

PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEAMANAN TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN *E-MONEY* PADA MAHASISWA POLITEKNIK NEGERI MEDAN

Rasida Zahara¹, Anriza Witi Nasution², Asmalidar³

ABSTRAK Penelitian ini berjudul “Pengaruh Kemudahan dan Keamanan terhadap Keputusan Menggunakan *E-money* pada Mahasiswa Politeknik Negeri Medan”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah kemudahan dan keamanan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kemudahan dan keamanan terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa politeknik negeri medan. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Sumber data penelitian ini merupakan data primer yang berasal dari sampel yaitu mahasiswa Politeknik Negeri Medan yang menggunakan *e-money*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah rumus *Unknown Sampling* dengan jumlah sampel 100 responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan, 2) Keamanan berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan, 3) kemudahan dan keamanan berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan.

KATA KUNCI Kemudahan, Keamanan, *E-money*, Keputusan Menggunakan.

PENDAHULUAN Perkembangan teknologi yang pesat di era digital saat ini berhasil merubah pola hidup dan sistem pembayaran transaksi ekonomi di dalam masyarakat, khususnya dalam bidang perbankan. Peran teknologi dalam perbankan sangatlah besar, teknologi juga dinilai sebagai pendukung utama dalam sistem perbankan dalam hal pembayaran. Perkembangan sistem pembayaran tidak pernah terpisahkan dengan inovasi-inovasi infrastruktur teknologi, maka perkembangan sistem pembayaran di Indonesia saat ini mengarah pada upaya penguatan infrastruktur dan pengembangan sistem dengan

¹ *Alumni Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Medan*

^{2&3} *Dosen Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Medan*

Email: Rasidazahara@students.polmed.ac.id¹, Anrizanasution@polmed.ac.id², Asmalidar@polmed.ac.id³

bertopang pada kemajuan teknologi informasi. Perubahan alat pembayaran berkembang sangat pesat mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi serta kebutuhan manusia. Sistem pembayaran yang tadinya hanya menggunakan uang tunai (*cash based*) kini telah berubah menjadi pembayaran non tunai (*non cash*).

Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran akan mengeser uang tunai menjadi bentuk non tunai, yang lebih ekonomis, mudah dan efisien yang tampak dari semakin terbiasanya masyarakat terutama mahasiswa menggunakan alat pembayaran seperti kartu kredit, kartu ATM/Debit, dan transfer elektronik melalui kliring. Uang elektronik baik yang berbentuk *Card Based* maupun *Server Based*, pembayaran melalui saluran *internet banking mobile payment* dan fitur-fitur lainnya.

Salah satu instrument pembayaran non tunai lain yang sedang berkembang pesat saat ini adalah uang elektronik (*electronic money*) atau yang sering disebut *e-money*. Seperti yang sudah kita ketahui pemerintah Indonesia mencanangkan Indonesia menuju era *cashless society* sejak tahun 2014. Bahkan Bank Indonesia sudah membentuk “Gerakan Nasional Non Tunai” (GNNT) yang diperkuat di peraturan bank Indonesia nomor 18/17/PBI/2016 tentang uang elektronik (*electronic money*) menyatakan bahwa dalam rangka meningkatkan sekaligus mendukung keuangan inklusif, penggunaan uang elektronik melalui penyelenggaraan layanan keuangan digital perlu ditingkatkan dan diperlancar (Sari, 2019)

Dalam mekanisme uang elektronik, jika pemegang tidak lagi berminat menggunakan uang elektronik atau ingin mengakhiri penggunaan uang elektronik, nilai uang yang tersimpan pada uang elektronik dapat di *redeem* sesuai dengan tatacara yang diatur oleh masing-masing penerbit (Genady, 2018). *E-money* pertama kali diterbitkan di Indonesia pada april 2007, hingga Maret 2020 tercatat ada 48 penerbit uang elektronik di Bank Indonesia yang terdiri atas bank dan non bank

Tabel 1 Jumlah Volume Transaksi dan Nilai Transaksi *E-money* (2013-2019)

Periode	Volume (Rp)	Nilai (Rp)	Periode	Volume (Rp)	Nilai (Rp)
2013	137.900.779	2.907.432	2017	943.319.933	12.375.468
2014	203.369.990	3.319.554	2018	2.92.698.905	47.198.618
2015	535.579.528	5.283.017	2019	5.226.699.919	145.165.468
2016	619.249.760	6.477.223	Mei 2020	1.913.487.036	78.672.985
TOTAL				12.364.405.071	298.492.333

Dari Tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa transaksi *e-money* mengalami peningkatan baik dari segi nominal maupun jumlah volume transaksi. Kenaikan nilai transaksi dan volume transaksi terjadi pada tahun 2019, untuk volume transaksi mengalami peningkatan sebesar 2,3 Miliar dari tahun sebelumnya. Nominal

transaksi *e-money* tahun 2019 mengalami peningkatan sebesar 97.966.850 dari tahun sebelumnya. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *e-money* semakin diminati oleh masyarakat saat melakukan transaksi.

