



**“DETERMINAN YANG MEMPENGARUHI MINAT MAHASISWA
DALAM BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN PEMBAYARAN
DIGITAL“
(STUDI KASUS MAHASISWA AKTIF S1 FAKULTAS EKONOMI
DAN BISNIS UNIVERSITAS JAMBI)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Ekonomi

Disusun Oleh :
AINIL FITRINA
NIM : C1B018146

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS JAMBI**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ainil Fitriana
Nomor Mahasiswa : C1B018146
Jurusan : Manajemen
Judul Skripsi : **“Determinan yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital (Studi Kasus Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis)”**

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi ini adalah karya asli penulis, selama proses penulisan penulis tidak melakukan kegiatan plagiat atas karya ilmiah orang lain, semua petikan yang penulis ajukan dalam skripsi ini sesungguhnya ada dan disiapkan dengan kaedah ilmiah penulisan.
2. Bila dikemudian hari didapati ketidaksesuaian sebagaimana pada point (1) maka penulis siap menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaan yang telah penulis peroleh.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, Desember 2022
Yang membuat pernyataan

Ainil Fitriana
Nim. C1B018146

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Dengan ini Pembimbing Skripsi dan Ketua Program Studi Manajemen menyatakan bahwa Skripsi yang disusun oleh:

Nama : Ainil Fitriana
Nomor Mahasiswa : C1B018146
Jurusan : Manajemen
Judul Skripsi : **“Determinan yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital (Studi Kasus Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis)”**

Telah disetujui dan disahkan sesuai prosedur, ketentuan, dan kelaziman yang berlaku dalam Ujian Komprehensif dan Skripsi pada tanggal seperti tertera dibawah ini :

Jambi, Desember 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Asep Machpudin, S.E., M.M.
NIP. 195812061986031005

Dr. Hj. Fitriaty, S.E., M.M.
NIP. 197911092008012021

Mengetahui
Ketua Program Studi Manajemen

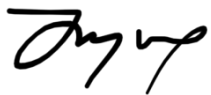
Dr. Musnaini, S.E., M.M.
NIP. 197706172006042001

TANDA PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Panitia Penguji Komprehensif dan Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi pada:

Hari :Rabu
Tanggal :23 November2022
Jam :08.30 – 10.00
Tempat :Ruang Seminar Prodi S1 Manajemen FEB

PANITIA PENGUJI

Jabatan	Nama	TandaTangan
Ketua Penguji	Dr.Agus Solikhin, SE, MM.	
Penguji Utama	Dr.Besse Wediawati, SE, M.Si	
Sekretaris Penguji	H. Mohd Ihsan, SE, M.Si	
Anggota Penguji	Dr.Asep Machpudin, SE,MM.	
Anggota Penguji	Dr.Hj.Fitriaty,SE,MM.	

Disahkan Oleh:

Ketua Jurusan Manajemen

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Dr.Zulfina Adriani.S.E.M.Sc.
NIP.196702151993032004

Dr.Junaidi.S.E.M.Si.
NIP.196706021992031003

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji dan syukur selalu peneliti ucapkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmad dan karunia-Nya sehingga peneliti bisa menyelesaikan tugas akhir (skripsi) yang berjudul **“Determinan yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital”**. Sholawat dan salam selalu peneliti ucapkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayahnya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini peneliti juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karna itu dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Teruntuk Alm Ayah H. Hermansyah tercinta anakmu sudah berhasil menyelesaikan skripsi ini, dan ibu Hj. Efrida tercinta yang selalu ada disetiap langkahku. Terimakasih telah membesarkan, mendidik, serta memberikan dukungan materil dan moril hingga peneliti bisa menyelesaikan studi dengan baik.
2. Bapak Prof. Drs. H. Sutrisno, M.S.c., D. selaku Rektor Universitas Jambi.
3. Bapak Dr. Junaidi, S.E., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi.
4. Ibu Dr. Zulfina Adriani, S.E., M.S.c. selaku Ketua Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi.
5. Ibu Dr. Musnaini. S.E., M.M. selaku Ketua Prodi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi.
6. Bapak Dr. Asep Machpudin, S.E., M.M. dan Ibu Dr. Hj. Fitriaty, S.E., M.M. selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta masukan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Agus Solikhin, S.E., M.M., Ibu Dr. Besse Wediawati, S.E., M. Si., dan Bapak H. Mohd Ihsan, S.E., M.Si. selaku dosen pembahas yang telah memberikan masukan dan saran kepada peneliti

8. Ibu Sylvia Kartika Wulan B, S.E., M.Si. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan. Nasehat dan masukan selama penulis mengikuti kegiatan perkuliahan di Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi.
9. Bapak dan ibu dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi
10. Seluruh Staff Akademik Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi
11. Saudara peneliti (Efrizal, Pidra Yaldi, Yulisda, Yusrida, Rahmah dan Afwan), Kakak ipar (Yulida dan Hikmah Hayati), Abang ipar (Martaon dan Harri Wijaya) dan Keponakan (Faiz Hardian, Hafiza Khaira Lubna, Nanda Perdian, Hanan Al-Ghani, Afif El-Arabi, Arumi Atifa Naila, M. Adrian, Attaqi) yang telah membantu, mendukung serta mendoakan peneliti hingga bisa menyelesaikan studi dengan baik.
12. Kepada orang yang selalu ada untuk peneliti Alfi Fauzi, terimakasih untuk waktu dan dukungan yang selalu diberikan, dan terimakasih sudah mau menjadi pendengar yang baik sehingga dapat meringankan beban pikiran peneliti.
13. Kepada sahabat tersayang yang selalu ada dalam proses penulisan skripsi ini (Imroatul Sholeha, Puti Adilla, Elfida Yanti) terimakasih telah bersedia mendengarkan keluh kesah peneliti, dan terimakasih untuk semangat serta doa dan dukungannya.
14. Kepada sahabat terdekat Helwa Layali, terimakasih telah mau direpotkan, dan terimakasih untuk semangat dan dukungannya.
15. Kepada teman “kost bersama” (cindy, yessa, moudy, ajeng) terimakasih sudah menjadi salah satu support dan penghibur peneliti.
16. Kepada teman kelas R-008 Mgt 2018, teman konsentrasi manajemen keuangan, teman seperbimbingan yang selalu memotivasi dan membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi.
17. *Last but not least, i wanna thank me for believing in me, i wanna thank me for doing all this hard work, i wanna thank me for having no days off, i wanna thank me for never quitting, i wanna thank me for just being all time.*

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum sempurna karena keterbatasan pengetahuan, wawasan dan pengalaman yang peneliti miliki. Untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membacanya.

Jambi, Desember 2022

Ainil Fitriana

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dapat membawa perubahan dalam kehidupan mahasiswa, terutama dalam perubahan metode pembayaran yang saat ini dikenal sebagai pembayaran digital. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui dan menguji Determinan yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital. Sampel dalam penelitian ini merupakan 100 Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi. Data yang digunakan adalah data primer. Penelitian ini menggunakan alat analisis *Partial Least Square* (PLS) 3.0 dengan menguji *Outer* model dan *Inner* model. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital, keamanan berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital, dan kecepatan transaksi berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital.

Kata Kunci : Kemudahan, Keamanan, Kecepatan Transaksi, Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital,

ABSTRACT

Technological developments can bring changes in student life, especially in changing the payment method which is currently known as digital payment. This research is a quantitative research that aims to determine and test the Determinants that Affect Student Interest in Transactions Using Digital Payments. The sample in this study were 100 active undergraduate students, Faculty of Economics and Business, Jambi University. The data used is primary data. This study uses the Partial Least Square (PLS) 3.0 analysis tool by testing the Outer model and Inner model. The results of this study indicate that the convenience has a significant positive effect on the interest in transacting using digital payments, the safety has a significant positive effect on the interest in transacting using digital payments and the transaction speed has a significant positive effect on the interest in transacting using digital payments.

Keywords: Convenience, Safety, Transaction Speed, Interest in Transacting Using Digital Payments.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	i
TANDA PERSETUJUAN.	ii
TANDA PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.	xii
DAFTAR GAMBAR.	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Kerangka Teoritis.....	12
2.1.1 Manajemen Keuangan.....	12
2.1.2 <i>Technology Acceptance Model (TAM) dan Theory of Planned Behavior (TPB).</i>	14
2.1.3 <i>Financial Technology (Fintech)</i>	16
2.1.4 Minat	23
2.1.5 Transaksi.....	26
2.1.6 Digitalisasi	29
2.1.7 Pembayaran Digital.....	32
2.1.8 OVO dan DANA.....	34
2.1.9 Kemudahan, Keamanan, dan Kecepatan Transaksi.	36
2.2 Penelitian Terdahulu	38
2.3 Hubungan Antar Variabel.....	43

2.4 Kerangka Pemikiran.....	45
2.5 Hipotesis.	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
3.1 Pendekatan Penelitian.....	47
3.2 Populasi dan Sampel	47
3.2.1 Populasi	47
3.2.2 Sampel	48
3.3 Metode Pengumpulan Data	52
3.3.1 Data Primer	52
3.3.2 Data Sekunder.....	52
3.4 Skala Pengukuran	52
3.5 Operasional Variabel.....	53
3.6 Metode Analisis Data	58
3.7 Alat Analisis Data	61
3.7.1 <i>Outer Model</i>	61
3.7.2 <i>Inner Model</i>	62
BAB IV GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	64
4.1 Gambaran Umum OVO.....	64
4.1.1 Struktur Organisasi OVO.....	65
4.1.2 Visi dan Misi OVO.....	67
4.1.3 Fitur Umum OVO.....	68
4.1.4 Jenis Klasifikasi OVO	69
4.2 Gambaran Umum DANA.....	69
4.2.1 Struktur Organisasi DANA.....	70
4.2.2 Visi dan Misi DANA.....	72
4.2.3 Produk dan Layanan DANA.....	73
4.2.4 Jenis Klasifikasi DANA.....	74
4.2.5 Cara Registrasi.....	75
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	76
5.1 Analisis Deskriptif.	76
5.1.1 Karakteristik Responden.....	76
5.2 Deskripsi Hasil Tanggapan.....	77

5.3 Analisis Data.....	83
5.3.1 <i>Outer Model</i>	83
5.3.2 Uji Reabilitas dan <i>Average Variance Extracted</i>	90
5.3.3 <i>Inner Model</i>	93
5.4 Pembahasan dan Hasil.....	98
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.	102
6.1 Kesimpulan.....	102
6.2 Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Transaksi Uang Elektronik di Indonesia.....	2
Tabel 1.2	Aplikasi Pembayaran Digital di Indonesia.....	3
Tabel 1.3	Data Pengguna Aplikasi Pembayaran Digital di Kalangan Mahasiswa Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi	5
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu.....	38
Tabel 3.1	Jumlah Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi	48
Tabel 3.2	Penentuan Jumlah Sampel <i>Issac</i> dan <i>Michael</i> untuk Tingkat Kesalahan 1%, 5%, 10%.	49
Tabel 3.3	Jumlah Populasi dan Sampel Penelitian.	51
Tabel 3.4	Instrumen Skala <i>Likert</i>	53
Tabel 3.5	Defenisi Operasional Variabel	54
Tabel 3.6	Indikator dan Butir Pernyataan Penelitian	55
Tabel 3.7	Rentang Pengklasifikasian Variabel.	59
Tabel 3.8	Format Tabulasi Jawaban Responden.	60
Tabel 5.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.	76
Tabel 5.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Prodi.	77
Tabel 5.3	Rentang Pengklasifikasian Variabel.....	77
Tabel 5.4	Tanggapan Responden terhadap Variabel Kemudahan.	78
Tabel 5.5	Tanggapan Responden terhadap Variabel Keamanan.	80
Tabel 5.6	Tanggapan Responden terhadap Variabel Kecepatan Transaksi.	81
Tabel 5.7	Tanggapan Responden terhadap Variabel Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital.....	81
Tabel 5.8	<i>Outer Loading Indikator</i> l.....	85
Tabel 5.9	<i>Outer Loading Indikator</i> Setelah dikalkulasikan Ulang.	87
Tabel 5.10	<i>Cross Loading</i>	89
Tabel 5.11	Ringkasan Hasil <i>Outer Model</i>	91
Tabel 5.12	Hasil <i>Inner Model</i>	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran.	46
Gambar 4.1	Struktur Organisasi OVO.	65
Gambar 4.2	Logo OVO.	67
Gambar 4.3	Struktur Organisasi DANA.	70
Gambar 4.4	Logo DANA.	72
Gambar 5.1	<i>Outer Model</i>	84
Gambar 5.2	<i>Outer Model</i> Setelah dikalkulasikan Ulang.	87
Gambar 5.3	<i>Construct Reability & Validity, AVE</i>	91
Gambar 5.4	<i>Inner Model</i>	93
Gambar 5.5	<i>R-Square</i>	94
Gambar 5.6	Koefisien Jalur.	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	109
Lampiran 2 Rekapitulasi Data.....	113
Lampiran 3 Pengolahan Data dengan PLS	127

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era teknologi pada saat ini sangat memberikan dampak pada seluruh aspek kehidupan manusia. Kehidupan saat ini hampir seluruh kegiatannya didukung oleh teknologi. Teknologi dengan perkembangan informasi dapat menimbulkan berbagai perubahan pada tatanan ekonomi, budaya dan sosial yang sangat cepat terutama dalam bidang ekonomi dengan inovasi teknologi seperti *Financial Technology (Fintech)*. Ivan et al., (2018) menyatakan *Financial Technology* merupakan sesuatu yang biasa disebut inovasi dalam bidang keuangan adalah penggabungan subjek lintas pemahaman di bidang teknologi, keuangan dan manajemen inovasi. *Fintech* ini merupakan bentuk nyata dari penyesuaian perkembangan teknologi terhadap sektor *financial* dimana transaksi keuangan yang sebelumnya biasa dilakukan secara fisik atau tunai sekarang sudah dikonversi menjadi bentuk digital.

Semakin berkembangnya teknologi menyebabkan kemudahan dalam transaksi dari pembayaran tunai menuju pembayaran non tunai di kalangan mahasiswa telah menjadi sebuah *trend* yang tidak dapat dihindari lagi. Mahasiswa yang awalnya menggunakan alat pembayaran tunai (*case based*) sekarang telah menggunakan pembayaran non tunai (*non-cash*) dalam melakukan transaksi pembayaran di kehidupan sehari-harinya. Sistem pembayaran non tunai ini bisa disebut sebagai perkembangan teknologi informasi, perdagangan dan sistem pembayaran yang telah dapat membawa suatu perubahan terhadap munculnya inovasi-inovasi baru

dalam menggunakan alat pembayaran. Salah satu inovasi tersebut adalah munculnya alat pembayaran digital yang menggunakan perkembangan teknologi saat ini.

Menurut Puspita (2019) *digital payment* merupakan teknologi yang memberikan pandangan baru bagi masyarakat tentang pembayaran non-tunai yang jauh lebih praktis dan aman dalam bertransaksi. Sebagian orang mengenal *digital payment* sebagai dompet digital atau uang ponsel yang bisa digunakan membayar berbagai transaksi yang telah tersedia.

Di Indonesia pemerintah melakukan program yaitu dengan menciptakan Gerakan Indonesia Non Tunai (GNTT). Program GNTT ini sendiri digunakan agar pelaku bisnis, masyarakat dan lembaga pemerintahan yang ada di Indonesia dapat mengurangi transaksi dengan adanya pembayaran tunai, agar dapat menciptakan transaksi dengan pembayaran non tunai yang dapat dilakukan oleh masyarakat (*Cashless Society*).

Tabel 1.1 Transaksi Uang Elektronik Di Indonesia

Tahun	Volume	Nominal
2015	535,679,582	5.283.017
2016	683,133,352	7.063.688
2017	934,319,933	12.375.468
2018	2,922,698,905	47.198.616
2019	5,226,699,919	145.165.467
2020	4,625,703,561	204.909.170
2021	5,342,400,276	305.435.827

Sumber: Bank Indonesia

Dari tabel 1.1 dapat dilihat bahwa adanya perkembangan jumlah transaksi uang elektronik di Indonesia mengalami peningkatan di setiap tahunnya, Seperti pada tahun 2021 jumlah transaksi 305.435.827 triliun rupiah, sedangkan jumlah pada tahun 2020 hanya 204.909.170 triliun, dengan peningkatan yang pesat ini dapat menunjukkan bahwa masyarakat di Indonesia sudah melakukan transaksi dengan pembayaran secara digital ini dengan baik.

Tindakan untuk mengurangi penggunaan uang tunai untuk transaksi tidak dominan pada perubahan sistem. Tapi lebih mengacu terhadap perubahan perilaku, budaya, serta sesuai peraturan Bank Indonesia Nomor: 18/40/PBI/2016 tentang penyelenggaraan proses transaksi pembayaran, alat pembayaran digital terus berkembang hingga saat ini dikemas dalam aplikasi dompet digital yang menyediakan segala macam transaksi pembayaran, menyimpan dana, ataupun mentransfer uang kepada pengguna lainnya. Berbagai macam aplikasi dompet digital yang tersedia di Indonesia saat ini seperti OVO, Gopay, ShopeePay, DANA, LinkAja yang bekerja sama dengan ratusan ribu *merchant online* maupun *offline*.

Tabel 1.2
Aplikasi Pembayaran Digital di Indonesia

No	Nama Aplikasi	Tahun	Jumlah Pengguna
1.	OVO	2017	58,9%
2.	Gopay	2017	58,4%
3.	ShopeePay	2019	56,4%
4.	DANA	2018	55,7%
5.	LinkAja	2019	18,4%

Sumber : Katadata.co.id,2022

Berdasarkan data Katadata.co.id, terdapat 5 aplikasi *digital payment* yang terdiri dari OVO, Gopay, ShopeePay, DANA, dan LinkAja. Survei Katadata menyatakan bahwa OVO menjadi aplikasi *digital payment* yang paling banyak digunakan dengan jumlah pengguna sebanyak 58,9% responden, selanjutnya Gopay berada pada posisi kedua dengan jumlah pengguna sebanyak 58,4% responden, dan ShopeePay berada pada posisi ketiga dengan jumlah pengguna sebanyak 56,4% responden, selanjutnya terdapat aplikasi DANA berada pada posisi ke empat dengan jumlah pengguna sebanyak 55,7% responden dan yang terakhir LinkAja berada pada posisi ke lima dengan jumlah pengguna sebanyak 18,4% responden.

Salah satu perusahaan yang mengembangkan suatu inovasi dalam sistem pembayaran digital adalah Lippo Group. Suatu financial digital diluncurkan yaitu OVO. OVO merupakan layanan dompet digital *smart financial* yang menawarkan berbagai transaksi di sejumlah mitra OVO. OVO pertama kali diluncurkan pada Maret 2017 dan berada di bawah naungan PT Visionet Internasional. OVO telah terdaftar resmi pada Bank Indonesia dengan Nomor: 19/661/DKSP/Srt/B (Bank Indonesia, 2019). OVO adalah sebuah aplikasi *smart* yang memberikan layanan pembayaran dan transaksi secara *online*. Selain karena ekosistemnya yang luas, OVO juga dipilih karena alasan kemudahan penggunaan aplikasi, jaminan kesehatan, dan kerahasiaan, serta banyak direkomendasikan oleh banyak orang, OVO menjadi pilihan bagi pengguna di usia produktif (25-45 tahun) seluruh gender dengan komposisi yang hampirimbang yaitu laki-laki sebesar 51% dan perempuan sebesar 49%

Pada tahun 2018 PT Espay Debit Indonesia Koe mengeluarkan sebuah aplikasi layanan keuangan digital yaitu DANA. DANA merupakan dompet digital yang sudah terdaftar pada Bank Indonesia dengan memiliki empat liensi diantaranya sebagai uang elektronik, dompet digital, kirim uang dan Likuiditas Keuangan Digital (LKG). Sejak meluncurkan produk pada tanggal 11 November 2018 hingga akhir juni 2019, DANA sudah memiliki 20 juta pengguna, dan mencapai transaksi 1,5 juta perhari. Aplikasi DANA ini sudah memiliki kerjasama dengan bank-bank nasional seperti Bank BCA, Bank Mandiri, dan Bank BRI. DANA dikembangkan sebagai dompet digital yang khususnya menyimpan jumlah dana terbatas dengan regulasi Bank Indonesia dan standar keamanan.

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi yang berjumlah 3.799 Mahasiswa (Sumber : PDDikti Universitas Jambi Aktif 2022) yang dijadikan sebagai objek penelitian peneliti kali ini. Hal ini lah yang dapat menarik peneliti dalam melanjutkan penelitian terkait dengan kemudahan, keamanan dan kecepatan transaksi terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA.

Tabel 1.3
Data Pengguna Aplikasi Pembayaran Digital di Kalangan
Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Jambi

Nama Aplikasi	Jumlah Pengguna	Persentase
DANA	18	36%
OVO	12	24%

Go-Pay	9	18%
ShoopePay	7	14%
LinkAja	4	8%

Sumber : Data kuesioner diolah,2022

Peneliti melakukan Survei awal pada 50 Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi. Dapat dilihat pada tabel diatas bahwasanya hasil dari survei awal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi DANA dengan jumlah pengguna sebanyak 18 responden (36%), aplikasi OVO dengan jumlah pengguna sebanyak 12 responden (24%). Aplikasi Gopay dengan jumlah pengguna sebanyak 9 responden (18%), aplikasi ShoopePay dengan jumlah pengguna sebanyak 7 responden (14%), dan aplikasi LinkAja dengan jumlah pengguna sebanyak 4 responden (8%) Jadi dapat disimpulkan bahwa, mahasiswa aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi lebih banyak menggunakan aplikasi Dana.

