

PENGARUH KEMANFAATAN, KEMUDAHAN, KEAMANAN PRIVASI, DAN FITUR LAYANAN TEKNOLOGI FINANSIAL TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN E-MONEY INDOMARET CARD SEBAGAI ALAT TRANSAKSI

Baruna Tiarapaksi

E-mail: paksibaruna@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of usefulness, convenience, privacy security, financial technology service features on the decision to use Indomaret e-money cards as a transaction tool. The method used is a quantitative approach. The research sample was taken by purposive sampling. The sample used is the public who made a purchase at Indomaret Yogyakarta City using the Indomaret e-money card. Measurement of variables in this study using a Likert scale. The collection instrument uses primary data. Primary data were obtained using a questionnaire or questionnaire. The number of respondents in this study were 64 respondents. Analysis of the data used in this study is a multiple regression test, validity test, reliability test, determination test, f test, t test, with SPSS version 25. The results of this study indicate that hypotheses 1 and 4 are perceptions of the usefulness and features of financial technology services that have a positive effect on the decision to use Indomaret e-money cards as a transaction tool. The hypothesis is supported. Hypotheses 2 and 3 are perceived ease and security of privacy as a positive effect on the decision to use Indomaret e-money cards as a transaction tool. The hypothesis is not supported.

Keywords: e-money, usability, ease, privacy security, service features

JEL Classification: M31

PENDAHULUAN

Perkembangan instrumen pembayaran di Indonesia saat ini sudah berkembang sangat pesat. Awalnya masyarakat Indonesia hanya mengetahui instrumen pembayaran yang bersifat tunai atau *cash*, sekarang masyarakat Indonesia mulai mengenal instrumen pembayaran non-tunai (2018). Sebagian masyarakat Indonesia mengetahui pentingnya instrumen pembayaran yang bersifat tidak fisik, atau non-tunai. Instrumen pembayaran non-tunai atau bisa disebut dengan uang elektronik atau *e-money* merupakan uang yang digunakan untuk bertransaksi secara elektronik. Biasanya transaksi seperti ini melibatkan penggunaan jaringan komputer seperti internet dan sistem penyimpanan harga digital. Nilai uang disimpan secara elektronik di *server media* atau *chip* yang digunakan sebagai alat pembayaran

Beberapa tahun terakhir, masyarakat Indonesia telah diperkenalkan instrumen pembayaran yang relatif baru untuk melakukan transaksi-transaksi yang disebut dengan uang elektronik atau *e-money*. Fenomena yang terjadi sebagian masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat di kota Yogyakarta yang sering bertransaksi di indomaret guna untuk membeli kebutuhan pokok masih menggunakan uang tunai. Banyak pandangan di masyarakat bahwa non-tunai memiliki resiko seperti mudah disalahgunakan oleh pihak yang tak bertanggungjawab mudah di *hack* oleh pihak lain, oleh sebab itu masyarakat lebih memilih untuk menggunakan uang tunai. Sebenarnya menggunakan uang elektronik atau *e-money* dalam bertransaksi sangat mudah, cepat, dan

efisien.

Berdasar *mini survei*, sebagian masyarakat di kota Yogyakarta lebih suka sesuatu yang efisien untuk melakukan berbagai kegiatan konsumsi, sehingga lebih suka berbelanja di *minimarket* seperti berbelanja di Indomaret. Selain itu, dengan kemudahan dan keefisiensi *e-money*, ternyata *e-money* juga tidak lepas dari masalah-masalah seperti saldo yang dimasukkan tidak sesuai. Terdapat fenomena di tahun 2017 di Kota Yogyakarta, dimana salah seorang pelanggan mengalami keluhan terhadap sistem keamanan pada saat melakukan pengisian ulang saldo *Indomaret card*. Hal ini berasal dari keamanan privasi yang kurang, dimana petugas Indomaret bisa melakukan tindakan kecurangan langsung ketika melakukan proses penginputan maupun terdapat *error* pada sistem *Indomaret card* (www.kompasiana.com). Kemudian terdapat fitur layanan yang masih bermasalah seperti *top-up* saldo yang bermasalah dan tidak sesuai dengan permintaan konsumen (www.kompasiana.com).