Berbagai kemudahan dan manfaat yang diperoleh masyarakat dalam melakukan transaksi menimbulkan terjadinya peningkatan penggunaan alat pembayaran non tunai. Hal tersebut ditujukan pada penggunaan alat pembayaran nontunai di wilayah Sumatera Utara mulai mengalami pertumbuhan dari tahun sebelumnya. Menurut Direktur Bank Indonesia Perwakilan Sumut di Medan, Andiwiiana S (2019) mengatakan penggunaan *e-money* semakin meningkat dan berdampak banyak terhadap banyak faktor, dan meningkatnya terus pemain uang elektronik “*server based*” yang memasuki Sumut. Andiwiiana menerangkan, peningkatan pemain uang elektronik “*server based*” terlihat dari munculnya T-Cash, Go-Pay, Ovo, Saku, Sakuku, Dana serta perbankan seperti Mandiri, BNI, BRI, dan BCA yang mengeluarkan *e-money*. Selain itu, juga gerak cepat para “*merchant*” melihat peluang bisnis dengan menyediakan mesin EDC untuk digunakan konsumen dalam bertransaksi di gerainya. Program BUMN meningkatkan penggunaan non tunai misalnya melalui pembayaran uang tol, pengisian BBM (Bahan Bakar Minyak), parkir di Bandara Kualanamu hingga ongkos menaiki bus Trans Binjai. Ia menerangkan, transaksi nontunai di jalan tol Sumut misalnya sudah mencapai 96.2% pada Desember 2018. Transaksi nontunai di jalan tol Sumut per bulannya rata-rata sekitar 3.35 juta transaksi. Hingga Juni 2018 jumlah transaksi menggunakan data *Electronic Data Capture* (EDC) di Sumatera Utara meningkat sebesar Rp 775.762 Miliar lebih seiring berkembangnya terus penggunaan *e-money*. Jumlah mesin EDC yang berfungsi untuk menerima pembayaran dari pelanggan ke toko menggunakan kartu kredit maupun kartu debit juga meningkat. Berdasarkan data, pada posisi sama Juni 2018, terdapat 38.000-an mesin EDC di Sumut. (Sinar Indonesia Baru, 2019)

Penggunaan *e-money* sebagai alat pembayaran dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut: (i) Memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi-transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai, (ii) tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang (seperti permen) akibat pedagang tidak mempunyai uang kembalian bernilai kecil (receh), dan (iii) sangat applicable untuk transaksi massal yang nilainya kecil namun frekuensinya tinggi, seperti transportasi, parkir, tol, *fast food*, dll (Bank Indonesia, 2011).

E-money bertujuan untuk memudahkan masyarakat khususnya mahasiswa dalam melakukan segala macam transaksi ekonomi, terutama untuk transaksi berskala kecil. Keuntungan-keuntungan yang ditawarkan *e-money* menjadi suatu hal positif yang berdampak pada keputusan untuk menggunakan fasilitas *e-money* tersebut. Kemudahan yang ditawarkan produk *e-money* dapat berdampak pada peningkatan penggunaannya yang dirasa sangat membantu untuk kepentingan transaksi perekonomian, maka masyarakat terutama mahasiswa memutuskan untuk menggunakan *e-money* (Genady, 2018).

Berbagai macam keunggulan dan sisi positif dari penggunaan *e-money* tidak terlepas akan potensi resiko dari penerapan *e-money*. Setiap instrument

pembayaran mempunyai sisi positif dan negatif. Masalah keamanan dan proteksi konsumen menjadi isu utama dalam penggunaan *e-money*, seperti apabila terjadi kehilangan atau pencurian dan dapat digunakan oleh pihak lain karena *e-money* tidak memiliki otorisasi berupa PIN dalam penggunaannya seperti *credit card* atau *debit card*. Selain itu adalah isu penyalahgunaan *e-money* sebagai wadah untuk melakukan *money laundering* karena nilai yang terdapat didalam kartu *e-money* akan lebih mudah untuk dipindahkan dari satu tempat ketempat lainnya dibandingkan dengan uang konvensional (Quthbi, 2016). Sehingga hal di atas dapat menyebabkan masyarakat terutama mahasiswa menjadi ragu untuk menggunakan uang elektronik dan masyarakat terutama mahasiswa lebih menyukai uang tunai untuk melakukan transaksi mereka.

Rumusan Masalah

Perkembangan *e-money* di Indonesia mulai pesat sejak tahun 2013. Berdasarkan statistik sistem pembayaran Bank Indonesia pada bulan Maret 2020 perusahaan penerbit *e-money* sebanyak 48 perusahaan dengan nilai transaksi Rp 46.087.128. Berdasarkan pernyataan Bapak Perry Warjiyo selaku Gubernur Bank Indonesia, pertumbuhan transaksi *e-money* mencapai 100% sebelum pandemic, namun sampai bulan Maret 2020 transaksi *e-money* hanya mampu tumbuh sebesar 67,9% (*year-on-year*).

