tamat SMP sebanyak 3 orang atau sebesar (3,03%),

responden yang berpendidikan SLTA sederajat adalah sebanyak 85 orang atau sebesar (85,86 %), serta responden dengan tingkat pendidikan S1 sebanyak 11 orang atau sebesar (11,11 %) Dengan demikian tingkat pendidikan responden pelaku UMKM di Kota Bukittinggi didominasi oleh yang tamat SLTA yaitu sebanyak 85 orang atau sebesar (85,86 %).

4. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Usaha

Berikut di kemukakan tabel berdasarkan jenis usaha sebagai berikut :

Tabel 4.4
Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Usaha

No.	Jenis Usaha	Jumlah (orang)	Persentase (%)
1	Mikro	56 orang	56,57 %
2	Kecil	36 orang	36,36 %
3	Menengah	7 orang	7,07 %
	Jumlah	**99 orang**	**100 %**

Sumber : data primer yang diolah, 2022

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dapat dilihat bahwa responden yang jenis usahanya mikro sebanyak 56 orang atau sebesar (56,57 %), responden yang jenis usahanya kecil sebanyak 36 orang atau sebesar (36,36 %), sedangkan yang jenis usahanya menengah sebanyak 7 orang atau sebesar (7,07 %). Hal ini menunjukkan bahwa rata rata jenis usaha pelaku UMKM di Kota Bukittinggi yang menggunakan uang elektronik didominasi oleh responden yang jenis usahanya usaha mikro yaitu sebanyak 56 orang atau sebesar (56,57%).

C. Deskripsi Jawaban Responden

Tanggapan responden terhadap masing-masing butir pernyataan diberikan alternatif pilihan jawaban dari sangat tidak setuju (STS) dengan skor poin 1 sampai dengan jawaban sangat setuju (SS) dengan skor poin 5. Deskripsi hasil jawaban responden yang diperoleh dari penyebaran kuesioner penelitian adalah sebagai berikut :

1. Faktor Kemudahan Penggunaan (Variabel X1)

Tabel 5.1
Distribusi Jawaban Responden tentang Faktor Kemudahan Penggunaan

NO	Item	Jumlah Jawaban										Total	
		SS		S		KS		TS		STS			
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	X1.1	52	52,5	46	46,5	1	1,0	0	0	0	0	99	**100**
2	X1.2	50	50,5	45	45,5	4	4,0	0	0	0	0	99	**100**
3	X1.3	31	31,3	62	62,6	6	6,1	0	0	0	0	99	**100**
4	X1.4	28	28,3	60	60,6	9	9,1	2	2	0	0	99	**100**
5	X1.5	40	40,4	44	44,4	14	14,1	1	1	0	0	99	**100**

Sumber : Data Diolah, 2022

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa jawaban responden untuk pernyataan X1.1 pada umumnya menyatakan sangat setuju dengan frekuensi sangat setuju 52,2 %, setuju 46,5%, dan kurang setuju 1%, atau sebesar 100%. Pernyataan X1.2 pada umumnya menyatakan sangat setuju dengan frekuensi sangat setuju 50,5%, setuju 45,45%, dan kurang setuju 4%, atau sebesar 100%. pernyataan X1.3 pada umumnya menyatakan setuju dengan frekuensi setuju 62,6%, sangat setuju 31,3%, dan kurang setuju 6,1%, atau sebesar 100%. Pernyataan X1.4 pada umumnya menyatakan setuju dengan frekuensi

setuju 60,6 %, sangat setuju 28,3%, dan kurang setuju 9,1%, serta tidak setuju 2%, atau sebesar 100%. Pernyataan X1.5 pada umumnya menyatakan setuju dengan frekuensi setuju 44,4 %, sangat setuju 40,4 %, dan kurang setuju 14,1 %, serta tidak setuju sebesar 1%, atau sebesar 100%. Jadi distribusi jawaban responden untuk X1 (faktor kemudahan penggunaan) menyatakan setuju.

2. Faktor Keamanan Data (Variabel X2)

Tabel 5.2
Distribusi Jawaban Responden tentang Faktor Keamanan Data

NO	Item	Jumlah Jawaban										Total	
		SS		S		KS		TS		STS			
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	X2.1	57	57,6	41	41,4	1	1	0	0	0	0	99	**100**
2	X2.2	48	49,5	49	48,5	2	2	0	0	0	0	99	**100**
3	X2.3	33	33,3	58	58,6	7	7,1	1	1	0	0	99	**100**
4	X2.4	34	34,3	59	59,6	5	5,1	1	1	0	0	99	**100**
5	X2.5	37	37,4	47	47,5	1	1	0	0	0	0	99	**100**

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa jawaban responden untuk pernyataan X2.1 pada umumnya menyatakan sangat setuju dengan frekuensi sangat setuju 57,6%, setuju 41,4%, dan kurang setuju 1%, atau sebesar 100%. Pernyataan X2.2 pada umumnya menyatakan setuju dengan frekuensi sangat setuju 49,5%, setuju 48,55%, dan kurang setuju 2%, atau sebesar 100%. pernyataan X2.3 pada umumnya menyatakan setuju dengan frekuensi sangat setuju 33,3%, sangat setuju 58,6%, dan kurang setuju 7,1%, serta tidak setuju 1%, atau sebesar 100%. Pernyataan X2.4 pada umumnya menyatakan setuju

dengan frekuensi sangat setuju 34,3%, sangat setuju 59,6 %, dan kurang setuju 5,1%, serta tidak setuju 1%, atau sebesar 100%. Pernyataan X2.5 pada umumnya menyatakan setuju dengan frekuensi sangat setuju 37,4%, sangat setuju 47,5 %, dan kurang setuju 14,1%, serta tidak setuju 1%, atau sebesar 100%. Jadi distribusi jawaban responden untuk X2 (faktor keamanan data) menyatakan setuju.