MATERI DAN METODE PENELITIAN

Technology Acceptance Model (TAM)

TAM (*Technology Acceptance Model*) atau Model Penerimaan Teknologi yang dikembangkan oleh Davis (1989). TAM merupakan teori yang menjelaskan mengenai penggunaan sistem teknologi informasi yang ada pengaruhnya terhadap penggunaan teknologi informasi. Tujuan dari TAM adalah untuk dapat menjelaskan faktor-faktor utama perilaku pengguna teknologi informasi terhadap penerimaan pengguna teknologi informasi itu sendiri. Model ini menjelaskan bahwa pengguna sistem informasi akan dipengaruhi oleh variabel kemanfaatan (*usefulness*) dan variabel kemudahan pemakaian (*ease of use*), dimana kedua faktor memiliki determinan yang tinggi dan validitas yang telah teruji secara empiris. TAM menambahkan dua konstruk utama pada model TRA (*Theory of Reasoned Action*), yaitu: persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan (*perceived ease of use*).

Financial Technology (Fintech)

Fintech berasal dari istilah *financial technology* atau teknologi finansial. Menurut *The National Digital Research Centre* (NDRC), di Dublin, Irlandia, mendefinisikan *fintech* sebagai “*innovation in finan-*

cial services” atau “inovasi dalam layanan keuangan *fintech*” yang merupakan suatu inovasi pada sektor finansial yang mendapat sentuhan teknologi modern. Transaksi keuangan melalui *fintech* ini meliputi pembayaran, investasi, peminjaman uang, transfer, rencana keuangan dan pembandingan produk keuangan.

Uang Elektronik (E-money)

Bank For International Settlement mendefinisikan uang elektronik (*e-money*) sebagai produk nilai tersimpan atau kartu prabayar, di mana sejumlah uang disimpan secara elektronik dalam perangkat elektronik. Nilai elektronik dapat diperoleh dengan menyetor bank dengan sejumlah uang tunai di bank dan kemudian menyimpannya dalam peralatan elektronik yang dimiliki penggunaannya. Dengan peralatan ini, pemilik dapat melakukan pembayaran atau menerima pembayaran, di mana nilainya akan berkurang ketika digunakan untuk melakukan pembayaran atau meningkat jika anda menerima pembayaran atau ketika uang pengisian kembali.

Indomaret Card

Indomaret Card adalah sebuah uang elektronik (*e-money*) hasil kerjasama dari Bank Mandiri dan Indomaret untuk menyediakan layanan pembayaran transaksi digital. Sama halnya dengan beberapa bank lain, Bank Mandiri juga memiliki kartu belanjanya di luar ATM yang mereka terbitkan. *Indomaret card* diterbitkan oleh Indomaret pada tahun 2016, dan merupakan kartu uang elektronik yang relatif baru di Indonesia (www.indomaret.co.id).

Persepsi Kemanfaatan

Menurut Jogiyanto (2008) persepsi kemanfaatan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerja karyanya. Manfaat teknologi akan terbatas jika kemampuan menjalankan teknologi juga terbatas sehingga manfaat yang dapat dirasakan oleh masing-masing individu juga akan berbeda tergantung pada seberapa banyak mereka dapat mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi.

Persepsi Kemudahan

Menurut Jogiyanto (2008) kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan bebas dari usaha.

Menurut Venkatesh dan Moris (2000) kemudahan penggunaan telah terbukti memiliki efek atau pengaruh terhadap minat melalui dua jalur sebab akibat, yaitu: efek langsung pada minat dan efek tidak langsung pada minat melalui persepsi kegunaan yang dirasakan.

Keamanan Privasi

Menurut Bambang (2014) keamanan merupakan bagaimana upaya seseorang dapat mencegah penipuan (*cheating*) atau mendeteksi adanya penipuan pada sebuah sistem informasi. Baik pihak penyelenggara jasa maupun pengguna jasa mengharapkan tingkat keamanan yang tinggi untuk mencegah terjadinya penipuan.