Berdasarkan hal tersebut, maka pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah kemudahan *e-money* berpengaruh terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan?
2. Apakah keamanan *e-money* berpengaruh terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan?
3. Apakah kemudahan dan keamanan *e-money* berpengaruh terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh keamanan terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan dan keamanan terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan.

TINJAUAN Uang Elektronik**PUSTAKA**

Menurut Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI tahun 2009 pasal 1 angka 3, uang elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- 1) Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit;
- 2) Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*;
- 3) Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; dan
- 4) Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksudkan dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan. Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Dalam publikasi yang dikeluarkan *Bank of Internasional Settlement* (BIS, 1996) dalam Wulansari (2020: 15) mendefinisikan uang elektronik adalah produk nilai uang disimpan (*stored value*) atau produk Prabayar (*prepaid*), dimana sejumlah dana atau nilai uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki konsumen. Nilai elektronik dapat diperoleh dengan menyetorkan sejumlah uang tunai atau dengan penempatan rekeningnya di bank untuk kemudian disimpan dalam peralatan elektronik yang dimilikinya. Nilai uang elektronik tersebut akan berkurang setiap kali konsumen melakukan transaksi (Usman, 2017)

Secara sederhana, uang elektronik didefinisikan sebagai alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu. Penggunaannya harus menyetorkan uangnya terlebih dahulu kepada penerbit dan disimpan dalam media elektronik sebelum menggunakannya untuk keperluan bertransaksi. Ketika digunakan, nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media elektronik akan berkurang sebesar nilai transaksi dan setelahnya dapat mengisi kembali (*top-up*). Media elektronik untuk menyimpan nilai uang elektronik dapat berupa *chip* atau *server*. Penggunaan uang elektronik ini sebagai alat pembayaran yang inovatif dan praktis diharapkan dapat membantu kelancaran pembayaran kegiatan ekonomi yang bersifat massal, cepat dan mikro, sehingga perkembangannya dapat membantu kelancaran transaksi di jalan tol, di bidang transportasi seperti kereta api maupun angkutan umum lainnya atau transaksi di *minimarket*, *food court* atau *parkir*. Perkembangan uang elektronik diharapkan pula dapat digunakan sebagai alternatif alat pembayaran non tunai yang dapat digunakan sebagai alternatif alat pembayaran non tunai yang dapat menjangkau masyarakat yang selama ini belum mempunyai akses kepada sistem perbankan (Bank Indonesia, 2020).

Keputusan Penggunaan Uang Elektronik

Menurut Ghozali (2010: 46) dalam Wulansari (2020: 21) keputusan adalah suatu pengakhiran dari proses pemikiran tentang suatu masalah atau problema

untuk menjawab pertanyaan apa yang harus diperbuat guna mengatasi masalah tersebut, dengan menjatuhkan pilihan pada suatu alternatif. Menurut Suharno (2010: 96) dalam Santi (2016: 4) keputusan pembelian konsumen adalah tahap dimana pembeli telah menentukan pilihannya dan melakukan pembelian produk serta mengkonsumsinya.

Menurut Kloter (2005) dalam Wulansari (2020: 22), keputusan pembelian adalah suatu penyelesaian masalah yang terdiri menganalisa kebutuhan dan keinginan, pencarian informasi, penilaian sumber-sumber seleksi terhadap alternatif pembelian keputusan, dan perilaku setelah pembelian. Proses pengambilan keputusan pada dasarnya sama akan tetapi proses tersebut tidak dilaksanakan oleh konsumen (Nurrohman dan Qurniawati, 2019) dalam Wulansari (2020).

Kemudahan

Menurut Davis (1989) dalam Amijaya (2010: 14) mendefinisikan kemudahan penggunaan (*ease of use*) sebagai tingkat dimana seseorang menyakini bahwa penggunaan teknologi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya. Persepsi individu berkaitan dengan kemudahan dalam menggunakan komputer (*perceived ease of use*) merupakan tingkat dimana individu percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari kesalahan. Persepsi ini kemudian akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan menggunakan sistem, semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan menggunakan sistem, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi informasi. (Iqbaria, 2000) dalam Amijaya (2010: 14).

Menurut Jogiyanto (2007) dalam Sari (2019: 22), kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai jauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Kemudahan penggunaan adalah mudah dipelajari, mudah dipahami, simpel dan mudah pengoperasiannya. Dari definisi kemudahan dapat diketahui bahwa kemudahan penggunaan dipengaruhi oleh rasa kepercayaan seorang individu terhadap suatu teknologi yang memberikan kemudahan saat digunakan untuk bertransaksi.

