

# PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN, KEMUDAHAN DAN FAKTOR KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK PADA GENERASI Z

<sup>1</sup> Yulia Handayani, <sup>2</sup>Nurul Hidayah, <sup>3</sup>Dandy Kurnia, <sup>4</sup>Hotniar Siringoringo  
<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ekonomi, <sup>4</sup>Fakultas Teknologi Industri Universitas Gunadarma  
Jl. Margonda Raya No. 100, Depok 16424, Jawa Barat  
<sup>1</sup>yulihndyni29@gmail.com, <sup>3</sup>dandykurnia@staff.gunadarma.ac.id,  
<sup>4</sup>hotniars@staff.gunadarma.ac.id  
\*Corresponding author: <sup>2</sup>nurul\_hidayah@staff.gunadarma.ac.id

## Abstrak

*Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui dan menganalisis pengaruh faktor persepsi kemanfaatan, kemudahan dan faktor keamanan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada generasi Z. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik non-probability sampling dan metode purposive sampling dimana sampel adalah sebagian dari Generasi Z yang berumur 17 sampai 26 tahun yang memakai uang elektronik minimal 1 kali. Analisa data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, uji hipotesis dan uji koefisien determinasi. Berdasarkan perhitungan data dapat disimpulkan bahwa persepsi kemanfaatan tidak ada pengaruh bagi keputusan menggunakan uang elektronik, kemudahan dan keamanan ada pengaruh bagi keputusan menggunakan uang elektronik. Sedangkan secara bersama-sama faktor persepsi kemanfaatan, kemudahan dan keamanan memengaruhi keputusan menggunakan uang elektronik.*

**Kata Kunci:** persepsi kemanfaatan, kemudahan, faktor keamanan, keputusan menggunakan, uang elektronik

## Abstract

*This study seeks to examine how generation Z decisions to utilize electronic money are influenced by their perceptions of its advantages, ease, and security. The sample is made up of members of Generation Z, who are between the ages of 17 and 26, and who have used electronic money at least once. The sampling strategi utilized is non probability sampling with a purposive sampling method. The data analysis technique used are validity test, reliability test, classic assumption test, multiple linear regression analysis, hypothesis test, and determination coefficient test. According to the data's calculation, it can be concluded that the perception benefits do not affect the decision to use electronic money, convenience and security affect the decision to adopt electronic money. Meanwhile, the perception of benefits, convenience and security together influences the decision to adopt electronic money.*

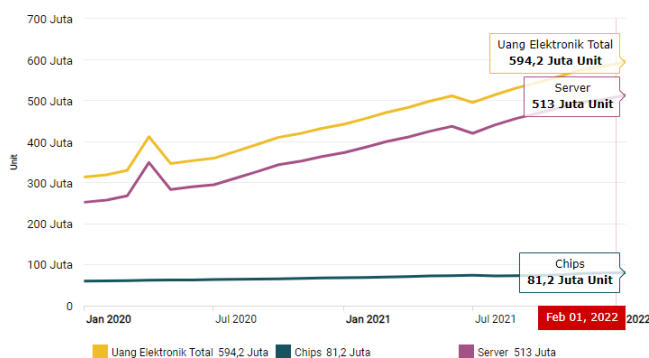
**Keywords:** perception of benefit, convenience, security, decision to use, electronic money

## PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya era teknologi yang kian pesat, mengakibatkan banyak perubahan terjadi, dimana terjadi perubahan pada pola dan sistem pembayaran ketika bertransaksi. Alat pembayaran dalam bertransaksi kini sudah mengalami perubahan, dahulu sistem pembayaran berbentuk logam dan kertas, sekarang sudah berinovasi menjadi lebih mudah dan praktis disebut alat pembayaran uang elektronik.

Uang elektronik berdasarkan Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 ialah jenis penerbitan pembayaran untuk nilai uang yang diserahkan terlebih dahulu kepada penerbit. Nilai uang yang tersimpan secara digital dalam bentuk *chip* dan server, dan juga dapat ditransfer untuk keperluan bertransaksi. Nilai uang elektronik ini bukan termasuk uang simpanan sehingga diberikan bunga dan Lembaga Simpanan (LPS) tidak menjamin hal tersebut. Uang elektronik termasuk dalam bentuk pengalihan dari uang tunai.

