**PENGARUH TINGKAT PEMAHAMAN *E-MONEY* DAN PERSEPSI KEMANFAATAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *E-MONEY***

*Anna Christin Jeujanan*

*16061193*

Fakultas Ekonomi

Universitas Mercu Buana Yogyakarta

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pengaruh Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat Menggunakan *E-money*; dan (2) Pengaruh Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money*. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sejumlah 62 responden. Metode pengumpulan data dengan metode kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linier berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Tidak terdapat pengaruh yang signifikan Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat Menggunakan *E-money*; (2) Terdapat pengaruh yang signifikan persepsi Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money.*

*Kata Kunci: Tingkat Pemahaman E-money, Kemanfaatan, dan Minat Menggunakan E-money.*

***ABSTRACT***

*This study aims to determine: (1) Effect of E-money Understanding Level of Interest in Using E-money; and (2) Effect of Benefit on Interest in Using E-money. The subjects of this study were students in the Special Region of Yogyakarta. The sample used in this study was 62 respondents. The method of collecting data using the questionnaire method. Data analysis techniques in this study used multiple linear regression test. The results of this study indicate that: (1) There is no significant effect on the level of understanding of e-money on interest in using e-money; (2) There is a significant influence on the perception of Utilization of Interest in Using E-money.*

*Keywords: Understanding E-money, Usability, and Interest Using E-money.*

1. **Pendahuluan**
2. **Latar Belakang Masalah**

Pada era globalisasi seperti sekarang ini pertumbuhan dan perkembangan teknologi informasi dapat dikatakan semakin canggih dan membawa perubahan pada kehidupan manusia. Kemajuan teknologi informasi memberikan banyak manfaat terutama bagi para pelaku ekonomi. Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini yang berkembang pesat, masyarakat kini dapat dengan mudah melakukan aktivitas bisnis dimana dan kapan saja melalui internet.Begitu banyak perubahan yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi informasi salah satunya yang mengalami peningkatan dibidang perekonomian yang utama dalam sistem pembayaran. Dengan perkenalan internet, bank *online*, dan bisnis internet, uang kertas menjadi sebuah barang masa lalu. Penggunaan uang tunai dinilai mulai menimbulkan masalah terutama tingginya biaya *cash handling*, risiko perampokan atau pencurian, kesehatan, kepraktisan serta peredaran uang palsu yang merajalela di masyarakat. Tidak hanya itu saja, apabila semakin banyak uang yang beredar dapat menyebabkan terjadinya inflasi. Pemerintah serta Bank Indonesia saat ini telah menggerakkan transaksi *non-*tunai di berbagai daerah sebagai alat pembayaran agar masyarakat sedikit demi sedikit mulai meninggalkan transaksi tunai. Transaksi *non*-tunai dinilai dapat mengurangi penggunaan dan peredaran uang kartal. Selain itu, transaksi non-tunai dapat menghemat biaya cetak uang (Rachman, 2016).

 Dalam perkembangannya, sistem pembayaran yang merupakan salah satu pilar penopang stabilitas sistem keuangan telah berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan teknologi. Di sisi lain, perkembangan teknologi juga telah mendorong berkembangnya alat pembayaran yang semula *cash based* menjadi *non cash based*. Dalam perkembangan pembayaran *non-*tunai, dewasa ini diberbagai negara terlihat bahwa alat / instrumen pembayaran mikro juga telah berkembang cukup pesat seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat untuk menggunakan alat pembayaran yang mudah, aman dan efisien. Instrumen pembayaran mikro adalah instrumen pembayaran yang didesain untuk menangani kebutuhan transaksi dengan nilai yang sangat kecil namun volume yang tinggi serta membutuhkan waktu pemrosesan transaksi yang relatif sangat cepat. Perkembangan instrumen pembayaran mikro tersebut membawa konsekuensi kepada Bank Indonesia untuk mulai memusatkan perhatian pada fokus baru berupa sistem pembayaran mikro. Pada saat ini, alat / instrumen pembayaran dalam bidang pembayaran mikro yang fitur-fiturnya dianggap paling cocok untuk dikembangkan adalah berupa *stored value facility* yang dalam paper ini selanjutnya disebut sebagai *electronic money* (*e-money*).