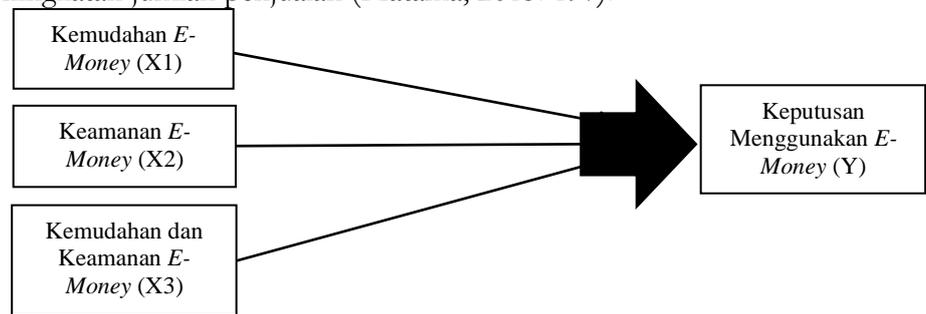
Keamanan

Menurut Bambang (2005) dalam Santi (2016: 4) keamanan adalah bagaimana kita mencegah penipuan atau paling tidak mendeteksi adanya penipuan di sebuah sistem berbasis informasi. Menurut Simons dalam Ahmad dan Pambudi (2014: 5) Keamanan informasi adalah bagaimana dapat mencegah suatu penipuan (*cheating*) atau paling tidak, mendeteksi adanya penipuan di sebuah sistem yang berbasis informasi, dimana informasinya tidak memiliki suatu arti fisik. Keamanan adalah suatu upaya untuk mengamankan asset informasi terhadap ancaman yang mungkin timbul, sehingga keamanan secara tidak langsung dapat menjamin kelangsungan

bisnis dan mengurangi resiko-resiko yang terjadi.

Menurut Park dan Kim (2006) dalam Mulyana (2016: 28) mendefinisikan keamanan sebagai suatu kemampuan dalam melakukan pengontrolan dan penjagaan suatu keamanan atas transaksi data. Lebih lanjut Park dan Kim mengatakan bahwa jaminan keamanan dan kerahasiaan data berperan penting dalam pembentukan keamanan dengan mengurangi perhatian konsumen tentang penyalahgunaan data pribadi dan transaksi data yang mudah rusak.

Keamanan adalah hal yang mutlak disediakan oleh para pelaku bisnis, baik produk, layanan, maupun keduanya. Keamanan memberikan kenyamanan pada pengguna (atau dalam hal ini konsumen) dan meningkatkan kepercayaan konsumen (*customer trust*), yang berujung kepada peningkatan jumlah penjualan (Pratama, 2015: 197).



Gambar 2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan diatas, maka hipotesis pada penelitian ini adalah:

- H₁ : Kemudahan *E-money* berpengaruh positif signifikan terhadap Keputusan Menggunakan *E-money* pada Mahasiswa Politeknik Negeri Medan
- H₂ : Keamanan berpengaruh positif signifikan terhadap Keputusan Menggunakan *E-money* pada Mahasiswa Politeknik Negeri Medan
- H₃ : Kemudahan dan Keamanan berpengaruh positif signifikan terhadap Keputusan Menggunakan *E-money* pada Mahasiswa Politeknik Negeri Medan

METODE PENELITIAN

Model dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan data primer berupa kuesioner dari objek penelitian yaitu mahasiswa Politeknik Negeri Medan untuk mengetahui hasil pengaruh kemudahan dan keamanan terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan. Rancangan penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu: Mencari Fenomena, Mencari Teori dan Penelitian Terdahulu, Mendesain Metode Penelitian yang Tepat, Pengumpulan Data, Analisis Data, Hasil dan Kesimpulan. Lokasi penelitian dilaksanakan di Politeknik Negeri Medan. Populasi didalam penelitian ini adalah mahasiswa Politeknik Negeri Medan yang menggunakan uang elektronik (*e-money*). Adapun populasi Mahasiswa Politeknik Negeri Medan sebanyak 6188 tetapi mahasiswa/i yang menggunakan uang elektronik (*e-money*) tidak diketahui secara pasti jumlahnya. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Non Probability Sampling*. Menurut Sugiyono (2018: 66)

Non Probability Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi sampel. Jenis *Non Probability Sampling* yang digunakan ialah *Purposive Sampling*. Metode *Purposive Sampling* karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan apa yang penulis tentukan. Kriteria responden yang digunakan pada penelitian ini yaitu mahasiswa Politeknik Negeri Medan yang Menggunakan *E-money*. Teknik pengambilan sampel menurut Sugiyono (2016) dalam Vhstika (2017) ditentukan dengan menggunakan rumus *Unknown Populations*. Hal tersebut dikarenakan populasi yang diketahui secara pasti jumlahnya Sampel pada penelitian ini adalah 96,04 dapat dibulatkan menjadi 96, namun untuk mengantisipasi adanya kuesioner yang tidak kembali atau tidak diisi sempurna, peneliti menyebarkan 100 kuesioner. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data adalah kuesioner dan dokumentasi.