Kegiatan jual beli secara digital yang makin ramai di Indonesia memicu peningkatan kuantitas uang elektronik, tingkah laku berbelanja masyarakat juga berubah dari *offline* (tatap muka) ke belanja *online* melalui *marketplace*. Pembayaran uang elektronik pada masyarakat muncul atas adanya kebutuhan masyarakat itu sendiri, baik untuk melakukan pembayaran belanja kebutuhan sehari-hari, tagihan, maupun transfer dana antar pengguna. Selain itu, upaya pemerintah untuk mendorong pembayaran digital, seperti pembayaran untuk moda transportasi, tempat wisata dan lainnya, telah mendorong pertumbuhan uang elektronik di Indonesia sehingga penggunaan uang elektronik (*e-money*) cenderung meningkat setiap tahunnya. Bank Indonesia (BI) seperti terlihat pada Gambar 1., menyajikan data uang elektronik yang beredar pada Februari 2022 mencapai 594,17 juta unit terdiri dari 512,98 juta unit (86,34%) berupa uang elektronik berbasis server dan yang berbasis kartu berjumlah 81,19 juta unit (13,67%).



**Gambar 1. Jumlah Uang Elektronik yang Beredar (Januari 2020 – Januari 2022)**

Sumber: *ataboks.katadata.co.id*, 2022

Uang elektronik terbagi dua kategori, yakni berbasis kartu seperti Flazz, e-money, Brizzi dan TapCash dan server merupakan uang elektronik yang tidak berbentuk fisik melainkan berbentuk aplikasi seperti OVO, Go-Pay, LinkAja, DOKU, DANA, ShopeePay.

Kelebihan penggunaan uang elektronik selain mudah untuk mengaksesnya, terdapat banyak hadiah berupa poin, cashback, atau diskon. Selain itu fitur keamanan pada penggunaan uang elektronik telah disediakan berupa aktivasi nomor ponsel pengguna serta pin. Melihat banyaknya kelebihan yang ditawarkan alat pembayaran *online*, tidak heran kalau penggunaan uang elektronik banyak digunakan pada Generasi Z.

Generasi Z (juga dikenal sebagai iGeneration, GenerasiNet, atau Generasi Internet) adalah kelompok orang yang lahir pada tahun 1996 hingga 2009. Generasi ini dikatakan dengan generasi internet karena mereka dilahirkan dan besar di era digital dengan berbagai teknologi canggih yaitu: laptop, komputer, iPads, HandPhone, BBM, internet,

dan berbagai alat elektronik lain. Melalui media sosial, mereka aktif berinteraksi dan berkomunikasi dengan semua orang khususnya dengan teman seangkatan mereka. Melalui media sosial juga, mereka dapat dengan cepat dan mudah mengakses segala informasi yang mereka butuhkan, yang akan berdampak langsung maupun tidak pada perilaku dan kepribadian mereka.

Penelitian mengenai faktor yang mempengaruhi keputusan menggunakan uang elektronik telah dilakukan beberapa kali dengan hasil yang berbeda seperti penelitian Latief dan Dirwan (2020), Firdaus (2021), Meiranti (2021), Situmeang (2021), Rahmawati dan Murtanto (2023) menyatakan bahwa kemanfaatan memberikan pengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik, sedangkan Ramadhan, Prasetyo dan Irviana (2016) mengatakan bahwa kemanfaatan tidak ada pengaruhnya bagi keputusan menggunakan uang elektronik. Penelitian Latief dan Dirwan (2020), Firdaus (2021), Meiranti (2021), Susanti dan Febriyantoro (2021), Zahara, Nasution dan Asmalidar (2021) mengatakan kemudahan memberikan pengaruh terhadap keputusan memakai uang elektronik, sedangkan penelitian Rahmawati dan Murtanto (2023) menyatakan kemudahan tidak ada pengaruhnya bagi penggunaan uang elektronik. Penelitian Firdaus (2021) menyatakan keamanan tidak mempunyai pengaruh terhadap keputusan memakai uang elektronik, sedangkan menurut penelitian Situmeang (2021), Susanti dan Febriyantoro (2021), Zahara et.al (2021) menyatakan keamanan berpengaruh terhadap keputusan memakai uang elektronik.

Berdasarkan permasalahan dan perbedaan hasil penelitian tersebut, maka perlu diketahui dan diteliti lebih lanjut mengenai pengaruh faktor persepsi kemanfaatan, kemudahan dan faktor keamanan terhadap keputusan memakai uang elektronik terutama pada generasi Z karena penelitian-penelitian sebelumnya belum ada yang membahas khusus mengenai generasi Z. Penelitian ini memiliki kontribusi yaitu diharapkan dapat memberikan manfaat pada ilmu ekonomi dengan memperkaya model-model penelitian yang membahas mengenai penggunaan uang elektronik terutama pada generasi Z. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan yaitu menganalisis pengaruh dari faktor persepsi kemanfaatan, kemudahan dan faktor keamanan terhadap keputusan memakai uang elektronik pada generasi Z baik secara parsial maupun bersamaan.

