

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 *Teori Technology Acceptance Model (TAM)***

Pada tahun 1989 dilaksanakan pengembangan *Technology Acceptance Model (TAM)* oleh (Davis, 1989) penjelasan ini berkaitan dengan bagaimana penerimaan teknologi oleh pengguna, dengan menggunakan pendekatan dari berbagai metode dalam mengevaluasi serta mengerti akan indikator yang mempengaruhi penerimaan pengaplikasian teknologi terbaru. Model TAM diadaptasi guna memahami kesiapan mengadopsi teknologi komputer. Penerimaan ini dipengaruhi oleh antusiasme tindakan, yang dipengaruhi oleh keyakinan pada tindakan serta pandangan akan manfaat.

Pandangan pada manfaat serta kepraktisan pengaplikasian teknologi memiliki dampak pada pendirian seseorang pada implementasi teknologi. Sikap ini kemudian menjadi penentu orang itu tertarik dalam mengaplikasikannya. Pada TAM, pengaruh kontribusi teknologi terhadap pandangan praktisnya pengaplikasian diakui. Dengan kata lain, apabila seseorang merasakan teknologi memberikan manfaat saat menjalankan pekerjaannya, minat untuk mengadopsi teknologi tersebut akan muncul, tanpa memperhatikan tingkat kemudahan penggunaannya. Model TAM menunjukkan adanya beberapa variabel yang mempengaruhi resolusi user

mengenai cara serta waktu yang tepat mengadopsi teknologi baru yang diperkenalkan (Davis, 1989).

### **2.1.2 *Theory Of Planned Behavior (TPB)***

Pada tahun 1980, dua analis bernama Ajzen dan Fishbein memperkenalkan *Theory of Planned Behaviour* (TPB). TPB dapat didefinisikan sebagai model sikap yang dikembangkan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA). TPB diciptakan guna mengatasi keterbatasan TRA, karena TPB memasukkan elemen kontrol perilaku. Landasan ini dirancang guna memprediksi serta mendeskripsikan tindakan seseorang pada situasi tertentu (Astuti & Yushita, 2021).

TPB yang merupakan dasar pengembangan dari TRA, sudah dibuktikan berhasil meramalkan serta menjabarkan sikap seseorang dalam berbagai konteks TI (Ajzen, 1991). Pandangan TPB, tindakan konkret individu saat melaksanakan suatu aktivitas dipengaruhi secara langsung oleh minatnya. Secara bersamaan dipengaruhi oleh tindakan, aturan bersifat pribadi, serta pandangan pengendalian tingkah laku. TPB, yang merupakan dasar TRA, terbukti efektif dalam meramalkan dan menjelaskan perilaku manusia di berbagai konteks teknologi informasi (Ajzen, 1991). Menurut TPB, tindakan konkret seseorang dalam menjalankan suatu tindakan langsung dipengaruhi oleh minat perilakunya.

### **2.1.3 Uang (*Money*)**

#### **2.1.3.1 Pengertian Uang**

Definisi dari KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia 1998) uang merupakan suatu instrumen pertukaran atau patokan untuk mengukur nilai atau satuan pengukuran yang valid. Uang ini diterbitkan oleh pemerintahan suatu negara, dapat berbentuk kertas, emas, perak, atau logam lainnya, dan diprint dengan desain serta konsep tertentu. Dengan definisi yang lebih singkat, uang adalah instrumen pembayaran yang resmi yang dikeluarkan oleh pemerintahan atau bank sentral, baik dalam bentuk kertas ataupun logam, dengan nilai tertentu yang tertera pada media tersebut. Pemakaiannya dikelola dan diawasi oleh undang-undang. Di sisi lain, pada konteks ilmu ekonomi, uang dapat diartikan sebagai segala benda yang umumnya diterima menjadi instrumen pembayaran, walaupun tidak dicetak oleh pemerintahan atau bank sentral. Oleh karena itu, definisi uang mencakup segala alat pembayaran yang umumnya diterima untuk melakukan transaksi, baik itu untuk barang dan jasa atau untuk pembayaran utang.