3. Faktor Kepercayaan (Variabel X3)

Tabel 5.3
Distribusi Jawaban Responden tentang Faktor Kepercayaan Pengguna

NO	Item	Jumlah Jawaban										Total	
		SS		S		KS		TS		STS			
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	X3.1	33	33,3	60	60,6	6	6,1	0	0	0	0	99	**100**
2	X3.2	40	40,4	44	44,4	14	14,1	1	1	0	0	99	**100**
3	X3.3	53	53,5	45	45,5	1	1	0	0	0	0	99	**100**
4	X3.4	48	48,5	47	47,5	4	4	0	0	0	0	99	**100**
5	X3.5	40	40,4	56	56,6	1	1	2	2	0	0	99	**100**

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa jawaban responden untuk pernyataan X3.1 pada umumnya menyatakan sangat setuju dengan frekuensi sangat setuju 33,3%, setuju 60,6%, dan kurang setuju 6,1%, atau sebesar 100%. Pernyataan X3.2 pada umumnya menyatakan sangat setuju dengan frekuensi sangat setuju 40,4%, setuju 44,4%, dan kurang setuju 14,1%, serta tidak setuju 1% atau sebesar 100%. Pernyataan X3.3 pada umumnya menyatakan setuju dengan frekuensi sangat setuju 53,5%, setuju 45,5%, dan kurang setuju 1%, atau sebesar 100%. Pernyataan X3.4 pada umumnya menyatakan sangat setuju dengan frekuensi sangat setuju 48,5%, setuju 47,5 %, dan kurang

setuju 4%, atau sebesar 100%. Pernyataan X3.5 pada umumnya menyatakan setuju dengan frekuensi sangat setuju 40,4%, setuju 56,6 %, dan kurang setuju 1%, serta tidak setuju 2% atau sebesar 100%. Jadi distribusi jawaban responden untuk X3 (faktor kepercayaan pengguna) menyatakan setuju.

4. Minat Menggunakan Uang Elektronik (Variabel Y)

Tabel 5.4
Distribusi Jawaban Responden tentang Minat Menggunakan Uang Elektronik

NO	Item	Jumlah Jawaban										Total	
		SS		S		KS		TS		STS			
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Y.1	58	58,6	41	41,4	0	0	0	0	0	0	99	**100**
2	Y.2	37	37,4	56	56,6	6	6,1	0	0	0	0	99	**100**
3	Y.3	35	35,4	59	59,6	5	5,1	0	0	0	0	99	**100**
4	Y.4	30	30,3	61	61,6	6	6,1	2	2	0	0	99	**100**
5	Y.5	46	46,5	43	43,4	10	10,1	0	0	0	0	99	**100**

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa jawaban responden untuk pernyataan Y.1 pada umumnya menyatakan sangat setuju dengan frekuensi sangat setuju 58,6%, setuju 41,4%, atau sebesar 100%. Pernyataan Y.2 pada umumnya menyatakan setuju dengan frekuensi sangat setuju 37,4%, setuju 56,6%, dan kurang setuju 6,1%, atau sebesar 100%. pernyataan Y.3 pada umumnya menyatakan setuju dengan frekuensi sangat setuju 35,4%, sangat setuju 59,6%, dan kurang setuju 5,1%, atau sebesar 100%. Pernyataan Y.4 pada umumnya menyatakan setuju dengan frekuensi sangat setuju 30,3%, setuju 61,6%,

dan kurang setuju 6,1%, serta tidak setuju 2% atau sebesar 100%. Pernyataan Y.5 pada umumnya menyatakan sangat setuju dengan frekuensi sangat setuju 46,5%, setuju 43,3%, dan kurang setuju 10,1%, atau sebesar 100%. Jadi distribusi jawaban responden untuk Y (minat menggunakan uang elektronik) menyatakan setuju.

D. Hasil Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen penelitian ini terdiri dari uji validitas dan uji reabilitas yang dilakukan untuk menguji suatu instrumen yang telah disusun apakah layak dijadikan sebagai alat ukur dalam penelitian. Perhitungan untuk menguji validitas dan reabilitas dilakukan dengan bantuan SPSS 16.0.

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui alat ukur yang disusun mempu untuk mengukur apa yang harus diukur.[31] Suatu pertanyaan dinyatakan valid apabila nilai r hitung yang merupakan nilai *corrected item-total correlation* lebih besar dari r tabel. Kuisioner yang dinyatakan valid berarti kuisioner tersebut benar-benar mampu mengukur apa yang harus di ukur. Butir-butir instrumen dianggap valid apabila koefisien korelasi (r hitung) > r tabel.

a. Faktor Kemudahan Penggunaan (Variabel X_1)

Berikut pengujian validitas pada faktor kemudahan penggunaan, hasil lengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut :

[31] Syofian Siregar, *"Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS Edisi Pertama"*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2013). Hal. 60-62.