## **KERANGKA TEORI**

### **Keputusan Penggunaan**

Keputusan penggunaan menurut Sudaryono (2014), keputusan adalah ketika seseorang mengambil suatu keputusan dan harus memilih dari beberapa pilihan yang ada. Keputusan biasanya dibuat untuk memecahkan masalah atau persoalan. Setiadi (2008) mengemukakan bahwa pengambilan keputusan pelanggan ialah proses pengintegrasian di mana orang menggabungkan informasi untuk menilai dua perilaku alternatif dan memilih salah satunya. Suatu pilihan ditunjukkan secara kognitif sebagai keinginan berperilaku sebagai hasil dari proses pengintegrasian ini. Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan yaitu keputusan penggunaan merupakan suatu keputusan yang dilandasi pada keinginan konsumen yang secara sadar memilih salah satu tindakan dari beberapa alternatif.

### **Uang Elektronik**

Uang elektronik merupakan alat pembayaran secara elektronik yang dipakai untuk menyerahkan uang kepada penerbit, baik diserahkan secara langsung kepada penerbitnya

atau diserahkan ke agen penerbit atau bisa juga dengan membuka rekening di Bank. Uang ini dicatat pada perangkat uang elektronik dalam bentuk satuan rupiah dan dipakai untuk kegiatan transaksi pembayaran jual beli dengan mengurangi nilai uang dalam media uang elektronik secara langsung. Waspada (2012) mengungkapkan uang elektronik ialah metode pembayaran yang diluncurkan atas uang yang diserahkan oleh pemegang uang kepada penerbit. Nilai uang ini dicatat secara digital dalam server atau instrumen dan digunakan dalam melakukan pembayaran antara penjual dan pembeli. Kelebihan uang elektronik daripada alat transaksi lain bagi ritel yaitu menjadikan transaksi lebih mudah, lebih cepat dan lebih murah. Di masa mendatang, uang elektronik mungkin akan menggantikan peran uang tunai dalam transaksi. Usman (2017) mendefinisikan uang elektronik sebagai produk nilai tersimpan atau barang prabayar, di mana uang atau nilai tertentu disimpan dalam instrumen yang dimiliki oleh pelanggan. Konsumen membeli dan menyimpan nilai elektronik tersebut dalam media elektronik. Menurut Fischer (2017), uang elektronik hanyalah uang fisik yang tidak dicetak melainkan ditransfer secara elektronik. Berdasarkan pernyataan yang telah dijelaskan, uang elektronik disimpulkan sebagai instrument pembayaran yang memanfaatkan teknologi untuk membuat transaksi dan jual beli menjadi lebih mudah, cepat, efektif dan efisien.

### **Persepsi Kemanfaatan**

Manfaat yang dirasakan adalah saat seseorang mempercayai jika pemakaian teknologi tertentu maka akan meningkatkan pekerjaan mereka. Menurut Jogiyanto (2007), persepsi manfaat penggunaan ialah tingkat keyakinan seseorang bahwa kinerja pekerjaan mereka akan meningkat ketika mereka menerapkan suatu teknologi. Dari definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa persepsi kemanfaatan merupakan sebuah keyakinan terhadap proses penentuan keputusan. Seseorang akan menggunakan sistem jika dia merasa berguna dan aman untuk digunakan, tetapi jika dia tidak yakin, maka dia tidak akan menggunakan sistem tersebut. Menurut Utami (2016), persepsi kemanfaatan dapat diukur dengan menggunakan indikator seperti: 1. Lebih cepat; 2. Meningkatkan kinerja; 3. Lebih efektif; 4. Meningkatkan produktivitas.

### **Kemudahan**

Menurut Jogiyanto (2007), persepsi kemudahan ialah tingkat yakinnya seseorang bahwa penerapan teknologi akan memberikan peningkatan pada kinerja pekerjaannya. Kemudahan penggunaan berupa mudah dipahami, mudah dipelajari, dan mudah pengoperasiannya. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan persepsi kemudahan ialah tingkat di mana seseorang merasa sistem informasi mudah untuk digunakan serta tidak sulit dipahami. Sebaliknya, ketika sistem informasi dirasa sulit digunakan dan dipahami, mereka tidak akan menggunakannya. Beberapa indikator kemudahan penggunaan menurut Utami (2016), adalah sebagai berikut: 1. Mudah dipelajari; 2. Mudah dipahami; 3. Mudah dan flexible dalam menggunakan; 4. Mudah melakukan top-up; 5. Mudah bertransaksi dimanapun.