#### **2.1.3.2 Fungsi Uang**

Fungsi uang pada perekonomian merupakan alat pembayaran guna melengkapi segala kebutuhan hidup. Fungsi uang dapat diklasifikasikan berdasarkan perannya sebagai fungsi utama dan turunan. Fungsi utama uang mencakup perannya sebagai instrumen tukar serta standar pengukuran. Sementara itu, fungsi turunan uang melibatkan perannya sebagai kriteria

ataupun parameter pembayaran yang dilakukan dalam waktu yang ditentukan, instrumen penyimpanan nilai, serta instrumen transfer nilai (Affandi 2020).

### **2.1.3.3 Jenis-Jenis Uang**

Uang dapat diidentifikasi berlandaskan penerbit, jenis material yang diterapkan, negara yang menerbitkan, serta nilai nominalnya.

1. Kategorisasi uang sesuai entitas yang menerbitkannya:
  - a. Deposit Money (uang giral), merupakan uang yang diterbitkan oleh bank konvensional dengan penarikan berupa demand deposit atau yang lebih umum diketahui dengan cek serta instrumen pembayaran giro lainnya.
  - b. Cartal Money (uang kartal), merupakan uang yang dihasilkan dan disebarkan oleh Bank Sentral berupa kertas serta logam.
2. Kategorisasi uang menurut bahan uang
  - a. Uang logam adalah bentuk mata uang yang berasal dari material dasar logam seperti perak, emas, ataupun logam lainnya, yang dijadikan sarana pembayaran.
  - b. Uang kertas merupakan bentuk mata uang yang materialnya kertas dan pemakaiannya dikelola oleh hukum serta kebiasaan.
3. Kategorisasi uang menurut negara yang mengeluarkan
  - a. Uang dalam negeri (domestik/nasional), yakni uang yang diterbitkan oleh negaranya sendiri.

- b. Uang luar negeri, yakni uang yang berputar pada sebuah negara, tapi yang menerbitkannya ialah negara lain.
4. Kategorisasi uang menurut nilainya
- a. Uang representatif yang bernilai tidak penuh, yang juga diketahui sebagai uang bertanda atau token money. Pada jenis uang ini, nilai intrinsik lebih rendah dari nilai aslinya, dan uang tersebut mewakili nilai sejumlah bahan baku atau barang yang setara dengan nilai pada satuan mata uang tersebut.
  - b. Uang bernilai penuh, di mana nilai aslinya setara dengan nilai angka yang tertera. Singkatnya, nilai material yang dipakai dalam menciptakan unit mata uang tersebut sama dengan nilai yang ada pada unit mata uang tersebut.
  - c. Fiat money, yakni uang kertas uang logam yang diterbitkan oleh pemerintahan. Pada jenis uang ini, harganya lebih tinggi secara nominal daripada nilai sebenarnya dan tidak didukung oleh cadangan berupa komoditas berharga atau emas yang dapat ditukarkannya, misalnya pada nilai nominal.

Dengan merinci klasifikasi uang di atas, maka ditarik kesimpulan bahwa secara sederhana uang terbagi menjadi uang giral serta uang kartal. Tetapi, apabila diuraikan lebih rinci, jenis uang dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori sebagaimana dijelaskan di atas (Affandi 2020).

#### 2.1.3.4 Evolusi Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran terus mengalami perkembangan seiring evolusi uang, dipengaruhi oleh inovasi teknologi, model bisnis baru, tradisi masyarakat, serta aturan pemerintah. Pada awalnya, instrumen pembayaran terdiri dari sistem barter, di mana barang-barang langsung ditukar. Namun, kendala muncul ketika terjadi ketidaksepakatan nilai pertukaran antara dua pihak atau salah satu pihak tidak membutuhkan barang yang ditawarkan oleh pihak lain.