Tabel 6.1
Hasil Uji Validitas Faktor Kemudahan Penggunaan (X_1)

No.	Keterangan	r hitung	r tabel	Hasil Validitas
1.	X1.1	0,567	0,3	Valid
2.	X1.2	0,514	0,3	Valid
3.	X1.3	0.685	0,3	Valid
4.	X1.4	0,681	0,3	Valid
5.	X1.5	0,648	0,3	Valid

Sumber : Data Primer 2022 (Data Diolah SPSS 16.0)

Berdasarkan tabel diatas hasil pengolahan data variabel kemudahan penggunaan (X_1) menunjukkan bahwa seluruh *Pearson Correlation* memiliki nilai lebih besar dari r tabel **0,3** yang artinya seluruh pernyataan tersebut bersifat valid.

b. Faktor Keamanan Data (Variabel X_2)

Berikut pengujian validitas pada faktor keamanan data, hasil lengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6.2
Hasil Uji Validitas Faktor Keamanan Data (X_2)

No.	Keterangan	r hitung	r tabel	Hasil Validitas
1.	X2.1	0,430	0,3	Valid
2.	X2.2	0,517	0,3	Valid
3.	X2.3	0,692	0,3	Valid
4.	X2.4	0,645	0,3	Valid
5.	X2.5	0,554	0,3	Valid

Sumber : Data Primer 2022 (Data Diolah SPSS 16.0)

Berdasarkan tabel diatas hasil pengolahan data variabel keamanan data (X_2) menunjukkan bahwa seluruh *Pearson Correlation* memiliki nilai lebih besar dari r tabel **0,3** yang artinya seluruh pernyataan tersebut bersifat valid.

c. Faktor Kepercayaan (X_3)

Berikut pengujian validitas pada faktor kepercayaan, hasil lengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6.3
Hasil Uji Validitas Faktor Kepercayaan (X_3)

No.	Keterangan	r hitung	r tabel	Hasil Validitas
1.	X3.1	0,597	0,3	Valid
2.	X3.2	0,607	0,3	Valid
3.	X3.3	0,586	0,3	Valid
4.	X3.4	0,606	0,3	Valid
5.	X3.5	0,622	0,3	Valid

Sumber : Data Primer 2022 (Data Diolah SPSS 16.0)

Berdasarkan tabel diatas hasil pengolahan data variabel kepercayaan (X3) menunjukkan bahwa seluruh *Pearson Correlation* memiliki nilai lebih besar dari r tabel **0,3** yang artinya seluruh pernyataan tersebut bersifat valid.

d. Minat Menggunakan Uang Elektronik (Y)

Berikut pengujian validitas pada minat menggunakan uang elektronik, hasil lengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6.4
Hasil Uji Validitas Minat Menggunakan Uang Elektronik (Y)

No.	Keterangan	r hitung	r tabel	Hasil Validitas
1.	Y.1	0,571	0,3	Valid
2.	Y.2	0,643	0,3	Valid
3.	Y.3	0,509	0,3	Valid
4.	Y.4	0,664	0,3	Valid
5.	Y.5	0,576	0,3	Valid

Sumber : Data Primer 2021 (Data Diolah SPSS 16.0)

Berdasarkan tabel diatas hasil pengolahan data variabel minat menggunakan uang elektronik (Y) menunjukkan bahwa seluruh *Pearson Correlation* memiliki nilai lebih besar dari r_{tabel} **0,3** yang artinya seluruh pernyataan tersebut bersifat valid.

2. Uji Reabilitas

Uji reabilitas dilakukan untuk mengukur tingkat keandalan suatu instrumen. Instrumen yang realibel menunjukkan bahwa instrumen tersebut akan mampu menangkap data yang terpercaya. Uji reabilitas ini hanya dilakukan pada data yang dinyatakan valid. Dalam penelitian ini menggunakan SPSS dimana pengambilan keputusan untuk uji reabilitas adalah :

a. *Cronbach Alpha* (a) > r_{tabel} = reliabel

b. *Cronbach Alpha* (a) < r_{tabel} = tidak reliabel

Tabel 7.0
Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.879	20

Sumber : Data Primer 2022 (Data Diolah SPSS 16.0)

Pada tabel diatas dapat dilihat dari 99 sampel yang diteliti masing-masing pernyataan pada variabel kemudahan penggunaan, keamanan data, kepercayaan, dan minat menggunakan uang elektronik memiliki nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari r_{tabel} > **0,6**, sehingga semua

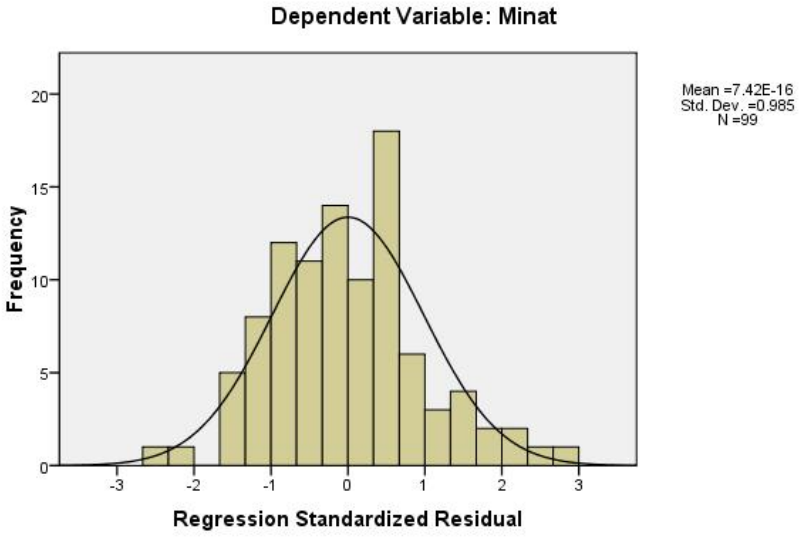
variabel independent dinyatakan reliabel atau handal, dan tahapan pengolahan data lebih lanjut dapat segera dilaksanakan.