### **Keamanan**

Menurut Delone dan McLean (2003), keamanan merupakan sebuah sistem informasi yang bisa dikatakan baik ketika keamanannya dapat diandalkan, yaitu dilihat dari data pengguna yang aman disimpan dalam sistem informasi. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan keamanan merupakan suatu sistem yang sangat penting bagi para pengguna uang elektronik gunanya agar para pengguna percaya dan tidak merasa

khawatir jika akan memberikan informasi karena sudah terjamin keamanannya oleh penyelenggara uang elektronik. Menurut Waspada (2012), menyatakan bahwa tingkat keamanan diukur dengan menggunakan indikator: 1. Ketidaktakutan memberikan informasi; 2. Keyakinan bahwa informasi dilindungi; 3. Keyakinan bahwa keamanan uang yang ada di dalam metode elektronik terjamin pada saat dilakukan transaksi.

### Model dan Hipotesis Penelitian

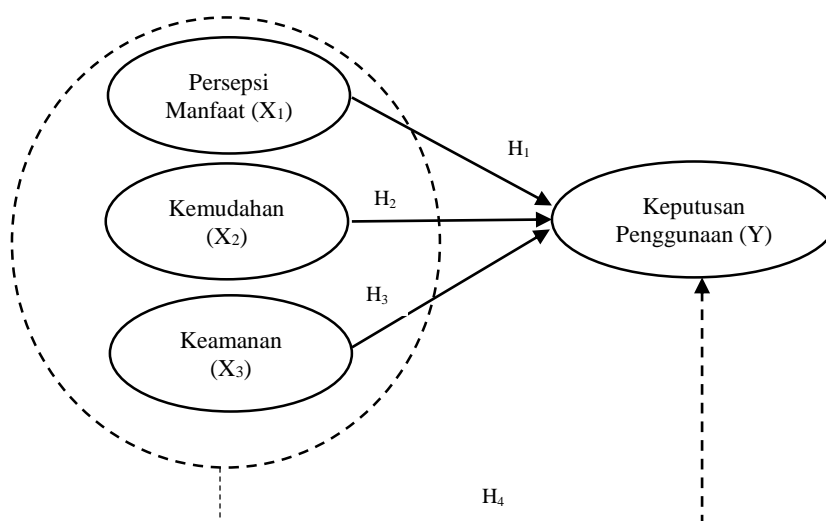
Model kerangka penelitian pemikiran yang disajikan pada Gambar 2 menjelaskan bahwa variabel persepsi kemanfaatan ( $X_1$ ), kemudahan ( $X_2$ ) dan keamanan ( $X_3$ ) berpengaruh terhadap keputusan penggunaan ( $Y$ )

H1 : Variabel persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh secara parsial terhadap keputusan penggunaan

H2 : Variabel kemudahan memiliki pengaruh secara parsial terhadap keputusan penggunaan

H3 : Variabel keamanan memiliki pengaruh secara parsial terhadap keputusan penggunaan

H4 : Variabel persepsi kemanfaatan, kemudahan dan keamanan memiliki pengaruh secara simultan terhadap keputusan penggunaan



**Gambar 2. Model Penelitian**

### METODE PENELITIAN

Generasi Z di kota Jakarta Barat sebagai pemakai atau pengguna layanan uang elektronik merupakan subjek dalam penelitian ini. Populasi pada riset ini adalah generasi Z di kota Jakarta Barat yang menggunakan uang elektronik. Sampel menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dengan *Sampling Purposive* dan sampel berupa sebagian dari generasi Z yang berusia 17 sampai 26 Tahun yang menggunakan uang elektronik minimal 1 kali.

Penelitian ini menggunakan perhitungan sampel dengan rumus Cochran (Sugiyono, 2017) disebabkan populasi yang tidak diketahui jumlahnya secara pasti sebagai berikut:

$$n = \frac{(1,96)^2 (0,5)(0,5)}{(0,1)^2} = 96,04$$

Hasil perhitungan *Cochran* diketahui jumlah sampel sebanyak 96 sampel yang dilengkapi menjadi 100 sampel agar memudahkan dalam pengolahan data. Jumlah tersebut telah memenuhi jumlah minimum sampel dan sudah mampu mewakili populasi yang pernah bertransaksi menggunakan uang elektronik. Data primer yang digunakan didapat dengan melakukan penyebaran kuesioner secara *online* dengan menggunakan *Google form* dilakukan melalui media sosial seperti *Instagram* dan *WhatsApp* dan menyebarkan kepada para pengguna uang elektronik. Tabel 1 berikut menunjukkan indikator dari setiap variabel.