Dalam upaya mengatasi kendala tersebut, manusia mengembangkan konsep uang komoditas. Komoditas yang digunakan dalam konteks ini adalah barang-barang pokok yang hampir selalu dibutuhkan oleh banyak orang, seperti garam, teh, tembakau, dan biji-bijian. Pada periode antara tahun 900 hingga 6000 Sebelum Masehi (SM), hewan ternak menjadi bentuk uang komoditas. Kemudian, seiring munculnya budaya pertanian, gandum, sayuran, dan tanaman lainnya juga dijadikan uang komoditas.

Uang primitif mulai diperkenalkan sekitar tahun 1200 SM, yang pada awalnya terbuat dari cangkang kerang atau cangkang hewan lainnya. Di Tiongkok, orang mulai menciptakan imitasi kerang *cowrie* menggunakan logam dan tembaga. Pada sekitar tahun 100 SM, potongan kulit rusa putih yang diwarnai digunakan sebagai bentuk uang. Penggunaan uang kertas dimulai pada periode tertentu. Swedia menjadi negara pionir di Eropa yang melakukan pembayaran dengan uang kertas pada tahun 1661 sesudah didirikannya pabrik kertas di Spanyol pada tahun 1150.

Pertumbuhan dan kemajuan alat pembayaran di Indonesia telah berlangsung dengan cepat. Sistem pembayaran terus berkembang dari yang berbasis tunai menjadi yang berbasis nontunai, termasuk alat pembayaran berbasis kertas seperti cek dan bilyet giro, yang diolah melalui proses kliring dan penyelesaian. Selain itu, terdapat juga alat pembayaran tanpa kertas seperti transfer dana elektronik, serta alat pembayaran menggunakan kartu seperti Kartu ATM, Kartu Kredit, Kartu Debit, dan Kartu Prabayar (Bank Indonesia 2020).

#### **2.1.4 *Uang Elektronik***

##### **2.1.4.1 Pengertian Uang Elektronik**

Dalam publikasi yang diterbitkan oleh Bank for International Settlement (BIS) menjelaskan bahwasanya *e-money* adalah produk prepaid atau stored-value, di mana sejumlah nilai uang disimpan dalam media elektronik yang dimiliki oleh individu. Konsep uang elektronik secara general melibatkan pelaksanaan fungsi uang dengan menggunakan peralatan elektronik.

##### **2.1.4.2 Jenis Uang Elektronik**

Dalam aturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014, uang elektronik meliputi dua kelompok berlandaskan lokasi penyimpanan nilai dana uang elektronik (Anugrah and Ompusunggu 2021):

1. Uang elektronik dengan basis kartu ataupun chip menyimpan nilai uang elektronik di dalam chip atau kartu. Kartu *e-money* dapat langsung diterapkan di pedagang offline, misalnya membayar

transaksi di minimarket atau transportasi umum KRL. Misalnya : Mandiri E-Money, Tapcash BNI, Mega Cash.

2. Uang elektronik dengan basis server menyimpan nilai *e-money* di dalam server, dan biasanya diakses melalui aplikasi dompet digital. Dompet digital ini dapat digunakan untuk melakukan transaksi secara offline (minimarket dan restoran) serta bisa digunakan online di e-commerce. Contoh : TCash/LinkAja, Go-Pay, OVO.

### **2.1.5 Literasi Keuangan**

Literasi keuangan, juga dikenal sebagai pengetahuan dalam mengatur keuangan, merupakan suatu perilaku ekonomi yang telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat selama bertahun-tahun, baik secara sadar maupun tidak sadar. Tingkat literasi keuangan yang tinggi dianggap sebagai keperluan primer bagi masing-masing individu untuk menghindari masalah keuangan. Oleh karena itu, literasi keuangan diartikan sebagai level pemahaman, ketrampilan, keyakinan, yang mempengaruhi sikap serta tindakan individu dalam menaikkan performa penetapan keputusan serta manajemen finansial, dengan tujuan meraih kemakmuran masyarakat secara menyeluruh. Literasi keuangan tidak hanya mencakup pemahaman mengenai lembaga finansial, produk, dan jasa keuangan, tetapi juga berfokus pada kemampuan untuk merevisi atau menyempurnakan tindakan masyarakat saat mengelola finansial mereka, sehingga dapat mengembangkan tingkat kesejahteraan.



Pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan dalam membentuk literasi keuangan, baik melalui pendidikan formal di perguruan tinggi maupun pendidikan informal di lingkungan keluarga. Mahasiswa, sebagai kelompok yang secara umum mempunyai kebebasan lebih dalam mengambil keputusan keuangan pribadi, dihadapkan pada pertanyaan apakah mereka telah mempersiapkan diri secara finansial untuk hidup mandiri serta mulai membangun sebuah keluarga. Maka dari itu, terdapat beberapa indikator untuk mengukur tingkat literasi keuangan (Sugiharti and Maula 2019).

#### **2.1.6 Kemudahan**

Kemudahan diartikan sebagai tingkat keyakinan seseorang terhadap suatu hal atau objek, dengan pandangan bahwa objek tersebut memberikan kemudahan. Pengertian kemudahan ini merujuk pada sejauh mana individu percaya bahwa suatu teknologi dapat dengan mudah dipahami dan digunakan (Rufaidah *et al.*, 2023) juga ditegaskan bahwa kemudahan adalah suatu persepsi atau keyakinan terkait dengan proses pengambilan keputusan. Jika seseorang percaya bahwa suatu sistem informasi mudah digunakan, maka kemungkinan besar individu tersebut akan terus menggunakannya di masa mendatang. Dengan demikian, tingkat kemudahan akan mempengaruhi peluang seseorang dalam menggunakan suatu objek.

Menurut (Awalina, 2019) Penggunaan yang mudah terbagi menjadi beberapa elemen, termasuk namun tidak terbatas pada:

1. Sistem mudah dimengerti

Pengguna harus memiliki pengetahuan dan pemahaman bahwa layanan uang elektronik dapat diakses melalui agen layanan keuangan digital atau secara pribadi melalui telepon genggam. Selain itu, penting untuk diketahui bahwa uang elektronik hanya dapat digunakan pada pedagang atau merchant yang menjalin kerjasama dengan penerbit uang elektronik tersebut.

2. Penggunaan yang praktis

Penggunaan uang elektronik, yang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi penggunanya, harus memiliki keunggulan, salah satunya adalah nilai praktis. Untuk dapat menggunakan uang elektronik, syarat utamanya adalah keberadaan saldo dalam uang elektronik tersebut dan ketersediaan mesin untuk melakukan transaksi. Dengan demikian, pengguna hanya perlu menempelkan atau menggesekkan uang elektronik yang dimilikinya pada perangkat EDC (*Electronic Data Capture*) yang tersedia.

3. Sistem mudah digunakan

Uang elektronik menjadi salah satu opsi pembayaran yang dapat dipilih. Untuk menggunakan uang elektronik, pengguna perlu memiliki saldo yang mencukupi. Cara penggunaannya melibatkan tindakan menempelkan atau mengetuk kartu pada mesin EDC untuk *e-money* dengan basis chip, sementara pada *e-money* dengan basis server, pengguna dapat mengendalikan layanan sesuai keinginan

mereka. Proses selanjutnya melibatkan mesin EDC yang akan mengurangi jumlah saldo sama dengan nilai produk yang hendak dibeli.

#### 4. Sistem mudah dijangkau

Penggunaan uang elektronik terbatas kepada merchant yang telah menjalin kerjasama dengan bank. Aplikasi *e-money* menjadi sangat mudah diakses sebab sering terkait dengan sektor transportasi misalnya Go-Jek, Grab, pembayaran tol, beserta sejenisnya. Di samping itu, proses pengisian ulang saldo uang elektronik sangat praktis sebab dapat dilaksanakan melalui berbagai saluran, termasuk melalui bank, ATM, dan minimarket (Alfamart dan Indomaret).