Penelitian yang dilakukan oleh Nasir (2021) menguji apakah Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas dan Resiko berpengaruh terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO. Efektifitas berpengaruh signifikan negatif terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO. Risiko berpengaruh signifikan negatif terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO. Secara simultan variabel persepsi kemudahan penggunaan, efektifitas dan risiko secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO.

Penelitian yang dilakukan oleh Tony Sitinjak (2019) menguji apakah Persepsi Kebermanfaatan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan layanan pembayaran digital Go-Pay. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap minat penggunaan, serta persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap persepsi kebermanfaatan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terletak pada perbedaan variabel independen dan objek yang akan digunakan pada penelitian ini, dimana variabel independen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah keamanan, kemudahan dan kecepatan transaksi, dan objek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi.

Dalam memilih suatu jenis layanan pembayaran digital mahasiswa juga memiliki berbagai kriteria yang dijadikan sebagai pertimbangan dalam memutuskan untuk menggunakan suatu layanan sistem pembayaran digital atau tidak. Faktor – faktor yang dapat mempengaruhi minat mahasiswa atau masyarakat dalam melakukan pembayaran digital seperti OVO dan DANA adalah kemudahan, keamanan dan kecepatan transaksi. Menurut Jogiyanto HM, (2007) Kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan sistem teknologi akan bebas dari usaha. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia

tidak akan menggunakannya. kemudahan didefenisikan juga sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha.

Menurut Simson & Spafford, (2003) Keamanan informasi adalah bagaimana dapat mencegah sebuah penipuan (*cheating*) atau paling tidak, mendeteksi adanya penipuan di dalam sebuah sistem yang berbasis informasi, yang dimana informasinya tidak memiliki suatu arti fisik.

Kecepatan transaksi merupakan hal yang sangat diperhatikan mahasiswa dalam menggunakan suatu layanan sistem pembayaran digital, seseorang akan menggunakan teknologi apabila suatu teknologi tersebut memiliki kecepatan dalam transaksi. Menurut Wu et al., (2016) kecepatan transaksi sering disebut sebagai waktu respon telah mendapat perhatian dalam konteks sistem informasi dan *e-commerce* karna peningkatan fokus pada efesiensi sumber daya operasional. Begitu pula dengan pembayaran digital yang dirasa sangat membantu untuk kepentingan dalam bertransaksi, bukan tidak mungkin mahasiswa akan berminat untuk menggunakan alat pembayaran digital tersebut. Menurut Jogiyanto HM, (2007) minat didefenisikan sebagai keinginan untuk melakukan perilaku. Minat tidak selalu statis, minat dapat berubah dengan berjalannya waktu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa suatu kemudahan, keamanan dan kecepatan transaksi sangat berperan penting bagi seseorang dalam menggunakan sistem teknologi, keamanan dapat melakukan pengontrolan atau penjagaan informasi dan privasi data seseorang yang menggunakan sistem teknologi agar tidak terjadi penipuan

dan pencurian perbankan online. Penulis juga meninjau dari penelitian empiris terkait faktor-faktor yang mempengaruhi minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital. Maka dari itu peneliti tertarik meneliti tentang apakah kemudahan, keamanan dan kecepatan transaksi berpengaruh terhadap minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital dengan judul.

“Determinan Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital ”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh kemudahan terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA?
2. Bagaimana pengaruh keamanan terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA ?
3. Bagaimana pengaruh kecepatan transaksi terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan menguji pengaruh kemudahan terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA
2. Untuk mengetahui dan menguji pengaruh keamanan terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA
3. Untuk mengetahui dan menguji pengaruh kecepatan transaksi terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan perumusan masalah diatas, maka kegunaan dan manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta menjadi referensi kepada pihak yang berminat untuk mengangkat penelitian yang sama tentang pembayaran digital.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, dapat digunakan untuk menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai metode pembayaran digital.
- b. Bagi akademik, diharapkan mampu memberikan kontribusi berupa sumber referensi untuk peneliti-peneliti selanjutnya.
- c. Bagi perusahaan, diharapkan dapat menjadi sebuah gambaran mengenai penggunaan pembayaran digital di kalangan mahasiswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Manajemen Keuangan

Setiap perusahaan pada dasarnya berdiri karena adanya suatu struktur yang berfungsi untuk menjalankan kegiatan perusahaan. Struktur yang bekerja dalam menjalankan perusahaan di bidang keuangan adalah manajemen keuangan. Dengan demikian, melakukan tindakan bisnis dalam suatu perusahaan tidak lepas dari peran sentral pengelolaan keuangan. Dalam mengelola keuangan perusahaan diperlukan seorang manajer keuangan yang cakap dan terampil dalam mengatur dan mengelola keuangan. Manajer keuangan memainkan peran penting dalam pengembangan perusahaan modern. Manajer keuangan yang sukses di masa depan perlu menambahkan metode baru ke pengukuran kinerja tradisional yang mendorong peran ketidakpastian dan asumsi yang lebih besar. Singkatnya, keputusan yang tepat dapat melibatkan tindakan yang nilainya kecil saat ini tetapi memberi Anda pilihan untuk melakukan sesuatu yang bernilai lebih besar di masa mendatang.

Menurut Horne & Wachowicz, (2016) manajemen keuangan (*financial management*) berkaitan dengan perolehan aset, pendanaan dan manajemen aset dengan didasari beberapa tujuan umum. Jadi, fungsi keputusan dalam manajemen keuangan dapat dibagi menjadi tiga area utama, yaitu antara lain:

1. Keputusan Investasi.

Keputusan aset adalah yang terpenting dari ketiga keputusan di atas ketika perusahaan ingin menciptakan nilai. Mulailah dengan menentukan jumlah total aset yang harus dimiliki perusahaan. Manajer keuangan harus memasukkan jumlah uang yang akan ditampilkan di atas dua garis dasar di sisi kiri laporan posisi keuangan, yang merupakan ukuran perusahaan. Sekalipun jumlahnya diketahui, komposisi aset tetap perlu ditentukan.

2. Keputusan Pendanaan.

Dalam keputusan pendanaan, manajer keuangan berhubungan dengan komposisi bagian kanan laporan posisi keuangan. Jika kita melihat bauran pendanaan dari berbagai perbedaan yang mencolok. Beberapa perusahaan memiliki utang dalam jumlah yang relatif besar, sementara lainnya hampir tidak memiliki utang sama sekali.

Kebijakan deviden perusahaan juga harus dipandang sebagai bagian integral dari keputusan pendanaan perusahaan. Rasio pembayaran deviden (*dividend-payout ratio*) menetapkan jumlah laba yang dapat ditahan dalam perusahaan. Semakin banyak jumlah laba saat ini yang ditahan dalam perusahaan berarti semakin sedikit uang yang akan tersedia bagi pembayaran deviden saat ini. Oleh karena itu, nilai dari deviden yang dibayarkan kepada para pemegang saham harus diseimbangkan dengan biaya peluang (*opportunity cost*) dari saldo laba yang hilang karena memilih pendanaan melalui ekuitas.

3. Keputusan Manajemen Aset.

Manajemen keuangan yang efisien membutuhkan adanya beberapa tujuan atau sasaran, karena untuk menilai apakah suatu keputusan keuangan efisien atau tidak harus berdasarkan pada beberapa standar tertentu. Walaupun berbagai tujuan dapat saja dibentuk, diasumsikan bahwa tujuan perusahaan adalah memaksimalkan kesejahteraan pemilik perusahaan yang ada saat ini.

Saham biasa adalah bukti kepemilikan dalam perusahaan. Kesejahteraan para pemegang saham diwakili oleh harga pasar per lembar saham biasa perusahaan, yang merupakan cerminan dari keputusan investasi, pendanaan, dan manajemen aset perusahaan. Idenya adalah keberhasilan keputusan bisnis harus dinilai dari pengaruhnya terhadap harga saham.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa manajemen keuangan merupakan salah satu fungsi manajemen yang berkaitan dengan segala kegiatan seperti pembiayaan, pengelolaan, dan distribusi dalam suatu perusahaan.

2.1.2 *Technology Acceptance Model (TAM)* dan *Theory of Planned Behavior (TPB)*

A. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Salah satu teori tentang penggunaan sistem informasi yang dianggap berpengaruh dan sering digunakan untuk menjelaskan penerimaan individu terhadap penggunaan sistem informasi adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*.

Menurut Jogiyanto HM, (2007) *Technology Acceptance Model (TAM)* adalah suatu model penerimaan sistem informasi yang akan digunakan oleh pemakai (*user*). *Technology Acceptance Model (TAM)* pertama kali diperkenalkan oleh Davis yang dikembangkan berdasarkan teori tindakan beralasan (*theory of reasoned action*).

Pengguna teknologi memiliki persepsi positif terhadap teknologi yang tersedia, tetapi persepsi negatif dihasilkan dari penggunaan teknologi tersebut. Karena ini berarti bahwa persepsi negatif muncul setelah pengguna merasakan teknologi, sehingga model TAM dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan upaya yang diperlukan untuk meningkatkan kemauan menggunakan teknologi.

Menurut Jogiyanto HM, (2007) teori *Technology Acceptance Model (TAM)* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

1. TAM merupakan model perilaku (*behavior*) yang bermanfaat untuk menjawab pertanyaan mengapa banyak sistem teknologi informasi yang gagal diterapkan karna pemakainya tidak mempunyai minat (*intention*) untuk menggunakannya.
2. TAM dibangun dengan dasar teori yang kuat
3. TAM telah diuji banyak penelitian dan hasilnya sebagian besar mendukung dan menyimpulkan bahwa TAM merupakan model yang baik
4. TAM merupakan model yang persimoni (*parsimonious*) yaitu model yang sederhana namun valid.

B. *Theory of Planned Behavior (TPB)*

Theory of Planned Behavior (TPB) adalah suatu pengembangan dari *theory of reasoned action* (TRA) yang sebelumnya dikemukakan oleh Fishbein dan Ajzen pada tahun 1975. Ajzen menyatakan bahwa teori of planned behavior telah diterima secara luas sebagai alat untuk menganalisis suatu perbedaan antara sikap dan niat, serta niat dan perilaku. . Dalam hal ini adanya upaya untuk menggunakan TPB sebagai pendekatan untuk menjelaskan bahwa *whistleblowing* dapat membantu mengatasi beberapa keterbatasan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan memberikan cara untuk memahami kesenjangan yang dirasakan secara luas antara sikap dan perilaku.

Ajzen dan Fishben (1985) menyempurnakan *Theory of Reasoned Action* (TRA) dan menyebutnya TPB. TPB menjelaskan bahwa perilaku individu dihasilkan dari niat individu untuk berperilaku, dan bahwa niat individu dihasilkan dari sejumlah faktor internal dan eksternal. Sikap individu tentang perilaku meliputi keyakinan tentang perilaku, peringkat efektivitas perilaku, norma subyektif, keyakinan normatif, dan motivasi untuk patuh.

2.1.3 *Financial Technology (Fintech)*

Menurut Ivan et al., (2018) menyatakan *Financial Technology* merupakan sesuatu yang biasa disebut inovasi dalam bidang keuangan adalah penggabungan subjek lintas pemahaman di bidang teknologi, keuangan dan manajemen inovasi. Definisi tersebut dapat dituangkan dalam bentuk inovasi dalam berbagai segmen baik itu B2B (*Business-to-*

Business) ataupun B2C (*Business-to- Consumer*), *Fintech* sendiri terbagi dari 4 segmen utama yaitu:

1. *Payment*
2. *Advisory Service*
3. *Financing*
4. *Compliance*

Fintech akan mempengaruhi kebiasaan bertransaksi yang muncul di masyarakat menjadi lebih praktis, efisien dan efektif. Penerapan *Fintech* juga telah diterapkan di banyak perusahaan dan sektor keuangan, misalnya: *Mobile Paymnet, Digital Bank, Raba Advisor, Digital Landing and Credit, Insurtech, dll.*

Saat ini, *fintech* dapat dimanfaatkan melalui teknologi seluler, seperti yang disebutkan oleh Song Yee Leng, Ameen Talib dan Ardi Gunardi (2018) mengatakan bahwa teknologi seluler dengan perangkat yang mendukung internet adalah tahap logis selanjutnya untuk dunia kampanye web, di mana ponsel mengambil alih, meskipun Misalnya, dan secara radikal akan mengubah cara produk dibeli dan dijual, serta layanan keuangan, khususnya sistem pembayaran seluler, yang disebut pembayaran elektronik atau pembayaran digital. Aplikasi pembayaran digital ini siap untuk menggantikan uang tunai, cek, kartu kredit dan debit tradisional di seluruh Indonesia, menjadikan pembayaran seluler sebagai cara yang lebih murah dan nyaman bagi pengguna untuk mengelola uang karena teknologi *fintech* membuka lebih banyak pilihan bagi konsumen seperti menyimpan uang, lakukan pembayaran, transfer dana, dan lacak transaksi.

A. Jenis Jenis *Financial Technology*:

Saat ini perkembangan *fintech* di Indonesia sangat lah pesat. Sudah banyak berdiri perusahaan yang mengembangkan layanan keuangan berbasis teknologi. Ada beberapa jenis *fintech* yang ada di Indonesia diantaranya adalah ;

1. *Payment Sattlement and Clearing*

Sebelum manusia mengenal uang untuk bertransaksi dan mendapatkan barang yang di inginkan mereka harus melakukan barter. Namun sistem tersebut dianggap tidak efektif, sehingga muncul alat tukar yang disebut uang, yang pertama kali dikenal pada peradaban Sumeria dan Babylonia. Sehingga dengan adanya perkembangan tersebut uang dapat di kategorikan menjadi tiga jenis yaitu, uang barang, uang kertas dan uang giral. Dalam perkembangan teknologi saat ini muncul jenis uang baru yaitu uang elektronik atau biasa disebut *e-money*. Uang elektronik atau *e-money* adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur :

- a. Diterbitkan atas dasar uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit
- b. Nilai uang disimpan dalam suatu media elektronik tertentu seperti *server* atau *chip*
- c. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik

d. Nilai uang yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana yang diatur dalam undang-undang perbankan

2. *Crowdfunding* dan *Peer to Peer* (P2P Lending)

Crowdfunding adalah suatu bentuk penggalangan dana untuk berbagai jenis usaha, baik berupa ide produk, usaha, maupun usaha yang dananya berasal dari sumbangan masyarakat luas dan seringkali memiliki imbalan berupa barang atau jasa. *Crowdfunding* adalah bentuk kerjasama kolektif yang melibatkan perhatian dan kepercayaan masyarakat umum yang saling berhubungan dan mengumpulkan dana untuk mendukung proyek tertentu yang diprakarsai oleh individu atau kelompok. Dalam *crowdfunding*, investor mendistribusikan secara finansial untuk membiayai suatu proyek. *Crowdfunding* adalah jenis kegiatan penggalangan dana yang melibatkan penggunaan media sosial, web, dan aplikasi serta fasilitas teknologi informasi lainnya untuk mendukung proyek tertentu dengan imbalan barang atau jasa untuk melibatkan masyarakat dalam arti yang lebih luas.

Kegiatan *crowdfunding* tidak selalu didasarkan pada tujuan yang sama, kegiatan penggalangan dana teknologi informasi beragam sesuai dengan tujuannya. Jenis kegiatan *Crowdfunding* terbagi 4 bagian yaitu:

a. *Donation – based*

Layanan *Donation-based Crowdfunding* adalah jenis kumpulan dana dimana donator tidak menerima imbalan apapun dari proyek

yang diusulkan, kegiatan *Donation-based crowdfunding* dilakukan guna mendukung proyek-proyek sosial non-profit seperti bantuan bencana, pembangunan panti asuhan dan jenis kegiatan non-profit lainnya. Contoh *platform donation-based crowdfunding* adalah kitabisa.com, wujudkan.com.

b. Reward-based

Reward-based adalah jenis penggalangan dana yang menawarkan suatu imbalan atau hadiah pada proyek dalam bentuk barang, layanan, atau hak bukan keuntungan yang dapat diperoleh dari proyek. Jenis ini biasanya dilakukan untuk mendukung proyek-proyek industri kreatif, dan para donatur yang mendanai menerima kompensasi dari industri kreatif berupa barang dan jasa atau hak. Ada beberapa platform yang menyediakan layanan *crowdfunding berbasis reward* yaitu Wujudkan.com, www.rockethub.com

c. Lending-based atau Peer to Peer Lending

Lending-based crowdfunding adalah suatu bentuk kegiatan penggalangan dana yang mana dana yang didapat berupa pinjaman dari donator. Seperti bentuk pinjaman pada umumnya donator akan mendapatkan imbalan berupa bunga dari dana yang disetorkan. Modalku.com, Mekar.id, Kredina.com, Investree.com, Amarta.com, Koinworks.com merupakan salah beberapa contoh *platform lending-based crowdfunding*.

d. Equity-based

Equity-based adalah jenis *crowdfunding* yang mana dana yang di setorkan akan menjadi sebuah asset dari perusahaan atau organisasi yang melakukan penggalangan dana dan adanya imbalan yang didapat oleh donator. Serupa dengan saham donator akan mendapat imbalan deviden dari keuntungan yang didapat atau organisasi. www.fundable.com , www.sellaband.com , www.equitycircle.com dan www.seedups.com

3. *Market Aggregator*

Market aggregator atau *e-aggregator* merupakan layanan yang secara transparan mengumpulkan dan menganalisis informasi keuangan dari berbagai sumber. Dalam layanan ini, pihak aggregator menginterpretasikan informasi dengan cara yang berbeda tergantung pada makna dan konteks informasi yang dikumpulkan. E-Aggregator dapat digunakan sebagai platform yang mengagregasi berbagai informasi tentang perusahaan untuk investor, seperti: B. Risiko, pengembalian, dan dampak kelayakan kredit kelompok sasaran.

Financial Aggregator dapat dibagi menjadi 4 tipe berdasarkan sumber informasi dan tujuan dari *aggregator* , diantaranya adalah:

- a. *Relationship Type*, merupakan *aggregator* yang mengumpulkan berbagai jenis informasi yang dapat berguna bagi konsumen dari berbagai organisasi.
- b. *Comparism Type* merupakan *aggregator* yang dapat mengumpulkan dan menyajikan informasi yang sama pada komoditas serupa untuk keperluan perbandingan.

- c. *Internet Type* merupakan *aggregator* independen tanpa terikat kontrak yang tidak memiliki afiliasi dan mengumpulkan berbagai informasi dari internet atau web.
- d. *Intranet Type* merupakan *aggregator* yang dapat mengumpulkan informasi dari grup yang sama.

4. *Risk and Investment Management*

Dalam industri manajemen risiko dan investasi *fintech*, ini dikenal sebagai robo-advisor, layanan yang menawarkan saran atau mengelola kekayaan pribadi dan manajemen kekayaan tradisional. Robo Advisor adalah solusi investasi otomatis yang menggabungkan teknologi secara digital dan pelatihan yang diperlukan dalam pengambilan keputusan, didukung oleh penyeimbangan portofolio menggunakan algoritme perdagangan berdasarkan investasi pasif dan strategi diversifikasi. Ditawarkan, manajemen risiko dan investasi adalah layanan manajemen kekayaan pribadi dengan alat teknologi yang memberi nasihat tentang pengambilan keputusan individu.

Meskipun *robo-advisor* berfokus pada penasihat digital dan perencanaan keuangan namun ada beberapa jenis lain yang termasuk dalam *Robo-Advisor* dalam sektor pengelolaan kekayaan pribadi diantaranya adalah:

- a. *Financial Advice* (Penasihat Keuangan)
- b. *Automated Investing* (Investasi Otomatis)
- c. *Social Responsible Investing* (Investasi untuk kegiatan sosial)
- d. *Investment-related Research* (Penelitian terkait investasi)

Sedangkan dalam sektor manajemen risiko ada beberapa layanan dari *Robo-Advisor* ini diantaranya adalah:

- a. *Life Insurance*
- b. *Medical Insurance*
- c. *Auto Insurance*
- d. *Property Insurance*

Robo-Advisor sangat berguna bagi setiap individu untuk mengelola kekayaan pribadinya. Dengan adanya *Robo-Advisor* setiap individu dapat melakukan perencanaan keuangan pribadi seperti berinvestasi, pernikahan, pension, membeli asset dan sebagainya dengan layanan yang lebih teratur, personal, tergantung pada nilai investasi dan resiko yang dihadapi.

Di Indonesia penggunaan layanan *Robo-Advisor* sudah banyak berkembang dengan adanya berbagai perusahaan pengembang di bidang ini seperti; Bareksa, cek premi, dan raja premi.

2.1.4 Minat

Menurut Jogiyanto HM, (2007) minat didefinisikan sebagai keinginan untuk melakukan perilaku. Minat tidak selalu statis, minat juga dapat berubah dengan berjalannya waktu. Minat juga dapat diartikan sebagai kecenderungan tertarik pada sesuatu yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh sesuatu kepuasan dalam mencapai kepuasan penggunaan teknologi. Menurut Priambodo & Prabawani, (2015) minat digambarkan sebagai situasi seseorang sebelum melakukan tindakan yang

dapat dijadikan dasar untuk memprediksi perilaku atau tindakan. Dengan kata lain, bahwa kecenderungan untuk menyelidiki dan memanipulasi yang dilakukan oleh seseorang lama-lama akan timbul lah minat.

