



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
SIDOARJO

# PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN, FITUR LAYANAN, DAN KEPERCAYAAN TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN E-MONEY DANA BAGI MAHASISWA UMSIDA

Disusun Oleh :  
Bisma Akbar Wahyu TriPutra  
(162010200102)

Dosen Pembimbing :  
Herlinda Maya Kumala Sari, SE., MM

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

FBHIS

2023



[www.umsida.ac.id](http://www.umsida.ac.id)



[umsida1912](#)



[umsida1912](#)



universitas  
muhammadiyah  
sidoarjo



[umsida1912](#)

# LATAR BELAKANG

Kemajuan sistem informasi seiring berkembangnya teknologi, berdampak pada beberapa sektor kehidupan manusia, salah satunya dalam tatanan keuangan di Indonesia. Kemudahan dalam bertransaksi yang dirasakan saat ini merupakan salah satu dampak dari adanya perkembangan Fintech. Fintech adalah penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang dapat menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan model bisnis baru yang membawa dampak pada stabilitas moneter maupun stabilitas sistem keuangan.

Di berbagai negara sistem pembayaran non tunai sudah mulai dikembangkan. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh tingginya jumlah uang beredar berakibat pada banyaknya kasus pemalsuan uang, dan besarnya biaya yang harus dikeluarkan untuk operasional pencetakan, penyimpanan dan pendistribusian uang tunai oleh bank sentral. Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang berada di kawasan Asia Tenggara dengan tingkat pertumbuhan perekonomian semakin baik sehingga semakin mendorong banyak industri yang berkembang dan berinovasi di Indonesia, salah satunya industri digital. Saat ini, industri digital di Indonesia terus memperlihatkan perkembangannya hingga menghadirkan inovasi dalam ranah pembayaran digital dan sejenisnya, seperti: uang elektronik.

Oleh sebab itu, Bank Indonesia sebagai bank sentral yang ada di Indonesia sedang berupaya untuk mensukseskan gerakan transaksi non tunai di Indonesia. Hal tersebut ditandai dengan pencanangan program bernama Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) oleh Bank Indonesia pada tahun 2014 agar dapat mewujudkan masyarakat Indonesia yang menjadi Less Cash Society (LCS).

# VARIABEL PENELITIAN



# RUMUSAN MASALAH

- 1. Apakah Persepsi Manfaat Mempengaruhi Keputusan Penggunaan Aplikasi Dana?**
- 2. Apakah Persepsi Kemudahan Mempengaruhi Keputusan Penggunaan Aplikasi Dana?**
- 3. Apakah Fitur Layanan Mempengaruhi Minat Keputusan Aplikasi Dana?**
- 4. Apakah Kepercayaan Mempengaruhi Minat Keputusan Aplikasi Dana?**



# TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui apakah persepsi manfaat menjadi salah satu pengaruh dalam keputusan menggunakan Aplikasi Dana.
2. Untuk mengetahui apakah persepsi kemudahan menjadi salah satu pengaruh dalam keputusan menggunakan Aplikasi Dana.
3. Untuk mengetahui apakah fitur layanan yang di tawarkan menjadi salah satu pengaruh dalam keputusan menggunakan Aplikasi Dana.
4. Untuk mengetahui apakah kepercayaan menjadi salah satu pengaruh dalam keputusan menggunakan Aplikasi Dana.



# TEKNIK ANALISIS DATA

01

## Uji Validitas dan Reliabilitas

Dengan menggunakan  
*Correlation Pearson*  
*Moment* dan *Alpha*  
*Cronbach*

02

## Uji Asumsi Klasik

- Uji Normalitas
- Uji Linieritas
- Uji Heteroskedastisitas
- Uji Multikolinearitas
- Uji Autokorelasi
- Analisis Regresi Linier Berganda

03

## Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian signifikansi pengaruh antar variabel, perlu dilakukan prosedur bootstrapping. Pengujian efek mediasi dalam analisis menggunakan SPSS.

# HASIL PENELITIAN

Terdapat 6 Uji yang dilakukan untuk mengetahui hasil dari penelitian ini yaitu :

- Uji Normalitas
- Uji Linieritas
- Uji Heteroskedastisitas
- Uji Multikolinearitas
- Analisis Regresi Linier Berganda
- Uji Autokorelasi