Teknik Pengolahan Data

Untuk menguji hubungan antara pengaruh kemudahan dan keamanan keputusan menggunakan *e-money* di Politeknik Negeri Medan digunakan Uji Kualitas data, Analisis data, Analisis regresi linear berganda, uji asumsi klasik dan uji statistik. Maka berikut adalah persamaan regresinya yaitu sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n$$

Keterangan:

- Y = Variabel dependen yaitu keputusan mahasiswa Politeknik Negeri Medan dalam menggunakan *e-money*
 X_1 = Kemudahan dalam menggunakan *e-money*
 X_2 = Keamanan dalam menggunakan *e-money*
 a = Variabel/bilangan konstanta
 b_1, b_2 = Koefisien regresi
 e = Variabel pengganggu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendiskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2018: 29). Adapun karakteristik responden pada penelitian ini dapat dibedakan berdasarkan umur, jenis kelamin, semester, program studi, pengeluaran per bulan, berapa transaksi yang dilakukan menggunakan *e-money* dalam sebulan, tinggal di medan bersama, *e-money* yang dimiliki dan lama penggunaan *e-money*.

a) Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Hasil pengolahan responden berdasarkan umur terbanyak yaitu umur 21 tahun dengan jumlah 37 responden atau 37%, umur 20 tahun dengan jumlah 34 responden atau 34%, umur 19 tahun dengan jumlah 12 responden atau 12%, umur 22 tahun dengan 11 responden

atau 11%, umur 23 tahun dengan 3 responden atau 3%, umur 18 tahun dengan dua responden atau 2%, dan umur 17 tahun dengan satu responden atau 1%. Mayoritas responden adalah mahasiswa berusia 21 tahun.

b) Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Persentase responden yang mempunyai jumlah terbanyak berdasarkan jenis kelamin adalah perempuan sebanyak 77 responden atau 77% dari keseluruhan responden yang terpilih sedangkan responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 23 responden atau 23% dari keseluruhan responden terpilih. Mayoritas responden adalah mahasiswa berjenis kelamin perempuan.

c) Karakteristik Responden Berdasarkan Semester

Persentase responden penelitian berasal dari semester enam sebanyak 44 responden atau 44%, semester 2 sebanyak 28 responden atau 28%, semester 4 sebanyak 16 responden atau 16% dan semester 8 sebanyak 12 responden atau 12%. Mayoritas responden adalah mahasiswa di semester 6.

d) Karakteristik Responden Berdasarkan Program Studi

Persentase responden penelitian di Politeknik Negeri Medan terbanyak dari Program Studi Perbankan Syariah dengan jumlah 28 responden atau 28%, Program Studi Perbankan dan Keuangan dengan jumlah 20 responden atau 20%, Program Studi Administrasi Bisnis dan Akuntansi dengan jumlah masing-masing delapan responden atau 8%, Program Studi Teknik Mesin dengan jumlah enam responden atau 6%, Manajemen Bisnis dan MRKG dengan jumlah masing-masing lima responden atau 5%, Program Studi Teknik Sipil dengan jumlah empat responden atau 4%, Program Studi Teknik Telekomunikasi dengan jumlah tiga responden atau 3%, Program Studi Akuntansi Keuangan Publik, Teknik Elektro, Teknik Listrik, Manajemen Informatika, dan MICE dengan jumlah masing-masing dua responden atau 2% dan Program Studi Teknik Komputer, Teknik Konversi Energi, dan TPJJ dengan jumlah masing-masing satu responden atau 1%. Mayoritas responden adalah mahasiswa program studi Perbankan Syariah.

e) Karakteristik Responden Berdasarkan Pengeluaran per Bulan

Persentase responden yang mempunyai jumlah terbanyak berdasarkan pengeluaran per bulan yaitu Rp 500.001 – Rp 1.000.000 dengan jumlah 60 responden atau 60%, \leq Rp 500.000 dengan jumlah 30 responden dan \geq Rp 3.000.001 tidak ada responden. Mayoritas responden adalah mahasiswa yang mempunyai pengeluaran sebulan sebanyak Rp 500.001 – Rp 1.000.000.

f) Karakteristik Responden Berdasarkan Transaksi yang dilakukan menggunakan *e-money* dalam sebulan

Persentase responden yang mempunyai jumlah terbanyak berdasarkan Transaksi yang dilakukan menggunakan *e-money* dalam sebulan yaitu Rp 100.001 – Rp 250.000 dengan jumlah 48 responden atau 48%, \leq Rp 100.000 dengan jumlah 29 responden, Rp 250.001 – Rp 500.000 dengan jumlah 19 responden atau 19%, Rp 500.001 – Rp 750.000 dengan jumlah 3 atau 3%, \geq Rp 1.000.001 dengan jumlah responden 1 atau 1%, dan Rp 750.001 – Rp 1.000.000 tidak ada responden. Mayoritas responden adalah mahasiswa yang melakukan transaksi menggunakan *e-money* dalam sebulan

sebanyak Rp 100.001 – Rp 250.000.