1. Ciri-ciri minat sebagai berikut:

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.
Minat disemua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental.
- b. Minat bergantung pada kegiatan belajar, kesiapan belajar merupakan penyebab meningkatnya minat.
- c. Minat bergantung pada kesempatan belajar
- d. Perkembangan minat dibatasi oleh keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- e. Minat dipengaruhi oleh budaya
- f. Minat berhubungan dengan perasaan
- g. Minat berbobot egoisentris, artinya seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

2. Minat mengandung unsur-unsur sebagai berikut:

a. Kognisi (mengenal)

Faktor kognitif dalam arti minat didahului oleh pengetahuan dan informasi tentang objek yang menjadi sasaran minat tersebut. Pengetahuan adalah hasil dari pengetahuan dan itu terjadi pada orang yang ingin memahami objek tertentu. Sedangkan informasi adalah data yang diolah dalam bentuk yang berarti bagi penerimanya dan berguna untuk pengambilan keputusan saat ini atau masa depan.

b. Emosi (perasaan)

faktor emosi karena partisipasi atau pengalaman disertai dengan perasaan tertentu (biasanya perasaan senang). Perasaan biasanya muncul dari penemuan, pertimbangan, dan pemikiran.

c. Konasi (kehendak)

Unsure konasi adalah kelanjutan dari dua elemen. Artinya, faktor yang terwujud dalam bentuk kemauan dan keinginan untuk melakukan suatu kegiatan.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat

a. Faktor dari dalam (*instrinsik*) yaitu dorongan atau kecenderungan seseorang yang berhubungan dengan aktivitas itu sendiri yang datang dari dalam diri masing-masing individu. Faktor instrinsik adalah faktor yang mempengaruhi minat dari dalam diri individu yang diinginkannya atau disukainya.

b. Faktor dari luar (*eksternal*) yaitu kecenderungan seseorang untuk memilih aktivitas berdasarkan pengaruh orang lain atau tujuan dan harapan orang lain. Suatu perbuatan atau kondisi ketertarikan yang dipengaruhi atau didorong oleh pihak luar.

Selanjutnya untuk mengukur minat, dapat menggunakan indikator

Menurut Jogiyanto (2007) yaitu:

a. Rasa ingin menggunakan

b. Keadaan selalu menggunakan

c. Dorongan untuk terus menggunakan dimasa yang akan datang

2.1.5 Transaksi

Menurut Sunarto, (2003), transaksi adalah suatu kejadian ekonomi/keuangan yang melibatkan setidaknya 2 pihak yang saling melakukan pertukaran, melibatkan diri dalam perserikatan usaha, pinjam-meminjam atas dasar sama-sama suka ataupun atas dasar ketetapan hukum.

Sistem transaksi adalah sistem pencatatan transaksi yang dilakukan secara rutin yang dimanfaatkan untuk berbagai macam bisnis. Terdapat dua sistem transaksi yang berkembang dimasyarakat, yaitu tunai dan non-tunai. Akhir-akhir ini sistem transaksi non-tunai semakin banyak bermunculan karena adanya digitalisasi dalam sektor keuangan internasional. Sementara itu, sistem transaksi dengan menggunakan uang fiat kertas telah membentuk dunia baru selama beberapa dekade terakhir, adanya perubahan dalam dunia non-tunai lambat laun mampu meningkatkan daya tarik sendiri karena semakin populernya dunia internet dan perangkat *smartphone*.

- Pelaku Transaksi

1. Pemberi Dana

Pemberi dana adalah mereka yang memberikan sejumlah uang atas kegiatan pembelian terhadap suatu produk barang atau jasa. Para pemberi dana akan memberikan uangnya berdasarkan kesepakatan transaksi.

2. Penerima Dana

Penerima dana adalah mereka yang menerima uang dari kegiatan transaksi jual beli yang dijalankan atas suatu produk barang dan jasa.

Para penerima dana akan menerima uang berdasarkan metode, jumlah, dan waktu pembayaran yang sebelumnya telah disetujui.

- Jenis –Jenis Transaksi Ekonomi

Pada umumnya, kegiatan transaksi yang terjadi terbagi menjadi dua bagian yaitu:

- a) Transaksi Internal

Transaksi internal adalah jenis transaksi ekonomi yang melibatkan divisi-divisi yang berbeda dalam suatu perusahaan yang akan melahirkan perubahan kondisi ekonomi perusahaan tersebut. Beberapa contohnya adalah memo dari atasan pada mereka yang diberi perintah, perubahan nilai *financial* karna penyusunan, dan pemanfaatan perlengkapan kantor oleh berbagai divisi.

- b) Transaksi Eksternal

Transaksi eksternal adalah suatu jenis transaksi yang melibatkan pihak luar perusahaan dan akan melahirkan perubahan kondisi *financial* perusahaan. Contohnya adalah kegiatan transaksi penjualan dengan pihak lain, transaksi pembelian dengan pihak lain, dan proses pembayaran utang piutang.

- Alat Buku Transaksi

Kegiatan transaksi harus selalu dilengkapi dengan alat bukti untuk bisa dipertanggungjawabkan di kemudian hari. Alat bukti transaksi tersebut juga diperlukan jika sewaktu-waktu terjadi sengketa yang tidak diinginkan. Berikut ini adalah bukti transaksi yang harus digunakan oleh perusahaan.

1) Bukti Transaksi Internal

Alat bukti transaksi ini berbentuk memo internal yang diberikan oleh atasan pada kolega atau bawahannya. Artinya, alat bukti internal ini merupakan bukti transaksi yang terjadi di lingkungan perusahaan.

2) Bukti Transaksi Eksternal

Alat bukti transaksi eksternal adalah alat bukti pencatatan atas setiap transaksi yang dilakukan dengan pihak luar. Beberapa alat bukti transaksi eksternal tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Faktor, adalah suatu penilaian penjualan dengan penilaian pembayaran yang dilakukan secara kredit.
- b. Kuitansi, adalah bukti penerimaan uang yang sudah ditandatangani oleh pihak penerima untuk diberikan kepada pembayar dan bisa dimanfaatkan sebagai bukti transaksi yang sah.
- c. Nota debit, adalah bukti transaksi pengembalian suatu barang yang sudah dibeli dan dibuat oleh pihak pembeli.
- d. Cek, adalah suatu surat atau dokumen yang berisi perintah tanpa syarat dari nasabah bank agar pihak bank melakukan pembayaran sejumlah uang yang tertulis dalam surat tersebut kepada pembawa surat cek.
- e. Rekening Koran, adalah suatu rangkuman transaksi *financial* yang telah dilakukan pada beberapa waktu tertentu pada rekening bank yang dimiliki oleh perusahaan atau seseorang.

- f. Bilyet giro, adalah suatu perintah pada pihak bank penyimpanan dana untuk memindahkan dana dalam jumlah tertentu pada rekening lain yang sudah tertulis.
- g. Bukti setoran bank, adalah slip setoran yang sudah disediakan oleh pihak bank dan memiliki fungsi untuk alat bukti bahwa mereka sudah menyetorkan uangnya dalam rekening tujuan.
- h. Bukti kas masuk dan keluar, kas masuk adalah suatu bukti penerimaan uang yang sudah disertai dengan dokumen tertentu, sedangkan bukti kas keluar adalah transaksi keluar kas dengan disertai dokumen tertentu.
- i. Bukti memorandum, adalah bukti transaksi yang diterbitkan oleh pimpinan perusahaan untuk berbagai kejadian yang terjadi di dalam internal perusahaan dan biasanya berlangsung pada akhir periode, seperti memo untuk menulis gaji karyawan yang masih harus dibayar.

2.1.6 Digitalisasi

Menurut Asaniyah, (2017) Digitalisasi adalah proses alih media dari bentuk tercetak, audio, maupun video menjadi bentuk digital. Digitalisasi dilakukan untuk membuat arsip dokumen bentuk digital, untuk fungsi fotokopi, dan untuk membuat koleksi perpustakaan digital. Digitalisasi memerlukan peralatan seperti komputer, *scanner*, operator media sumber dan *software* pendukung. Digitalisasi merupakan proses alih media dari bentuk tercetak menjadi bentuk elektronik. Dengan digitalisasi koleksi buku langka akan tetap dapat dilestarikan. Dalam melaksanakan kegiatan

digitalisasi perpustakaan harus memiliki kebijakan/ aturan koleksi apa saja yang perlu dialihmediakan.

A. Proses Digitalisasi

Proses digitalisasi merupakan kegiatan yang tidak mudah dilaksanakan.

Proses digitalisasi tidak hanya sekedar memindahkan informasi yang terdapat pada bahan pustaka tercetak ke dalam bentuk digital, tetapi juga memiliki serangkaian tahapan atau prosedur dalam pelaksanaan kegiatan digitalisasi. proses digitalisasi dibedakan menjadi 3 tiga kegiatan utama, yaitu :

1. *Scanning*, yaitu proses memindai men-scan dokumen dalam bentuk cetak dan mengubahnya kedalam bentuk berkas digital.
2. *Editing*, adalah proses mengolah berkas PDF didalam komputer dengan cara memberikan *password*, *watermark*, catatan kaki, daftar isi, *hyperlink*, dan sebagainya.
3. *Uploading*, proses pengisian input metadata dan meng-upload berkas dokumen tersebut ke digital *library*.

B. Manfaat Digitalisasi

Tujuan dari adanya digitalisasi adalah untuk membantu masyarakat dalam memudahkan segala aktivitas dan pekerjaan mereka sehari-hari. Tujuan ini memberikan manfaat yang cukup efektif dalam mengoptimalkan banyak hal hingga kita tidak perlu memakan banyak waktu serta usaha untuk mencapai target dari pekerjaan kita. Seperti misalnya saat kita ingin pergi ke suatu tempat yang terkadang belum diketahui rute pastinya, maka dengan adanya digitalisasi ini hadirilah

sebuah inovasi dari para pelaku usaha dengan menciptakan berbagai macam aplikasi pencari rute atau aplikasi untuk kita bisa mengakses angkutan umum secara *online*.

Ada banyak sekali manfaat yang sangat berguna untuk banyak sektor dari adanya proses digitalisasi ini. Mulai dari sektor Perdagangan, sektor pendidikan, dan juga sektor kesehatan.

1. Manfaat di sektor perdagangan

Seperti yang dijelaskan pada paragraf sebelumnya jika digitalisasi memudahkan para pelaku usaha yang berada pada sektor perdagangan dengan berbagai macam manfaat yang diberikan. Untuk mengetahui secara lebih jelasnya mengenai manfaat bagi sektor perdagangan berkat digitalisasi adalah sebagai berikut:

- Meminimalkan biaya operasional
- Mampu menjangkau lebih banyak konsumen, dan
- Memudahkan proses pemasaran

2. Manfaat di sektor pendidikan

Jika kita melihat keadaan yang terjadi dalam sektor pendidikan jauh pada tahun-tahun sebelumnya mungkin perannya masih belum terlihat jelas. Namun, saat pandemi Covid-19 melanda seluruh negeri hingga berakibat pada terjadinya pembatasan interaksi antar sesama manusia yang dalam kasus sektor pendidikan ini seluruh kegiatan belajar-mengajar secara tatap muka dihentikan total. Maka digitalisasi adalah sesuatu yang saat itu menjadi penyelamat. Adapun manfaat bagi sektor pendidikan dari adanya proses digitalisasi adalah:

- Memudahkan kegiatan belajar-mengajar dari jarak jauh dengan *e-learning*
- Memudahkan pelajar dalam mengakses informasi terkait pelajaran
- Mampu meningkatkan kreativitas dan inovasi teknologi dari para pelajar

3. Manfaat di sektor pemerintahan

- Meningkatkan efisiensi biaya
- Meningkatkan efisiensi waktu
- Memudahkan sistem pelayanan publik, seperti membayar pajak, retribusi, dsb.

4. Manfaat di sektor kesehatan

- Memudahkan tenaga kesehatan dalam mendiagnosis penyakit
- Memudahkan pasien dalam membuat janji temu
- Memudahkan proses konsultasi
- Memudahkan proses monitoring

2.1.7 Pembayaran Digital (*Digital Payment*)

Menurut Ivan et al, (2018) pembayaran digital atau disebut sebagai *digital payment* adalah jenis pembayaran yang menggunakan media elektronik seperti sms banking, internet banking, mobile banking dan dompet elektronik. Seluruh kegiatan tersebut dapat dilakukan hanya dengan menggunakan perangkat elektronik yaitu ponsel pintar.

Pembayaran digital merupakan sebuah inovasi dari perkembangan transaksi pembayaran dari masa ke masa. Dimulai pada tahun 1887 yaitu sebuah gagasan transaksi dengan menggunakan kartu kredit yang dijelaskan

dalam novel Looking Backward pada tahun 1887. Era teknologi muncul dengan hadirnya internet pada tahun 1969 yang diciptakan oleh Tim Berners- Lee yang sekarang kita kenal dengan halaman internet dan situs yang mempermudah menemukan dan membagikan informasi. Kemudian internet berkembang menjadi media perdagangan pada pertengahan 1990-an.

Transaksi terus berkembang pada tahun 1983 yaitu muncul gagasan tentang uang elektronik yang dimunculkan oleh David Lee Chaum yang mengemukakan ide mengenai digital cash dalam makalah penelitiannya. Selanjutnya pada tahun 1994 Stanford Federal Credit Union menjadi insitus pertama yang menawarkan layanan online banking. Pada masa tersebut sebagian besar layanan keuangan online menggunakan sistem *micro payment*. Pada tahun 1998 muncul sistem *mobile payment* dengan transaksi nirkabel yaitu Paypal. Setelah itu muncul industri *mobile payment* lainnya seperti *Apple Pay* dan *Alipay*, sekarang gagasan uang elektronik dan transaksi secara digital sudah menjadi kenyataan dan mulai mendominasi sistem transaksi diberbagai negara salah satunya Indonesia. Adapun transaksi pembayaran digital di Indonesia adalah GO-PAY, OVO, DANA, ShopeePay, LinkAja, Sakuku, dan Doku.

Dalam melakukan transaksi pembayaran dengan menggunakan pembayaran digital terdapat beberapa keuntungan yang diperoleh sebagai berikut:

- a. Transaksi lebih mudah dan praktis
- b. Transaksi lebih aman
- c. Kenyamanan dalam bertransaksi

d. Kecepatan transaksi

e. Bisa digunakan untuk berbagai layanan.

2.1.8 OVO dan DANA

1. OVO

OVO adalah sebuah aplikasi *smart* atau *mobile payment* yang memberikan layanan pembayaran dari transaksi secara *online*. Di dalam aplikasi OVO, dana akan terbagi menjadi dua, OVO *Cash* dan OVO *Points*. OVO *Cash* adalah nilai uang yang dimiliki pengguna di dalam dompet digital. OVO *Cash* adalah jumlah uang yang digunakan untuk pembayaran di semua *merchant*, juga berkesempatan untuk mengumpulkan poin setiap kita melakukan transaksi pembayaran melalui OVO. Secara umum, OVO *Cash* dapat digunakan untuk berbagai macam pembayaran yang telah bekerja sama dengan OVO menjadi lebih cepat (Wiranti,2018) Sedangkan OVO *Points* adalah *loyalty rewards* bagi yang melakukan transaksi dengan menggunakan OVO *Cash* di *merchant-merchant* rekanan OVO. Untuk OVO *Points* dapat ditukarkan dengan berbagai penawaran menarik hingga ditukarkan dengan transaksi di *merchant* rekanan OVO. Untuk konversinya, setiap kali melakukan transaksi minimum senilai Rp10.000,- maka akan mendapatkan 1 OVO *Points*. Setiap 1 OVO *Points* yang didapatkan memiliki nilai Rp1,-. Untuk menukarkan OVO *Points*, bisa langsung melakukan proses *redeem* langsung lewat aplikasi OVO. Atau juga bisa langsung melakukan pembayaran via OVO *Points* saat bertransaksi di *merchant-merchant* OVO. Biasanya, pengguna akan mendapatkan *cashback* apabila pengguna membayar menggunakan OVO

Cash. *OVO Points* juga dapat digunakan untuk pembayaran layaknya *OVO Cash*, namun cakupannya lebih kecil (Wiranti, 2018).

- Fitur Umum OVO

- a. Point Berlipat

Dapat diartikan sebagai salah satu fitur paling utama dari aplikasi OVO, yang memiliki arti, kita dapat mengumpulkan poin dari berbagai perbelanjaan yang dilakukan di *merchart* dengan tanda *OVO Zone*. Seperti telah di singgung sebelumnya, OVO tidak hanya menawarkan media pembayaran OVO juga menawarkan *loyally reward* yang dapat diperoleh setiap melakukan transaksi diberbagai *merchart* rekanan OVO.

- b. Promo Pemikat

Fitur selanjutnya yakni OVO menawarkan berbagai penawaran menarik bagi anggota OVO yang berbelanja di *merchart* rekanan OVO.

- c. Pembayaran Lebih Cepat

Sama seperti media pembayaran lainnya, OVO juga menawarkan pembayaran yang lebih cepat dan mudah dalam bertransaksi.

- Layanan Pembayaran OVO

- a. Melakukan transaksi *online* atau *offline* di *merchant-merchant* yang bekerja sama dengan OVO.

- b. Pembayaran parkir di tempat-tempat yang bekerja sama dengan OVO.

- c. Pembelian pulsa telepon.

d. Pembayaran di layanan aplikasi Grab.

2. DANA

Merupakan aplikasi dompet digital yang memungkinkan kamu melakukan transaksi pembayaran non tunai secara cepat, efektif, efisien, dan aman. Dengan menggunakan aplikasi DANA para pengguna dapat melakukan berbagai macam transaksi pembayaran, dari mulai untuk membeli pulsa, membayar tagihan (listrik, telepon, air hingga BPJS), membeli *voucher Google Play*, membayar cicilan, dan berbelanja secara *online*.

Adapun beberapa keunggulan dana yaitu:

- a. Prosesnya lebih cepat dan mudah
- b. Memiliki berbagai program
- c. Transfer lebih efisien

2.1.9 Kemudahan, Keamanan dan Kecepatan Transaksi

1. Kemudahan

Menurut Jogiyanto HM, (2007) persepsi kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana percaya bahwa orang yang akan menggunakan sistem khusus akan bebas dari usaha. TAM berpendapat persepsi kemudahan penggunaan adalah salah satu penentu utama penerimaan sistem informasi.

Selanjutnya untuk mengukur minat, dapat menggunakan indikator Menurut Jogiyanto (2007) yaitu:

- a. Mudah digunakan
- b. Terkendalli
- c. Jelas dan dimengerti
- d. Fleksibel
- e. Mudah menjadi terampil
- f. Mudah digunakan

2. Keamanan

Menurut Simson & Spafford, (2003) Keamanan informasi merupakan bagaimana dapat mencegah adanya suatu penipuan (*cheating*) atau paling tidak, mendeteksi adanya suatu penipuan di sebuah sistem yang berbasis informasi, yang dimana informasinya tidak memiliki suatu arti fisik.

Selanjutnya untuk mengukur minat, dapat menggunakan indikator Menurut Charfeddine (2012) yaitu:

- a. Mampu melindungi transaksi
- b. Transaksi lebih aman
- c. Mudah dipercaya

3. Kecepatan Transaksi

Menurut Wu et al., (2016) kecepatan transaksi sering disebut sebagai waktu respon telah mendapat perhatian dalam konteks sistem informasi dan *e-commers* karna peningkatan fokus pada efesiensi sumber daya operasional.