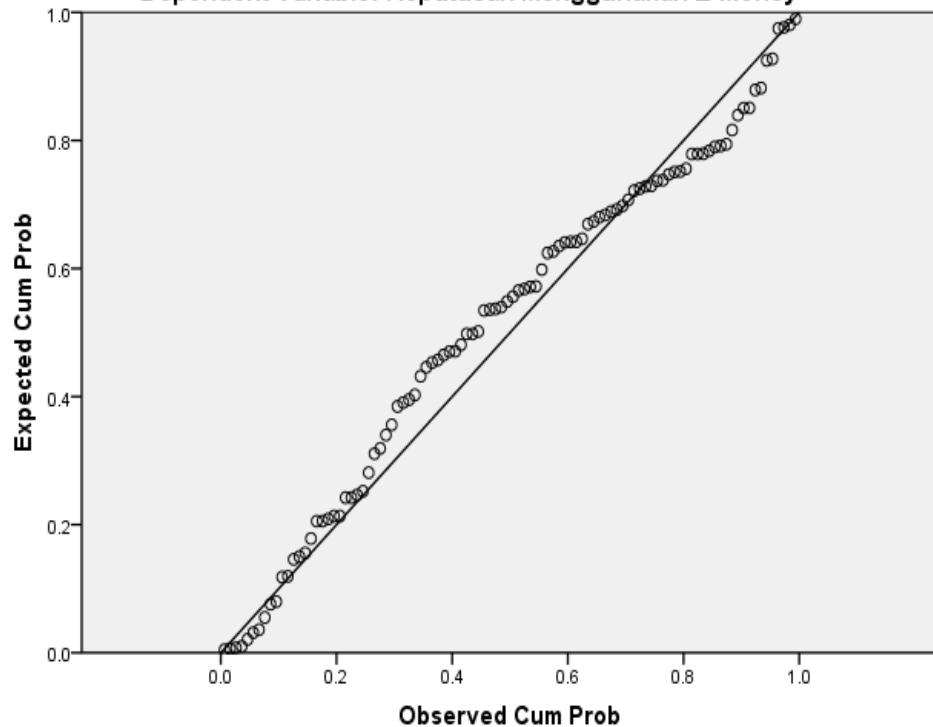
# Hasil Penelitian

## METODE PENELITIAN

### Uji Normalitas

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual

Dependent Variable: Keputusan Menggunakan E-Money



Menggunakan metode grafik, yaitu dengan melihat penyebaran data pada sumber diagonal pada grafik Normal P-P Plot of regression standardized residual.

Berdasarkan gambar disamping menunjukkan bahwa sebaran data membentuk titik-titik yang mendekati garis diagonal, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.



# Hasil Penelitian

## Uji Linieritas

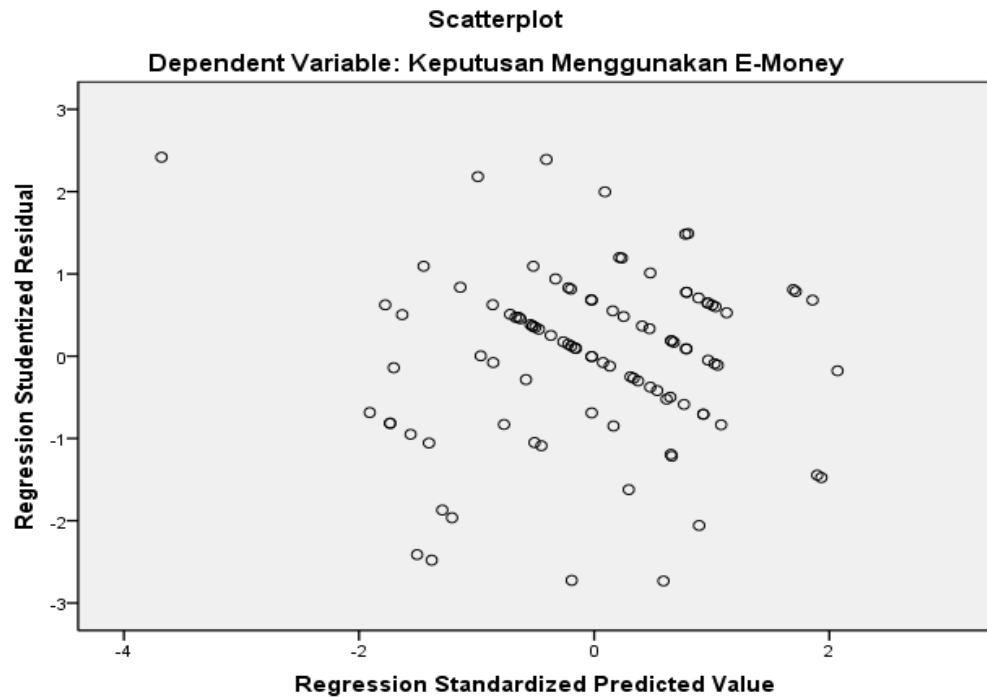
Variabel	F	Sig. Linearity	Kondisi	Kesimpulan
X1 → Y	28,275	0,000	Sig. <0,05	Linier
X2 → Y	27,216	0,000	Sig. <0,05	Linier
X3 → Y	12,814	0,001	Sig. <0,05	Linier
X4 → Y	26,015	0,000	Sig. <0,05	Linier

Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan *Test for linearity* dengan taraf *signifikansi* sebesar 0,05. Sehingga hubungan antar variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear jika nilai *signifikansi* lebih kecil dari 0,05. Namun jika sebaliknya maka hubungan antar variabel dikatakan tidak linear.