#### 2.1.7 Kemanfaatan

Menurut (Kurnianingsih and Maharani 2020) manfaat adalah parameter yang menunjukkan keyakinan bahwa penggunaan teknologi akan membawa keuntungan bagi pengguna. Manfaat didefinisikan sebagai tolak ukur individu yakin bahwa mengaplikasikan teknologi tertentu nantinya mampu menambah performanya dalam pekerjaan, menandakan bahwa terdapat keuntungan dari penggunaan fasilitas tersebut. Manfaat juga dapat dianggap sebagai probabilitas subjektif dari pengguna potensial yang memanfaatkan aplikasi khusus guna memudahkan pelaksanaan tugasnya.

Menurut (Awalina, 2019) terdapat beberapa parameter yang dapat dijadikan sebagai ukuran untuk menilai kebermanfaatan saat menggunakan uang elektronik, meliputi:

1. Kecepatan saat melakukan aktivitas finansial berupa pembayaran  
Penggunaan uang elektronik memiliki potensi untuk mengurangi durasi transaksi pembayaran dibandingkan dengan penggunaan uang tunai yang sebelumnya memerlukan waktu lebih lama.
2. Peningkatan efektifitas dalam penggunaan system  
Penggunaan *e-money* dapat menambah efektifitas dengan memungkinkan pelanggan untuk dengan mudah melakukan pembayaran tanpa harus menyediakan sejumlah uang tunai. Dalam proses pembayaran, cukup dengan menyerahkan uang elektronik, dan jumlahnya akan otomatis dikreditkan sesuai dengan nominal yang seharusnya dibayarkan, serta tercatat secara otomatis tanpa perlu kesulitan dalam memberikan kembalian. Efektivitas juga terkait dengan sejauh mana transaksi pembayaran ini dapat menghasilkan hasil sesuai dengan harapan.
3. Keefisienan dalam layanan transaksi pembayaran  
Efisiensi *e-money* terkait dengan upaya meminimalkan kerugian dan pemborosan potensial yang dapat terjadi.
4. Penggunaan sistem menambah tingkat produktivitas seseorang  
Kecepatan dan efektifitas memiliki dampak signifikan terhadap tingkat produktivitas individu. Dengan adanya kecepatan dan efektifitas tersebut, seseorang dapat melakukan proses pembayaran secara cepat dan efisien, tanpa memerlukan usaha yang berlebihan selama transaksi berlangsung. Hal ini memungkinkan individu untuk

fokus pada kegiatan lainnya, meningkatkan efisiensi waktu dan produktivitas secara keseluruhan.

### **2.1.8 Minat Menggunakan (*Interest in Using*)**

Minat menggunakan merupakan dorongan atau keinginan untuk melibatkan diri dalam suatu perilaku. Menurut (Prasetya and Putra 2020), adalah tingkat keinginan atau dorongan seseorang untuk terlibat dalam suatu perilaku. Ini mencerminkan keinginan individu terhadap sesuatu dan merupakan bagian dari kepribadian yang mencerminkan kemauan untuk melakukan tindakan. (Prasetya and Putra 2020). menjelaskan juga bahwa minat adalah dorongan yang timbul, selanjutnya menarik dicoba, hingga ingin membeli dan memiliki suatu produk. Pengalaman dan sikap individu dapat memicu minat individu tersebut untuk menggunakan atau memilih produk tersebut.

Menurut (Awalina, 2019) minat penggunaan dapat diidentifikasi dengan berbagai indikator di bawah ini:

1. Minat preferensial, yakni minat yang memberikan gambaran perilaku individu yang mempunyai preferensi utama terhadap produk tersebut. Preferensi ini hanya dapat diganti apabila terjadi suatu hal dengan produk preferensinya.
2. Minat referensial, yakni kecenderungan individu untuk mereferensikan produk kepada individu lain.
3. Minat transaksional, yakni kecenderungan individu untuk mempergunakan suatu produk.

4. Minat eksploratif, yaitu minat ini memberikan gambaran perilaku individu yang selalu mencari informasi terkait produk yang diminatinya serta mencari informasi guna mendukung sifat-sifat positif dari produk tersebut.