Selanjutnya untuk mengukur minat, dapat menggunakan indikator Menurut Poon (2008) yaitu:

- a. Tidak ada antrian

- b. Respon terhadap keluhan
- c. Perbandingan dengan perbankan nasional

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sangat penting digunakan sebagai pedoman dan pijakan dalam penulisan skripsi. Hasil dari penelitian terdahulu ada yang berpengaruh signifikan (positif), tidak berpengaruh signifikan (negatif) dan berpengaruh secara parsial. Berikut penelitian terdahulu pada tabel 2.1

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti / Tahun	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Metode Analisis	Hasil Penelitian
1.	Kurniawan, (2020)	Pengaruh pengetahuan persepsi kemudahan, kebermanfaatan, terhadap minat pengguna OVO	Variabel Independen: Kemudahan (X1)Kebermanfaatan (X2) Variabel Dependen: Minat pengguna OVO (Y)	Metode kuantitatif deskriptif melalui metode penelitian survey	Ketika sebuah produk memiliki manfaat dan kemudahan saat digunakan di kehidupan sehari-hari, maka kemungkinan produk tersebut akan digunakan oleh masyarakat secara luas. Begitu pula dengan OVO yang dirasa sangat membantu untuk kepentingan transaksi perekonomiannya, bukan tidak mungkin masyarakat akan berminat untuk menggunakan aplikasi OVO dalam metode pembayaran yang sangat mudah dengan tinggal isi saldo.
2.	Nasir, (2021)	Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan efektifitas dan resiko terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO studi pada mahasiswa S1 Universitas	Variabel Independen Kemudahan (X1) Efektifitas (X2) Risiko (X3) Variabel Dependen: Minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO	Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif	Hasil ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO, efektifitas berpengaruh signifikan negative

		sarjana wijayata tamansiswa	(Y)		terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO, risiko berpengaruh signifikan negative terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO, secara simultan variabel persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas dan risiko secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO dalam metode pembayaran yang sangat mudah dengan tinggal isis saldo.
3.	Puspita, (2019)	Analisis keseuaian teknologi penggunaan digital payment pada aplikasi OVO	Variabel Independen Kesesuaian teknologi (X1) Variabel Dependen: Digital payment pada aplikasi OVO (Y)	Metode kuantitatif	Faktor-faktor yang terbukti signifikan mempengaruhi digital payment berdasarkan responden pengguna OVO yaitu kenyamanan berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat yang digunakan, berpengaruh positif terhadap penggunaan, keamanan berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat yang dirasakan, kepercayaan diri berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat yang dirasakan,
4.	Leoni Joan dan Tony Sitinjak, (2019)	Pengaruh Persepsi Kebemeraan Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-pay	Variabel Independen: Persepsi kebermanfaatan (X1) Kemudahan penggunaan (X2) Variabel Dependen Minat penggunaan layanan	Metode penelitian kuantitatif	Hasil penelitian yang diperoleh adalah persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap minat penggunaan, serta persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang positif

			pembayaran digital Go-Pay (Y)		terhadap persepsi kebermanfaatan
5.	Tarantang et al., (2019)	Perkembangan sistem pembayaran digital pada era revolusi industri 4.0 di Indonesia	Variabel tunggal	Metode kualitatif	Kemajuan teknologi di era ekonomi digital atau dapat disebut juga dengan era revolusi industri 4.0, memang tidak dapat dihindari. Khususnya dalam perkembangan sistem pembayaran digital yang semakin pesat. Transaksi pada zaman dahulu hanya menggunakan uang tunai, kemudian mulai beralih dengan menggunakan kartu ATM atau kartu kredit/debit, dan seiring dengan perkembangan zaman hadirilah <i>e-payment</i> atau pembayaran digital yang mana sistem pembayaran digital ini sangat mudah dan praktis untuk digunakan. Sistem pembayaran digital memiliki kelebihan dan kekurangan. Tetapi secara umum, kelebihan dari sistem pembayaran digital ini lebih besar daripada kekurangannya. Hadirnya sistem pembayaran digital ini bukan berarti menghilangkan eksistensi uang tunai. Tetapi, dengan adanya sistem pembayaran digital ini juga dapat meminimalisir terjadinya inflasi di negeri ini akibat banyaknya uang yang beredar di masyarakat.
6.	Novitasari & Supriyanto, (2020)	Faktor- faktor yang mempengaruhi	Variabel Independen: Gaya hidup	Metode kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh

		keputusan penggunaan OVO pada Mahasiswa fakultas ekonomi universitas negeri Yogyakarta	(X1) Persepsi (X2) Kepercayaan (X3) Promosi (X4) Variabel Dependen: Keputusan penggunaan OVO (Y)		positif dan signifikan gaya hidup, persepsi, kepercayaan dan promosi secara parsial dan simultan terhadap keputusan penggunaan OVO pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Keputusan penggunaan OVO pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dipengaruhi oleh keempat variabel bebas tersebut sebesar 46,1% dan sisanya 53,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
7.	Paath & Manurung, (2019)	Analisis persepsi pengguna layanan transaksi digital terhadap financial technology fintech dengan model E-Money (Studi kasus: layanan Go-Pay "Gojek" di purwokerto)	Variabel Independen: Persepsi penggunaan layanan (X1) Variabel Dependen: Transaksi digital terhadap financial technology (Y)	Metode kuantitatif	Hasil uji korelasi yang diperoleh sebesar 0,186 yang menunjukkan bahwa $0,186 > 0,05$ berarti H1 diterima yaitu adanya hubungan kemudahan, keandalan, kegunaan, efisiensi bertransaksi dengan model <i>FinTech E Money Go-Pay</i> di kota Purwokerto dengan durasi pemakaian, dan jumlah karakteristik responden. Hasil perolehan Sig=0,000, berarti pembayaran <i>digital</i> dengan model <i>FinTech E-Money Go-Pay</i> di kota Purwokerto dapat diterima masyarakat untuk membantu dan mempermudah kegiatan keseharian terutama dalam transaksi keuangan. Nilai Durbin Watson yang diperoleh sebesar 1,671

					menunjukkan bahwa terjadinya auto korelasi adalah 50%. Hasil ini berarti adanya hubungan model pembayaran, durasi pemakaian <i>FinTech E-Money Go-Pay</i> di kota Purwokerto, jumlah karakteristik responden sebagai pengguna dengan <i>Useability, Reliability, Functionality, Efficiency</i> dari fitur <i>FinTech E-Money Go-Pay</i> atau karena ada faktor lainnya.
8.	Nirawati et al., (2020)	Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat konsumen dalam menggunakan sistem pembayaran dana (studi kasus pada mahasiswa administrasi bisnis UPN “VETERAN” Jawa Timur)	Variabel Independen: Kepraktisan (X1) Keefektifan (X2) Hemat dan ptomosi (X3) Vaeriablel Dependen: Mina t konsumen menggunakan Dana (Y)	Metode Kuantitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kepraktisan, keefektifan, hemat, dan promosi dapat mempengaruhi minat konsumen untuk menggunakan dana.
9.	Khoiriyah et al., (2020)	Analisis minat bertransaksi menggunakan financial technology (fintech) di jawa tengah	Variabel Independen: Persepsi manfaat (X1) Persepsi Kemudahan penggunaan (X2) Kepercayaan (X3) Resiko (X4) Variabel Dependen: Minat bertransaksi menggunakan financial technology (fintech) (Y)	Metode kuantitatif	Hasil analisis menunjukkan bahwa keempat variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan fintech secara terpisah maupun secara simultan
10.	Ahmad &	Pengaruh	Variabel	Metode	Hasil penelitian

	Pambudi, (2013)	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan, dan Ketersediaan Fitur Terhadap Minat Ulang Nasabah Dalam Bank Menggunakan Internet Banking (Studi Pada Program Layanan Internet Banking BRI)	Independen :. Persepsi Manfaat (X1) Persepsi Kemudahan (X2) Keamanan (X3) Ketersediaan Fitur (X4) Variabel Dependen: Minat Ulang Nasabah Dalam Menggunakan Internet Banking (Y)	Kuantitatif	menunjukkan bahwa semua variabel independen yang terdiri dari persepsi manfaat, persepsi kemudahan, manfaat, dan ketersediaan fitur secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel dependen yaitu minat ulang menggunakan internet banking dapat diterima atau terbukti
--	--------------------	--	---	-------------	---

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, dengan variabel independen yang akan digunakan adalah kemudahan, keamanan dan kecepatan transaksi terhadap variabel dependen minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan adalah primer dan sekunder.

2.3 Hubungan Antar Variabel

1. Kemudahan (X1) dengan Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital (Y)

Menurut Jogiyanto HM, (2007) kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan bebas dari usaha. Penggunaan teknologi mempercayai bahwa TI yang fleksibel, mudah dipahami dan mudah pengoperasiannya sebagai karakteristik kemudahan.

Kemudahan terhadap minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital menekankan bahwa pada anggapan tentang kemudahan yang akan diterima dalam penggunaan teknologi informasi tersebut. Mahasiswa yang beranggapan bahwa pembayaran digital yang dipelajari mudah, tentu saja

akan mengesampingkan segala kekurangan pembayaran digital, dan mereka akan memiliki Minat untuk menggunakan pembayaran digital tersebut. Sebaliknya mahasiswa yang terlanjur berpikiran bahwa pembayaran digital yang akan dipelajari sulit, maka akan cenderung takut dan tidak mempunyai Minat untuk menggunakan pembayaran digital tersebut.

2. Keamanan (X2) dengan Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital (Y)

Menurut Simson & Spafford, (2003) keamanan informasi merupakan bagaimana dapat mencegah adanya suatu penipuan (*Cheating*) atau paling tidak mendeteksi adanya suatu penipuan di sebuah sistem yang berbasis informasi, yang dimana informasinya tidak memiliki suatu arti fisik. Jika mahasiswa beranggapan bahwa pembayaran digital ini aman untuk dilakukan, maka mahasiswa yang bersangkutan akan melakukan transaksi dengan pembayaran digital. Begitu pula sebaliknya, jika seseorang berpersepsi bahwa transaksi dengan pembayaran digital tidak aman, maka mahasiswa tersebut tidak akan melakukan transaksi dengan pembayaran digital.

3. Kecepatan Transaksi (X3) dengan Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital (Y)

Kecepatan Transaksi, Menurut Wu et al., (2016) kecepatan transaksi sering disebut sebagai waktu respon telah mendapat perhatian dalam konteks sistem informasi dan *e-commers* karena peningkatan fokus pada efisiensi sumber daya operasional, jika mahasiswa memiliki persepsi yang

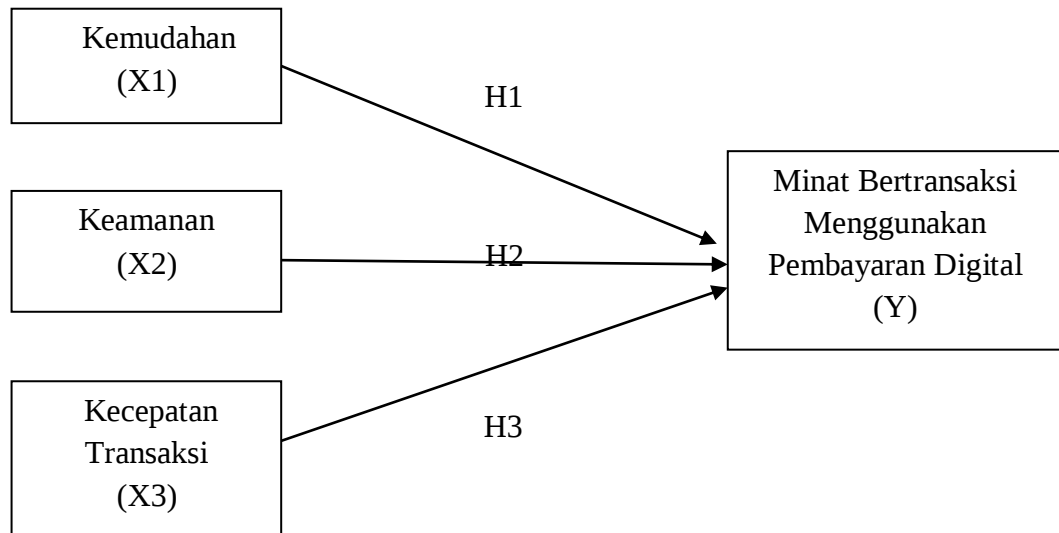
baik mengenai sistem teknologi informasi yaitu yakin bahwa hal tersebut dapat memberikan kecepatan saat bertransaksi, maka mahasiswa akan menggunakan sistem tersebut. Sebaliknya jika mahasiswa memiliki persepsi bahwa sistem tersebut tidak dapat memberikan kecepatan dalam bertransaksi, maka mahasiswa tidak akan menggunakan sistem tersebut.

2.4 Kerangka Pemikiran

Hubungan yang terjadi antara kemudahan, keamanan, dan kecepatan transaksi terhadap minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital, kemudian hubungan kemudahan dengan minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital, hubungan keamanan dengan minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital, dan hubungan kecepatan transaksi dengan minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital.

Kerangka pemikiran menunjukkan hubungan antara kemudahan, keamanan dan kecepatan transaksi terhadap minat pembayaran digital. E-payment adalah model pembayaran yang dapat memudahkan dan memberikan kenyamanan bagi penggunanya dalam melakukan transaksi pembayaran. Pengguna hanya perlu bertransaksi secara *online* dengan memanfaatkan internet, tanpa harus datang jauh-jauh untuk bertemu dengan penjual.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya dan telaah pustaka, maka variabel yang terkait dalam penelitian ini dapat dirumuskan melalui suatu kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

2.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data . Berdasarkan data-data penulis menyusun hipotesis sebagai berikut:

- H1 : Kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital
- H2 : Keamanan berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital
- H3 : Kecepatan Transaksi berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian analisisnya pada data angka. Penelitian kuantitatif menggunakan instrumen (alat pengumpul data) yang menghasilkan data numerikal (angka). Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik untuk mereduksi dan mengelompokan data, menentukan hubungan serta mengidentifikasi perbedaan antar kelompok data Ferdinand, (2014).

Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini, metode kuantitatif digunakan untuk menjelaskan determinan yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital.

3.2. Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Ferdinand, (2014) Populasi adalah gabungan dari seluruh elemen yang berbentuk peristiwa, hal atau orang yang memiliki karakteristik yang serupa yang menjadi pusat perhatian seorang peneliti karena itu dipandang sebagai sebuah semesta penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Jambi berjumlah 3.799 orang (Sumber : PDDikti Universitas Jambi Aktif 2022). Adapun jumlah mahasiswa tersebut dijabarkan kembali atas 5 prodi yang menjadi bagian dari mahasiswa aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi sebagai berikut:

Tabel 3.1

Jumlah Mahasiwa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi

No	Prodi	Jumlah
1.	Akuntansi	1.037
2.	Ekonomi Pembangunan	1.080
3.	Manajemen	1.078
4.	Ekonomi Islam	557
5.	Bisnis Digital	47
Jumlah		3.799

3.2.2 Sampel

Sampel adalah himpunan dari populasi, terdiri dari beberapa anggota populasi. Himpunan ini di ambil karena dalam banyak kasus tidak mungkin kita meneliti seluruh anggota populasi, oleh karena iut membentuk sebuah perwakilan populasi yang disebut sampel Ferdinand, (2014). Penelitian ini menggunakan teknik probability sampling dengan *Proportionate Stratified Random Sampling* sebagai teknik penentuan sampelnya. Teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang digunakan bila populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogeny dan berstrata secara proporsional.

Teknik pengumpulan sampel yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus *Issac dan Michel*. Sampel diambil berdasarkan jumlah populasi Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi berjumlah 3.799 orang (Sumber : PDDikti Universitas Jambi Aktif 2022). Untuk menentukan sebuah ukuran sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini, di uraikan dalam tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3.2
Tabel Penentuan Jumlah Sampel *Issac* dan *Michael* untuk Tingkat Kesalahan 1%, 5%, 10%

N	S		
	1%	5%	10%
10	10	10	10
15	15	14	1
20	19	19	19
25	24	24	23
30	29	28	27
.....			
50000	655	385	269
75000	658	384	270
100000	659	385	270
150000	661	385	270
.....			
1000000	663	386	271
□	664	386	271

Sementara itu untuk lebih jelas dalam pengambilan sampel yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus perhitungan *Issac* dan *Michale* sebagai berikut:

$$S = \frac{\lambda^2 . N . P . Q}{d^2 (N-1) + \lambda^2 . P . Q}$$

Keterangan :

S = Sampel

λ^2 = Chi kuadrat yang harganya tergantung derajat kebebasan dan tingkat kesalahan. Untuk derajat kebebasan 1 dan tingkat kesalahan. Untuk derajat kebebasan 1 dan kesalahan 5% harga Chi kuadrat = 3,841 (*Tabel Chi Kuadrat*)

N = Jumlah Populasi

P = Peluang benar (0,5)

Q = Peluang Benar (0,5)

d = Perbedaan antara rata-rata sampel dengan rata-rata populasi.

Pada penelitian ini didapatkan populasi sebanyak 3.799 mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi yang mana dapat diartikan terdapat 3.799 mahasiswa, dan ditentukan batas toleransi kesalahan sebesar 5% serta nilai d = 0,5. Maka dapat ditentukan jumlah sampel penelitian yaitu sebagai berikut:

$$S = \frac{\lambda^2 . N . P . Q}{d^2 (N-1) + \lambda^2 . P . Q}$$

$$S = \frac{3,841 \times 3.799 \times 0,5 \times 0,5}{0,05^2 \times (3.799 - 1) + 3,841 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$S = \frac{3.647,989}{10,45525}$$

$$S = 348,914564$$

$$S = 350 \text{ (pembulatan)}$$

Setelah perhitungan menggunakan rumus tersebut, maka jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 350 sampel mahasiswa aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi. Kemudian dilakukan penentuan jumlah sampel

pada masing-masing prodi dengan menentukan proporsinya sesuai dengan jumlah mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi. Jumlah sampel setiap prodi didapatkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{n}{s} \times n$$

Keterangan :

N : Jumlah sampel tiap prodi

n : Jumlah populasi tiap prodi

S : Jumlah total populasi mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi

Hasil yang didapatkan dari masing-masing proportionate stratified random sampling adalah sebagai berikut:

Akuntansi	: $\frac{1.037}{3.799} \times 350 = 95$
Ekonomi Pembangunan	: $\frac{1.080}{3.799} \times 350 = 100$
Manajemen	: $\frac{1.078}{3.799} \times 350 = 99$
Ekonomi Islam	: $\frac{557}{3.799} \times 350 = 51$
Bisnis Digital	: $\frac{47}{3.799} \times 350 = 5$

Tabel 3.3
Jumlah Populasi dan Sampel Penelitian

No	Prodi	Jumlah Populasi	Jumlah Sampel
1.	Akuntansi	1.037	95
2.	Ekonomi Pembangunan	1.080	100
3.	Manajemen	1.078	99
4.	Ekonomi Islam	557	51

5.	Bisnis Digital	47	5
Jumlah		3.799	350

3.3 Metode Pengumpulan Data

3.3.1 Data Primer

Data Primer adalah data yang digunakan untuk menguji hipotesis. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan interview dan kuesioer. Interview dilakukan dengan mengajukan pertanyaan didalam kuesioner untuk menggali data, mendapatkan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sedangkan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang sudah tercatat dalam buku atau pun suatu laporan namun dapat juga merupakan hasil dari hasil labolatorium. Data sekunder biasa digunakan pada penelitian akutansi dengan melibatkan laporan keuangan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah artikel, jurnal literatur, dan situs internet yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti

3.4 Skala Pengukuran

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.

Adapun data pada penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket dengan skala pengukuran yang digunakan adalah Skala *Likert*. Skala *Likert* adalah skala yang memiliki 5 pilihan jawaban dari sangat tidak setuju sampai pada sangat setuju yang merupakan sikap. Atau persepsi seseorang terhadap suatu pertanyaan yang diberikan dalam bentuk kuesioner. Penelitian Skala *Likert* 5 titik adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Instrumen Skala *Likert*

No	Pertanyaan	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Kurang Setuju	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Skala ini digunakan untuk mengukur tanggapan atau respon seseorang tentang suatu objek sosial yang telah diperoleh melalui jawaban secara bertingkat dari pertanyaan-pertanyaan yang sudah diajukan terhadap sampel yang menjadi responden penelitian yang dalam hal ini Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi sebanyak 350 responden.

3.5 Defenisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini telah ditentukan dua variabel yaitu variabel bebas (Independen) dan variabel terikat (Dependen), adapun variabel bebas (Independen) dalam penelitian ini adalah Kemudahan (X1), Keamanan

(X2), dan Kecepatan Transaksi (X3) sedangkan variabel terikat (Dependen) adalah Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital (Y)

Secara rinci indikator dari masing-masing variabel tersebut dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3.5
Defenisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Variabel	Indikator	Skala Ukur
Kemudahan (X1) Sumber: Jogiyanto HM, (2007)	Kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha.	1. Mudah Dipelajari 2. Terkendali 3. Jelas dan Dimengerti 4. Fleksibel 5. Mudah Menjadi Terampil 6. Mudah Digunakan	Ordinal
Keamanan (X2) Sumber: Nasri & Charfeddine, (2012)	Keamanan merupakan suatu kemampuan untuk melindungi data atau informasi suatu konsumen dari tindak penipuan dan pencurian dalam bisnis perbankan	1. Mampu Melindungi Transaksi 2. Transaksi Lebih Aman 3. Mudah Dipercaya	Ordinal
Kecepatan Transaksi (X3) Sumber:Poon, (2008)	kecepatan transaksi sering disebut sebagai waktu respon telah mendapat perhatian dalam konteks sistem informasi dan <i>e-commers</i> karna peningkatan fokus pada efesiensi sumber daya operasional.	1. Tidak ada antrian 2. Respon terhadap keluhan 3. Perbandingan dengan perbankan nasional	Ordinal
Minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital (Y) Sumber: Jogiyanto HM, (2007)	Minat digambarkan sebagai situasi seseorang sebelum melakukan tindakan yang dapat dijadikan dasar untuk memprediksi perilaku atau tindakan.	1. Rasa ingin menggunakan 2. Keadaan selalu menggunakan. 3. Dorongan untuk terus menggunakan	Ordinal

		di masa yang akan datang	
--	--	--------------------------	--

Tabel 3.6

Indikator dan Butir Pernyataan Penelitian

Variabel	Indikator	Butir Pernyataan Penelitian
Kemudahan (X1) Sumber: Jogiyanto HM, (2007)	1. Mudah Dipelajari	1. Aplikasi OVO dan DANA merupakan aplikasi yang mudah digunakan dalam bertransaksi
	2. Terkendali	
	3. Jelas dan Dimengerti	
	4. Fleksibel	2. Aplikasi OVO dan DANA memiliki instruksi yang jelas
	5. Mudah Menjadi Terampil	
	6. Mudah Digunakan	3. Bertransaksi menggunakan aplikasi OVO dan DANA lebih cepat dan menghemat waktu
		4. Aplikasi OVO dan DANA merupakan suatu alat pembayaran yang mudah untuk didapatkan
		5. Aplikasi OVO dan DANA dapat dipelajari dengan mudah
		6. Bertransaksi menggunakan aplikasi OVO dan DANA lebih mudah dibandingkan secara manual
		7. Aplikasi OVO dan DANA sangat jelas dan sangat mudah untuk dimengerti
		8. Melakukan pembayaran dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA lebih fleksibel dibanding dengan pembayaran menggunakan uang tunai
Keamanan (X2) Sumber: Nasri &	1. Mampu Melindungi Transaksi	1. Saya merasa aman saat melakukan transaksi dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA

Charfeddine, (2012)	2. Transaksi Lebih Aman	2. Saya menggunakan aplikasi OVO dan DANA karna saya percaya saldo yang ada didalam aplikasi ini akan terjaga dengan baik
	3. Mudah Dipercaya	3. Aplikasi OVO dan DANA dapat menjaga kerahasiaan data dengan sangat baik
		4. Saya percaya bahwa keamanan uang yang ada di dalam aplikasi OVO dan DANA terjamin pada saat melakukan transaksi
		5. Saya percaya bahwa informasi pribadi saya dilindungi
		6. Saya tidak khawatir memberikan informasi tentang aplikasi OVO dan DANA kepada orang lain.
		7. Saya merasa transaksi online di aplikasi OVO dan DANA dapat dilindungi dengan baik.
Kecepatan Transaksi (X3) Sumber:Poon, (2008)	1. Tidak ada antrian	1. Dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA dapat mempercepat proses transaksi
	2. Respon terhadap keluhan	2. Saya merasa frekuensi jarak tidak mempengaruhi cepat lambatnya dalam melakukan transaksi dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA.
		3. Respon terhadap keluhan menggunakan aplikasi OVO dan DANA cepat dan memuaskan
		4. Dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA pengguna lebih menghemat waktu karna tidak ada waktu tunggu dan antrian
		5. Dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA transaksi lebih cepat dibandingkan transaksi secara manual melalui bank
Minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital (Y) Sumber: Jogiyanto HM, (2007)	1. Rasa ingin menggunakan	1, Saya berminat menggunakan aplikasi OVO dan DANA
	2. Keadaan selalu menggunakan.	2. Saya berminat untuk menggunakan aplikasi OVO dan DANA karna aplikasinya mudah digunakan untuk bertransaksi
	3. Dorongan untuk terus	

	menggunakan di masa yang akan datang	3. Saya ingin selalu menggunakan aplikasi OVO dan DANA karna bertransaksi dengan aplikasi ini memungkinkan saya memperoleh manfaat berupa proses pembayaran yang lebih cepat
		4. Saya akan menggunakan aplikasi OVO dan DANA sebagai alat pembayaran pada saat melakukan transaksi
		5. Saya berniat untuk tetap menggunakan aplikasi OVO dan DANA di masa yang akan datang
		6. Saya ingin selalu menggunakan aplikasi OVO dan DANA karna aman saat digunakan untuk bertransaksi
		7. Saya akan meninggalkan pembayaran menggunakan uang tunai secara penuh dikemudian hari
		8. Saya menggunakan aplikasi OVO dan DANA karna direkomendasikan oleh keluarga, teman, saudara dll
		9. Saya akan memberikan informasi kepada orang lain mengenai aplikasi OVO dan DANA
		10. Saya lebih memilih menggunakan aplikasi OVO dan DANA dibandingkan aplikasi pembayaran digital lainnya
		11. Saya ingin terus menggunakan aplikasi OVO dan DANA karna bisa melakukan transaksi dimana dan kapan saja

Alasan peneliti membuat jumlah pernyataan lebih dari jumlah indikator:

1. Kemudahan

Pada variabel ini peneliti membuat 8 butir pernyataan dari 6 indikator penelitian karna indikator penelitian ini hanya 6 jadi terdapat satu indikator yang di buat dengan 2 butir pernyataan tetapi dengan bentuk pernyataan yang berbeda.