E. Hasil Uji Asumsi Klasik

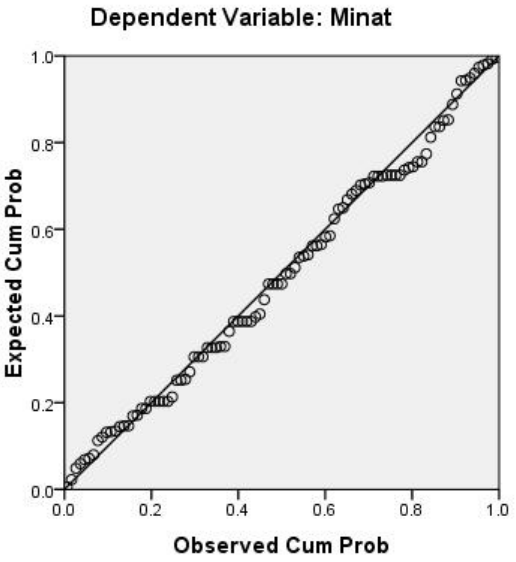
1. Uji Normalitas

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan terdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Dengan menggunakan uji one sampel Kolmogrov-Sminoy Test yaitu dengan melihat nilai sig yang ada pada tabel Kolmogrov-Sminoy. Jika nilai sig ≥ 0,5 maka dikatakan data distribusi normal.

Gambar 5.1
Grafik Histogram Uji Normalitas Variabel X Terhadap Y



Gambar 5.2
Diagram Diagonal Uji Normalitas Variabel X Terhadap Y



Tabel 8.1
Uji Normalitas Variabel Kemudahan Penggunaan (X_1), Keamanan Data (X_2), dan Kepercayaan Pengguna (X_3), Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik (Y)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		99
Normal Parameters[a]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.94164039
Most Extreme Differences	Absolute	.069
	Positive	.069
	Negative	-.038
Kolmogorov-Smirnov Z		.690
Asymp. Sig. (2-tailed)		.729

a. Test distribution is Normal.

Sumber : Data Primer Diolah dengan SPSS 16.0, 2022

Berdasarkan grafik histogram, residual data telah menunjukkan kurva normal yang membentuk lonceng sempurna. Pada diagram diagonal, terlihat jumlah data atau jumlah lingkaran kecil berada dekat

garis diagonal, hal ini menandakan bahwa data penelitian yang diteliti terdistribusi secara normal. Berdasarkan proses pengolahan data yang telah ditentukan dengan menggunakan SPSS diperoleh hasil berdasarkan tabel terlihat bahwa nilai signifikan (*Asymp, sig.2- tailed)* sebesar 0,695 ≥ sig 0,05 maka residual terdistribusi dengan normal.

2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakahdalam suatu model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel indenpenden. Pendeteksi multikolinearitas dapat dilihatmelalui nilai *Variance Iflation Factord* (VIF). Kriteria pengujian yaitu apabila nilai VIF < 10 maka tidak terdapat multikolinearitas dianatara variabel independen, dan sebaliknya jika pada tabel ditunjukkan nilai VIF > 10 maka asumsi tersebut mengandung multikolinearitas.

Tabel 8.2
Uji Multikolinearitas

Model	Collinearity Statistic		Keterangan
	Tolerance	VIF	
X1	0,106	9,397	Tidak ada multikolinearitas
X2	0,201	4,974	Tidak ada multikolinearitas
X3	0,201	4,981	Tidak ada multikolinearitas

Sumber: Data Diolah, 2022

Dari tabel diatas diketahui nilai *tolerance* variabel kemudahan penggunaan 0,106 > 0,10 dan VIF 9,397 < 10, maka dapat disimpulkan

bahwa tidak terjadi multikolinearitas antara variabel X_1 dengan variabel Y. Nilai *tolerance* variabel keamanan data 0,201 > 0,10 dan VIF 4,974 < 10, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antara variabel X_2 dengan variabel Y. Nilai *tolerance* variabel kepercayaan pengguna 0,201 > 0,10 dan VIF 4,981< 10, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual satu ke pengamatan yang lain. Model regresi yang memenuhi persyaratan adalah dimana terdapat kesamaan varians dari residul satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap atau disebut homoskedastisitas. Cara untuk melihat indikasi heteroskedastisitas, dengan menggunakan rumus uji statistic diantaranya: uji park, uji glejser, uji white, uji *goldfield-Quandt* dan uji korelasi peningkatan spearmen. Dan untuk pengambilan keputusan jika nilai signifikansi > 0,10 maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 8.3
Uji Heteroskedastisitas