Pemerintah mengambil langkah yang baik untuk membuat uang elektronik (*e-money*) menjadi suatu inovasi yang memiliki berbagai keunggulan tanpa mengurangi atau menghilangkan dari nilai uang tersebut. Sistem pembayaran non-tunai meningkat pesat di Indonesia, tapi masih menghadapi sejumlah hambatan. Seperti: Jangkauan internet dan infrastruktur belum menyeluruh; sering terjadi gangguan pada system dan jaringan; kejahatan siber seperti pencurian data pribadi; dan literasi teknologi masih rendah. Oleh karena itu, untuk membuat jaminan keamanan transaksi non-tunai Bank sentral mengatur penerbitan uang elektronik melalui Peraturan Bank Indonesia (PBI) No.20/6/PBI/2018 yang merupakan penyempurnaan dari PBI No.11/12/PBI/2009. Ada berbagai persyaratan dan sertifikasi teknis yang harus dipenuhi oleh penerbit uang elektronik untuk mengantongi izin.

Kemudian, BI juga memperketat penilaian aspek manajemen pada calon penerbit uang elektronik. Di antara persyaratannya adalah rekam jejak kualifikasi direksi untuk berdomisili di Indonesia. BI pun menekankan aspek perlindungan konsumen melalui penataan struktur biaya dan mekanisme pengelolaan *floating fund*. Semuanya harus lebih transparan dan akuntabel dengan tetap mengedepankan mitigasi risiko likuiditas dan *insolvensi*.

Berdasarkan uraian diatas, tentang uang elektronik (*e-money*) dan peredaran serta hambatan dan jaminan keamanan yang diterapkan oleh BI. Maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait seberapa besar tingkat pemahaman yang dimiliki pengguna *e-money* dan pengetahuan tentang kemanfaatan dari *e-money* tersebut. Oleh karena itu, penulis dengan ini akan melakukan sebuah penelitian dengan judul: **“PENGARUH TINGKAT PEMAHAMAN *E-MONEY* DAN PERSEPSI KEMANFAATAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN UANG ELEKTONIK (*E-MONEY*)”**

1. **Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini, sebagai berikut:

Penelitian difokuskan pada pengaruh tingkat pemahaman *e-money* serta persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *e-money*.

Penelitian pada mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah tingkat pemahaman *e-money* berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*?
2. Apakah persepsi kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*?
3. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini mengacu pada permasalahan yang telah disebutkan di atas yaitu :

1. Untuk menjelaskan pengaruh tingkat pemahaman *e-money* terhadap minat menggunakan produk *e-*money.
2. Untuk menjelaskan ada tidaknya pengaruh kemanfaatan terhadap minat menggunakan produk *e-money*.
3. **Landasan Teori**
4. **Uang Elektronik (*E-Money*)**

Uang elektronik (*e-money*) atau uang digital adalah uang yang digunakan dalam transaksi internet dengan cara elektronik. Biasanya, transaksi ini melibatkan penggunaan jaringan komputer (seperti internet dan sistem penyimpanan harga digital). *Electronic Funds Transfer* (EFT) adalah sebuah contoh uang elektronik. Uang elektronik memiliki nilai tersimpan (*stored-value*) atau prabayar (*prepaid*) dimana sejumlah nilai uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang. Media tersebut dapat berupa *server* atau *chip*.

Menurut Adiyanti (2015:2) Uang elektronik (*e-money*) adalah uang yang digunakan dalam transaksi internet dengan cara elektronik. Biasanya, transaksi ini melibatkan penggunaan jaringan komputer. Uang elektronik memiliki nilai tersimpan (stored-value) atau prabayar (*prepaid*) dimana sejumlah nilai uang disimpan dalam suatu media elektronis yang dimiliki seseorang. Nilai uang dalam *e-money* akan berkurang pada konsumen menggunakan untuk pembayaran. Sedangkan, menurut Nufransa Wira Sakti (2014), Uang elektronik adalah sistem pembayaran secara elektronik yang dipergunakan untuk transaksi online, yakni elemen digital yang dibuat dan dapat digunakan sebagai uang.