**Tabel 1. Indikator Variabel**

No	Variabel	Indikator	Sumber
1.	Persepsi Manfaat (X1)	1. Lebih cepat	Utami (2016)
		2. Meningkatkan kinerja	
		3. Lebih efektif	
		4. Meningkatkan produktivitas	
2.	Kemudahan (X2)	1. Mudah untuk dipelajari	Utami (2016)
		2. Mudah untuk dipahami	
		3. Mudah dan flexible dalam menggunakan	
		4. Mudah melakukan top-up	
		5. Mudah bertransaksi dimanapun	
3.	Keamanan (X3)	1. Ketidaktakutan memberikan informasi	Waspada (2012)
		2. Keyakinan bahwa informasi dilindungi	
		3. Keyakinan bahwa keamanan uang ada di dalam alat elektronik terjamin pada saat transaksi	
4.	Keputusan Penggunaan (Y)	1. Pengenalan masalah	Kotler dan Keller (2009)
		2. Pencarian informasi	
		3. Penilaian alternatif	
		4. Keputusan Penggunaan	
		5. Perilaku pasca-penggunaan	

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini, demografi responden termasuk jenis kelamin, usia, pekerjaan, pendapatan atau uang saku bulanan, frekuensi penggunaan dan lama menggunakan uang elektronik dan jenis uang elektronik yang digunakan. Berdasarkan penyebaran kuesioner didapatkan hasil bahwa mayoritas responden yang menggunakan uang elektronik adalah perempuan sebesar 58% hal itu karena perempuan cenderung memang lebih menyukai hal yang praktis. Dari usia, mayoritas responden berusia 17 – 20 tahun sebesar 52% karena target dari responden yaitu generasi Z dan kuesioner lebih banyak disebarkan pada para pelajar dan mahasiswa seperti hasil dari karakteristik pekerjaan sebesar 70% mayoritas adalah pelajar dan mahasiswa. Dari kategori pendapatan perbulan mayoritas

memiliki pendapatan sebesar < Rp. 1.000.000 sebesar 45% karena memang generasi Z masih dalam usia pelajar yang belum mendapatkan penghasilan atau hanya berdasarkan uang saku dari orang tua saja. Dari frekuensi penggunaan uang elektronik mayoritas menggunakan sebanyak lebih dari 4 kali perbulan sebesar 46%. Dari lama menggunakan uang elektronik didapatkan hasil 43% dominan menggunakan uang elektronik selama 1 – 4 tahun. Hasil ini sesuai syarat sampel yaitu berusia 17 sampai 26 Tahun yang menggunakan uang elektronik minimal 1 kali. Dari jenis uang elektronik menghasilkan data bahwa dari 100 responden yang diperoleh dalam penelitian ini, konsumen boleh menjawab lebih dari satu. Maka dari hasil yang diperoleh penggunaan jenis uang elektronik ShopeePay merupakan uang elektronik yang paling banyak dipilih dalam bertransaksi. Diposisi kedua ditempati oleh BCA (Flazz) sebagai uang elektronik yang paling banyak digunakan untuk bertransaksi. Posisi berikutnya secara berurutan ditempati oleh Dana, Gopay, BRI (Brizzi) dan LinkAja.

### **Variabel Persepsi Kemanfaatan**

Hasil tanggapan responden tentang pernyataan variabel persepsi manfaat dengan jawaban sangat setuju pada pernyataan “menggunakan uang elektronik membuat saya lebih cepat melakukan transaksi”. Hal tersebut menyatakan bahwa manfaat yang dirasakan dari transaksi dengan menggunakan layanan uang elektronik dapat meningkatkan kinerja dari pengguna uang elektronik tersebut menjadi lebih cepat dan lebih efektif.

### **Variabel Kemudahan**

Hasil tanggapan responden mengenai pernyataan variabel kemudahan dengan jawaban sangat setuju terbanyak pada pernyataan “Menggunakan uang elektronik sangat mudah dan flexibel”. Hal tersebut menggambarkan bahwa layanan transaksi menggunakan uang elektronik dapat lebih mudah untuk dipelajari bagi generasi Z sehingga pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan penggunaan uang elektronik untuk bertransaksi.