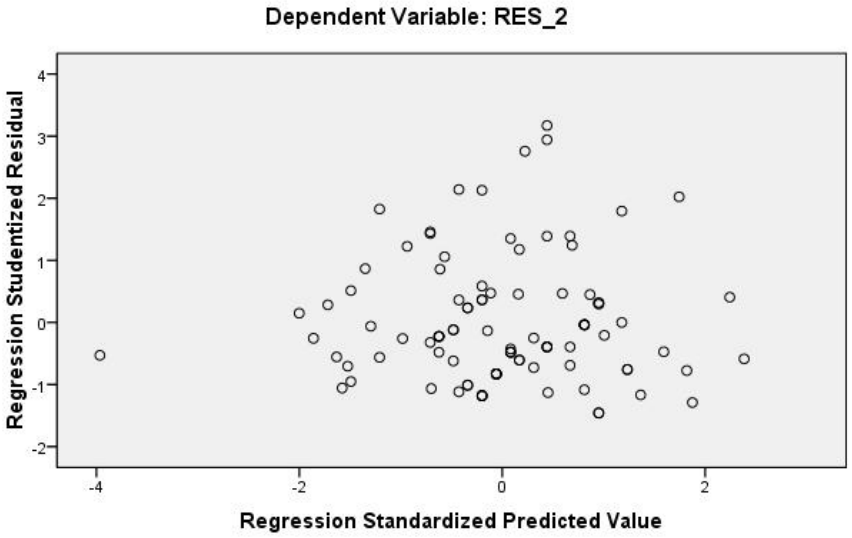
Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.992	.773		1.284	.202
	Kemudahan	-.054	.093	-.180	-.580	.563
	Keamanan	-.043	.075	-.130	-.575	.567
	Kepercayaan	.085	.071	.272	1.201	.233

a. Dependent Variable: RES_2

Berdasarkan variabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikan variabel kemudahan penggunaan (X_1) 0,563 > 0,10, dapat dilihat bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas, nilai signifikan variabel keamanan data (X_2) 0,567 > 0,10, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas, nilai signifikan variabel kepercayaan pengguna (X_3) 0,233 > 0,10, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

Gambar 5.3
Scatterplot



Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa titik-titik menyebar diatas dan dibawah titik 0 (nol) pada sumbu Y dan X serta tidak membentuk pola tertentu seperti zig-zag, garis lurus dan lingkaran, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heterokedastisitas.

F. Uji Regresi Linier Berganda

Analisis linier berganda ini digunakan untuk mengetahui pengaruh antara faktor kemudahan penggunaan (X_1), faktor keamanan data (X_2),

serta faktor kepercayaan pengguna (X_3) terhadap minat menggunakan uang elektronik (Y). Hasil analisis tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8.4
Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.992	.773		1.284	.202
	Kemudahan	-.054	.093	-.180	-.580	.563
	Keamanan	-.043	.075	-.130	-.575	.567
	Kepercayaan	.085	.071	.272	1.201	.233

a. Dependent Variable: RES_2

Berdasarkan Tabel di peroleh koefisien regresi masing-masing variabel yakni diperoleh persamaan regresi linier berganda dapat dituliskan sebagai berikut:

$Y = \alpha + \beta_1 {}_1 + \beta_2 {}_2 + \beta_3 {}_3 + e$

$Y = 0{,}992 + 0{,}054.X_1 + 0{,}043.X_2 + 0{,}085.X_3 + e$

G. Uji Koefisien Determinan (R2)

Analisis determinasi digunakan untuk mengetahui persentase pengaruh variabel *independent* (faktor kemudahan penggunaan, keamanan data, dan kepercayaan pengguna) secara bersama-sama terhadap variabel *dependent* (minat menggunakan uang elektronik).

Tabel 9.0
Uji Koefisien Determinan

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.843[a]	.710	.701	.95639	1.819

a. Predictors: (Constant), Kepercayaan, Keamanan, Kemudahan

b. Dependent Variable: Minat

Berdasarkan output diperoleh angka R^2 sebesar 0,710 atau 71%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase sumbangan pengaruh variabel *independent* yaitu kemudahan penggunaan, keamanan data, dan kepercayaan pengguna terhadap minat menggunakan uang elektronik sebesar 71% sedangkan sisanya 29% dipengaruhi oleh variabel lain yang belum diteliti dalam penelitian ini.

H. Uji Hipotesis

1. Uji T

Uji ini merupakan suatu uji untuk mengetahui signifikan pengaruh variabel X secara persial atau induvidu menerangkan variabel Y. Uji t dilakukan dengan mengabungkan t_{hitung} dengan t_{tabel}, taraf signifikan 10% atau 0,10. *Degree of freedom* (df). Dalam regresi linear berganda, hal ini perlu dilakukan karena tiap-tiap variabel independent memberi pengaruh yang berbeda dalam model, untuk pengambilan kesimpulannya dinyatakan dengan melihat sig dan membandingkan dengan taraf kesalahan (5% atau 0,05) yang dipakai yakni jika sig< 0,05 atau t_{hitung} >

t_{tabel} maka Ho diterima dan jika sig > 0,05 atau thitung < tabel maka Ho ditolak.

Df = n- k- 1

= 99- 3- 1

= 95

Jadi t_{tabel}, sebesar 1,6610

Tabel 10.1
Uji T (Uji Parsial)

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	4.712	1.298		3.631	.000		
	Kemudahan	.627	.156	.681	4.020	.000	.106	9.397
	Keamanan	.430	.125	.423	3.433	.001	.201	4.974
	Kepercayaan	-.268	.119	-.279	-2.260	.026	.201	4.981

a. Dependent Variable: Minat

Uji T dikatakan berpengaruh jika nilai t_{hitung} lebih besar dari t $_{tabel}$ > 1,66105. Sebaliknya apabila nilai t $_{hitung}$ lebih kecil dari t_{tabel} < 1,66105 maka uji t dikatakan tidak berpengaruh. Berdasarkan tabel diatas secara parsial dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Pengujian Faktor Kemudahan Bertransaksi Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik

Berdasarkan tabel atau perhitungan SPSS, diperoleh nilai t hitung sebesar 4,020 lebih besar dari t tabel 1,66105 (4,020 >1,66105) dan nilai signifikan sebesar 0,000 < 0,05 artinya nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan H0 ditolak yang berarti variabel kemudahan

penggunaan (X1) terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik (Y).