2. Keamanan

Pada variabel ini peneliti membuat 7 butir pernyataan dari 3 indikator penelitian karna indikator penelitian ini hanya 3, jadi setiap indikator peneliti membuat 2 sampai dengan 3 butir pernyataan dengan bentuk pernyataan yang berbeda.

3. Kecepatan Transaksi

Pada variabel ini peneliti membuat 5 butir pernyataan dari 3 indikator penelitian karna indikator penelitian ini hanya 3 jadi terdapat satu indikator yang memiliki 2 butir pernyataan dengan bentuk pernyataan yang berbeda.

4. Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital

Pada variabel ini peneliti membuat 11 butir pernyataan dari 3 indikator penelitian karna indikator penelitian ini hanya 3 jadi setiap indikator peneliti membuat 2 sampai dengan 3 butir pernyataan dengan bentuk pernyataan yang berbeda.

3.6 Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *statistic deskriptif*. Analisis deskriptif adalah *statistic* yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Adapun teknik yang dilakukan yakni:

- a. Membuat kelas interval

$$i = \frac{X_n - X_1}{k}$$

Keterangan:

i : Interval Kelas

X_n : Nilai Data Tertinggi

X₁ : Nilai Data Terendah

K : Jumlah Kelas

Untuk menentukan rentang skor terendah dan tertinggi dapat dilakukan dengan cara mengalikan jumlah populasi/sampel dengan bobot nilai terendah dari bobot nilai tertinggi dalam skala pengukuran yakni sebagai berikut:

Rentang skor terendah = n x skor terendah

$$= 350 \times 1$$

$$= 350$$

Rentang skor tertinggi = n x skor tertinggi

$$= 350 \times 5$$

$$= 1.750$$

Maka didapat bahwa:

$$i = \frac{1.750 - 350}{5}$$

$$5$$

$$i = 280$$

Dengan demikian didapatkan bahwa kategori pengklasifikasian untuk variabel sebagai berikut:

Tabel 3.7
Rentang Pengklasifikasian Variabel

Kelas	Kriteria Interpretasi Skor	Kategori
1	350 – 630	Sangat Rendah
2	630 – 910	Rendah
3	910 – 1.190	Sedang

4	1.190 – 1.470	Tinggi
5	1.470 – 1.750	Sangat Tinggi

- b. Mentabulasi data, membuat tabel berisikan data yang telah diberikan kode sesuai dengan analisis yang dibutuhkan. Pada tahap ini peneliti akan memasukkan data yang telah diolah dan diberi kode kedalam tabel.

Tabel 3.8

Format Tabulasi Jawaban Responden

No	Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Skor
	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	1	2	3	Σ	Total
1.													
2.													

- c. Membuat *rating scal*, untuk mengetahui hasil data kuesioner secara umum dari keseluruhan yang didapat dari penilaian kuesioner.
- d. Menghitung skor jawaban responden

Untuk menghitung skor jawaban responden dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian} \times 100\%}{\text{Jumlah skor ideal}}$$

Jumlah skor ideal

- e. Penentuan hasil, melakukan perhitungan skor akhir dimana nilai tersebut akan dinyatakan dalam bentuk kata-kata untuk dideskripsikan dengan tujuan agar mudah dibaca dan dipahami. Deskripsi akan berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital.

3.7 Alat Analisis Data

Penelitian ini menggunakan alat analisis berupa PLS (*Partial Least Square*) yakni metode analisis yang *Powerful* dan sering juga disebut sebagai *soft modeling* oleh karna tidak didasarkan banyak asumsi. PLS memiliki tujuan yakni untuk memprediksi pengaruh variabel X terhadap Y dan menjelaskan hubungan teoritis diantara kedua variabel. Dalam PLS ada 2 tahap evaluasi model pengukuran yang digunakan, yaitu model pengukuran (*outer model*) dan model struktural (*inner model*), tujuan dari 2 tahap ini adalah untuk evaluasi model pengukuran untuk menilai validitas dan reabilitas suatu model.

3.7.1 *Outer Model*

Outer model merupakan model pengukuran yang dilakukan untuk menilai validitas dan reabilitas model. *Outer model* mendefenisikan bagaimana setiap blok indikator berhubungan dengan variabel lainnya, perancangan model pengukuran menentukan sikap indikator dari masing-masing variabel laten apakah reflektif atau formatif. Uji validitas dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar instrument penelitian mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan uji reabilitas digunakan untuk mengukur adanya objek yang sama atau item pertanyaan yang sama, akan menghasilkan hasil yang sama yang diuji secara berulang.

a. Validitas Konvergen

Uji validitas indikator reflektif dengan program *SmartPLS* dapat dilihat dari nilai loading faktor untuk tiap indikator konstruk. Untuk menilai uji validitas konvergen adalah nilai *loading* faktor

harus lebih dari 0,7 untuk penelitian yang bersifat *confirmatory* dan antara 0,6-0,7 untuk penelitian bersifat *explanatory* serta nilai *average variance inflation factor* (AVE) harus lebih dari 0,5.

b. Validasi Diskriminan

Cara menguji validitas diskriminan adalah indikator reflektif dengan melihat nilai *cross loading*. Nilai untuk setiap variabel harus lebih besar dari 0,70

c. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk membuktikan akurasi, konsistensi dan ketepatan instrument dalam mengukur konstruk. Mengukur reliabilitas dilakukan dengan 3 cara yaitu, *cronbach's alpha* dan *composite reliability*. *Rule of thumb* untuk menilai reliabilitas konstruk adalah nilai *composite reliability* harus lebih besar dari 0,70. Sedangkan penggunaan *cronbach's alpha* untuk menguji reliabilitas konstruk akan member nilai yang lebih rendah.

3.7.2 Inner Model

Inner model dievaluasi dengan menggunakan *R-Square* dan nilai *path coefficient* atau *t-values* tiap *path* untuk uji signifikan antar konstruk dalam model struktural.

a. *R-Square*

Nilai *R-Square* digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen, dimana semakin tinggi nilai *R-Square* maka semakin baik model penelitian yang diajukan. Nilai *R-Square* senilai 0,75 dikategorikan model

kuat dan nilai 0,50 dikategorikan moderat serta nilai 0,25 dikategorikan lemah.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengukur probabilitas data. Nilai signifikan yang digunakan (*two-tiled*) *t-value* 1,65 (*significance level*=10%), 1,96 (*significance level* = 5%) dan 2,58 (*significance level*=1%).

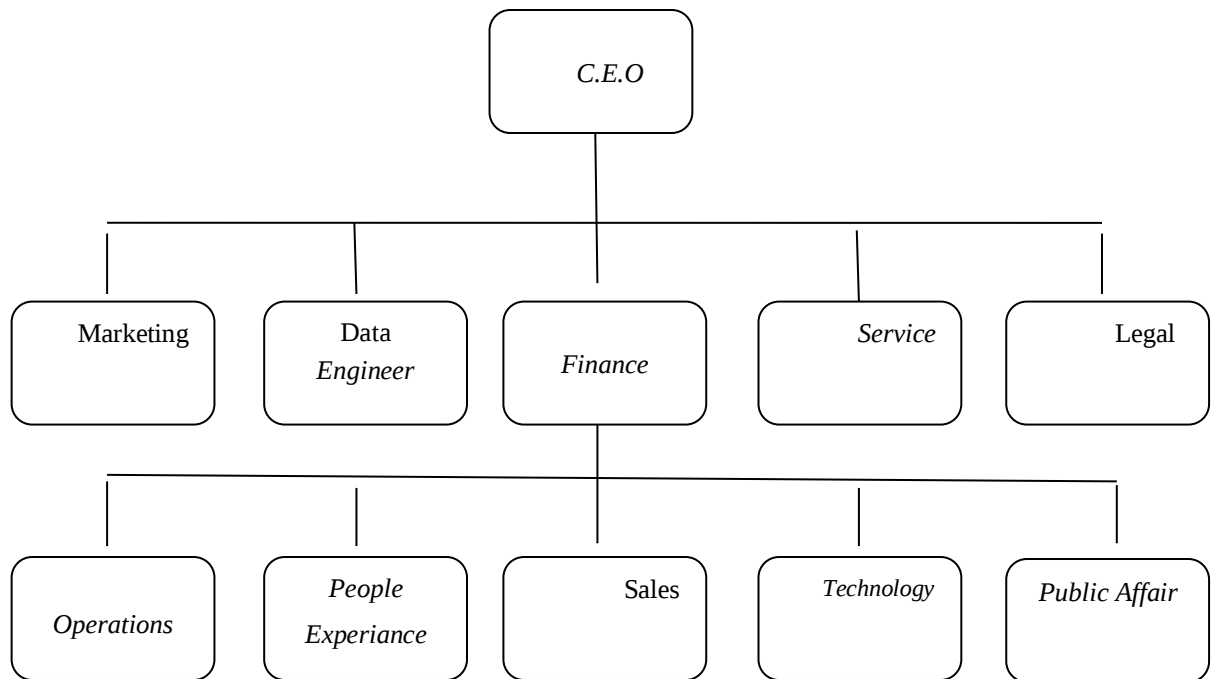
BAB IV

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

4.1 Gambaran Umum OVO

OVO merupakan perusahaan *digital payment* atau pembayaran digital milik grup perusahaan Lippo yang terbentuk pada September 2017. Namun, setelah itu OVO mampu berdiri secara mandiri dibawah naungan PT Visionet Internasional. Aplikasi ini mencoba mengakomodasi berbagai kebutuhan terkait dengan *cashless* dan *mobile payment*. Aplikasi OVO saat ini tersedia untuk *platform* Android dan IOS. OVO menggunakan sistem poin *reward*, yang disebut dengan *OVO Point*, untuk menjaga dan meningkatkan transaksi pengguna, OVO sendiri merupakan platform pembayaran digital, *reward*, dan layanan *financial* terkemuka di Indonesia. OVO telah hadir di 115 juta perangkat dan bisa digunakan untuk mengakses pembayaran, transfer, top up dan tarik dana, serta manajemen asset dan investasi. OVO diterima di lebih dari 354 kota di Indonesia dan berkomitmen untuk membangun perusahaan pembayaran dan teknologi financial terbesar di Indonesia.

4.1.1 Struktur Organisasi OVO



Gambar 4.1 Struktur Organisasi OVO

Terdapat beberapa bagian dalam struktur organisasi dengan tugas masing-masing sebagai berikut:

1. CEO (*Chief Executive Officer*)

Tugasnya adalah untuk mengkoordinir serta mengendalikan langsung direktur yang memimpin direktorat pada *corporate office* dalam penyelenggaraan operasional fungsinya dan mengendalikan direktur yang memimpin direktorat pada *operating business*.

2. Marketing

Tugasnya adalah bertanggung jawab atas seluruh kegiatan pemasaran, kampanye, dan citra perusahaan.

3. Data Engineer

Tugasnya adalah manajemen data, serta memelihara / memonitor infrastruktur data di perusahaan.

4. *Finance*

Tugasnya adalah untuk mengurus seluruh keuangan perusahaan, pembayaran, dan *financial* pengguna aplikasi.

5. *Service*

Tugasnya adalah untuk mengurus layanan aplikasi, termasuk kebijakan dan sistemnya.

6. *Legal*

Tugasnya adalah berhubungan dengan regulator atau pihak ketiga dan menangani seluruh perjanjian yang ada.

7. *Operations*

Tugasnya adalah bertanggung jawab atas seluruh operasional perusahaan, baik untuk pengguna maupun rekan OVO.

8. *People Experience*

Tugasnya adalah untuk merekrut karyawan dan bertanggung jawab atas relasi antar karyawan.

9. *Sales*

Tugasnya adalah bertanggung jawab untuk meningkatkan transaksi di aplikasi dan memperluas rekan yang menggunakan OVO.

10. *Technology*

Tugasnya adalah untuk mengembangkan dan memelihara kualitas aplikasi

11. *Public Affair*

Tugasnya adalah bertanggung jawab untuk hal-hal seperti undang-undang, kebijakan, administrasi public, dan kebutuhan perusahaan.

4.1.2 Visi dan Misi OVO



Gambar 4.2 logo OVO

Sumber: www.ovo.id

Sebagai perusahaan penyedia layanan keuangan di Indonesia, OVO atau Pt Visionet Internasional memiliki visi untuk mendorong percepatan akses dan inklusi keuangan yang merata, dengan menghadirkan layanan yang bermanfaat bagi pengguna serta merchant. Serta menjadi platform pembayaran digital yang menjawab kebutuhan pengguna di mana saja dan kapan saja. Misi yang dicoba untuk diwujudkan adalah:

1. Memberikan layanan *financial* yang berkualitas dan dapat diakses oleh seluruh masyarakat.
2. Mendukung pemerataan ekonomi secara digital dan meningkatkan inklusi keuangan.
3. Mendukung pemerintah dalam Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) agar lebih cepat terwujud.

4.1.3 Fitur Umum OVO

d. Poin

Poin adalah salah satu fitur utama dari OVO adalah pengguna dapat mengumpulkan poin dari setiap belanja yang dilakukan di *merchant* rekanan OVO. Poin ini merupakan bentuk *loyalty rewards*

e. Fitur Promo

OVO menawarkan berbagai penawaran menarik bagi penggunanya seperti diskon dan chasback. Promo ini dapat langsung dilihat di fitur promo yang ada pada aplikasi.

f. Merchant

OVO menawarkan kemudahan dalam bertransaksi serta pembayaran untuk segala kebutuhan di *merchant-merchant* yang telah tersebar di berbagai wilayah Indonesia.

g. Pembayaran Lebih Cepat

Sama seperti media pembayaran *cashless* lainnya. OVO pun menawarkan pembayaran yang lebih cepat dan aman dibanding menggunakan uang tunai.

h. Fitur untuk Mengatur Keuangan

Pengguna dapat mengelola dan memonitor pengeluaran mereka menggunakan aplikasi OVO.

i. Transaksi untuk Beragam Kebutuhan

Tidak hanya pembayaran di merchant OVO saja, namun pengguna juga bisa melakukan transaksi untuk BPJS, PLN, pulsa, paket data, TV kabel, asuransi, dan iuran lingkungan.

4.1.4 Jenis Klasifikasi OVO

Aplikasi OVO menawarkan 2 jenis klasifikasi pelanggan dengan jenis layanan OVO yang berbeda.

1. OVO Club

OVO Club adalah klasifikasi keanggotaan OVO yang memungkinkan pengguna dapat menikmati fasilitas uang elektronik dan OVO Points dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Untuk OVO Club, maksimum saldo OVO Cash adalah Rp 2.000.000 (dua juta rupiah)
- b. Untuk mendapatkan layanan yang lebih dari OVO maka pengguna dapat meng-upgrade OVO Club menjadi OVO Premier, dengan fitur layanan OVO yang lebih beragam.

2. OVO Premier

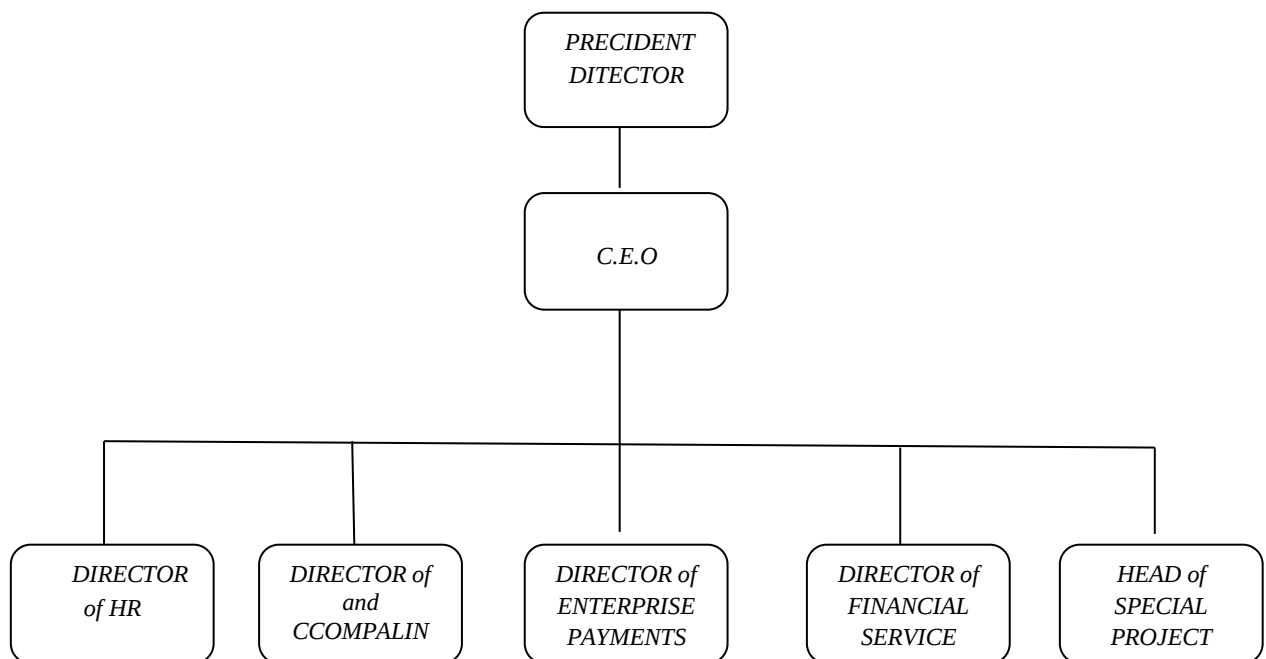
OVO Premier adalah klasifikasi keanggotaan OVO yang 10.000.000 (sepuluh juta rupiah).memungkinkan dapat menikmati fasilitas uang elektronik “*registered*”, OVO Points, fitur layanan *budgeting*, dan fitur layanan lainnya yang dapat ditambahkan dari waktu ke waktu. Untuk OVO Premier, maksimum saldo OVO Cash adalah Rp 10.

4.2 Gambaran Umum DANA

DANA adalah salah satu penyedia jasa *digital payment* yang didirikan pada tahun 2017 dan diperkenalkan ke masyarakat secara luas pada tanggal 21 maret 2018, di bawah naungan PT Espay Debit Indonesia Koe. DANA merupakan salah satu startup yang menyediakan *platform E-money* bagi masyarakat Indonesia untuk melakukan pembayaran digital.

DANA merupakan salah satu perusahaan penyedia jasa *E-wallet* mengambil konsep open *platform* yang bertujuan untuk melayani transaksi secara digital baik secara *online* maupun *offline* yang tetap terintegrasi. Aplikasi DANA ini bertujuan untuk memudahkan seseorang dalam melakukan transaksi. Bank Indonesia sudah memberikan izin kepada aplikasi DANA sebagai alat pembayaran digital di Indonesia karna aplikasi DANA ini sudah dapat memenuhi berbagai ketentuan yang telah diberikan oleh Bank Indonesia.

4.2.1 Struktur Organisasi DANA



Gambar 4.3 Struktur Organisasi DANA

Terdapat beberapa bagian dalam struktur organisasi dengan tugasnya masing-masing yaitu:

1. *President Director*

Tugas direktur utama adalah untuk emngatur perusahaan secara keseluruhan seperti pengelolaan, pengawasan dan tanggung jawab atas

pengambilan keputusan perusahaan serta keberlangsungan dan masa depan perusahaan.