- g) Karakteristik Responden Berdasarkan Tinggal di Medan Bersama
 Persentase responden yang mempunyai jumlah terbanyak berdasarkan Tinggal di Medan Bersama yaitu Orang Tua Kandung dengan jumlah 59 atau 59%, Kos dengan jumlah 39 atau 39%, Keluarga/Saudara dengan jumlah 2 atau 2%, dan Lainnya tidak ada responden. Mayoritas responden adalah mahasiswa yang tinggal di medan bersama orang tua kandung.
- h) Karakteristik Responden Berdasarkan *E-money* yang Dimiliki
 Persentase responden yang mempunyai jumlah terbanyak berdasarkan *E-money* yang dimiliki yaitu OVO dengan jumlah 70 responden atau 70%, Go-Pay dengan jumlah responden 13 atau 13%, DANA dan Dompetku dengan jumlah masing – masing 7 responden atau 7%, Lainnya dengan jumlah 3 atau 3%, Link Aja, Paytren, dan T-Cash tidak ada responden. Mayoritas responden adalah mahasiswa yang memiliki *e-money* berupa OVO.
- i) Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Penggunaan *E-money*
 Persentase responden yang mempunyai jumlah terbanyak berdasarkan lama penggunaan *e-money* yaitu 1 – 3 Tahun dengan jumlah 56 atau 56%, < 1 Tahun dengan jumlah 41 atau 41%, dan > 3 Tahun dengan jumlah responden 3 atau 3%. Mayoritas responden adalah mahasiswa yang menggunakan *e-money* selama 1 – 3 tahun.

Uji Reabilitas dan Validitas

Uji Reabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliable atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2020: 47). Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0,70 (Nunnally, 1994) dalam (Ghozali, 2020: 48). Hasil uji reabilitas terhadap kuesioner pada masing-masing variabel kemudahan, keamanan dan keputusan menggunakan mempunyai nilai *Cronbach Alpha* < 0,80 sehingga data tersebut dapat dikatakan reliabel atau dapat dipercaya dan mampu dijadikan alat pengumpulan data.

Uji Validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan ketelitian suatu alat melakukan fungsi ukurnya. Instrument dikatakan shahih apabila mampu mengukur apa yang ingin diukur, mampu mengungkapkan data dari variabel yang ingin diteliti secara tepat. Untuk mengukur taraf validasi setiap butir (item) dalam kuesioner kemudian hasilnya dibandingkan dengan r_{tabel} product momen pada taraf signifikansi 5% dan jumlah responden 100 orang diperoleh r_{tabel} sebesar 0,195. Hasil validitas dari 21 item pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui pengaruh persepsi Kemudahan, Keamanan terhadap Keputusan Menggunakan *e-money* Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Medan mempunyai nilai signifikansi < 0,60 sehingga dapat dikatakan data tersebut valid.

Uji Asumsi Klasik

1) Hasil Uji Multikolinearitas

Tabel 2 Hasil Uji Multikonearitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	5.166	2.309		2.237	.028		
KEMUDAHAN	.933	.110	.566	8.510	.000	.616	1.622
KEAMANAN	.603	.104	.384	5.775	.000	.616	1.622

Sumber: Data Pengolahan SPSS Versi 23 (2020)

Berdasarkan Tabel 2 di atas, dari hasil uji *Variance Inflation Factor* (VIF) dengan nilai < 10 yaitu variabel kemudahan dan keamanan *e-money* masing-masing sebesar 1,622 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi Multikolinearitas. Sedangkan nilai *Tolerance* $> 0,1$ yaitu untuk variabel kemudahan dan keamanan *e-money* masing-masing sebesar 0,616. Maka dapat dinyatakan model regresi linear berganda tidak terdapat Multikolinearitas antara variabel dependen dengan variabel independen yang lain sehingga dapat digunakan dalam penelitian ini.

2) Hasil Uji Heteroskedastisitas

Tabel 3 Hasil Uji Heteroskedastisitas Secara Statistik (Uji Glesjer)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.085	1.407		.771	.442
KEMUDAHAN	.089	.067	.170	1.329	.187
KEAMANAN	-.084	.064	-.169	-1.325	.188

Sumber: Data Pengolahan SPSS Versi 23 (2020)

a. Dependent Variable: Abs_Res

Dari hasil *output* pada Tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk variabel kemudahan *e-money* (X_1) sebesar 0,187 dan variabel keamanan *e-money* (X_2) sebesar 0,188. Karena tingkat signifikansi $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa pada model regresi tidak terjadi heteroskedastisitas atau disebut homoskedastisitas.

Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 4 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5.166	2.309		2.237	.028
Kemudahan	.933	.110	.566	8.510	.000
Keamanan	.603	.104	.384	5.775	.000

Sumber: Data Pengolahan SPSS Versi 23 (2020)

a. Dependent Variable: KEPUTUSAN MENGGUNAKAN

Berdasarkan hasil uji data seperti yang terlihat pada Tabel 4 kolom *Unstandardized Coefficients* bagian B diperoleh nilai b_1 untuk variabel kemudahan

e-money (X_1) sebesar 0,933, nilai b_2 untuk variabel keamanan *e-money* (X_2) sebesar 0,603 dan nilai konstanta (a) untuk variabel terikat keputusan menggunakan sebesar 5,166 sehingga diperoleh persamaan regresi linear berganda:

$$Y = 5,166 + 0,933 X_1 + 0,603 X_2$$

Penjelasan analisis regresi linear berganda diatas adalah:

- 1) Konstanta (a) = 5,166 ini menunjukkan bahwa harga konstanta, dimana jika variabel kemudahan *e-money* (X_1) dan keamanan *e-money* (X_2) = 0 maka keputusan menggunakan = 5,166.
- 2) Koefisien b_1 (X_1) = 0,933 ini berarti bahwa variabel Kemudahan *e-money* (X_1) berpengaruh positif terhadap Keputusan Menggunakan *e-money*, atau dengan kata lain jika Kemudahan *e-money* (X_1) ditingkatkan maka Keputusan Menggunakan *e-money* mengalami peningkatan. Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif terhadap variabel Kemudahan *e-money* dengan Keputusan Menggunakan, semakin meningkat Kemudahan *e-money* maka semakin berpengaruh terhadap Keputusan Menggunakan.
- 3) Koefisien b_2 (X_2) = 0,603 ini berarti bahwa variabel Keamanan *e-money* (X_2) berpengaruh positif terhadap Keputusan Menggunakan, atau dengan kata lain jika Keamanan *e-money* (X_2) ditingkatkan maka Keputusan Menggunakan mengalami peningkatan.

Uji Statistik

- 1) Uji Signifikansi (Uji t)

Tabel 5 Hasil Uji Signifikan (Uji t)

Coefficients ^a		Unstandardized		Standardized		
		Coefficients		Coefficients		
		Std.				
Model		B	Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	5.166	2.309		2.237	.028
	KEMUDAHAN	.933	.110	.566	8.510	.000
	KEAMANAN	.603	.104	.384	5.775	.000

Sumber: Data Pengolahan SPSS Versi 23 (2020)

a. Dependent Variable: KEPUTUSAN MENGGUNAKAN

Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat bahwa:

- a) Variabel Kemudahan *e-money*

Berdasarkan hasil analisis uji t diperoleh besarnya t_{hitung} untuk variabel Kemudahan *e-money* (X_1) sebesar 8,510 dengan $t_{tabel} = 1,985$ maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,510 > 1,985$) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variabel Kemudahan berpengaruh terhadap Keputusan Menggunakan *E-money*.

- b) Variabel Keamanan *e-money*

Berdasarkan hasil analisis uji t diperoleh besarnya t_{hitung} untuk variabel Keamanan *e-money* (X_2) sebesar 5,775 dengan $t_{tabel} = 1,985$ maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,775 > 1,985$) sehingga dapat

disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variabel Keamanan berpengaruh terhadap Keputusan Menggunakan *E-money*.

2) Uji Signifikansi Simultan (Uji F)

Tabel 6 Hasil Uji Signifikansi Simultan (Uji F)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1203.978	2	601.989	135.162	.000 ^b
	Residual	432.022	97	4.454		
	Total	1636.000	99			

Sumber: Data Pengolahan SPSS Versi 23 (2020)

- Dependent Variable: keputusan menggunakan
- Predictors: (Constant), keamanan, kemudahan

Berdasarkan data pada Tabel 6 diketahui F hitung sebesar 135,162 sedangkan F tabel 3,09. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa secara simultan F hitung > F tabel sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya secara bersama-sama kemudahan (X1) dan keamanan (X2) berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan *e-money* (Y). Sehingga hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima (terbukti).

3) Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 7 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.858 ^a	.736	.730	2.110	1.819

Sumber: Data Pengolahan SPSS Versi 23 (2020)

- Predictors: (Constant), keamanan, kemudahan
- Dependent Variable: keputusan menggunakan

Hasil uji koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,730 yang berarti bahwa besarnya pengaruh variabel kemudahan *e-money* dan keamanan *e-money* terhadap keputusan menggunakan *e-money* adalah sebesar 73,0% sedangkan sisanya 27% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak disertakan dalam model ini.

- SIMPULAN** Berdasarkan hasil penelitian pengaruh keamanan dan kemudahan terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:
- Kemudahan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan.
 - Keamanan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan.
 - Kemudahan dan keamanan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada mahasiswa Politeknik Negeri Medan.