2) Pengujian Faktor Keamanan Data Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik

Berdasarkan tabel atau perhitungan SPSS, diperoleh nilai t hitung sebesar 3,433 lebih besar dari t tabel 1,66105 (3,433 >1,66105) dan nilai signifikan sebesar 0,001 < 0,05 artinya nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan H0 ditolak yang berarti variabel keamanan data (X_2) terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik (Y).

3) Pengujian Faktor Kepercayaan Pengguna Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik

Berdasarkan tabel atau perhitungan SPSS, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -2,260 lebih kecil dari t_{tabel} 1,66105 (2,260 >1,66105) dan nilai signifikan sebesar 0,026 < 0,05 artinya nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 diterima dan Ha ditolak yang berarti variabel kepercayaan pengguna (X3) kurang berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik (Y).

2. Uji F

Uji F digunakan untuk melihat apakah variabel independen (X_1 dan X_2) secara bersama-sama atau simultan berpengaruh signifikan atau tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y). Pengujian ini menggunakan alat uji statistik metode Fisher (uji F) pada tingkat kepercayaan 0,05. Kriteria pengujian adalah dengan membandingkan F hitung dengan F tabel yang diketahui dengan menghitung df1 (jumlah total variabel-1) = 3-1 = 2 dan df2 (n-k-1) = (99-3-1) = 95 (n adalah jumlah data dan k adalah jumlah variabel independen), sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima.

Tabel 10.2
Uji F

ANOVA[b]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	212.761	3	70.920	77.535	.000[a]
	Residual	86.895	95	.915		
	Total	299.657	98			

a. Predictors: (Constant), Kepercayaan, Keamanan, Kemudahan

b. Dependent Variable: Minat

Berdasarkan hasil uji F pada variabel diatas diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 77,535 dengan nilai signifikan sebesar 0,000 (0,000 < 0,05), sedangkan F_{tabel} pada tingkat kepercayaan 5% ($\alpha = 0,05$), adalah sebesar 2,70. Hal ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ (42,943 > 2,70). Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa variabel kemudahan bertransaksi (X_1) dan keamanan data (X_2), serta kepercayaan pengguna (X_3) secara bersama-

sama atau simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan uang elekronik atau H_0 ditolak dan H_a diterima.

I. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Berdasarkan Tabel diperoleh koefisien regresi masing-masing variabel yakni diperoleh persamaan regresi linier berganda dapat dituliskan sebagai berikut:

$Y = \alpha + \beta_1 {}_1 + \beta_2 {}_2 + \beta_3 {}_3 + e$

$Y = 0{,}992 + 0{,}054.X_1 + 0{,}043.X_2 + 0{,}085.X_3 + e$

Adapun penjelasan dari persamaan regresi linear berganda sebagai berikut :

a. Nilai konstanta adalah 0,992 berarti sebelum dipengaruhi olehvariabel harga, promosi dan lokasi, nilai peningkatan jumlah nasabah sudah ada sebesar 0,992.

b. Faktor kemudahan penggunaan (X_1), Nilai koefisien X_1 sebesar 0,054 berarti jika terjadi peningkatan satu satuan variabel kemudahan penggunaan, akan meningkatkan minat menggunakan uang elektronik sebesar 0,054 satuan dengan asumsi variabel lain bernilai tetap atau konstan.

c. Nilai koefisien regresi keamanan data sebesar 0,043 berarti jika terjadi peningkatan satu satuan variabel keamanan data, akan meningkatkan minat menggunakan uang elektronik sebesar 0,043 satuan dengan asumsi variabel lain bernilai tetap atau konstan.

d. Nilai koefisien regresi kepercayaan pengguna sebesar 0,085 berarti jika terjadi peningkatan satu satuan variabel kepercayaan pengguna, akan meningkatkan minat menggunakan uang elektronik sebesar 0,085 satuan dengan asumsi variabel lain bernilai tetap atau konstan.

Pada penelitian ini menyatakan bahwa variabel kemudahan penggunaan (X_1), keamanan data (X_2), dan kepercayaan pengguna (X_3), yang merupakan variabel yang paling dominan pengaruhnya terhadap minat menggunakan uang elektronik (Y) dimana untuk menentukan mana yang paling dominan diurutkan dari koefisien regresi yang terbesar dari masing-masing variabel. Dari koefisien regresi yang memiliki tanda positif artinya memiliki pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen.

2. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik

Kemudahan penggunaan yang dipersepsikan atau *perceived ease of use* merupakan tingkat di mana seseorang meyakini bahwa penggunaan teknologi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya. Konsep ini mencakup kejelasan tujuan penggunaan teknologi dan kemudahan penggunaan sistem sesuai dengan keinginan pemakai. Jika penggunaan situs ternyata lebih rumit dibandingkan manfaat yang diperoleh dari transaksi *online*, maka pembeli berpotensial akan lebih memilih berbelanja secara konvensional.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik. Hal ini diperkuat dan didukung oleh uji t yang menghasilkan nilai t hitung 4,020 > 1,66105 dengan nilai signifikan 0,00 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kemudahan penggunaaan uang elektonik maka akan semakin meningkatkan minat pelaku UMKM untuk menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi, begitu pula sebaliknya apabila semakin rendah tingkat kemudahan penggunaaan uang elektonik maka akan semakin menurun minat pelaku UMKM untuk menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Deb dan David (2014), yang dilakukan terhadap pengguna mobile banking India, menemukan bahwa ease of use berpengaruh positif terhadap perilaku pengguna. Lin (2011) menemukan bahwa *ease of use* memiliki pengaruh yang signifikan pada perilaku dan jika pengguna merasa mobile banking mudah digunakan, maka mereka akan memberikan respon positif. Dengan demikian, ease of use telah menjadi penentu utama dalam adopsi berbagai platform teknologi informasi, dan pendapat ini juga berlaku untuk *e-wallet*.