## 2.2 Penelitian Terdahulu

Di bawah ini memperlihatkan tabel riset terdahulu yang peneliti kutip serta dipergunakan kembali dalam riset ini :

**Tabel 2.1** Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
1	(Rufaidah <i>et al.</i> , 2023)	Minat Menggunakan <i>E-Money</i> di Masa Pandemi: Studi Kasus Mahasiswa Universitas Lampung	Independen : Persepsi Kemanfaatan (X1), Persepsi Keamanan (X2), Persepsi Kemudahan (X3)  Dependen : Minat Penggunaan (Y)	Persepsi terkait manfaat, keamanan, dan kemudahan berpengaruh simultan positif terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> .
2	(Puspita and Solikah 2022)	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan <i>E-Money</i> Pada Generasi Milenial	Independen : Literasi Keuangan (X1), Literasi Digital (X2), Fitur Layanan (X3)  Dependen : Minat Penggunaan (Y)	Literasi keuangan, literasi digital, fitur layanan dan kepercayaan secara terpisah berdampak signifikan pada minat penggunaan <i>e-money</i> pada generasi milenial.

3	(Novitasari 2020)	Pengaruh Kecocokan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kenyamanan Terhadap Minat Penggunaan <i>E-Money</i>	Independen : Pengaruh Kecocokan (X1), Persepsi Kegunaan (X2), Persepsi Kemudahan (X3) Persepsi Kenyamanan (X4)  Dependen : Minat Penggunaan (Y)	Pengaruh kecocokan, persepsi kegunaan dan persepsi kenyamanan berdampak positif pada minat penggunaan <i>e-money</i>
4	(Putri, Handayani, and Agustinus 2020)	Pengaruh Daya Tarik Promosi, Kemudahan Penggunaan, dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan <i>E-Money</i> Pada Mahasiswa Politeknik Negeri Semarang	Independen : Daya Tarik Promosi (X1), Kemudahan Penggunaan (X2), Keamanan (X3)  Dependen : Minat Penggunaan (Y)	Secara simultan atau parsial daya tarik promosi, kemudahan penggunaan, dan keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i>
5	(Rachmawati <i>et al.</i> , 2021)	Minat Penggunaan <i>E-Money</i> Syariah Di Kalangan Mahasiswa	Independen : Persepsi Manfaat (X1), Persepsi Kemudahan (X2), Persepsi Kredibilitas (X3), Persepsi Risiko (X4)  Dependen : Minat Penggunaan (Y)	persepsi manfaat dan persepsi kredibilitas berdampak signifikan pada minat penggunaan <i>e-money</i> langan mahasiswa. Sebaliknya anggapan kemudahan dan persepsi resiko

				tidak berdampak signifikan pada minat penggunaan e-money di kalangan mahasiswa.
6	(Lahagu, Sulistyandari, and Binangkit 2023)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Tingkat Kepercayaan, Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan, Terhadap Minat Menggunakan E-Money Di Pekanbaru	Independen : Persepsi Manfaat (X1), Persepsi Kemudahan (X2), Kepercayaan (X3)  Dependen : Minat Penggunaan (Y)	Persepsi manfaat secara terpisah tidak berdampak positif signifikan pada Minat mempergunakan <i>e-money</i> di Pekanbaru, tingkat kepercayaan, serta persepsi kemudahan penggunaan secara terpisah berdampak positif signifikan pada Minat mempergunakan <i>e-money</i> di Pekanbaru
7	(Pratama and Suputra 2019)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik	Independen : Persepsi Kemanfaatan (X1), Persepsi Kemudahan (X2), Tingkat Kepercayaan (X3)  Dependen :	Persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan tingkat kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa



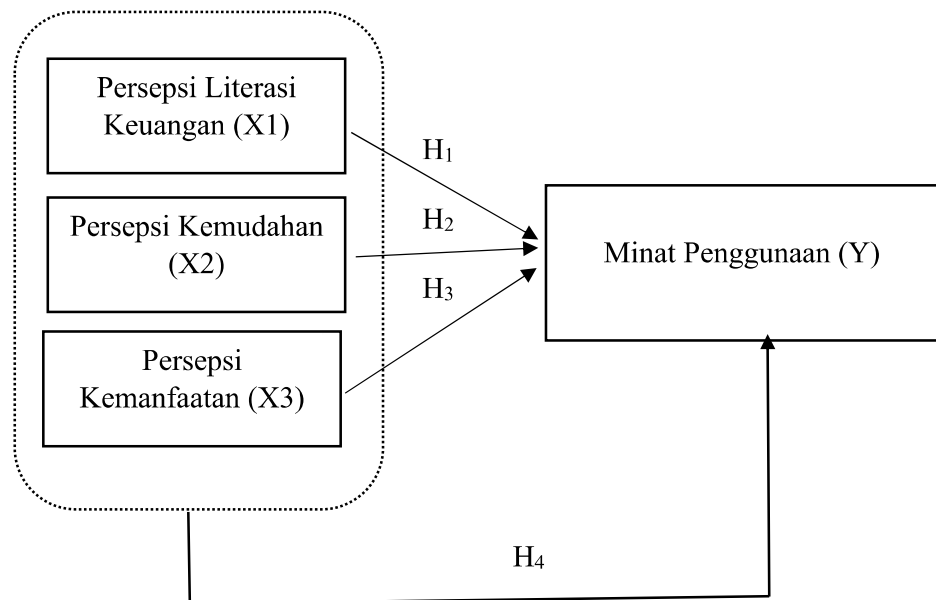
			Minat Penggunaan (Y)	menggunakan uang elektronik
8	(Prasetya and Putra 2020)	Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat Dan Risiko Terhadap Minat Penggunaan <i>E-Money</i> Di Surabaya	Independen : Persepsi Kemudahan (X1), Manfaat (X2), Risiko (X3)  Dependen : Minat Penggunaan (Y)	Persepsi kemudahan dan manfaat berdampak signifikan dan arahnya positif secara terpisah sementara risiko ada pengaruh signifikan negatif
9	(Kurnianingsih and Maharani 2020)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan <i>E-Money</i> Di Jawa Tengah	Independen : Pengaruh Manfaat (X1), Persepsi Kemudahan(X2), Fitur Layanan (X3), Kepercayaan (X4)  Dependen : Minat Penggunaan (Y)	Pengaruh kegunaan, kemudahan penggunaan, fitur layanan, dan kepercayaan memiliki hasil positif pada minat menggunakan <i>e-money</i>
10	(Anggraeni <i>et al.</i> , 2023)	Pengaruh Literasi Keuangan Dan Iklan Terhadap Minat Mempergunakan <i>E-Money</i> Pada Mahasiswa PIPS Universitas	Independen : Literasi Keuangan (X1), Iklan (X2)  Dependen : Minat Penggunaan (Y)	Terdapat dampak terpisah yang positif diantara literasi keuangan pada minat mempergunakan <i>e-money</i>

		Jambi Angkatan 2020		
11	(Anugrah and Ompusunggu 2021)	Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat Penggunaan E-Money Melalui Aplikasi Pembayaran Berbasis Digital Menggunakan Model UTAUT	<p>Independen :</p> <p>Ekspektasi Kinerja (X1), Ekspektasi Usaha (X2), Pengaruh Sosial (X3), Kondisi Pemfasilitasi (X4), Keyakinan Diri (X5), Kecemasan (X6), Sikap Terhadap Penggunaan Teknologi (X7)</p> <p>Dependen :</p> <p>Niat Menggunakan E-Money Melalui Aplikasi Pembayaran Berbasis Digital (Y)</p>	Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan WrapPLS 7.0 terdapat lima hipotesis yang didukung, sedangkan dua hipotesis lainnya tidak didukung.
12	(Putritama and Sari 2020)	Factors Affectings The Interest In Using E-Money For Millennials	<p>Independen :</p> <p>Kemudahan (X1), Kegunaan (X2), Promosi (X3), Resiko (X4)</p> <p>Dependen :</p> <p>Minat Menggunakan E-Money (Y)</p>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh kemudahan, kegunaan dan promosi berpengaruh positif dan signifikan sedangkan resiko tidak menunjukkan adanya pengaruh

				positif terhadap minat menggunakan <i>e-money</i> pada generasi milenial
--	--	--	--	--