Fitur Layanan

Menurut Schmitt (2010) fitur adalah karakteristik yang menambah fungsi dasar suatu produk. Karena fitur ini menjadi alasan konsumen untuk memilih suatu produk, maka bagi pemasar tradisional fitur adalah alat kunci untuk mendefinisikan produk mereka dengan produk pesaing.

Keputusan Penggunaan

Menurut Supranto (1998) keputusan merupakan memilih satu di antara banyak pilihan dari alternatif yang ada. Pada umumnya keputusan dibuat dalam rangka untuk memecahkan masalah atau persoalan. Setiap keputusan yang akan dibuat pasti ada tujuan yang akan dicapai. Inti dari keputusan yang dibuat adalah titik dalam perumusan berbagai alternatif tindakan yang sesuai dengan yang sedang diperhatikan dan memilih dari berbagai macam alternatif yang tepat setelah melakukan evaluasi atau penilaian.

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh masyarakat kota Yogyakarta yang

menggunakan *e-money* Indomaret card saat bertransaksi di Indomaret. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu menggunakan metode *purposive sampling*. Instrumen dalam penelitian ini akan dibagi menjadi bentuk-bentuk pertanyaan terstruktur sesuai dengan variabelnya melalui angket atau kuesioner. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, sedangkan model jawaban berdasarkan pada model skala *likert* (Sugiyono, 2009:93).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sampel dari penelitian ini adalah pengguna *e-money* Indomaret card di wilayah kota Yogyakarta dengan penggunaan metode *purposive sampling*. Dari penelitian yang sudah dilakukan di lapangan, terkumpul 64 responden yang menjadi subyek dalam penelitian ini. Pada awal penelitian, sebanyak 110 kuesioner telah disebar, namun sebanyak 32 kuesioner tidak kembali dan 14 kuesioner lainnya telah dikembalikan namun tidak layak pakai karena pengisian yang kurang lengkap. Sehingga persentase pengembalian kuesioner yaitu 58%.

Pada penelitian ini kuesioner yang disebar sebanyak 110 kuesioner dapat diketahui karakteristik demografi responden jenis kelamin, usia, pekerjaan. Berikut data responden yang ada pada Tabel 2.

Tabel 2
Karakteristik Responden Berdasar Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
1	Pria	20	31.25%
2	Perempuan	44	68.75%
	Total	64	100%

Sumber: Data primer, diolah, 2019

Tabel 1
Deskripsi Kuesioner

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	Kuisisioner yang disebar	110	100%
2	Tidak kembali	32	30%
3	Tidak layak pakai	14	12%
	Total kuisisioner kembali	64	58%

Sumber : Data Primer, diolah, 2019

Pada Tabel 2, nampak responden berdasar jenis kelamin perempuan dengan persentase 68.75% lebih banyak dibandingkan responden pria dengan persentase 31.25%.

Tabel 3
Karakteristik Responden Berdasar Umur

No	Umur	Jumlah	Persentase
1	20-25 Tahun	13	20.31%
2	26-30 Tahun	9	14.06%
3	31-35 Tahun	26	40.62%
4	36-40 Tahun	16	25%
5	41-45 Tahun	0	0%
Total		64	100%

Sumber: Data primer, diolah, 2019

Pada Tabel 3, nampak responden yang paling banyak berusia 31-35 tahun dengan persentase 40.62%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-money* indomaret card didominasi oleh umur 31-35 tahun.

Tabel 4
Karakteristik Responden Berdasar Pekerjaan

No	Pekerjaan	Jumlah	Persentase
1	BUMN	3	4.69%
2	BUMS	12	18.75%
3	PNS	8	12.50%
4	Mahasiswa	6	9.4%
5	Ibu Rumah Tangga	35	54.68%
Total		64	100%

Sumber: Data primer, diolah, 2019

Pada Tabel 4, nampak responden berdasar pekerjaan lebih banyak di Ibu Rumah Tangga dengan persentase 54.68% yang dapat disimpulkan pengguna *e-money* indomaret card didominasi oleh Ibu Rumah Tangga.

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif hanya memberikan informasi mengenai karakteristik data yang digunakan dalam penelitian ini. Statistik deskriptif menjelaskan bagaimana angka dari rata-rata, maksimum, minimum, dan standar deviasi yang ada pada penelitian ini.