Dengan demikian dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kemudahan penggunaaan uang elektonik maka akan semakin meningkat minat pelaku UMKM untuk menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi, begitu pula sebaliknya apabila semakin

rendah tingkat kemudahan penggunaaan uang elektonik maka akan semakin menurunkan minat pelaku UMKM untuk menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi.

3. Pengaruh Keamanan Data Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik

Keamanan diartikan sebagai kemampuan dalam melakukan pengontrolan dan penjagaan keamanan atas transaksi data. Sebagai saluran pemasaran baru, *e-wallet* lebih mudah dan praktis dalam penggunaannnya, namun tidak menutup kemungkinan jika terjadi kejahatan dunia maya didalamnya terutama yang berhubungan dengan keamanan data pribadi. Beberapa *platform e-wallet* menawarkan jaminan keamanan yang diberikan sehingga pengguna dapat melakukan transaksi secara lebih aman dan tidak khawatir oleh adanya penipuan saat bertransaksi. Adanya jaminan keamanan seperti ini diduga memiliki pengaruh positif terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* sehingga transaksi keuangan berjalan lebih efektif dan efisien.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keamanan data berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik. Hal ini diperkuat dan didukung oleh uji t yang menghasilkan nilai t hitung 3,433 > 1,66105 dengan nilai signifikan 0,001 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat keamanan data maka akan semakin meningkatkan minat pelaku UMKM untuk menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi, begitu pula sebaliknya apabila semakin

rendah tingkat keamanan data platform uang elektronik maka akan semakin menurunkan minat pelaku UMKM untuk menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi.

4. Pengaruh Kepercayaan Pengguna Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik

Kepercayaan memiliki arti bahwa pengguna percaya terhadap kemampuan *platform* uang elektronik, apakah dapat menjamin keamanan ketika transaksi online sedang berlangsung. Semakin populer sistem *cashless* saat ini, maka keamanan harus ditingkatkan agar selaras dengan tingkat kepercayaan yang diharapkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan kurang berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik. Hal ini diperkuat dan didukung oleh uji t yang menghasilkan nilai t hitung -2,260 > 1,66105 dengan nilai signifikan 0,026 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kepercayaan pengguna uang elektonik, tidak terlalu mempengaruhi minat pelaku UMKM untuk menggunakan uang elektronik dalam bertransaksi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan analisis pembahasan data terhadap hipotesis dari permasalahan yang diangkat mengenai yang telah diajukan BAB IV, maka dapat diambil kesimpulan dari penilitian ini sebagai berikut:

1. Persamaan $Y = 0{,}992 + 0{,}054.X_1 + 0{,}043.X_2 + 0{,}085.X_3 + e$

   Berdasarkan hasil bilangan konstanta mempunyai nilai 0,992 (positif) hal tersebut dapat dijelaskan bahwa jika faktor kemudahan penggunaan, faktor keamanan data dan faktor kepercayaan pengguna dianggap konstan maka Y peningkatan minat menggunakan elektronik 0,992. Apabila terjadi penambahan 1 satuan nilai kemudahan penggunaan akan meningkatkan minat menggunakan uang elektronik sebesar 0,054 dengan menjaga nilai kemudahan bertransaksi tetap/konstan. Penambahan 1 satuan nilai keamanan data akan meningkatkan minat bertransaksi menggunakan uang elektronik sebesar 0,043 dengan menjaga nilai keamanan data tetap konstan/tetap. Dan apabila terjadi penambahan 1 satuan nilai kepercayan pengguna akan meningkatkan minat menggunakan uang elektronik sebesar 0,085 dengan menjaga nilai kemudahan bertransaksi tetap/konstan. Penambahan 1 satuan nilai kepercayaan pengguna akan meningkatkan

minat bertransaksi menggunakan uang elektronik sebesar 0,085 dengan menjaga nilai kepercayaan pengguna tetap konstan/tetap.

2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik. Hal ini diperkuat dan didukung oleh uji t yang menghasilkan nilai t hitung 4,020 > 1,66105 dengan nilai signifikan 0,00 < 0,05.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor keamanan data juga berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik, didukung oleh uji t yang menghasilkan nilai t hitung 3,433 > 1,66105 dengan nilai signifikan 0,001 < 0,05.
4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor kepercayaan pengguna kurang berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik, terlihat dari uji t yang menghasilkan nilai t hitung -2,260 > 1,66105 dengan nilai signifikan 0,026 < 0,05.
5. Peneliti juga melakukan penelitian mengenai pengaruh kemudahan bertransaksi, keamanan data, dan kepercayaan pengguna terhadap minat pelaku UMKM menggunakan uang elektronik menggunakan uji F. Berdasarkan hasil uji F pada variabel diperoleh nilai f_{hitung} sebesar 77,535 dengan nilai signifikan sebesar 0,000 (0,000 < 0,05), sedangkan f_{tabel} pada tingkat kepercayaan 5% (α = 0,05), adalah sebesar 2,70. Hal ini berarti $f_{hitung} > f_{tabel}$ (42,943 > 2,70). Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa variabel kemudahan bertransaksi (X_1) dan keamanan data (X_2), serta kepercayaan pengguna (X_3) secara

bersama- sama atau simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan yang telah dikemukakan dalam penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran dengan harapan dapat memberikan manfaat dan masukan bagi pihak yang terkait:

1. Bagi Penyedia *Platform* Uang Elektronik
   a. Disarankan untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif dengan mempromosikan dan mensosialisasikan lagi kepada para pelaku usaha mengenai sistem *cashless* dan digitalisasi keuangan agar meningkatkan minat para pelaku usaha untuk bertransaksi menggunakan uang elektronik.
   b. Memberikan pengetahuan yang lebih mendalam kepada para pelaku usaha dengan memberikan pemahaman kepada para pelaku usaha sesuai dengan tingkat pendidikannya, atau bahasa penyampaian harus sesuai dengan audiens yang dituju, sehingga tidak lagi muncul kesalahan persepsi mengenai sulitnya penggunaan uang elektronik dan bagaimana sistem keamanan data pengguna agar lebih terjamin.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya
   a. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian lanjutan dengan meneliti faktor-faktor lain yang diperkirakan mampu

mempengaruhi minat pelaku UMKM bertransaksi menggunakan uang elektronik, sehingga mampu memberikan nilai yang lebih tinggi serta mampu menghasilkan gambaran yang lebih luas terhadap permasalahan yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

Afiah, Nur. 2018. Pengaruh Keamanan, Reputasi, dan Pengalaman Terhadap Trust Pengguna Internet untuk Bertransaksi Secara Online". Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. Vol.1 No. 2.

Akbar, Mohammad Aldrin , dkk. 2020. *E-Commerce: Dasar Teori dalam Bisnis Digital.* Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Alfarizi, Muhammad. 2021. *Optimizing The Use of Sharia Digital Transactions to Support Indonesia's Economic Recovery,* Jurnal Ilmu Ekonomi Terapan. Vol.6 No. 1.

Ali, Zulkarnain Muhammad, dkk. 2011. *Dampak Covid 19 di Berbagai Sektor.* Bandung: Media Sains Indonesia.

Alwafi, Fachrizi, dkk. 2016. "*Pengaruh Persepsi Keamanan, Kemudahan Bertransaksi, Kepercayaan, Terhadap Toko dan Pengalaman Berbelanja Terhadap Minat Beli Secara Online Pada Situs Jual Beli Tokopedia.com".* Diponegoro Jurnal of Management. Vol. 5 No. 2.

Depdiknas, Tim. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.

Gunawan. 2019. *Mencari Peluang di Revolusi Industri 4.0 Untuk Melalui Era Disrupsi 4.0.* Jakarta: Maslamah Media Mandiri.

Hamdi, Asep Saepul. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan.* Yogyakarta: Deepublish.

Humairoh, dkk. 2020. "Pertimbangan dan Sikap Millenial Terhadap Minat Menggunakan *E-Wallet* pada Masa PSBB Pandemi Covid-19 di Kota Tangerang. Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi. Vol. 3 No. 2.

I, Ghozali. 2016. Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Keuangan, Otoritas Jasa. 2021. "Yuk Mengenal Fintech P2P Lending Sebagai Alternatif Investasi Sekaligus Pendanaan", https://sikapiuangmu,ojk,go,id/FrontEnd.CMS.Article.20566 (diakses pada 22 November 2021, pukul 19.39)

Nurzianti, Rahma. 2021. Revolusi Lembaga Keuangan Syariah dalam Teknologi dan Kolaborasi Fintech, Jurnal Inovasi Penelitian. Vol. 2. No. 1.

Purwanto, Edi. 2020. *Model Konseptual Minat Penggunaan E-Wallet: Technology Acceptance Model (TAM), Technology Adoption: A Conceptual Framework.*

Rizky, Nina. 2018. Pengaruh Persepsi Kemudahan Pengunaan, Kepercayaan, dan Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan *E-Banking* dalam Bertransaksi pada UMKM di Kecamatan Buleleng. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi*, Vol.9 No. 3. Universitas Pendidikan Ganesha.

Rumondang Astri, dkk. 2019. *Fintech: Inovasi Sistem Keuangan di Era Digital.* Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Saptia, Yeni, dkk. 2020. *Perluasan Akses Keuangan UMKM Berbasis Tekfin di Indonesia dan Pengalaman Negara Tetangga.* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Sari, Desak Made Febri Purnama, dkk. 2020. *Perceived Ease of Use, Brand Trust,* dan Keamanan Terhadap *Interest of Using* Aplikasi *E-Wallet* LinkAja di Kota Denpasar, *Jurnal Ekonomi* Vol.14 No 12

Silaen, Elsa. 2019. *Pengaruh Persepsi Kemudahan Menggunakan E-Wallet dan Persepsi Manfaat serta Promosi Terhadap Minat Beli Ulang Saldo E-Wallet OVO,* Jurnal Ilmu dan Administrasi Bisnis, Vol.8 No. 4.

Syarifudin, Ari, 2021. *"Pengaruh Keamanan dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Mahasiswa Untuk Menggunakan Dompet Elektronik (E-Wallet)".* Skripsi. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Umar, Husein. 2000. *Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Widiyanti, Wiwik. 2020. Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* OVO di Depok, *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, Vol.7 No 1.

Yani, Evi , dkk, 2018. Pengaruh *Internet Banking* Terhadap Minat Nasabah dalam Bertransaksi dengan *Technology Acceptance Model*, *Jurnal Informatika* Vol. 5 No.1, STMIK Nusa Mandiri Jakarta