1. **Tingkat Pemahaman *E-Money***

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pemahaman adalah proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan. Sedangkan, tingkat pemahaman adalah skala kemampuan seorang untuk mengerti dan memahami suatu ilmu atau informasi yang kemudian diartikan menurut dirinya sendiri, namun masih menyangkut inti dari ilmu atau informasi tersebut.

Menurut Mutia (2014) tingkat pemahaman adalah suatu proses peningkatan pengetahuan secara intensif yang dilakukan seorang individu dan sejauh mana dapat dimengerti dengan benar suatu permasalahan yang ingin diketahui.

1. **Persepsi Kemanfaatan *E-Money***

 Persepsi (*Perception*) diawali dengan pengamatan yang melalui proses hubungan melihat, mendengar, menyentuh, merasakan dan menerima sesuatu hal yang kemudian diseleksi, diorganisasi dan diinterpretasikan informasi yang diterimanya menjadi suatu gambaran yang memiliki arti (kajianpustaka.com, 2012). Menurut Jalaluddin Rahmat dalam Pratama, dkk (2014) menyatakan bahwa persepsi adalah merupakan suatu proses yang dimulai dari penglihatan hingga terbentuk tanggapan yang terjadi dalam diri individu sehingga individu sadar akan sesuatu dalam lingkungannya melalui indera-indera yang dimilikinya.

 Kemanfaatan merupakan kata sifat yang berasal dari kata dasar manfaat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Manfaat memiliki arti guna atau faedah. Sedangkan kemanfaatan menurut KBBI memiliki arti hal bermanfaat atau kegunaan. Menurut Prasetyo (2014) kemanfaatan adalah derajat keyakinan seseorang bahwa menggunakan suatu sistem akan dapat meningkatkan pencapaian dalam pekerjaannya. Kemanfaatan berkaitan dengan produktivitas dan efektivitas kegunaan sistem dalam menyelesaikan tugas secara menyeluruh untuk meningkatkan kinerja orang yang menggunakan sistem tersebut (Wedandtha, 2016).

Menurut Wibowo (2008) dalam Irwan Tirtana dan Shinta (2014) menjelaskan bahwa persepsi manfaat merupakan suatu ukuran dimana penggunaan teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi penggunanya. Persepsi Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) dapat diartikan sebagai kepercayaan seseorang akan manfaat yang timbul akibat menggunakan suatu teknologi.

1. **Minat Menggunakan *E-Money***

 Secara umum, pengertian minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat merupakan dorongan atau keinginan dalam diri seseorang pada objek tertentu. Minat diawali dengan perasaan senang dan sikap positif. Menurut Stiggins (Ikbal, 2011) menyatakan bahwa minat merupakan salah satu dimensi dari aspek *afektif* yang banyak berperan dalam kehidupan seseorang. Aspek *afektif* adalah aspek yang mengidentifikasi dimensi-dimensi perasaan dari kesadaran emosi, disposisi, dan kehendak yang mempengaruhi pikiran dan tindakan seseorang.

 Menurut Sandjaja (Ikbal, 2011) minat merupakan suatu kecenderungan yang menyebabkan seseorang berusaha untuk mencari ataupun mencoba aktivitas-aktivitas dalam bidang tertentu. Minat juga diartikan sebagai sikap positif terhadap aspek-aspek lingkungan. Selain itu, minat juga merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan menikmati suatu aktivitas disertai dengan rasa senang. Dalam hal ini, arti sesungguhnya dari minat menggunakan *e-money* adalah keinginan atau kemauan dalam diri sendiri untuk memiliki dan menggunakan *e-money.*

1. **TAM (*Technology Accept Model*)**

Model dari *Technology Acceptance Model* (TAM) ini dikembangkan dari teori psikologis yang menjelaskan bahwa perilaku pengguna layanan berbasis teknologi informasi tersebut berlandaskan pada kepercayaan (*belief)*, sikap (*attitude*), keinginan (*intention*), serta hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*) (Hendra & Iskandar, 2016). Model TAM ini dapat menjelaskan bahwa persepsi seseorang akan menentukan sikapnya dalam menggunakan teknologi informasi. Model ini secara jelas menggambarkan bahwa diterimanya untuk menggunakan teknologi informasi dipengaruhi oleh persepsi kemudahaan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi manfaat pengguaan (*perceived usefulness*) (Adhiputra, 2015).