Berdasar hasil analisis deskriptif pada Tabel 5, maka 1) jawaban responden dari variabel kemanfaatan mempunyai nilai minimum 2,50 dan nilai maksimum 5,0 dengan rata-rata jawaban responden untuk 4 item pernyataan adalah 3,7930. Nilai tersebut mendekati nilai 4 dari skala 1-5, artinya jawaban responden tentang variabel *Kemanfaatan* rata-rata menjawab setuju. Standar deviasi untuk variabel tersebut adalah 0,45980, artinya bahwa sebaran data terhadap rata-rata jawaban 64 responden adalah sebesar 0,45980; 2) jawaban responden dari variabel kemudahan mempunyai nilai minimum 2,25 dan nilai maksimum 5,0 dengan rata-rata jawaban responden untuk 4 item pernyataan adalah 3,5625. Nilai tersebut mendekati nilai 4 dari skala 1-5, artinya jawaban responden tentang variabel *Kemudahan* rata-rata menjawab setuju. Standar deviasi untuk variabel tersebut adalah 0,73328, artinya bahwa sebaran data terhadap rata-rata jawaban 64 responden adalah sebesar 0,73328; 3) jawaban responden dari variabel keamanan privasi mempunyai nilai minimum 2,25 dan nilai maksimum 5,0 dengan rata-rata jawaban responden untuk 4 item pernyataan adalah 3,8398.

Tabel 5
Statistik Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std.Deviasi
KF	64	2,50	5,00	3,7930	0,45980
KD	64	2,25	5,00	3,5625	0,73328
KP	64	2,25	5,00	3,8398	0,70199
FL	64	3,00	4,50	3,8984	0,39105
Y	64	2,25	4,50	3,4961	0,56606
Valid	64				

Nilai tersebut mendekati nilai 4 dari skala 1-5, artinya jawaban responden tentang variabel *Keamanan Privasi* rata-rata menjawab setuju. Standar deviasi untuk variabel tersebut adalah 0,70199, artinya bahwa sebaran data terhadap rata-rata jawaban 64 responden adalah sebesar 0,70199; 4) jawaban responden dari variabel fitur layanan mempunyai nilai minimum 3,00 dan nilai maksimum 4,50 dengan rata-rata jawaban responden untuk 4 item pernyataan adalah 3,8984. Nilai tersebut mendekati nilai 4 dari skala 1-5, artinya jawaban responden tentang variabel *Fitur Layanan* rata-rata menjawab setuju. Standar deviasi untuk variabel tersebut adalah 0,39105, artinya bahwa sebaran data terhadap rata-rata jawaban 64 responden adalah sebesar 0,39105; dan 5) jawaban responden dari variabel keputusan menggunakan *e-money Indomaret card* sebagai alat transaksi mempunyai nilai minimum 2,25 dan nilai maksimum 4,50 dengan rata-rata jawaban responden untuk 4 item pernyataan adalah 3,4961. Nilai tersebut mendekati nilai 4 dari skala 1-5, artinya jawaban responden tentang variabel keputusan menggunakan *e-money Indomaret sebagai alat transaksi* rata-rata menjawab setuju. Standar deviasi untuk variabel tersebut adalah 0,56606, artinya bahwa

sebaran data terhadap rata-rata jawaban 64 responden adalah sebesar 0,56606.

Analisis Kualitas Data

Uji Validitas

Uji validitas data dilakukan untuk mengetahui apakah semua pertanyaan pada variabel penelitian adalah valid dan mempunyai hubungan yang kuat terhadap skor total jawaban. Hasil penelitian dianggap valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Pengujian validitas instrumen kuesioner dalam penelitian ini menggunakan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA). Valid tidaknya item pertanyaan suatu penelitian diukur dengan nilai yang ada pada *KMO* (*Kaiser-Meyer-Olkin*) > 0,50. Hasil pengujian ditunjukkan pada Tabel 6 dan Tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 6