- RUJUKAN** Ghozali, Imam. 2020. *Aplikasi Analisis Multivariete dengan Program IBM SPSS 23*. Cetakan Kedelapan. BP-Undip. Semarang.
- Kotler, Philip & Kevin Lane Keller. 2012. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 2018. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Ahmad, dan Pambudi, Bambang Setiyo. 2014. *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan Dan Ketersediaan Fitur Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking*. Jurnal Studi Manajemen. Vol. 8, No. 1: 1-11.
- Rahmatika, Ula dan Fajar, Muhammad Andryzal. (2019). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money: Integrasi Model TAM-TPB Dengan Perceived Risk*. Jurnal Nominal. Vol. 8, No. 2: 274-284.
- Usman, Rachmadi. (2017). *Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran*. Yuridika Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Vol. 32 No. 1: 134-166
- Santi, Senja Clara. 2016. *Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan Penggunaan dan Keamanan yang Dirasakan Terhadap Keputusan Penggunaan Flazz BCA di Kota Surabaya*. Artikel Ilmiah. Prodi Manajemen. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Perbanas, Surabaya.
- Amijaya, Gilang Rizky. 2010. *Pengaruh Persepsi Teknologi Informasi, Kemudahan, Resiko, dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking*. Skripsi. Universitas Diponegoro, Semarang.
- Dewi, Farah Eka. 2018. *Analisis Pengaruh Faktor Keamanan, Kemudahan, dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Online Produk Pangan*. Skripsi. Institut Pertanian Bogor, Bogor.
- Genady, Dien Ilham. (2018). *Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Di Masyarakat (Studi Kasus di Provinsi DKI Jakarta)*. Skripsi. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Universitas Diponegoro Semarang.
- Mukhti, Muhammad Sugih. (2019). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Terhadap Penggunaan Uang Elektronik*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Mulyana, Fitra. Yusuf. (2016). *Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Risiko, dan Keamanan Terhadap Minat Beli Konsumen Pada Toko Online (Studi Pada Toko Online OLX. Co.Id)*. Skripsi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Quthbi, Hasan. Zainul. (2016). *Pengaruh Kemudahan, Manfaat, Keamanan, dan Privasi Kecukupan Informasi dan Kesenangan Bertransaksi Menggunakan E-money Pada Bus Trans Jogja*. Skripsi.

- Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta.
- Saputri, Dara. (2017). *Pengaruh Kemudahan, Daya Guna, Kenyamanan, Kepercayaan Terhadap Minat Nasabah Pengguna Mobile Banking Pada PT Bank Syariah Kantor Cabang Tanjung Karang*. Skripsi. Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sari, Ika. (2019). *Pengaruh Kemudahan, Manfaat Penggunaan Teknologi, Fitur Layanan dan Keamanan, Terhadap Minat Menggunakan E-money, Dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Pengguna e-money Flazz BCA di Bank BCA Syariah Semarang)*. Skripsi. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Institut Agama Islam Negeri Salatiga, Semarang.
- Vhistika, N. I. 2017. “*Pengaruh tingkat pemahaman e-money dan kemanfaatan terhadap minat menggunakan e-money (studi pada masyarakat pemilik uang elektronik atau e-money di wilayah Tanah Abang)*”. Skripsi. Fakultas Ekonomi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wulansari, Dewi. (2020). *Pengaruh Kemudahan, Keamanan, dan Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik (E-money) Pada Mahasiswa di Surakarta*. Skripsi. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Bank Indonesia. 2020. Edukasi Uang Elektronik. <https://www.bi.go.id/id/edukasi-perlindungan-konsumen/edukasi/produk-dan-jasa-sp/uang-elektronik/Pages/default.aspx> Diakses pada 8 mei 2020. Jam 12:30 WIB.
- Bank Indonesia. 2020. Jumlah Uang Elektronik. <https://www.bi.go.id/id/statistik/sistempembayaran/uangelektronik/contents/jumlah%20uang%20elektronik.aspx> Diakses pada 7 mei 2020. Jam 11:30 WIB.
- Bank Indonesia. 2020. Penyelenggara Uang Elektronik. <https://www.bi.go.id/id/statistik/sistempembayaran/uangelektronik/contents/penyelenggara%20uang%20elektronik.aspx> Diakses pada 7 Mei 2020. Jam 11:05 WIB.
- Bank Indonesia. 2020. Transaksi. <https://www.bi.go.id/id/statistik/sistempembayaran/uang-elektronik/contents/transaksi.aspx> Diakses pada 7 mei 2020. Jam 11:40 WIB.
- Kompasiana. 17 Juni 2014. *Uang Elektronik, Kampus dan Mahasiswa “Relawan Stabilitas Sistem Keuangan”* <https://www.kompasiana.com/wardhanahendra/54f3df397455139f2b6c8201/uang-elektronik-kampus-dan-mahasiswa-relawan-stabilitas-sistem-keuangan> Diakses pada 11 mei2020. Jam 11.26 WIB
- Sinar Indonesia Baru. 11 Januari 2019. *Penggunaan e-money Terus Bertumbuh di Sumut*. <https://hariansib.com/Ekonomi/Penggunaan-e-money-Terus-Bertumbuh-di-Sumut>.Diakses pada 15 juni 2020. Jam 15:15WIB.
- Viva news. 19 Mei 2020. *Meski WFH, Transaksi Non-Tunai Masyarakat Tak Sekencang Sebelum Corona*. <https://www.vivanews.com/bisnis/ekonomi/49758-meski-wfh-transaksi-non-tunai-masyarakat-tak-sekencang-sebelum->

corona?medium=autonext

Diakses pada 14 Juli 2020. Jam 9:20 WIB

Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 Tentang Uang
Elektronik (*ElectronicMoney*)