2. *CEO (Chief Executive Officer)*

CEO dalam perusahaan DANA, bertugas untuk mengkoordinir serta mengendalikan langsung direktur yang memimpin direktorat pada *corporate office* dalam penyelenggaraan operasional fungsinya dan mengendalikan direktur yang memimpin direktorat *operating business*

3. *Director Of HR*

Tugas *Director Of HR* adalah sebagai pengelolaan dan pengembangan sumber daya manusia secara optimal, guna merealisasikan strategi perusahaan dalam mewujudkan tujuan perusahaan, serta mengendalikan penyelenggaraan operasional manajemen secara terpusat.

4. *Head Of Risk and Compliance*

Tugas *Head Of Risk and Compliance* adalah untuk mengatur, mengawasi dan mengelola upaya pengendalian potensi risiko, *compliance* pengelolaan upaya pengontrolan atau kepatuhan dari seluruh proses penyelenggaraan aktivitas bisnis dan kebijakan atau keputusan yang akan ditetapkan direksi terhadap hukum atau regulasi yang baik yang berlaku di internal perusahaan maupun ketentuan perundang-undangan.

5. *Director Of Enterprise Payments*

Tugas *Director Of Enterprise Payments* adalah melakukan rencana perluasan dan pengembangan layanan serta menglami keputusan penting dalam investasi dan berbagai pembiayaan dan semua hal yang terkait dengan keputusan tersebut.

6. *Director Of Financial Service*

Tugas *Director Of Financial Service* adalah untuk melakukan pemantauan, pengembalian keputusan dan memperluas layanan keuangan DANA.

7. *Head Of Special Project*

Tugas *Head Of Special Project* adalah menjadi PIC (*Person In Charge*) dalam suatu informasi teknologi *project*, menjalankan *planning*, *risk management*, monitoring dan *supervising*, *progress updating*, presentasi ke *stakeholder* dan membuat rencana manajemen proyek.

4.2.2 Visi dan Misi DANA



Gambar 4.4 Logo DANA

Sumber: www.dana.id

1. Visi

Membuat semua orang dapat bertransaksi dan melakukan kegiatan ekonomi dengan mudah, cepat dan aman.

2. Misi

Sebagai *platform* yang menjadi solusi untuk semua transaksi digital non tunai, baik *offline* maupun *online*.

4.2.3 Produk dan Layanan

Produk dan layanan yang diberikan oleh DANA berupa dompet digital, seperti tagline dari DANA sendiri, DANA adalah bentuk baru alat pembayaran dalam bentuk non-tunai atau dompet digital. Layanan pada aplikasi DANA sendiri sangat banyak mulai dari layanan untuk kegiatan sehari-hari (*daily*), transfer, *bills*, *entertainment*, keuangan top up, asuransi pribadi, *charity*, transportasi, belanja dan *health*.

1. *Daily* merupakan layanan yang diberikan untuk kegiatan sehari-hari yang terdiri dari layanan pembelian pulsa dan data, DANA *deaks*, *loyalty*, *delivery*, *nearby*, peduli lindungi, *mysmartfren*, dan juga DANA *points*.
2. Transfer merupakan layanan untuk kegiatan bertransaksi secara non-tunai yang terdiri dari layanan DANA kaget, tarik saldo, bayar patungan, transfer via chat, transfer via bank, tarik tunai dan layanan pembayaran *E-Commerce* yaitu JD, ID, Shopee, Sociolla dan Tokopedia.
3. *Cashout* merupakan layanan transfer dan minta dana ke sesama pengguna DANA,
4. *Bills* merupakan layanan yang pembayaran tagihan yang sudah bekerja sama dengan DANA yaitu layanan *MY Bills*, pembayaran listrik, air, pasca bayar, Telkom, PGN Gas, internet dan cable TV, cicilan, kartu kredit, e-samsat, pendidikan, penerimaan negara, PBB, PLN NON, taglis dan pembayaran asuransi BPJS ketenagakerjaan.
5. *Entertainment* merupakan layanan terkait liburan yang sudah bekerjasama dengan DANA yaitu item digital, *digital voucher*, *voucher games*, TIX ID, video dan mini games.

6. Keuangan merupakan layanan yang diberikan berkaitan dengan keuangan yaitu layanan emas, DANA bisnis, DANA *paylater*, Bank *service*, dan rapor DANA
7. Top Up *E-Money* merupakan layanan isi saldo e-money yaitu mandiri *e-money*.
8. Asuransi Pribadi merupakan layanan asuransi yang diberikan yang sudah bekerja sama dengan DANA yaitu layanan DANA siaga, *pay insurance* dan BPJS kesehatan.
9. *Charity* merupakan layanan untuk berbagai kesesama dengan menggunakan DANA yaitu layanan dompet Dhuafa dan DANA donasi.
10. Transportasi merupakan layanan yang digunakan untuk kegiatan transportasi seperti pembayaran parkir, parker dan train tiket.
11. Belanja merupakan layanan pembelian di *E-Commerce* yang sudah bekerja sama dengan DANA yaitu *E-Commerce* Lazada, *HappyFresh*, dan Bukalapak.
12. *Healthy* merupakan layanan yang terkait info seputar kesehatan yaitu COVID-19 info dan *KALCare*

4.2.4 Jenis Klasifikasi DANA

Aplikasi DANA menawarkan 2 kasifikasi pelanggan dengan jenis layanan DANA atau fitur-fitur layanan yang berbeda yang terdiri dari:

1. Akun DANA biasa

Klasifikasi keanggotaan DANA yang memungkinkan dapat menikmati fasilitas uang elektronik. Untuk akun DANA biasa maksimum saldo DANA alah Rp 2.000.000, jika ingin mendapatkan layanan yang lebih

dari DANA, dapat mengupgrade akun DANA biasa menjadi DANA premium, dengan fitur layanan DANA yang lebih beragam.

2. Akun DANA premium

Klasifikasi keanggotaan DANA yang memungkinkan dapat menikmati fasilitas uang elektronik. Fitur layanan transfer uang dan juga bisa memungkinkan untuk melakukan tarik tunai. Bisa digunakan jika sewaktu-waktu membutuhkan uang tunai dan fitur layanan lainnya, untuk DANA premium maksimum saldo Rp.10.000.000.

4.2.5 Cara Registrasi DANA

Untuk menggunakan aplikasi DANA harus melakukan registrasi terlebih dahulu, berikut langkah-langkah dalam melakukan registrasi pada DANA:

1. *Download* dan install aplikasi di *playstore* atau *appstore* dengan *smartphone*.
2. Masukkan data pribadi seperti nama dan nomor telepon
3. Masukkan kode OTP (*on time password*) melalui SMS
4. Tunggu proses verifikasi dan pilih kode keamanan
5. Membuat enam digit PIN untuk keamanan akun DANA

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Analisis Deskriptif

Penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya hubungan antar variabel Kemudahan, Keamanan, Kecepatan Transaksi dan Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital dimana data yang diambil untuk analisis berasal dari semua jawaban yang diberikan responden atas kuesioner yang dibagikan oleh peneliti ke semua jumlah sampelnya.

5.1.1 Karakteristik Responden

Responden pada penelitian ini merupakan Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi dan berjumlah 350 orang secara proportionat stratified random sampling antar prodi. Analisis karakteristik responden ini digunakan untuk menjelaskan karakteristik dari responden yang diteliti. Karna karakteristik responden merupakan hal yang tidak terpisahkan dari variabel yang akan diteliti, maka didapat karakteristik responden untuk penelitian ini :

1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 5.1

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki – laki	148	42,3%
Perempuan	202	57,7%
Jumlah	350	100%

Sumber : Data Primer diolah (2022)

Berdasarkan tabel 5.1 didapat bahwa Responden jenis kelamin laki-laki berjumlah 148 orang atau sebesar 42,3% dan responden perempuan 202 orang

atau 57,7 %. Maka diketahui bahwa responden dalam penelitian ini didominasi oleh perempuan.

2. Responden Berdasarkan Prodi

Tabel 5.2
Karakteristik Responden Berdasarkan Prodi

Prodi	Frekuensi	Persentase
Akuntansi	95	27,1%
Ekonomi Pembangunan	100	28,6%
Manajemen	99	28,3%
Ekonomi Islam	51	14,6%
Bisnis Digital	5	1,5%
Jumlah	350	100%

Sumber : Data Primer diolah (2022)

Berdasarkan tabel 5.2 didapat bahwa Responden dengan Prodi Akuntansi berjumlah 95 orang atau sebesar 27,1%, Prodi Ekonomi Pembangunan berjumlah 100 orang atau sebesar 28,6%, Prodi Manajemen berjumlah 99 orang atau sebesar 28,3%, Prodi Ekonomi Islam berjumlah 51 orang atau sebesar 14,6%, dan Prodi Bisnis Digital berjumlah 5 orang atau sebesar 1,5%

5.2 Deskripsi Hasil Tanggapan Responden

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar kepada 100 responden dan tanggapan responden atas 2 variabel dipisah, yang menggunakan skala pengukuran tertinggi yaitu 5 sedangkan nilai skala pengukuran terendah yaitu 1.

Tabel 5.3
Rentang Pengklasifikasian Variabel

Variabel	Rentan Responden	Klasifikasi
Kemudahan (X1)	350 – 630	Sangat Rendah

	630 – 910	Rendah
	910 – 1.190	Sedang
	1.190 – 1.470	Tinggi
	1.470 – 1.750	Sangat Tinggi
Keamanan (X2)	350 – 630	Sangat Rendah
	630 – 910	Rendah
	910 – 1.190	Sedang
	1.190 – 1.470	Tinggi
	1.470 – 1.750	Sangat Tinggi
Kecepatan Transaksi (X3)	350 – 630	Sangat Rendah
	630 – 910	Rendah
	910 – 1.190	Sedang
	1.190 – 1.470	Tinggi
	1.470 – 1.750	Sangat Tinggi
Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital (Y)	350 – 630	Sangat Rendah
	630 – 910	Rendah
	910 – 1.190	Sedang
	1.190 – 1.470	Tinggi
	1.470 – 1.750	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 5.3 dapat dilihat kategori interpretasi skor dengan tujuan untuk mengukur setiap item di tiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Gambaran mengenai tanggapan responden terkait setiap variabel akan dijelaskan yaitu:

1. Kemudahan

Tabel 5.4
Tanggapan Resonden Terhadap Variabel Kemudahan

Item Kuesioner	Tingkat Jawaban Responden					Skor Jawaban	Keterangan
	5	4	3	2	1		
Aplikasi OVO dan DANA merupakan aplikasi yang mudah digunakan dalam bertransaksi	93	155	79	13	10	$(5 \times 93) + (4 \times 155) + (3 \times 79) + (2 \times 13) + (1 \times 10) = 1.356$	Tinggi
Aplikasi OVO dan	121	126	67	23	13	$(5 \times 121) + (4 \times 126) +$	Tinggi

DANA memiliki instruksi yang jelas						$(3 \times 67) + (2 \times 23) + (1 \times 13) = 1.369$	
Bertransaksi menggunakan aplikasi OVO dan DANA lebih cepat dan menghemat waktu	133	118	70	18	11	$(5 \times 133) + (4 \times 118) + (3 \times 70) + (2 \times 18) + (1 \times 11) = 1.394$	Tinggi
Aplikasi OVO dan DANA merupakan suatu alat pembayaran yang mudah untuk didapatkan	134	120	58	28	10	$(5 \times 134) + (4 \times 120) + (3 \times 58) + (2 \times 28) + (1 \times 10) = 1.390$	Tinggi
Dengan adanya Aplikasi OVO dan DANA dapat membayar tagihan dengan mudah	138	109	72	19	12	$(5 \times 138) + (4 \times 109) + (3 \times 72) + (2 \times 19) + (1 \times 12) = 1.392$	Tinggi
Bertransaksi menggunakan aplikasi OVO dan DANA lebih mudah dibandingkan secara manual	144	104	75	17	10	$(5 \times 144) + (4 \times 104) + (3 \times 75) + (2 \times 17) + (1 \times 10) = 1.405$	Tinggi
Aplikasi OVO dan DANA sangat jelas dan sangat mudah untuk dimengerti	140	117	58	26	9	$(5 \times 140) + (4 \times 117) + (3 \times 58) + (2 \times 26) + (1 \times 9) = 1.403$	Tinggi
Melakukan pembayaran dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA lebih fleksibel dibanding dengan pembayaran menggunakan uang tunai	143	104	66	24	13	$(5 \times 143) + (4 \times 104) + (3 \times 66) + (2 \times 24) + (1 \times 13) = 1.390$	Tinggi

Sumber : Data Primer diolah (2022)

Keterangan:

Sangat Setuju (SS) : 5

Setuju (S) : 4

Kurang Setuju (KS) : 3

Tidak Setuju (TS) : 2

Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

2. Keamanan

Tabel 5.5
Tanggapan Responden Terhadap Variabel Keamanan

Item Kuesioner	Tingkat Jawaban Responden					Skor Jawaban	Keterangan
	5	4	3	2	1		
Saya merasa aman saat melakukan transaksi dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA	105	115	86	30	14	$(5 \times 105) + (4 \times 115) + (3 \times 86) + (2 \times 30) + (1 \times 14) = 1.317$	Tinggi
Saya menggunakan aplikasi OVO dan DANA karna saya percaya saldo yang ada didalam aplikasi ini akan terjaga dengan baik	115	134	64	26	11	$(5 \times 115) + (4 \times 134) + (3 \times 64) + (2 \times 26) + (1 \times 11) = 1.366$	Tinggi
Aplikasi OVO dan DANA dapat menjaga kerahasiaan data dengan sangat baik	132	111	76	20	11	$(5 \times 132) + (4 \times 111) + (3 \times 76) + (2 \times 20) + (1 \times 11) = 1.383$	Tinggi
Saya percaya bahwa keamanan uang yang ada di dalam aplikasi OVO dan DANA terjamin pada saat melakukan transaksi	126	120	72	16	16	$(5 \times 126) + (4 \times 120) + (3 \times 72) + (2 \times 16) + (1 \times 16) = 1.374$	Tinggi
Saya percaya bahwa informasi pribadi saya dilindungi	127	113	83	16	11	$(5 \times 127) + (4 \times 113) + (3 \times 83) + (2 \times 16) + (1 \times 11) = 1.379$	Tinggi
Saya tidak khawatir memberikan informasi tentang aplikasi OVO dan DANA kepada orang lain.	131	119	74	18	8	$(5 \times 131) + (4 \times 119) + (3 \times 74) + (2 \times 18) + (1 \times 8) = 1.397$	Tinggi
Saya merasa transaksi online di aplikasi OVO dan DANA dapat dilindungi dengan baik.	121	136	66	21	6	$(5 \times 121) + (4 \times 136) + (3 \times 66) + (2 \times 21) + (1 \times 6) = 1.395$	Tinggi

Sumber : Data Primer Diolah (2022)

Keterangan :

Sangat Setuju (SS) : 5

Setuju (S) : 4

Kurang Setuju (KS) : 3

Tidak Setuju (TS) : 2

Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

3. Kecepatan Transaksi

Tabel 5.6
Tanggapan Responden Terhadap Variabel Kecepatan Transaksi

Item Kuesioner	Tingkat Jawaban Responden					Skor Jawaban	Keterangan
	5	4	3	2	1		
Dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA dapat mempercepat proses transaksi	122	114	72	28	14	$(5 \times 122) + (4 \times 114) + (3 \times 72) + (2 \times 28) + (1 \times 14)$ $= 1.352$	Tinggi
Saya merasa frekuensi jarak tidak mempengaruhi cepat lambatnya dalam melakukan transaksi dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA.	136	111	67	21	15	$(5 \times 136) + (4 \times 111) + (3 \times 67) + (2 \times 21) + (1 \times 15)$ $= 1.382$	Tinggi
Respon terhadap keluhan menggunakan aplikasi OVO dan DANA cepat dan memuaskan	142	116	63	20	9	$(5 \times 142) + (4 \times 116) + (3 \times 63) + (2 \times 20) + (1 \times 9)$ $= 1.412$	Tinggi
Dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA pengguna lebih menghemat waktu karna tidak ada waktu tunggu dan antrian	134	121	66	18	11	$(5 \times 134) + (4 \times 121) + (3 \times 66) + (2 \times 18) + (1 \times 11)$ $= 1.399$	Tinggi
Dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA transaksi lebih cepat dibandingkan transaksi secara manual melalui bank	131	118	64	25	12	$(5 \times 131) + (4 \times 118) + (3 \times 64) + (2 \times 25) + (1 \times 12)$ $= 1.381$	Tinggi

Sumber : Data Primer Diolah (2022)

Keterangan :

Sangat Setuju (SS) : 5

Setuju (S) : 4

Kurang Setuju (KS) : 3

Tidak Setuju (TS) : 2

Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

4. Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital

Tabel 5.7
Tanggapan Responden Terhadap Variabel Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital

Item Kuesioner	Tingkat Jawaban Responden					Skor Jawaban	Keterangan
	5	4	3	2	1		
Saya berminat menggunakan aplikasi	119	129	68	22	12	$(5 \times 119) +$	Tinggi

OVO dan DANA						$(4 \times 129) + (3 \times 68) + (2 \times 22) + (1 \times 12) = 1.371$	
Saya berminat untuk menggunakan aplikasi OVO dan DANA karna aplikasinya mudah digunakan untuk bertransaksi	142	113	65	14	16	$(5 \times 142) + (4 \times 113) + (3 \times 65) + (2 \times 14) + (1 \times 16) = 1.401$	Tinggi
Saya ingin selalu menggunakan aplikasi OVO dan DANA karna bertransaksi dengan aplikasi ini memungkinkan saya memperoleh manfaat berupa proses pembayaran yang lebih cepat	133	123	61	19	14	$(5 \times 133) + (4 \times 123) + (3 \times 61) + (2 \times 19) + (1 \times 14) = 1.392$	Tinggi
Saya akan menggunakan aplikasi OVO dan DANA sebagai alat pembayaran pada saat melakukan transaksi	142	115	63	16	14	$(5 \times 142) + (4 \times 115) + (3 \times 63) + (2 \times 16) + (1 \times 14) = 1.405$	Tinggi
Saya berniat untuk tetap menggunakan aplikasi OVO dan DANA di masa yang akan datang	135	122	60	23	10	$(5 \times 135) + (4 \times 122) + (3 \times 60) + (2 \times 23) + (1 \times 10) = 1.399$	Tinggi
Saya ingin selalu menggunakan aplikasi OVO dan DANA karna aman saat digunakan untuk bertransaksi	152	116	62	9	11	$(5 \times 152) + (4 \times 116) + (3 \times 62) + (2 \times 9) + (1 \times 11) = 1.439$	Tinggi
Saya akan meninggalkan pembayaran menggunakan uang tunai secara penuh dikemudian hari	145	117	63	19	6	$(5 \times 145) + (4 \times 117) + (3 \times 63) + (2 \times 19) + (1 \times 6) = 1.426$	Tinggi
Saya akan memberikan informasi kepada orang lain mengenai aplikasi OVO dan DANA	132	127	68	18	5	$(5 \times 132) + (4 \times 127) + (3 \times 68) + (2 \times 18) + (1 \times 5) = 1.413$	Tinggi
Saya lebih berminat untuk menggunakan aplikasi OVO dan DANA dibandingkan aplikasi pembayaran digital lainnya	136	116	75	13	10	$(5 \times 136) + (4 \times 116) + (3 \times 75) + (2 \times 13) + (1 \times 10) = 1.405$	Tinggi

Sumber : Data Primer Diolah (2022)

Keterangan :

Sangat Setuju (SS) : 5

Setuju (S) : 4

Kurang Setuju (KS) : 3

Tidak Setuju (TS) : 2

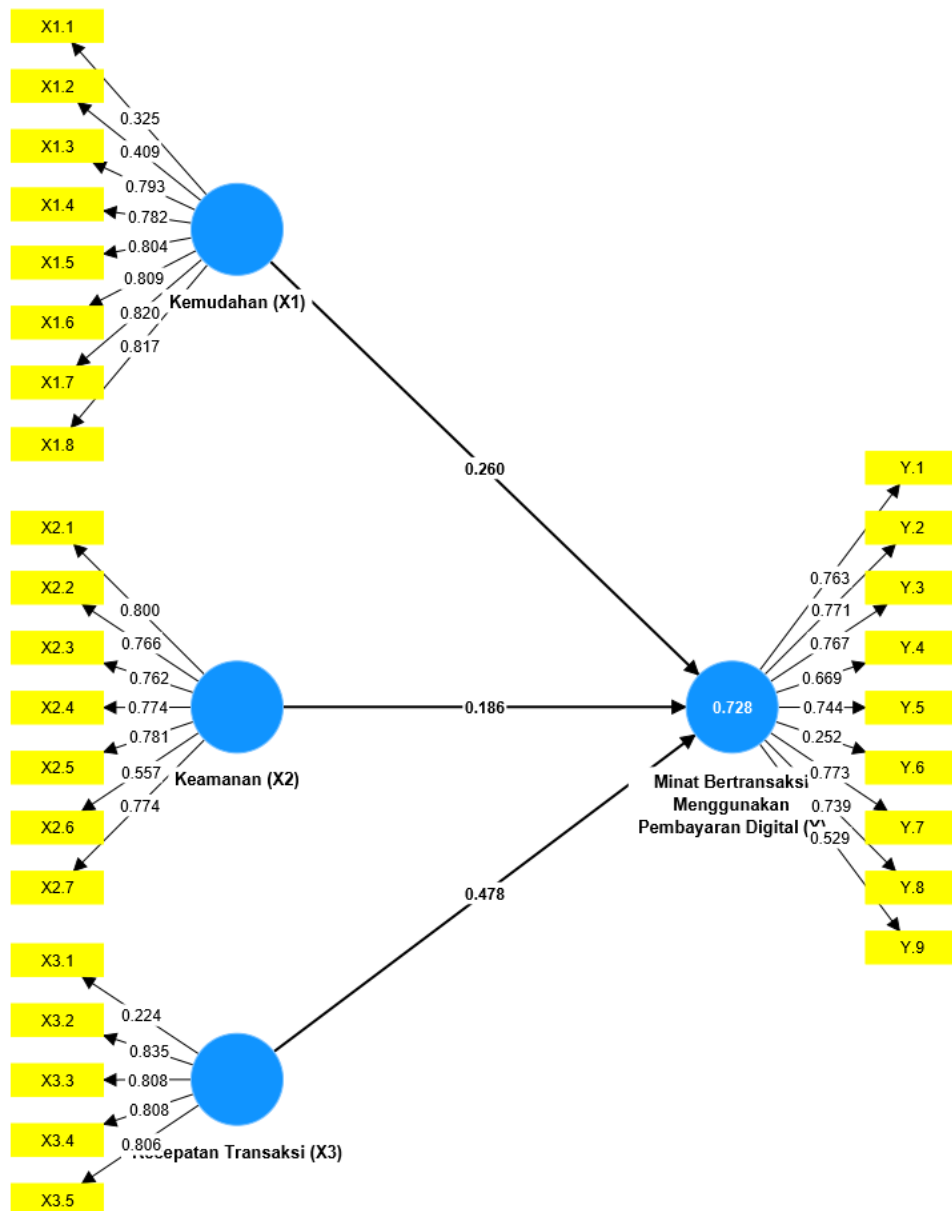
Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

5.3 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan alat analisis PLS (*Partial Least Square*) PLS digunakan untuk mengkonfirmasi teori, tapi dapat juga digunakan untuk menjelaskan ada atau tidaknya hubungan antar variabel laten.