Kaiser-Meyer-Olkin

<i>Kaiser-Meyer-Olkin</i>	0,778
Signifikansi	0,000

Tabel 7
Cross Loading

Item	KF	KD	KP	FL	IU	Ket
KF1	0,713					Valid
KF2	0,864					Valid
KF3	0,788					Valid
KF4	0,714					Valid
KD1		0,686				Valid
KD2		0,753				Valid
KD3		0,725				Valid
KD4		0,810				Valid
KP1			0,688			Valid
KP2			0,809			Valid
KP3			0,690			Valid
KP4			0,755			Valid
FL1				0,644		Valid
FL2				0,658		Valid

FL3	0,697	Valid
FL4	0,797	Valid
IU1	0,638	Valid
IU2	0,813	Valid
IU3	0,851	Valid
IU4	0,670	Valid

Hasil *cross loading* yang ditunjukkan pada Tabel 7 membuktikan bahwa semua komponen pertanyaan yang dibagikan dari seluruh variabel penelitian adalah valid.

Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini, variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai $\alpha > 0,70$. Berikut penjelasan dari pengolahan uji reliabilitas pada penelitian ini yang ditunjukkan pada Tabel 8.

Tabel 8
Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0,703	20

Berdasar Tabel 8, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa variabel Kemanfaatan, Kemudahan, Keamanan Privasi, Fitur Layanan dan Keputusan Menggunakan *E-Money* memiliki nilai *Cronbach's*

Alpha sebesar 0,903. Ini menunjukkan bahwa nilai dari *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70 yang berarti seluruh pertanyaan dari variabel ini reliabel.

Uji Asumsi Klasik

Beberapa uji asumsi klasik pada penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji autokorelasi, uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu pengujian untuk mengetahui apakah dalam model regresi, variabel bebas dan variabel terikat keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan pendekatan uji *Kolmogorov-Smirnov Test*.

Berdasar data Tabel 9 diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05 (5%) yaitu 0,415 sehingga dapat disimpulkan bahwa data telah terdistribusi secara normal.

Tabel 9
Kolmogorov-Smirnov Test
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>Unstandardized Residual</i>
N		64
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,52188560
Most Extreme Differences	Absolute	,110
	Positive	,073
	Negative	-,110
Kolmogorov-Smirnov Z		,884
Asymp. Sig. (2-tailed)		,415

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi yaitu pengujian untuk mengetahui adakah korelasi variabel yang ada di dalam model prediksi dengan perubahan waktu. Pengujian autokorelasi pada penelitian ini menggunakan pendekatan uji *Durbin Watson*. Nilai *Durbin Watson* hitung akan dibandingkan dengan nilai *Durbin Watson* (DW) Tabel, baik nilai DU (*Durbin Upper*) maupun nilai DL (*Durbin Lower*). Nilai DU dan DL diperoleh dari tabel *Durbin Watson* $\alpha = 5\%$ jumlah variabel bebas (k) = 4 dan jumlah sampel (n) = 64.

Berdasar data Tabel 10 diketahui bahwa nilai $DU < DW < 4-DU$ ($1,7303 < 2,076 < 2,2697$) sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada autokorelasi pada data penelitian.

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas yaitu pengujian untuk mengetahui hubungan (korelasi) yang sempurna atau hampir sempurna antara variabel bebas, sehingga sulit untuk memisahkan pengaruh antara variabel-variabel itu secara individu terhadap variabel terikat.

Tabel 10
Hasil Uji Autokorelasi
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,740 ^a	,548	,518	1,573	2,076

a. Predictors: (Constant), KL, KD, KF, KP

b. Dependent Variable: IU

Tabel 11
Hasil Uji Multikolinearitas
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	-2,809	2,207		-1,273	,208		
KF	,395	,137	,321	2,884	,005	,618	1,619
1 KD	,203	,108	,263	1,874	,066	,389	2,573
KP	,090	,120	,112	,749	,457	,343	2,912
KL	,418	,153	,288	2,730	,008	,688	1,454

a. Dependent Variable: IU

Berdasar data Tabel 11 diketahui bahwa nilai toleransi lebih besar dari 0,1 atau nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) lebih kecil dari 10 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas.

Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas adalah uji yang menilai apakah ada ketidaksamaan varian dari residual untuk semua

pengamatan pada model regresi linier. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui adanya penyimpangan dari syarat-syarat asumsi klasik pada regresi linier, di mana dalam model regresi harus dipenuhi syarat tidak adanya heteroskedastisitas. Berikut ini adalah hasil uji heteroskedastisitas dengan menggunakan uji Glejser.

Tabel 12
Hasil Uji Heteroskedastisitas
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	,186	1,286		,145	,885
KF	,028	,080	,053	,347	,730
1 KD	-,101	,063	-,305	-1,594	,116
KP	-,025	,070	-,071	-,350	,728
KL	,152	,089	,245	1,703	,094

a. Dependent Variable: IU

Berdasar data Tabel 12 nampak semua variabel independen memiliki angka sigifikansi diatas 0,05. Jadi, dapat disimpulkan data penelitian tidak mengandung adanya heteroskedastisitas.

Uji Hipotesis

Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda dilakukan untuk menguji pengaruh dua atau lebih variabel independen terhadap variabel dependen. Berikut hasil dari analisis regresi yang ditunjukkan pada Tabel 13 berikut.

Tabel 13
Analisis Regresi Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	-2,809	2,207		-1,273	0,208
KF	0,395	0,137	0,321	2,884	0,005
KD	0,203	0,108	0,263	1,874	0,066
KP	0,090	0,120	0,112	0,749	0,457
FL	0,418	0,153	0,288	2,730	0,008

Berdasar hasil koefisien regresi diperoleh persamaan sebagai berikut :

$$IU = -2,809 + 0,395KF + 0,203KD + 0,090KP + 0,418FL + e$$

Berdasar persamaan regresi linier tersebut dapat diinterpretasikan sebagai berikut 1) a=-2,809 artinya bahwa variabel keputusan menggunakan *e-money* Indomaret card sebagai alat transaksi mengalami

penurunan sebesar -2,809. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa adanya variabel kemanfaatan, kemudahan, kemandirian privasi, dan fitur layanan maka keputusan menggunakan *e-money* Indomaret card sebagai alat transaksi akan mengalami penurunan sebesar 2,809; 2) KF= variabel kemanfaatan memiliki nilai regresi sebesar 0,395. Nilai ini menunjukkan bahwa variabel kemudahan dapat meningkatkan keputusan menggu-

nakan *e-money* Indomaret card sebagai alat transaksi sebesar 0,395 atau dengan presentase 39,5% dengan kata lain nilai koefisien regresi untuk variabel kemanfaatan bernilai positif menyatakan bahwa apabila semakin tinggi manfaat yang dirasakan akan semakin meningkatnya keputusan menggunakan *e-money* Indomaret card sebagai alat transaksi; 3) KD= variabel kemudahan memiliki nilai regresi sebesar 0,203. Nilai ini menunjukkan bahwa variabel kemudahan dapat meningkatkan keputusan menggunakan *e-money* Indomaret card sebagai alat transaksi sebesar 0,203 atau dengan presentase 20,3% dengan kata lain nilai koefisien regresi untuk variabel kemudahan bernilai positif menyatakan bahwa apabila semakin tinggi kemudahan yang dirasakan akan semakin meningkatnya keputusan menggunakan *e-money* Indomaret card sebagai alat transaksi; 4) KP= variabel keamanan privasi memiliki nilai regresi sebesar 0.090. Nilai ini menunjukkan bahwa variabel keamanan privasi dapat meningkatkan keputusan menggunakan *e-money* Indomaret card sebagai alat transaksi sebesar 0,090 atau dengan presentase 9% dengan kata lain nilai koefisien regresi untuk variabel keamanan privasi bernilai positif menyatakan bahwa apabila semakin tinggi keamanan privasi akan semakin meningkatnya keputusan menggunakan *e-money* Indomaret card sebagai alat transaksi; 5) FL= fitur layanan memiliki nilai regresi sebesar 0.418. Nilai ini menunjukkan bahwa variabel fitur layanan dapat meningkatkan keputusan menggunakan *e-money* Indomaret card sebagai alat transaksi sebesar 0,418 atau dengan presentase 41,8% dengan kata lain

nilai koefisien regresi untuk variabel fitur layanan bernilai positif menyatakan bahwa apabila semakin tinggi keamanan privasi akan semakin meningkatnya keputusan menggunakan *e-money* Indomaret card sebagai alat transaksi.