1. **Metode Penelitian**
2. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016) “Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Penelitian kuantitatif menggunakan instrumen (alat pengukur data) yang menghasilkan data numerikal (angka). Penelitian kuantitatif memerlukan adanya hipotesis dan pengujiannya yang kemudian akan menentukan tahapan-tahapan berikutnya, seperti penentuan teknik analisa dan formula statistik yang akan digunakan. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan data kuantitatif adalah jumlah responden yang menjawab kuesioner. Sumber data dalam penelitian ini ialah sumber data primer. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama).

1. **Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini mengambil ruang lingkup pada mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel tingkat pemahaman *e-money* (X1), persepsi kemanfaatan (X2) sebagai variabel independen dan minat menggunakan *e-money* sebagai variabel dependen. Waktu penelitian dilakukan pada bulan November sampai Desember 2019 untuk melakukan uji coba pada instrumen penelitian.

1. **Populasi dan Sampel**

Populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang mempunyai kuantitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Sampel ialah faktor dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018). Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Teknik yang diambil dalam penelitian ini adalah teknik *probability sampling*. Menurut Sugiyono (2017) *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Dikarenakan jumlah populasi yang tidak diketahui secara pasti maka untuk menentukan besarnya sampel yaitu dengan rumus *unknown populations* (Frendy, 2011) sebagai berikut:

**n =** $\frac{Z^{2}}{4μ^{2}}$

Keterangan:

n = ukuran sampel

Z = tingkat keyakinan sampel yang dibutuhkan dalam penelitian (pada α = 5% atau derajat keyakinan ditentukan 95% maka Z = 1,96)

$μ$ = *margin of error*, tingkat kesalahan yang dapat ditolerir (ditentukan 8%)

1. **Metode Pengambilan Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Dimana data primer diperoleh dengan menyebarkan kuesioner atau angket kepada mahasiswa. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono:2018). Kuesioner yang disebarkan berisikan pertanyaan yang sesuai dengan penelitian ini. Pertanyaan akan disebarkan melalui media *online* (*Google Forms*).

1. **Metode Analisis Data**
2. Uji Kualitas Data diantaranya ada Uji Validaitas dan Uji Reliabilitas.
3. Uji Asumsi Klasik yang digunakan oleh peneliti ada 3, yaitu: (1) Uji Normalitas, (2) Uji Heteroskedastisitas dan (3) Uji Multikolinearitas.
4. Analisis Linier Regresi Berganda dan Uji Parsial t (Uji t).
5. **Analisis Data dan Pembahasan**

Tujuan dari penelitian ini untuk melihat pengaruh variabel independen yaitu tingkat pemahaman *e-money* dan persepsi kemanfaatan terhadap variabel dependen yaitu minat menggunakan *e-money*. Dapat diiterpretasikan faktor-faktor tingkat pemahaman *e-money* dan persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *e-money* sebagai berikut:

1. Pengaruh Tingkat Pemahaman *E-Money* terhadap Minat Menggunakan *E-Money*

Dari hasl analisis regresi berganda menunjukkan bahwa variabel tingkat pemahaman *e-money* tidak berpengaruh secara signifikan terhadapa minat menggunakan *e-money*, hal ini diperoleh dari nilai signifikan 0,269 > 0,05. Nilai koefisien regresi sebesar (-0,121) yang memiliki arah negatif menunjukkan semakain rendah tingkat pemahaman *e-money* maka penggunaan *e-money* akan susah untuk meningkat. Sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang berbunyi tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat pemahaman *e-money* terhadap minat menggunkan *e-money* ditolak (Ha ditolak, dan Ho diterima), artinya secara parsial tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat pemahaman *e-money* dan minat menggunakan *e-money*.