5.3.1 *Outer Model*

Outer model dipakai untuk menilai Validitas dan Reliabilitas model dalam penelitian. Uji validitas dimaksud untuk mengetahui seberapa jauh *instrument* penelitian mengukur apa yang sebenarnya diukur sedangkan Uji realibilitas digunakan untuk mengukur objek yang sama. Dimulai dari tahapan uji validitas konvergen dengan memperhatikan nilai *loading factor* dan nilai *AVE* nya lalu validitas diskriminan dengan *cross loading* dan yang terakhir uji realibilitas dengan melihat nilai *composite reability* nya.



Gambar 5.1

Outer Model

Gambar diatas adalah indikator dengan model variabel yang memperlihatkan bahwa uji dilakukan dengan menggunakan *SmartPLS*. Dengan hasil *outer loading* :

a. Validitas Konvergen

Pada uji validitas konvergen ini, kriteria *loading factor* setiap variabel harus lebih besar dari 0,70 namun untuk kriteria *loading faktor* 0,50 sampai 0,60 juga

sudah dianggap cukup baik dan sudah memenuhi kriteria sehingga masih bisa diikutkan dalam model dan indikator individu dianggap *reliable*. Menurut Ghozali I, Latan, (2015) bahwa untuk penelitian tahap awal, ukuran reflektif dikatakan tinggi jika berkorelasi lebih dari 0,70 dengan konstruk yang ingin diukur. Sehingga pada penelitian ini akan digunakan *loading faktor* sebesar 0,70 dan penulis akan mengeliminasi indikator dengan kriteria *loading faktor* >0,70. Dan selanjutnya peneliti akan memodifikasi kembali model tersebut.

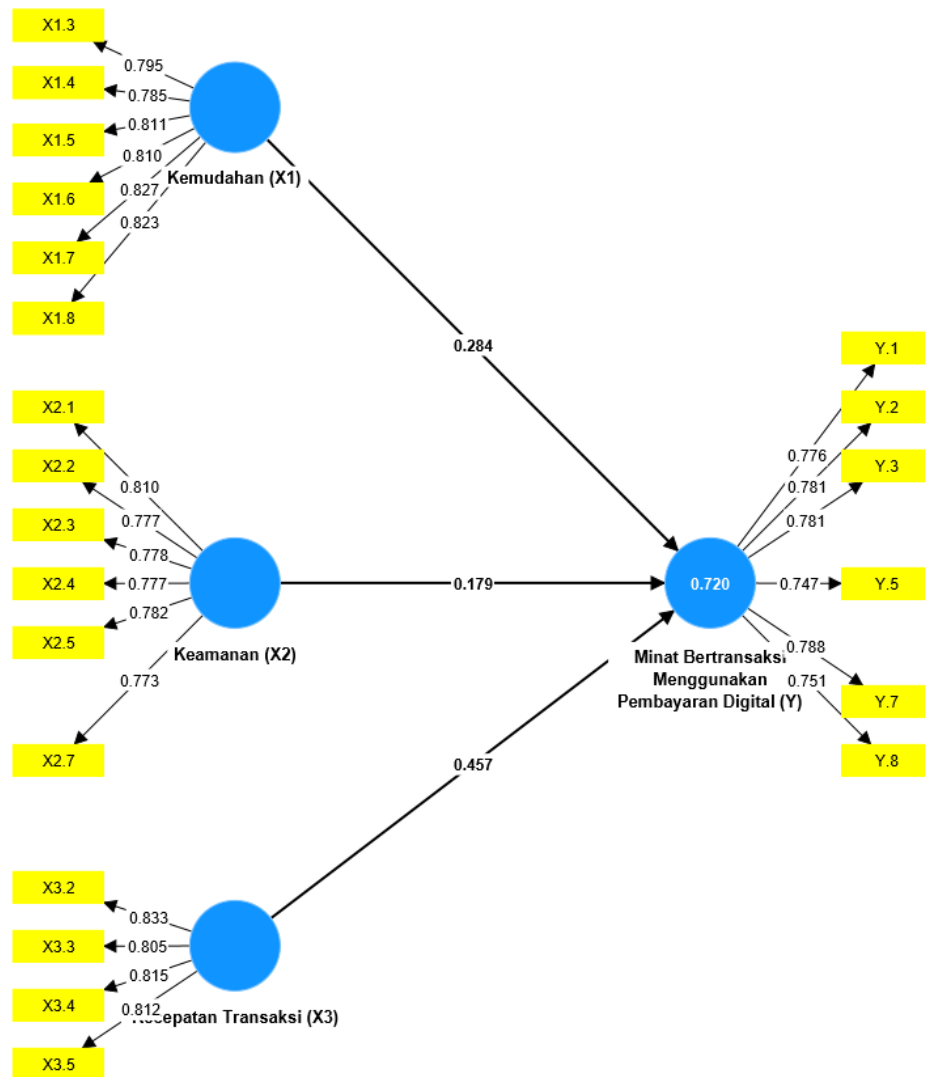
Tabel 5.8
Outer Loading Indicator

Variabel	Indikator	Nilai <i>Outer Loading</i>	Keterangan
Kemudahan (X1)	X1.1	0,325	Tidak Valid
	X1.2	0,409	Tidak Valid
	X1.3	0,793	Valid
	X1.4	0,782	Valid
	X1.5	0,804	Valid
	X1.6	0,809	Valid
	X1.7	0,820	Valid
	X1.8	0,817	Valid
Keamanan (X2)	X2.1	0,800	Valid
	X2.2	0,766	Valid
	X2.3	0,762	Valid
	X2.4	0,774	Valid
	X2.5	0,781	Valid
	X2.6	0,557	Tidak Valid
	X2.7	0,774	Valid
Kecepatan Transaksi (X3)	X3.1	0,224	Tidak Valid
	X3.2	0,835	Valid

	X3.3	0,808	Valid
	X3.4	0,808	Valid
	X3.5	0,806	Valid
Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital (Y)	Y.1	0,763	Valid
	Y.10	0,771	Valid
	Y.11	0,767	Valid
	Y.2	0,669	Tidak Valid
	Y.3	0,744	Valid
	Y.4	0,252	Tidak Valid
	Y.5	0,773	Valid
	Y.6	0,739	Valid
	Y.7	0,592	Tidak Valid

Sumber : Pengolahan data dengan PLS, 2022

Dapat dilihat pada tabel 5.8 terdapat beberapa indikator yang memiliki nilai dibawah 0,70 yakni variabel X1.1, X1.2, X2.6, X3.1, Y.4, Y.6, Y.9 yang berarti belum memenuhi *convergent validity* dan konstruk tersebut harus di keluarkan dari model agar didapat lagi konstruk dengan nilai yang valid dengan *Outer Loading* >0,70. Indikator lain yang memenuhi nilai >0,70 dinyatakan memenuhi syarat *convergent validity*. Dengan menghapus konstruk yang tidak memenuhi nilai, maka model dikalkulasikan ulang hingga didapat semua konstruk yang memenuhi nilai >0,70.



Gambar 5.2

Outer Model Setelah dikalkulasi Ulang

Gambar 5.2 menunjukkan gambar terbaru setelah model atau konstruk yang $<0,70$ di eliminasi dengan 7 kali perhitungan untuk mendapatkan nilai konstruk yang memenuhi *convergent validity* pada SmartPLS 3.

Tabel 5.9

Outer Loading Indikator Setelah dikalkulasi Ulang

Variabel	Indikator	Nilai Outer Loading	Keterangan
Kemudahan (X1)	X1.3	0.795	Valid
	X1.4	0.785	Valid

	X1.5	0.811	Valid
	X1.6	0.810	Valid
	X1.7	0.827	Valid
	X1.8	0.823	Valid
Keamanan (X2)	X2.1	0.810	Valid
	X2.2	0.777	Valid
	X2.3	0.778	Valid
	X2.4	0.777	Valid
	X2.5	0.782	Valid
	X2.7	0.773	Valid
Kecepatan Transaksi (X3)	X3.2	0.833	Valid
	X3.3	0.805	Valid
	X3.4	0.815	Valid
	X3.5	0.812	Valid
Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital (Y)	Y.1	0.776	Valid
	Y.2	0.781	Valid
	Y.3	0.781	Valid
	Y.5	0.747	Valid
	Y.7	0.788	Valid
	Y.8	0.751	Valid

Sumber : Pengolahan data dengan PLS, 2022

Pada tabel 5.9 sudah bisa dilihat bahwa semua konstruk pada indikator telah berada pada nilai *loading factor* >0,70 dan termasuk kategori valid setelah mengeliminasi konstruk yang berada dibawah 0,70. Mengikut pernyataan Ghozali I, Latan, (2015) bahwa untuk penelitian, ukuran reflektif dikatakan tinggi jika berkolerasi lebih dari 0,70, maka penelitian ini telah memenuhi syarat validitas konvergen dan seluruh *outer loading* dari indikator telah signifikan secara statistik. Dapat dilihat juga pada tabel 5.10 menunjukkan semua indikator telah memenuhi syarat dari validitas konvergen.

b. Validitas Diskriminan

Cara menguji validitas diskriminan adalah indikator reflektif dengan melihat nilai *cross loading*, dimana nilai untuk setiap variabel harus $>0,70$. Pada uji ini hasil *cross loading* yang baik apabila nilai tiap indikator variabel harus memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan indikator variabel/ konstruk lainnya.

Tabel 5.10
Cross Loading

	Kemudahan (X1)	Keamanan (X2)	Kecepatan Transaksi (X3)	Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital (Y)
X1.3	0,795	0,653	0,609	0,598
X1.4	0,785	0,612	0,588	0,580
X1.5	0,811	0,669	0,577	0,632
X1.6	0,810	0,628	0,578	0,619
X1.7	0,827	0,674	0,620	0,658
X1.8	0,823	0,645	0,651	0,628
X2.1	0,679	0,810	0,651	0,640
X2.2	0,610	0,777	0,566	0,560
X2.3	0,581	0,778	0,530	0,548
X2.4	0,587	0,777	0,596	0,586
X2.5	0,643	0,782	0,575	0,560
X2.7	0,651	0,773	0,624	0,629
X3.2	0,608	0,640	0,833	0,654
X3.3	0,585	0,583	0,805	0,623

X3.4	0,631	0,617	0,815	0,665
X3.5	0,600	0,628	0,812	0,679
Y.1	0,601	0,590	0,658	0,776
Y.2	0,600	0,587	0,669	0,781
Y.3	0,555	0,562	0,634	0,781
Y.5	0,619	0,600	0,559	0,747
Y.7	0,599	0,578	0,616	0,788
Y.8	0,573	0,562	0,575	0,751

Sumber : Pengolahan data dengan PLS, 2022

Dari tabel 5.10 di atas, menunjukkan bahwa *cross loading* dari tiap indikator variabel memiliki nilai loading yang lebih besar daripada nilai indikator *loading* variabel lainnya. Hasil ini mengindikasikan bahwa Uji diskriminan telah memenuhi syarat dan tidak ada masalah. Dapat dinyatakan juga bahwa indikator yang dipakai mempunyai kolerasi yang lebih besar dengan masing – masing variabelnya.

5.3.2 Uji Reliabilitas dan *Average Variance Extracted*

Selain outer loading pada uji konvergen juga melihat *AVE* (*Average Variance Extracted*) yang harus memiliki nilai lebih besar daripada 0,50 agar dapat dikategorikan valid. Selain itu, uji reliabilitas juga diperlukan untuk membuktikan akurasi dan ketepatan dalam mengukur konstruk, dimana *composite reability* dan *cronbach alpha* harus memiliki nilai >0,70 agar memenuhi kriteria *reliable* dari *composite reability* dan *cronbach alpha* itu sendiri.

Construct reliability and validity - Overview				
		Zoom (72%)	Copy to Excel	Copy to R
	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
Keamanan (X2)	0.874	0.876	0.905	0.613
Kecepatan Transaksi (X3)	0.833	0.834	0.889	0.667
Kemudahan (X1)	0.894	0.895	0.919	0.654
Minat Bertransaksi_ Menggunakan _Pembayaran Digital (Y)	0.863	0.864	0.898	0.594

Gambar 5.3

Construct Reability & Validity, AVE

Berdasarkan gambar diatas, dilihat bahwa nilai *AVE* pada variabel kemudahan 0,654, variabel keamanan 0,613, variabel kecepatan transaksi 0,667 dan variabel minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital 0,594 diatas 0,50. Hasil ini menunjukkan bahwa data yang didapat pada penelitian telah memenuhi syarat validitas konvergen (*convergent validity*). Nilai yang didapat dari uji *AVE* mengindikasikan bahwa uji validitas konvergen telah memenuhi syarat.

Sebenarnya pada uji reliabilitas ini penggunaan *cronbach alpha* untuk menguji reliabilitas konstruk akan member nilai yang lebih rendah. (Ghozali I, Latan, 2015) namun, setelah didapat hasil bahwa nilai pada *composite reliability* & *cronbach alpha* juga berada diatas 0,70 pada setiap variabel maka dapat disimpulkan bahwa sudah memiliki nilai reliabilitas yang baik atau tergolong *reliable* sehingga bisa dilanjutkan ke uji berikutnya.

Tabel 5.11

Ringkasan Hasil Outer Model

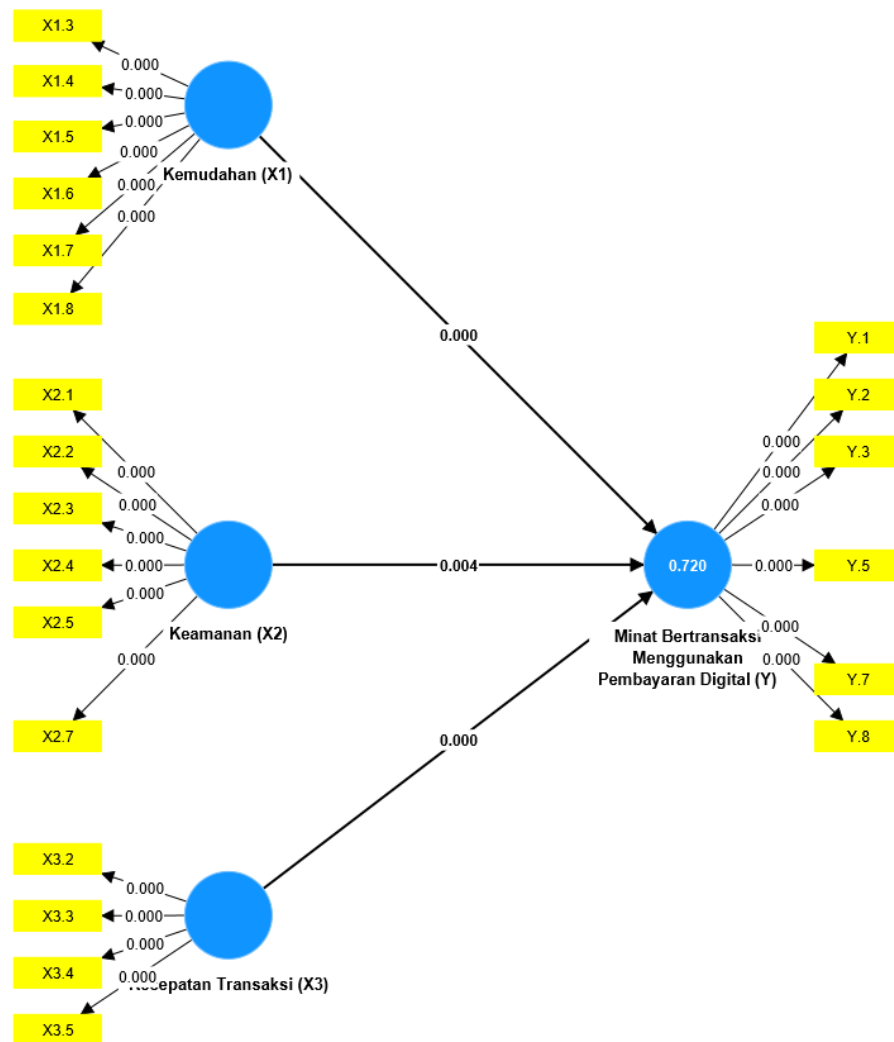
Variabel	Indikator	Loading Factor	Composite Reability	AVE	Discriminant Validity
Kemudahan (X1)	X1.3	0,795	0,919	0,654	YA
	X1.4	0,785			

	X1.5	0,811			
	X1.6	0,810			
	X1.7	0,827			
	X1.8	0,823			
Keamanan (X2)	X2.1	0,810	0,905	0,613	YA
	X2.2	0,777			
	X2.3	0,778			
	X2.4	0,777			
	X2.5	0,782			
	X2.7	0,773			
Kecepatan Transaksi (X3)	X3.2	0,833	0,889	0,667	YA
	X3.3	0,805			
	X3.4	0,815			
	X3.5	0,812			
Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital (Y)	Y.1	0,776	0,898	0,594	YA
	Y.2	0,781			
	Y.3	0,781			
	Y.5	0,747			
	Y.7	0,788			
	Y.8	0,751			

Sumber : Pengolahan data dengan PLS, 2022

5.3.3 Inner Model

Inner model digunakan untuk memprediksi hubungan sebab-akibat pada variabel penelitian yang menggunakan variabel laten. Evaluasi pada *inner model* ini dengan melihat kriteria *R-square* dan nilai signifikan tiap konstruk yang diuji.



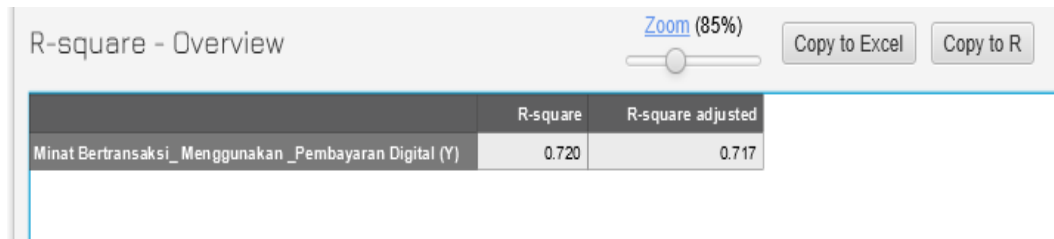
Gambar 5.4

Inner Model

a. Uji *R-Square*

Nilai *R-Square* digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen, hasil dari pengolahan *R-*

Square 0,75, 0,50 dan 0,25 dimana masing-masing mengindikasikan bahwa model kuat, moderat dan lemah.



	R-square	R-square adjusted
Minat Bertransaksi_Menggunakan_Pembayaran Digital (Y)	0.720	0.717

Gambar 5.5

R-Square

Gambar diatas memperlihatkan hasil pengolahan menggunakan *bootstrapping* didapat bahwa nilai *R-Square* untuk variabel minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital 0,720 atau sebesar 72% yang berarti variabel minat bertransaksi menggunakanQ pembayaran digital dapat dipengaruhi oleh variabel kemudahan, keamanan dan kecepatan transaksi, sedangkan 28% di pengaruhi oleh variabel lain di luar yang diteliti. Dari perolehan nilai sebesar 72% maka pengaruh minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital terhadap kemudahan,keamanan,dan kecepatan transaksi termasuk dalam kategori tinggi.

b. *Path Coefficients*

Path Coefficients dipakai untuk memperlihatkan seberapa berpengaruhnya variabel independen terhadap variabel dependen, dimana semakin besar nilainya maka akan semakin kuat pengaruh antar variabel tersebut

Path coefficients - Mean, STDEV, T values, p values [Zoom \(60%\)](#) [Copy to Excel](#) [Copy to R](#)

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
Keamanan (X2) → Minat Bertransaksi_ Menggunakan _Pembayaran Digital (Y)	0.179	0.182	0.063	2.861	0.004
Kecepatan Transaksi (X3) → Minat Bertransaksi_ Menggunakan _Pembayaran Digital (Y)	0.457	0.454	0.070	6.562	0.000
Kemudahan (X1) → Minat Bertransaksi_ Menggunakan _Pembayaran Digital (Y)	0.284	0.285	0.073	3.894	0.000

Gambar 5.6

Koefisien Jalur

Dari gambar 5.6 dapat dilihat bahwa nilai kemudahan, keamanan dan kecepatan transaksi berpengaruh positif terhadap minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital dengan koefisien parameter sebesar 0,284, 0,179 dan 0,457.

c. Pengujian Hipotesis

Untuk uji hipotesis ini dilakukan dengan melihat nilai *T-Statistic* dan nilai *P-Value*, pengujian ini juga diperlukan untuk mengukur probabilitas data. Nilai signifikan yang digunakan (*two-tiled*) t-value 1,56 (*significance level*= 10%), 1,96 (*significance level* = 5%) (Ghozali I, Latan, 2015).