Uji R² (Koefisien Determinasi)

Koefisien determinasi pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan suatu model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara 0 – 1. Dalam penelitian ini digunakan nilai R^{2 adjusted}. Hasil dari koefisien ini dijelaskan pada Tabel 14 berikut.

Berdasar Tabel 14, nampak 51,8% variabel dependen mampu dijelaskan oleh keseluruhan variabel independen pada penelitian ini. Sedangkan sisanya 48,2% dijelaskan oleh variabel independen lain di luar penelitian.

Uji F

Pengujian ini pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen.

Berdasar data Tabel 15, nampak tingkat signifikansi berada pada nilai 0,000 yang membuktikan bahwa *p value* lebih kecil dari pada 0,05. Hal ini berarti model tersebut dapat disimpulkan semua variabel independen dalam penelitian ini mampu menjelaskan keputusan menggunakan *e-money* Indomaret card

Tabel 14
Koefisien Determinasi

<i>R</i>	R Square	Adjusted R Square	Std. Error The Estimate
0,740	0,548	0,518	1,573

Tabel 15
Uji F

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
Regression	177,068	4	44,267	17,899	0,000
Residual	145,917	59	2,473		
Total	322,984	63			

sebagai alat transaksi sebagai variabel dependen dan penelitian ini dikatakan bagus dan layak untuk digunakan.

Uji t

Pengujian ini pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Ketentuannya adalah bila $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ atau $p\text{-value} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 16
Uji t

Variabel	t-Statistic	T-table	Probabilitas
C	-1,273	1,960	0,208
KF	2,884	1,960	0,005
KD	1,874	1,960	0,066
KP	0,749	1,960	0,457
FL	2,730	1,960	0,008

Berdasar data Tabel 16, nampak nilai *t-statistic* dari variabel kemanfaatan dan fitur layanan berada pada nilai yang lebih besar dari pada 1,960. Sehingga hipotesis dari variabel ini diterima. Sedangkan nilai *t-statistic* variabel kemudahan dan keamanan privasi lebih kecil dari pada 1,960, yang artinya hipotesis dari variabel penelitian tersebut ditolak.

SIMPULAN

Berdasar hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan terhadap permasalahan dengan melakukan analisa regresi berganda, diperoleh simpulan: 1) kemanfaatan teknologi finansial berpengaruh positif signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-money Indomaret card* sebagai alat transaksi; 2) kemudahan teknologi finansial berpengaruh positif tidak signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-money Indomaret card* sebagai alat transaksi; 3) keamanan privasi teknologi finansial berpengaruh positif tidak signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-money Indomaret card* sebagai alat transaksi; 4) fitur layanan teknologi finansial berpengaruh positif signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-money Indomaret card* sebagai alat transaksi.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin. 2018. Dampak Kebijakan E-money di Indonesia Sebagai Alat Sistem Pembayaran Baru. *Skripsi*. Universitas Diponegoro. Semarang.

Akour. H. 2010. Determinants of Mobile Learning Acceptance: An Empirical Investigation Higher Education. *Dissertation*. Oklahoma State Universty.

Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Bank Indonesia. 2009. Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 – Uang Elektronik (Electronic Money). Bank Indonesia.

Diana, N. 2018. Analisis Faktor-faktor yang Memengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money di Indonesia. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Davis, F. D. 1989. "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology". *MIS Quarterly*. Vol. 13 No. 5: pp319-339.

Diptha, K. A. S. 2017. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kepuasan Karyawan Dalam Menggunakan Uang Elektronik Kartu Flazz BCA Di Lingkungan Anantara Seminyak Resort - Bali. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 9(1), 167.

Fitriana, A., & Wingdes, I. 2017. Analisis TAM Terhadap Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Konsumen Menggunakan E-money Indomaret Card di Pontianak. *Techno.Com*, 16(4), 401–410.