### **Variabel Keamanan**

Hasil tanggapan responden mengenai pernyataan variabel keamanan dengan jawaban sangat setuju terbanyak pada pernyataan “Saya percaya bahwa uang saya aman di penyedia uang elektronik”. Hal tersebut menggambarkan bahwa layanan transaksi menggunakan uang elektronik aman dilakukan dan uang yang tersimpan pada penyedia uang elektronikpun juga aman.

### **Variabel Keputusan Penggunaan**

Hasil tanggapan responden mengenai pernyataan variabel keputusan penggunaan dengan jawaban sangat setuju terbanyak pada pernyataan “Saya tertarik menggunakan uang elektronik karena sesuai dengan kebutuhan saya.” dan dengan jawaban setuju terbanyak pada pernyataan “Saya mencari informasi tentang uang elektronik sebelum memutuskan menggunakan”. Jawaban tersebut menunjukkan generasi Z tertarik menggunakan uang elektronik setelah mencari informasi tentang uang elektronik dan memang uang elektronik tersebut bermanfaat sesuai dengan kebutuhan para generasi Z.

### Uji Validitas dan Reliabilitas

30 responden dilakukan uji validitas dengan 17 pernyataan yang mencakup 4 pernyataan bagi persepsi manfaat, 5 pernyataan bagi kemudahan, 3 pernyataan bagi keamanan, dan 5 pernyataan bagi keputusan penggunaan menghasilkan data bahwa semua indikator yang dipakai dalam menilai variabel penelitian ini memiliki  $r$  hitung  $> 0,361$  sehingga dinyatakan bahwa semua indikator valid sebagai pengukur dari setiap variabel. Hasil uji reliabilitas mendapatkan nilai Croanbach's Alpha  $> 0,60$ , yang berarti keseluruhan item pernyataan untuk semua variabel bebas yaitu persepsi kemanfaatan, kemudahan dan keamanan, serta variabel terikat yaitu keputusan penggunaan dinyatakan reliabel.

### Uji Normalitas, Multikolinearitas, dan Heteroskedastisitas

Data terdistribusi normal dapat diketahui dengan pengujian normalitas. Uji statistik menggunakan Kolmogorv-Smirnov dengan menggunakan metode Exact Test Monte Carlo dengan tingkat confidence berarti lebih tinggi dari 0,05 sehingga dapat diketahui data residual memiliki distribusi normal. Pengujian Multikolinearitas dilakukan untuk menilai model regresi apakah ditemukan adanya hubungan diantara variabel bebas. Persepsi kemanfaatan menghasilkan nilai VIF 2,057 dan *Tolerance* 0,486, kemudahan mendapatkan nilai VIF 1,945 dan *Tolerance* 0,514, dan keamanan mempunyai nilai VIF 1,194 dan *Tolerance* 0,837, maka disimpulkan tidak terjadi multikolinearitas. Scatterplot digunakan dalam uji heteroskedastisitas untuk mengetahui ada ketisaksamaan varian dalam model regresi antara residual dari satu pantauan ke pantauan lainnya. Pada penelitian ini ditunjukkan hasil tidak adanya pola tertentu juga posisi titik-titik tersebar di bawah dan di atas angka 0 pada sumbu Y maka dalam penelitian ini data yang digunakan tidak terjadi heteroskedastisitas.

### Analisis Regresi Linier Berganda

Hasil pengolahan SPSS dalam analisis regresi linier berganda yang meliputi variabel Persepsi Manfaat (PM), Kemudahan (KM), Keamanan (KA), terhadap Keputusan Penggunaan (KP) seperti pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Hasil Uji Analisis Regresi Linier Berganda dan Uji Hipotesis**

Model	Koefisien Tidak Standar		Koefisien Standar	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	Konstanta	1.583	2.037	.777	.439	
	Persepsi Kemanfaatan (PM)	.236	.143	.165	1.649	.102
	Kemudahan (KM)	.462	.121	.371	3.824	.000
	Keamanan (KA)	.450	.091	.378	4.960	.000
a. Variabel dependen : Keputusan Penggunaan						
Uji F					.000	
<i>Adjusted R Square</i>					.520	

$$Y_{KP} = 1,583 + 0,236 PK + 0,462 KM + 0,450 KA$$



## Uji Hipotesis

Uji F dilakukan untuk menentukan hubungan diantara dua atau lebih variabel bebas dengan variabel terikat secara bersama-sama. Pengujian menghasilkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang berarti  $H_4$  diterima. Hal ini mengartikan bahwa variabel persepsi kemanfaatan, faktor kemudahan dan keamanan secara bersama-sama berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik.