Adapaun keterbatasan yang mungkin menjadi salah satu penyebab tidak berpengaruhnya variabel tingkat pemahaman *e-money* terhadap minat menggunakan *e-money* yaitu : Penelitian ini menggunakan kuesioner sehingga data yang dikumpulkan hanya menggambarkan pendapat responden mengenai uang elektronik (*e-money*). Selain itu, terdapat kemungkinan terjadi bias pada data karena adanya perbedaan persepsi antara peneliti dengan responden terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

1. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan E-Money

Dari hasil penelitian analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa adanya pengaruh parsial yang signifikan antara persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *e-money*. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikan 0,000 < 0,05.

Maka hipotesis yang berbunyi terdapat pengaruh yang signifikan antara persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *e-money* diterima (Ha diterima, dan Ho ditolak), artinya secara parsial terdapat pengaruh yang signifikan antara persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *e-money*.Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Adiyanti (2015) yang menyatakan bahwa manfaat produk *e-money* akan meningkatkan minat penggunaan bertransaksi menggunakan *e-money*. Semakin bermanfaat penggunaannya maka akan semakin menarik minat mahasiswa dan semua kalangan untuk menggunakannya. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh parsial yang signifikan terhadap minat menggunakan *e-money* di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

1. **Kesimpulan dan Saran**
2. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pengaruh Tingkat Pemahaman *E-Money* dan Persepsi Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-Money*” dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh yang signifikan antara tingkat pemahaman *e-money* terhadap minat menggunakan *e-money* pada mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Terdapat pengaruh parsial yang signifikan antara persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *e-money* pada mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta.
3. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa saran yaitu melakukan sosialisasi dari pihak yang berkepentingan ke kampus-kampus di Daerah Istimewa Yogyakarta tentang pengenalan produk *e-money* agar mahasiswa dapat mengetahui penggunaan produk *e-money*, serta manfaat yang diberikan dan kelebihan *e-money* dibanding dengan uang tunai.

**DAFTAR PUSTAKA**

Azizi, Agus. (2018). Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Mercu Buana Yogyakarta. *SKRIPSI*. Yogyakarta : Fakultas Ekonomi Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

Fatmawati, E. (2015). *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk Menganalisis Penerimaan Terhadap Sistem Informasi Perpustakaan. *Jurnal Iqra’Volume 09 No.1.*

Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS* 25. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang.

Hartono, (2016). *SPSS 16.0 Analisis data Statistika dan Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

*Instrumen Pembayaran Uang Non-Tunai (Uang Elektronik)*. Data diakses dari <https://bi.go.id>.

Kusumawati, B. Dkk. (2017). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Pengguna *E-Money*. *Jurnal*. Jakarta: STIE Ahmad Dahlan Jakarta.

Listianti, Uni Yeni. (2018). Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-Money Pada Mahasiswa FEB UMS. *Jurnal*. Surakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Pamungkas, Gilang T. (2018). Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Penggunan E-Money (Studi Kasus Minimarket Indomaret Kec. Binjai Kota, Kota Binjai). *SKRIPSI*. Medan: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Peraturan Bank Indonesia (PBI)No.20/6/PBI/2018 tentang *Uang Elektronik*.

Priambodo, S., & Prabawani, B. (2016). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus pada Masyarakat di Kota Semarang). *Jurnal Adm Bisnis*.

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.* Yogyakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Utami, S. S., & Kusumawati, B. (2017). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Money (Studi Pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta). *Jurnal Balance Vol. XIV No. 2, 29-41*.

Veracious. (2019). *Uang elektronik*. Diakses dari <https://id.m.wikipedia.org>

Vhistika, N. I. (2018). Pengaruh Tingkat Pemahaman E-Money dan Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan E-Money (Pada Studi Kasus Pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik di Wilayah Tanah Abang). *SKRIPSI*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Wedantha, P. M. (2016). Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Pemakaian dan Kompentensi Auditor Pada Keberhasilan Penerapan Teknik Audit Berbantuan Komputer. *Jurnal*. Bali: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana.

Wulandari, D., Soseco, T., & Narmaditya, B. S. (2016). Analysis of the Use of Electronic Money in Efforts to Support the Less Cash Society. *Jurnal International Finance and Banking*, 2374-2089.

Zulqurnain, S. (2017). Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Kemanfaatan, Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Pada Mahasiswa UGM). *SKRIPSI*