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Riset ini menjabarkan pengaruh literasi keuangan, kemudahan, kemanfaatan terhadap minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa di Batam. Uraian kerangka pemikiran tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

### 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang dihasilkan berlandaskan kerangka pemikiran di atas adalah :

#### **2.4.1 Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money***

Literasi keuangan adalah pemahaman berkaitan cara manajemen finansial secara efektif. Di samping itu, literasi keuangan diartikan sebagai kombinasi keterampilan, pemahaman, serta pengetahuan yang mempengaruhi sikap dan tindakan individu terhadap keuangan. Semakin tinggi tingkat literasi keuangan seseorang, semakin kecil risiko yang dihadapinya dalam mengelola keuangan, yang cenderung menyimpan uangnya di bank karena dianggap lebih aman atau lebih mudah untuk dilacak (Anggraeni *et al.*, 2023). Temuan ini konsisten dengan riset yang dilaksanakan oleh (Awalina 2019), mengungkapkan tingkat literasi keuangan berdampak positif serta signifikan pada minat penggunaan e-money. Dengan kata lain, semakin tinggi literasi keuangan individu, semakin besar minatnya untuk menggunakan uang elektronik.

Dengan dasar penjelasan tersebut, dapat diajukan rumusan hipotesis pertama:

H1 : Literasi Keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan *E-Money* pada mahasiswa di kota Batam.

#### **2.4.2 Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money***

Kemudahan (*perceived ease of use*) merupakan faktor kunci yang memengaruhi penggunaan uang elektronik. Faktor ini memiliki dampak signifikan karena semakin mudah sebuah produk digunakan, semakin tinggi minat pengguna untuk mengadopsi produk tersebut. Jika konsumen merasa bahwa sebuah produk mudah dipergunakan, kemungkinan besar mereka

akan tertarik untuk menggunakannya. (Putritama and Sari 2020). Persepsi kemudahan secara terpisah berdampak positif dan signifikan pada minat penggunaan *e-money* (Putritama and Sari 2020).

Dari penjelasan di atas, dibuat rumusan hipotesis kedua:

H2 : Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa di kota Batam.

#### **2.4.3 Pengaruh Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money***

Pengaruh Manfaat adalah ukuran di mana penggunaan teknologi diyakini akan memberikan keuntungan bagi penggunanya. Persepsi manfaat didefinisikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya dalam pekerjaan, yang berarti bahwa keberadaan manfaat dari fasilitas internet banking dapat meningkatkan produktivitas bagi mereka yang menggunakan fasilitas tersebut (Davis, 1989). Menurut penelitian (Prasetya and Putra 2020). Semakin besar tingkat keyakinan individu terhadap manfaat sebuah produk, maka minat mereka agar terus mempergunakan produk tersebut juga semakin besar. Oleh karena itu, persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*.

Dari penjelasan di atas, dibuat rumusan hipotesis ketiga :

H3 : Kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *E-Money* pada mahasiswa di kota Batam

#### **2.4.4 Pengaruh Literasi Keuangan, Kemudahan, dan Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money***

Generasi milenial, yang dikenal dengan pemikiran terbuka, menganggap rekomendasi dan masukan dari orang lain sebagai faktor penting. Minat generasi milenial dalam menggunakan *e-money* dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh literasi keuangan, persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, pengaruh sosial, dan persepsi keamanan, seperti yang ditemukan dalam hasil pengujian empiris.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka diusulkan rumusan hipotesis keempat :

H4 : Pengaruh Literasi Keuangan, Kemudahan dan Kemanfaatan secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan E-Money pada mahasiswa di kota Batam.