Fachruddin, Fadhli. 2016. Pengaruh Persepsi Nasabah Atas Risiko, Kepercayaan, Manfaat, dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan Internet Banking (Studi Empiris Pada Nasabah Bank Umum Di Kota Banda Aceh). *Skripsi*. Universitas Syiah Kuala.

- Ferdinand. 2006. *Metode Penelitian Manajemen: Pedoman Penelitian untuk Skripsi, Tesis, Disertasi Ilmu Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Genady, D. I. 2018. Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Di Masyarakat (Studi Kasus di Provinsi DKI Jakarta).
- Ghozali, I. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hidayah, R. 2018. Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan, dan Keamanan Terhadap Keputusan Pembelian pada Situs E-Marketplace. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Jogiyanto. 2007. *Metodologi penelitian bisnis*. BPFE. Yogyakarta.
- Jogiyanto. 2008. *Teori Portofolio dan Analisis Investasi*. Edisi Kelima, BPFE. Yogyakarta.
- Marchelina, D., & Pratiwi, R. 2016. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko dan Fitur Layanan Terhadap Minat Penggunaan E- Money (Studi Kasus pada Pengguna E-Money Kota Palembang). *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, 1(1), 1–17.
- Pamungkas, G. 2018. Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan E-Money (Studi Kasus Minimarket Indomaret Kota Binjai). *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Permana. 2018. Penggunaan E-money Dalam E-commerce Sebagai Pendukung Less Cash Society. *Jurnal*. Universitas Pendidikan Nasional.
- Putri, C. A. V. E., Utomo, S. W., & Murwani, J. 2018. Pengaruh Perceived Ease Of Use dan Perceived Usefulness Terhadap Kepuasan Pengguna Transaksi Go-Pay (Studi Kasus Pengguna Aplikasi Gojek Transaksi Go-Pay Di Kota Madiun). *Forum Ilmiah Pendidikan Akuntansi*. Madiun.
- Quthbi, Z. H. 2016. Pengaruh Kemudahan, Manfaat, Keamanan dan Privasi Kecukupan Informasi dan Kesenangan Bertransaksi Terhadap Keputusan Menggunakan E- Money pada Bus Trans Jogja. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Rahayu, R. W. 2018. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko, dan Inovasi Teknologi Terhadap Aplikasi GO PAY dari PT . GOJEK Indonesia (Studi Pada Masyarakat Di Kabupaten Sleman Dan Kota Yogyakarta). *Skripsi*. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- Ramadani, L. 2016. Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Studi Pembangunan*, 8(1), 1–8.
- Ramadhan, A. F, Prasetyo, A. B, dan Irviana, L. 2016. Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan E-money. *Skripsi*. Universitas Diponegoro. Semarang.
- Saputri, L. 2015. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Masyarakat Menggunakan Fasilitas Electronic Banking Bank Syariah dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Intervening Vol, 151, 10–17.
- Sekaran, Uma. 2003. *Research Method for Business: A Skill Building Approach*. New York: John Wileyand Sons, Inc.
- Schmitt, Bernd. 2010. Experience Marketing: “Concepts, Frameworks and Consumer Insights”. *Foundations and Trend in Marketing*: 55–112.
- Sridawati. 2018. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Preferensi Masyarakat Terhadap Penggunaan Kartu Pembayaran Elektronik di

- Propinsi DKI Jakarta dan Jawa Barat. *Skripsi*. Institut Pertanian Bogor. Bogor.
- Suhartanto, D. 2014. *Metode Riset Pemasaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supranto, Johanes. 1998. *Teknik Pengambilan Keputusan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Venkatesh, Viswanath, Michael G. Morris, Gordon B. Davis and Fred D. Davis. 2003. User Acceptance of Information Technology: "Toward a Unified View". *MIS Quarterly*: 425-478.
- Wibowo, Rosmauli, dan Suhud. 2015. Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Money Card (Studi Pada Pengguna Jasa Commuterline Di Jakarta). Universitas Negeri Jakarta. Jakarta.
- www.indomaret.co.id/utama/kartu/indomaret-card.html
- www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/Contents/Default.aspx