Berdasarkan hasil pengujian penelitian di atas didapatkan nilai *sig. Linearity* guna variabel persepsi manfaat terhadap keputusan menggunakan e-money sebesar 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ), persepsi kemudahan terhadap keputusan menggunakan e-money sebesar 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ), fitur layanan terhadap keputusan menggunakan e-money sebesar 0,001 ( $0,001 < 0,05$ ), dan kepercayaan terhadap keputusan menggunakan e-money sebesar 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ). Dari seluruh variable tersebut menunjukkan nilai *sig. Linearity* < 0,05 maka dapat dikatakan bahwa hubungan antar variable bersifat linier.

# Hasil Penelitian

## Uji Heteroskedastisitas



Berdasarkan gambar disamping dapat diamati bahwa tidak terjadi pola tertentu dan titik-titik menyebar secara acak, baik dibagian atas angka 0 maupun dibagian bawah angka 0 dari sumbu vertical atau sumbu Y, maka dapat membuktikan bahwasanya tidak terjadi heteroskedastisitas.

# Hasil Penelitian

## Analisis Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	2.411	1.373		1.756	.082
	Persepsi Manfaat	.148	.071	.215	2.090	.039
	Persepsi Kemudahan	.197	.075	.251	2.631	.010
	Fitur Layanan	.186	.084	.190	2.211	.029
	Kepercayaan	.154	.092	.172	1.969	.041

a. Dependent Variable: Keputusan Menggunakan E-Money

Dari tabel di atas dapat disusun model persamaan regresi linier ganda berdasar kolom B. Model persamaan regresi linier ganda hasil penelitian adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + e$$

$$Y = 2,411 + 0,148X_1 + 0,197X_2 + 0,186X_3 + 0,154X_4 + e$$

# Hasil Penelitian

## Uji Autokorelasi

Model Summary <sup>b</sup>						
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson	
1	.598 <sup>a</sup>	.358	.331	1.468	1.850	

a. Predictors: (Constant), Kepercayaan, Fitur Layanan, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat

b. Dependent Variable: Keputusan Menggunakan E-Money

Berdasarkan hasil uji autokorelasi di dapatkan nilai *Durbin-Waston* sebesar 1,850. Adapun nilai standart yang digunakan dalam suatu penelitian dikatakan tidak terjadi autokorelasi jika nilai Durbin Watson di bawah 5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini tidak terjadi autokorelasi karena nilai durbin watson  $1,850 < 5$ .

# Hasil Penelitian

## Analisis Regresi Linier Berganda

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.411	1.373		1.756	.082
	Persepsi Manfaat	.148	.071	.215	2.090	.039
	Persepsi Kemudahan	.197	.075	.251	2.631	.010
	Fitur Layanan	.186	.084	.190	2.211	.029
	Kepercayaan	.154	.092	.172	1.969	.041

a. Dependent Variable: Keputusan Menggunakan E-Money

Dari tabel di atas dapat disusun model persamaan regresi linier ganda berdasar kolom B. Model persamaan regresi linier ganda hasil penelitian adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + e$$

$$Y = 2,411 + 0,148X_1 + 0,197X_2 + 0,186X_3 + 0,154X_4 + e$$

# PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji analisis diketahui masing-masing variabel penelitian seluruh item pernyataan pada setiap variabel dinyatakan valid. Hasil pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS statistik 22:

H1 : Persepsi Manfaat Berpengaruh Terhadap Keputusan Menggunakan E-Money.

Berdasarkan hasil analisis membuktikan bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap keputusan menggunakan e-money. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan system aplikasi dana proses transaksinya berlangsung dengan cepat. Sehingga dengan adanya kecepatan dalam transaksi dapat menimbulkan persepsi manfaat yang positif dari penggunaanya.

H2 : Persepsi Kemudahan Berpengaruh Terhadap Keputusan Menggunakan E-Money.

Berdasarkan hasil analisis membuktikan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan e-money. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan dana sesuai dengan apa yang diharapkan pengguna. Menurut pengguna dana memudahkan penggunaan dalam menggunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna sehingga aplikasi dana sesuai dengan harapan pengguna.

H3 : Fitur Layanan Berpengaruh Terhadap Keputusan Menggunakan E-Money.

Berdasarkan hasil analisis membuktikan bahwa fitur layanan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan e-money. Hal ini dibuktikan dengan adanya keberagaman fitur. Fitur layanan dalam aplikasi dana mempunyai keragaman sehingga membantu pengguna melakukan transaksi. Misalnya QRIS Bisnis, Minta Pembayaran, Tarik Saldo, Riwayat Transaksi, Dana Enterprise dan masih banyak laigi.

H4 : Kepercayaan Berpengaruh Terhadap Keputusan Menggunakan E-Money.

Berdasarkan hasil analisis membuktikan bahwa kepercayaan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan e-money. Hal ini dibuktikan dengan adanya fitur terpercaya yang di berikan oleh dana untuk bertransaksi. Selain itu provider Dana mampu menjaga keamanan dalam bertransaksi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Persepsi manfaat berpengaruh terhadap keputusan menggunakan aplikasi E-Money DANA. Persepsi kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan aplikasi E-Money DANA. Fitur layanan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan aplikasi E-Money DANA. Kepercayaan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan aplikasi E-Money DANA.

# TERIMA KASIH