Tabel 5.12

Hasil Inner Model

Hipotesis	Path Coefficients	T-Statistics	P Values	Significans Level
Kemudahan → Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital	0,284	3,894	0,000	S
Keamanan → Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital	0,179	2,861	0,004	S

Kecepatan Transaksi → Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital	0,457	6,562	0,000	S
--	-------	-------	-------	---

Sumber : Pengolahan data dengan PLS, 2022

S= *Significant* (Signifikan)

NS= *Not Significant* (Tidak Signifikan)

Pengujian secara statistik ini dilakukan dengan *bootsrapping* terhadap sampel, dimana setiap hubungan yang dihipotesiskan dilakukan dengan simulasi, adapun hasil pengujian yang di dapat adalah sebagai berikut:

1. Pengujian Hipotesis Pertama (Kemudahan Berpengaruh Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital OVO dan DANA)

Hipotesis pertama yang menyatakan bahwa Kemudahan berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital OVO dan DANA terbukti. Hal ini disebabkan hasil pengujian hipotesis pertama yang menunjukkan bahwa Kemudahan → Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital memiliki *T-Statistic* sebesar 3,894 yang mana nilai lebih besar dari 1,96, dan *P-Value* sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti pada penelitian yang dilakukan, Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Mahasiswa dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital OVO dan DANA, dengan demikian hipotesis pertama diterima dan H_0 ditolak karna nilai *T* hitung lebih besar dari 1,96 dan nilai *P-Value* kurang dari 0,05.

2. Pengujian Hipotesis kedua (Keamanan Berpengaruh Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital OVO dan DANA)

Hipotesis kedua yang menyatakan bahwa Keamanan berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital OVO dan DANA terbukti. Hal ini disebabkan hasil pengujian hipotesis kedua yang menunjukkan bahwa Keamanan $\rightarrow$ Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital memiliki *T-Statistic* sebesar 2,861 yang mana nilai lebih besar dari 1,96, dan *P-Value* sebesar $0,004 < 0,05$. Hal ini berarti pada penelitian yang dilakukan, Keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Mahasiswa dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital OVO dan DANA, dengan demikian hipotesis kedua diterima dan H_0 ditolak karena nilai *T* hitung lebih besar dari 1,96 dan nilai *P-Value* kurang dari 0,05.

3. Pengujian Hipotesis ketiga (Kecepatan Transaksi Berpengaruh Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital OVO dan DANA)

Hipotesis ketiga yang menyatakan bahwa Kecepatan Transaksi berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital OVO dan DANA terbukti. Hal ini disebabkan bahwa pengujian hipotesis ketiga yang menunjukkan bahwa Kecepatan Transaksi $\rightarrow$ Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital memiliki *T-Statistic* sebesar 6,562 yang mana lebih besar dari

1,96, dan *P-Value* sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti pada penelitian yang dilakukan, Kecepatan Transaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Mahasiswa dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital OVO dan DANA, dengan demikian hipotesis ketiga diterima dan H_0 ditolak karena nilai T hitung lebih besar dari 1,96 dan nilai *P-Value* kurang dari 0,05.

5.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan pengujian hipotesis yang didapat ditemukan bahwa variabel kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA, keamanan berpengaruh positif signifikan terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA, dan kecepatan transaksi berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA. Berikut adalah pembahasan dari hasil analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan *SmartPLS 4.0* yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh Kemudahan terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital

Hasil dari penelitian ini yaitu kemudahan (X_1) berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital (Y) yang dibuktikan dengan nilai koefisien jalur bertanda positif sebesar 0,284 dan nilai *T-Statistic* $3,894 > 1,96$ serta nilai *P-Value* $0,000 < 0,05$, yang menjelaskan bahwa kemudahan mampu mempengaruhi minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO

dan DANA. Semakin tinggi tingkat kemudahan pada alat pembayaran digital OVO dan DANA maka semakin tinggi minat mahasiswa untuk bertransaksi menggunakan alat pembayaran digital OVO dan DANA.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Tony Sitinjak, (2019) yang menunjukkan hasil bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Go-Pay , penelitian yang dilakukan oleh Nasir, (2021) menunjukkan hasil bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan positif terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi OVO, dan penelitian yang dilakukan oleh Nurdin et al., (2020) menunjukkan hasil bahwa kemudahan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat bertransaksi mahasiswa, semakin mudah untuk digunakan maka akan meningkatkan minat pengguna *fintech* untuk menggunakan layanan *fintech* karna pengguna menganggap kemudahan yang ditawarkan layanan uang elektronik untuk digunakan adalah tinggi.

2. Pengaruh Keamanan terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital

Hasil dari penelitian ini yaitu keamanan (X2) berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital (Y) yang dibuktikan dengan nilai koefisien jalur bertanda positif sebesar 0,179 dan nilai *T-Statistic* 2,861 > 1,96 serta nilai *P-Value* 0,004 < 0,05, yang menjelaskan bahwa keamanan mampu mempengaruhi minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA. Semakin tinggi tingkat keamanan yang diberikan alat

pembayaran digital OVO dan DANA maka semakin tinggi minat mahasiswa untuk bertransaksi menggunakan alat pembayaran digital OVO dan DANA tersebut.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Ahmad & Pambudi, (2013) yang menunjukkan hasil bahwa variabel keamanan berpengaruh terhadap minat ulang nasabah untuk menggunakan layanan internet banking, pengaruh disebabkan indikator bahwa nasabah tidak merasakan kekhawatiran atau keamanan dari layanan internet banking BRI atau masyarakat yakin dengan keamanan layanan internet banking BRI.

3. Pengaruh Kecepatan Transaksi terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital

Hasil dari penelitian ini yaitu kecepatan transaksi (X3) berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan pembayaran digital (Y) yang dibuktikan dengan nilai koefisien jalur bertanda positif sebesar 0,457 dan nilai *T-Statistic* 6,562 > 1,96 serta nilai *P-Value* 0,000 < 0,05, yang menjelaskan bahwa kecepatan transaksi mampu mempengaruhi minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA. Ketika sebuah teknologi dapat memberikan kecepatan saat bertransaksi, maka minat untuk menggunakan suatu teknologi tersebut akan semakin tinggi. Oleh karena itu mahasiswa merasa dengan adanya alat pembayaran digital OVO dan DANA ini dapat mempercepat transaksi, tidak perlu ada waktu tunggu dan melakukan antrian saat melakukan transaksi.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Mentari, (2018) menunjukkan hasil bahwa kecepatan transaksi mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap adopsi M-Banking BRI, ini dapat diartikan bahwa semakin kuat kecepatan transaksi yang dimiliki m-banking BRI maka semakin banyak pula nasabah yang ingin melakukan transaksi menggunakan layanan tersebut.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menguji pengaruh kemudahan, keamanan, dan kecepatan transaksi terhadap minat mahasiswa dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA. Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah *Partial Least Square* (PLS). Model yang diajukan pada penelitian ini dapat menjelaskan variabel Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital sebesar 76,3% dan sisanya akan dijelaskan oleh variabel lain diluar variabel ini. Dengan demikian berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah didapatkan diperoleh kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Kemudahan mempengaruhi Minat Mahasiswa dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital OVO dan DANA, Dengan demikian semakin tinggi tingkat kemudahan suatu teknologi maka akan semakin besar minat seseorang untuk menggunakan teknologi tersebut. Dengan adanya kemudahan yang diberikan alat pembayaran digital OVO dan DANA ini tentunya membuat mahasiswa semakin berminat untuk bertransaksi dengan menggunakan alat pembayaran digital OVO dan DANA.
2. Kamanan mempengaruhi Minat Mahasiswa dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital OVO dan DANA. Adanya keamanan data pribadi dalam sebuah teknologi pembayaran digital akan mempengaruhi minat seseorang untuk menggunakan teknologi tersebut. Semakin aman melakukan transaksi dengan pembayaran digital OVO

dan DANA maka akan semakin besar minat mahasiswa untuk bertransaksi menggunakan alat pembayaran digital OVO dan DANA .

3. Kecepatan Transaksi mempengaruhi Minat Mahasiswa dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital OVO dan DANA. Dengan kecepatan transaksi yang diberikan alat pembayaran digital OVO dan DANA saat bertransaksi tentunya akan membuat mahasiswa semakin berminat untuk menggunakan alat pembayaran digital OVO dan DANA.

6.2 Saran

Adapun saran yang bisa diberikan berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi industri jasa pembayaran digital OVO dan DANA agar dapat meningkatkan tingkat kemudahan karena semakin mudah pengguna menggunakannya dan tidak merasa ada kesulitan maka pengguna akan semakin berminat untuk menggunakannya, keamanan dan kerahasiaan data pribadi juga perlu ditingkatkan agar penggunanya merasa lebih aman dan nyaman saat bertransaksi menggunakan pembayaran digital OVO dan DANA.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan beberapa variabel baru selain kemudahan, keamanan, dan kecepatan transaksi sehingga dapat menambah wawasan apa saja yang mempengaruhi minat dalam bertransaksi menggunakan pembayaran digital.
3. Diharapkan bagi mahasiswa untuk dapat memanfaatkan layanan dan fitur yang ada pada pembayaran digital OVO dan DANA dengan baik agar

didapatkan hasil yang maksimal dalam penggunaan aplikasi pembayaran digital tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, & Pambudi, B. S. (2013). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan Dan Ketersediaan Fitur Terhadapminat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi Pada Program Layanan Internet Banking Bri). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Ajzen, I. (1985). From Intentions to Action: A Theory of Planned Behavior". In J. Kulh and J. Beckman (Eds)., *Action-Control: From Cognition to Behavior* (hal. 11-39). Heidelberg: Springer. Diunduh dari <http://people.umass.edu/aizen> pada Nov, 17 2006.
- Asaniyah, N. (2017). PELESTARIAN INFORMASI KOLEKSI LANGKA: Digitalisasi, Restorasi, Fumigasi. *Buletin Perpustakaan*, 57, 85–94.
- Asosiasi *fintech* Indonesia (2021), pembayaran digital. Dilihat Dari [Https://fintech.id](https://fintech.id) Pada 12/03/2022
- Bank Indonesia. (2021). laporan transaksi uang elektronik dan peraturan Bank Indonesia no. 18/40/PBI/2016 tentang penyelenggaraan proses transaksi pembayaran. Dikutip Dari [Https://www.BankIndonesia.GO.Id](https://www.BankIndonesia.GO.Id)
- Davis, F,D. 1998. Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, and User Axceptance of Information Technology. *Mis Quaterly*. Vol. 13 No 5. PP319-339.
- Faradila, Rr. S, N. & Soesanto H. (2016). Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat terhadap Minat Beli dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Pengunjung Toko *online berrybenka.com* di Kalangan Mahasiswa Universitas Diponegoro). *Journal Studi Manajemen & Organisasi* 149-160.
- Ferdinand, A. (2014). *Metode Penelitian MANAJEMEN* (5 Edition).
- Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*, Reading, MA: Addison-Wesley.
- Ghozali I, Latan, H. (2015). *Partial Least Aquare Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0*. Universitas Diponegoro.
- Handayani, S,. & Saputra, S. A. (2019). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Penggunaan Sistem KKN Online dengan

- Pendekatan Tam. *Journal of Technopreneurship and Information System (JTIS)*, 2(2), 53-58. <https://doi.org/10.36085/jtis.v2i2.313>
- Horne, J. C. V., & Wachowicz, I. J. M. (2016). *Prinsip-Prinsip Manajemen Keuangan* (13 Edition). Salemba empat.
- Ivan, Arkaan, N. R., Venir, K. R., Ananda, A. S., & A., B. K. (2018). Fintech Indonesia 101. In *Digits Insight 3* (pp. 63–67).
- Jogiyanto HM. (2007). *Sistem informasi keperilakuan (1 Edition)*. ANDI YOGYAKARTA.
- Juhri, K., & Dewi, C.K. (2017). Kepercayaan dan Penerimaan Layanan Mobile Money T-Cash di Bandung dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). *Jurnal Pro Bisnis*, 10(1), 36-51.
- Khoiriyah, I., Kusumawati, D. A., & Indriasari, I. (2020). Analisis Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (Fintech) Di Jawa Tengah. *Stability: Journal of Management and Business*, 3(2), 48–57. <https://doi.org/10.26877/sta.v3i2.7783>
- Kurniawan, D. (2020). Pengaruh pengetahuan persepsi kemudahan, kebermanfaatan, terhadap minat penggunaan ovo. *Prisma: Platform Riset Mahasiswa Akuntansi*, 01(04), 18–28. <http://ojs.stiesa.ac.id/index.php/prisma/article/view/651>
- Mentari, A. D. (2018). Pengaruh Kesadaran, Kecepatan Transaksi, Keamanan, Manfaat yang Dirasakan dengan Mediasi Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Adopsi m-banking BRI Makassar Raya. *Journal of Business and Banking*, 8(1), 157–175. <https://core.ac.uk/download/pdf/230445393.pdf>
- Nasir, F. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Aplikasi OVO Studi Pada Mahasiswa S1 Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. *Jurnal Investasi*, 7(1), 36–43.
- Nasri, W., & Charfeddine, L. (2012). Factors affecting the adoption of Internet banking in Tunisia: An integration theory of acceptance model and theory of planned behavior. *Journal of High Technology Management Research*, 23(1), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.hitech.2012.03.001>
- Nian, L. P., & Chuen, D. L. K. (2015). Introduction to Bitcoin, *Handbook of*

- Digital Currency: Bitcon, Innovation, Financial Instruments, and Big Data, January 2015, 5-30.
- Nirawati, L., Isselyn, A., & Mufnil, D. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Konsumen Dalam Menggunakan Sistem Pembayaran Dana (Studi Kasus Pada Mahasiswa Administrasi Bisnis Upn “Veteran” Jawa Timur). *Jurnal Syntax Transformation*, 1(10), 722–728.
- Novitasari, R., & Supriyanto, S. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan Ovo Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 17(1), 28–36. <https://doi.org/10.21831/jep.v17i1.33542>
- Nurdin, Winda Nur Azizah, & Rusli. (2020). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Technology (Fintech) Pada Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu. *Jurnal Ilmu Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 2(2), 199–222. <https://doi.org/10.24239/jipsya.v2i2.32.198-221>
- Paath, D. K., & Manurung, R. (2019). Analisis Persepsi Pengguna Layanan Transaksi Digital Terhadap Financial Technology (Fintech) Dengan Model E-Money (Studi kasus : layanan Go-Pay “ Gojek ” di Purwokerto). *Jurnal HUMMANS*, 2(September), 38–45.
- Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018. (2018). Peraturan Bank Indonesia tentang Uang Elektronik. No 20/6/Pbi,35
- Poon, W. C. (2008). Users’ adoption of e-banking services: The Malaysian perspective. *Journal of Business and Industrial Marketing*, 23(1), 59–69. <https://doi.org/10.1108/08858620810841498>
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2015). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 5(2), 127–135.
- Puspita, Y. C. (2019). Penggunaan Digital Payment Pada Aplikasi Ovo. *Jurnal Manajemen Informatika*, 09(02), 121–128. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-manajemen-informatika/article/view/29471/26993>

- Simson, G. ., & Spafford, G. (2003). *Practical UNIX & Internet Security* (3rd Editio). O’Rielly & Associates.
- Sunarto, Z. (2003). *Panduan Praktis Transaksi Perbankan Syariah*. Ekokonisia.
- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia. *Jurnal Al-Qardh*, 4(1), 60–75.
<https://doi.org/10.23971/jaq.v4i1.1442>
- Tony Sitinjak, M. (2019). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay. *Jurnal Manajemen*, 8(2), 27–39.
- Wiranti, R. (2018). Analisis Pengaruh Trust Terhadap Attitude yang Mempengaruhi Intention to Use Mahasiswa Terhadap OVO. *Universitas Multimedia Nusantara Tangerang*.
- Wu, W.-T., Chen, C.-B., & Chang, C.-C. (2016). Applying the Analytic Hierarchy Process Decision Analysis to Better Understand Adoption Intentions of Mobile Banking. *Business and Economic Research*, 6(1), 431.

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

Determinan yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa dalam Bertransaksi

Menggunakan Pembayaran Digital

**(Studi Kasus Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas
Jambi)**

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Responden yang terhormat

Perkenalkan nama saya Ainil Fitriana (C1B018146), Mahasiswa Manajemen Konsentrasi Keuangan Fakultas Ekenomi dan Bisnis Universitas Jambi yang saat ini sedang melakukan penyusunan skripsi. Sehubungan dengan penelitian yang saya lakukan mengenai “ Determinan yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Bertransaksi Menggunakan Pembayarn Digital (Studi Kasus Mahasiswa Aktif S1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jambi)”. Dengan ini saya mohon kesediaan Saudara/I untuk membantu mengisi kuesioner ini dengan keadaan yang sebenarnya. Perlu saya sampaikan bahwa hasil penelitian ini hanya untuk kepentingan akademik dan akan terjamin kerahasiaannya. Atas kesediaan Saudara/I yang telah meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualikum Wr.Wb

Hormat Saya

Ainil Fitriana

BAGIAN I:

Petunjuk Pengisian

Berikut berilah respon terhadap pernyataan dalam tabel dengan memberikan jawaban dengan tanda centang (✓)

Identitas Responden

1. Jenis Kelamin

☐ Laki-laki

☐ Perempuan

2. Prodi

☐ Manajemen

☐ Akuntansi

☐ Manajemen Keuangan

☐ Ekonomi Islam

☐ Bisnis Digital

3. Apakah Anda Menggunakan Aplikasi Pembayaran Digital?

☐ Iya

☐ Tidak

BAGIAN II : Pernyataan Penelitian

Alternatif Jawaban

Keterangan	Bobot Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	Kemudahan (X1)					
1	Aplikasi OVO dan DANA merupakan aplikasi yang mudah digunakan dalam bertransaksi					
2	Aplikasi OVO dan DANA memiliki instruksi yang jelas					
3	Bertransaksi menggunakan aplikasi OVO dan DANA lebih cepat dan menghemat waktu					
4	Aplikasi OVO dan DANA merupakan suatu alat pembayaran yang mudah untuk didapatkan					
5	Dengan adanya Aplikasi OVO dan DANA dapat membayar cicilan dengan mudah.					
6	Bertransaksi menggunakan aplikasi OVO dan DANA lebih mudah dibandingkan secara manual					
7	Aplikasi OVO dan DANA sangat jelas dan sangat mudah untuk dimengerti					
8	Melakukan pembayaran dengan menggunakan Aplikasi OVO dan DANA lebih fleksibel dibandingkan pembayaran dengan uang tunai					

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	Keamanan (X2)					
1	Saya merasa aman saat melakukan transaksi dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA					
2	Saya menggunakan aplikasi OVO dan DANA karna saya percaya saldo yang ada didalam aplikasi ini akan terjaga dengan baik					
3	Aplikasi OVO dan DANA dapat menjaga kerahasiaan data dengan baik					
4	Saya percaya bahwa keamanan uang yang ada didalam aplikasi OVO dan DANA tejamin pada saat mmelakukan transaksi					
5	Saya percaya bahwa informasi pribadi saya dilindungi					
6	Saya tidak khawatir memberikan informasi tentang aplikasi OVO dan DANA kepada orang lain					
7	Saya merasa transaksi online di aplikasi OVO dan DANA dapat dilindungi dengan baik.					

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	Kecepatan Transaksi (X3)					
1	Dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA dapat mempercepat proses transaksi					
2	Saya merasa frekuensi jarak tidak mempengaruhi cepat lambatnya dalam melakukan transaksi dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA					
3	Respon terhadap keluhan menggunakan aplikasi OVO dan DANA cepat dan memuaskan					
4	Dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA pengguna lebih menghemat waktu karna tidak ada waktu tunggu dan antrian					
5	Dengan menggunakan aplikasi OVO dan DANA transaksi lebih cepat dibandingkan transaksi secara manual melalui bank					

--	--	--	--	--	--	--

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	Minat Bertransaksi Menggunakan Pembayaran Digital (Y)					
1	Saya berminat menggunakan aplikasi OVO dan DANA					
2	Saya berminat untuk menggunakan aplikasi OVO dan DANA karna aplikasinya mudah digunakan untuk bertransaksi					
3	Saya ingin selalu menggunakan aplikasi OVO dan DANA karna bertransaksi dengan aplikasi ini memungkinkan saya memperoleh manfaat berupa proses pembayaran yang lebih cepat					
4	Saya akan menggunakan aplikasi OVO dan DANA sebagai alat pembayaran pada saat melakukan transaksi					
5	Saya berniat untuk tetap menggunakan aplikasi OVO dan DANA di masa yang akan datang					
6	Saya ingin selalu menggunakan aplikasi OVO dan DANA karna aman saat digunakan untuk bertransaksi					
7	Saya akan meninggalkan pembayaran menggunakan uang tunai secara penuh dikemudian hari					
8	Saya akan memberikan informasi kepada orang lain mengenai aplikasi OVO dan DANA					
9	Saya lebih berminat untuk menggunakan aplikasi OVO dan DANA dibandingkan aplikasi pembayaran digital lainnya					