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel persepsi kemanfaatan (X1), kemudahan (X2) dan keamanan (X3) secara individu mempunyai pengaruh terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan (Y). Dari hasil pengujian didapatkan jika nilai signifikansi variabel persepsi kemanfaatan 0,102 dan t hitung sebesar 1,649 dimana nilai itu lebih kecil dari t tabel 1,984 maka  $H_1$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa persepsi kemanfaatan secara parsial tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Ramadhan et.al. (2016) mengemukakan jika persepsi manfaat tidak mempengaruhi keputusan penggunaan uang elektronik. Hal ini berarti bahwa dengan manfaat yang banyak tidak menjadikan generasi Z selalu menggunakan uang elektronik dalam transaksi pembayaran, karena masih ada beberapa responden yang merasakan kurang nyaman ketika harus pergi tanpa membawa uang tunai, sehingga para pengguna tidak selalu melakukan pembayaran menggunakan uang elektronik. Hal ini tercermin dalam pernyataan kuesioner “menggunakan uang elektronik dapat meningkatkan kinerja saya” dan “menggunakan uang elektronik akan meningkatkan produktivitas” ternyata ada beberapa responden yang menjawab tidak setuju, itu berarti mereka menganggap dengan menggunakan uang elektronik tidak serta merta akan meningkatkan kinerja dan produktivitas mereka.

Variabel kemudahan memiliki nilai signifikansi 0,000 dan t hitung sebesar 3,824 yang nilainya lebih besar dari t tabel 1,984 maka  $H_2$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa kemudahan secara individu berpengaruh terhadap keputusan penggunaan. Hasil tersebut sesuai dengan riset Firdaus (2021) bahwa variabel kemudahan memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik. Jawaban responden sangat setuju terbanyak pada pernyataan “menggunakan uang elektronik sangat mudah dan flexibel” oleh karena itu disimpulkan bahwa responden menganggap uang elektronik mempunyai fitur yang mudah dioperasikan serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

Nilai signifikansi variabel keamanan yaitu 0,000 dan t hitung sebesar 4,960 dimana hasil tersebut lebih besar dari t tabel 1,984 maka  $H_3$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa Keamanan secara individu memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Situmeang (2021) dan terlihat dari jawaban responden sangat setuju terbanyak pada pernyataan “saya percaya bahwa uang saya aman di penyedia uang elektronik” yang berarti responden mengakui bahwa keamanan uang elektronik dijaga dan dilindungi oleh penyelenggara uang elektronik yang membuat pengguna merasa aman dan mempercayai untuk menggunakan uang elektronik yang mereka pakai.

## Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Uji ini digunakan untuk memprediksi besaran kontribusi besaran pengaruhnya variabel bebas terhadap variabel terikat. Dari hasil pengujian didapatkan hasil sebesar 0,520 atau 52% yang berarti bahwa 52% keputusan penggunaan uang elektronik dapat dipengaruhi oleh variabel persepsi manfaat, kemudahan dan keamanan, sedangkan variabel lainnya yang tidak masuk dalam penelitian ini sebesar 48%.

## SIMPULAN DAN SARAN

Riset yang telah dilakukan dengan menguji dan menganalisis tentang bagaimana persepsi manfaat, faktor kemudahan dan faktor keamanan terhadap keputusan dalam menggunakan uang elektronik. Dari analisis yang sudah dijelaskan, berikut kesimpulan yang dapat disampaikan: (1) Persepsi manfaat secara parsial tidak memiliki pengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada generasi Z; (2) Kemudahan secara parsial memiliki pengaruh terhadap keputusan memakai uang elektronik pada generasi Z; (3) Keamanan secara parsial memiliki pengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik pada generasi Z; (4) Persepsi manfaat, kemudahan dan keamanan secara simultan memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada generasi Z.

Manfaat tidak ada pengaruhnya bagi keputusan memakai uang elektronik pada generasi Z karena manfaat yang dirasakan belum maksimal, seperti dengan adanya pembayaran pajak, pembayaran admin dan masih ada juga beberapa responden yang menjawab kurang nyaman ketika harus bepergian tanpa membawa uang tunai sehingga para pengguna tidak selalu melakukan pembayaran menggunakan uang elektronik. Kemudahan memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada generasi Z karena para pengguna uang elektronik setuju bahwa uang elektronik memiliki fitur yang mudah dioperasikan serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Keamanan juga berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang elektronik pada generasi Z karena para pengguna uang elektronik merasa keamanan uang elektronik dijaga dan dilindungi oleh penyelenggara uang elektronik tersebut sehingga para pengguna merasa aman dan percaya dalam menggunakan uang elektronik.

Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk para peneliti berikutnya dengan menambahkan variabel yang masih belum diteliti seperti promosi, kualitas layanan, risiko, loyalitas pelanggan dan lain-lain sehingga hasil yang didapat lebih baik dan bermakna. Penelitian berikutnya dapat memperluas subjek yang digunakan tidak hanya dari sisi pengguna sebagai pembeli tapi juga dari sisi pengguna sebagai penjual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bank Indonesia (2009). *Peraturan bank indonesia No. 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik*. Jakarta. Retrieved from [https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/pbi\\_111209.aspx](https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/pbi_111209.aspx).
- Delone W. & McLean E. (2003). The Delone and Mclean model of information systems success: A ten-year update. *Journal of Management Information Systems*, 19(4), 9-30. doi.org:10.1080/07421222.2003.11045748.
- Firdaus, T.A. (2021). *Pengaruh keamanan, kemudahan serta manfaat terhadap keputusan penggunaan uang elektronik* (Undergraduate thesis). Fakultas Ekonomi, Universitas Gunadarma.
- Fischer, D.H. (2017). How tracking of electronic money might improve financial market crisis intervention. *Management* 12(4), 301–316. doi.org:10.26493/1854-4231.12.301-316.
- Jogiyanto, H. M. (2007). *Sistem informasi keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Kotler, P. & Keller, K.L. (2009). *Manajemen pemasaran* (Jilid I, edisi ke 13). Jakarta: Erlangga.

- Kusnandar, V.B. (2022). Transaksi digital kian marak, uang elektronik capai 594 juta unit pada february 2022. Retrieved from: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/05/19/transaksi-digital-kian-marak-uang-elektronik-capai-594-juta-unit-pada-february-2022>.
- Latief, F. & Dirwan, D. (2020). Pengaruh kemudahan, promosi, dan kemanfaatan terhadap keputusan penggunaan uang digital. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen*, 3(1), 16-30. doi.org:10.35326/jiam.v3i1.612.
- Meiranti, R.C.A. (2021). *Pengaruh manfaat, kemudahan, pengetahuan konsumen dan promosi terhadap keputusan penggunaan e-money: studi pada masyarakat pengguna e-money di kota Malang* (Undergraduate thesis). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/33571>.
- Rahmawati, A.N & Murtanto, M. (2023). Pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan uang elektronik (QRIS) pada mahasiswa akuntansi. *Jurnal Ekonomi Trisakti*, 3(1), 1247-1256. doi.org:10.25105/jet.v3i1.16032.
- Ramadhan, A. F., Prasetyo, A. B., & Irviana, L. (2016). Persepsi mahasiswa dalam menggunakan e-money. *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis*, 13(2), 131-145.
- Setiadi, N. (2008). *Perilaku konsumen konsep dan implikasi untuk strategi dan penelitian pemasaran*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Situmeang, E. E. W. (2021). *Pengaruh tingkat pemahaman, kemanfaatan dan keamanan terhadap keputusan penggunaan e-money (Studi kasus pada customer pemilik e-money di Mall Ramayana Department Store Kudus)*(Undergraduate thesis). IAIN Kudus. Retrieved from <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/6530>.
- Sudaryono. (2014). *Budaya dan perilaku organisasi*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susanti, V.R. & Febriyantoro, M.T. (2021). Pengaruh persepsi kemudahan, persepsi keamanan dan daya tarik promosi terhadap keputusan penggunaan e-money pada era cashless society. *Fortunate Business Review*, 1(2), 1-8.
- Usman, R. (2017). Karakteristik uang elektronik dalam sistem pembayaran. *Yuridika* 32(1), 134–166. doi.org:10.20473/ydk.v32i1.4431.
- Utami, R. (2016). *Pengaruh kualitas sistem dan layanan, kepercayaan, persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan persepsi resiko terhadap sikap penggunaan E-Money (Studi kasus: mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Islam Indonesia)*(Undergraduate thesis). Universitas Islam Indonesia.
- Waspada, I. (2012). Percepatan adopsi sistem transaksi teknologi informasi untuk meningkatkan aksesibilitas layanan jasa perbankan. *Jurnal Keuangan dan Perbankan*, 16(1), 122-131. doi.org:10.26905/jkdp.v16i1.1052
- Zahara, R., Nasution, A.W. & Asmalidar, A. (2021). Pengaruh kemudahan dan keamanan terhadap keputusan penggunaan e-money pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan. *Polimedia*, 24(1), 39-54.