

IT Self Efficacy, IT Anxiety dan Minat Menggunakan E-money

Delina Suryani¹, Asep Kurniawan², Indah Umiyati³

Program Studi Akuntansi, STIE Sutaatmadja, Subang, Indonesia

Abstract. *This study aims to find out intentions of accounting student in using of e-money. This research using Theory of Acceptance Model (TAM) to see the effect of perceived ease of use, perceived of usefulness, attitude toward using, IT self efficacy, and IT anxiety that affected behavioral intention to use of accounting student in using of e-money. Using convenience sampling methods this research analyzed 156 accounting students and data is processed with Structural Equation Modeling (SEM) technique and supported by LISREL 8.80 software. The result shows that the behavioral intention to use of e-money affected by attitude toward using and IT self efficacy.*

Keywords. *E-money; TAM; IT Self Efficacy; IT Anxiety*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *e-money*. Penelitian ini menggunakan *Theory of Acceptance Model (TAM)* untuk melihat dampak *perceived ease of use, perceived of usefulness, attitude toward using, IT self efficacy*, dan *IT anxiety* terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *e-money*. Dengan menggunakan metode *convenience sampling*, penelitian ini menganalisis 156 mahasiswa akuntansi dan data diolah dengan teknik *Structural Equation Modeling (SEM)* dan didukung oleh perangkat lunak LISREL 8.80. Hasilnya menunjukkan bahwa minat untuk menggunakan *e-money* dipengaruhi oleh *attitude toward using* dan *IT self efficacy*.

Kata kunci. *E-money; IT Self Efficacy; IT Anxiety; TAM.*

Corresponding author. Email: indahumiyati@stiesa.ac.id¹, asepa@stiesa.ac.id², indahumiyati@stiesa.ac.id³.

How to cite this article. Suryani, D., Kurniawan, A., & Umiyati, I. (2020). IT Self Efficacy, IT Anxiety dan Minat Menggunakan E-money. *Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan*, 8(1), 89–108.

History of article. Received: Desember 2019, Revision: Februari 2020, Published: April 2020.

Online ISSN: 2541-061X. Print ISSN: 2338-1507. DOI: 10.17509/jrak.v8i1.20387.

Copyright©2020. Published by Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan. Program Studi Akuntansi. FPEB. UPI

PENDAHULUAN

Keadaan zaman yang semakin maju diikuti dengan teknologi yang berkembang semakin pesat mengakibatkan banyak perubahan di dunia. Negara Indonesia menjadi negara yang terkena dampak adanya perubahan kemajuan teknologi tersebut mulai dari bidang politik, budaya, sosial dan ekonomi. Dalam bidang ekonomi salah satu yang terkena dampak tersebut adalah perubahan sistem pembayaran pada saat bertransaksi. Secara umum sistem pembayaran terdiri dari beberapa komponen salah satunya berupa instrumen atau alat pembayaran yang telah berkembang dengan adanya bentuk yang lebih praktis yakni ditempatkan pada suatu wadah yang disebut dengan alat pembayaran elektronik. Transaksi elektronik disebut juga non-tunai transaksi ini

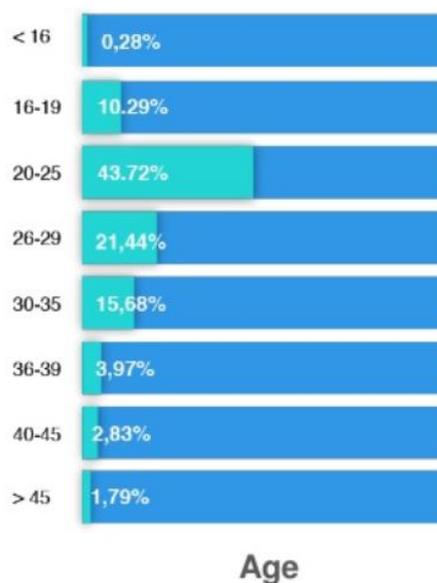
memiliki tiga bentuk yaitu *paper based* contohnya cek dan bilyet giro, *card based* contohnya kartu kredit, ATM dan debit, atau *electronic based* contohnya *e-money*. *E-money* hadir di Indonesia sejak tahun 2009 yang disahkan dalam peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik (*e-money*) dan mengalami beberapa penyempurnaan yakni pada tahun 2014 dalam Peraturan Bank Indonesia No.16/8/PBI/2014 serta tahun 2016 Peraturan Bank Indonesia No.8/17/PBI/2016. Adanya *e-money* didukung oleh adanya program pemerintah yang ingin mewujudkan *smart city* melalui penerapan sistem transaksi non-tunai untuk efisiensi ekonomi di Indonesia (masyarakat *cashless society*) yang dinamakan Gerakan Nasional Non-Tunai (GNNT). Gerakan ini secara resmi telah

diungkapkan oleh Gubernur Bank Indonesia Agus D.W. Martowardojo, pada tanggal 14 agustus 2014 di Jakarta dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan instrumen nontunai, sehingga berangsur-angsur terbentuk suatu komunitas atau masyarakat yang bertransaksi non-tunai dengan menggunakan instrumen non-tunai (*Less Cash Society/LCS*) dalam kegiatan ekonominya. BI terus mendorong agar perubahan dari transaksi tunai menjadi transaksi elektronik terjadi lebih cepat. Selain pembayaran secara online beberapa aktivitas pembayaran di Indonesia telah diwajibkan menggunakan non-tunai seperti, membayar tiket bus dan pembayaran tarif tol di seluruh Indonesia dengan menggunakan non-tunai/ uang elektronik, untuk rencana kedepannya pemerintah juga akan menetapkan sistem pembayaran non-tunai untuk pembelian BBM di seluruh SPBU. Secara fakta dan data menunjukkan bahwa pemakaian uang elektronik di Indonesia mengalami peningkatan karena dianggap membawa keuntungan tetapi peningkatan tersebut masih belum menyeluruh ke seluruh lapisan masyarakat. Perkembangan *e-money* sangatlah pesat dari tahun ke tahun akan tetapi, dalam penerapannya minat masyarakat untuk menggunakan *e-money* masih tergolong rendah (Zulqurnain 2017). Selain kendala teknologi itu sendiri masih ada masyarakat yang belum terdorong pikirannya untuk berbudaya cashless society (Heru 2014).

Terdapat empat golongan potensial pengguna *e-money* salah satu dari empat golongan tersebut yakni mahasiswa dan kalangan pelajar. Mahasiswa dan kalangan pelajar dipandang sebagai kalangan intelektual yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap produk baru. Informasi yang didapat mengenai *e-money*, dapat disebarkan kepada keluarga dan teman-teman yang dekat dengan lingkungannya sehingga diharapkan dapat semakin memperluas pengguna *e-money*. (Hidayat at al.,2006.) Mahasiswa merupakan segmentasi terbesar setelah masyarakat kelas menengah ke bawah dalam penggunaan transaksi non-tunai (*cash less society*) walaupun sudah ada beberapa universitas yang menetapkan pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) menggunakan uang elektronik/*e-money*

namun saat ini, sosialisasi transaksi non-tunai masih belum menyeluruh ke perguruan tinggi di seluruh Indonesia.

Mahasiswa sebagai pengguna potensial dari *e-money* juga didukung oleh Survey yang dilakukan oleh daily social mengenai penggunaan *e-money* tahun 2017 yang menunjukkan bahwa mayoritas pengguna *e-money* di Indonesia ada pada rentang usia 20-25 tahun (dailysocial.id, 2019).



Gambar 1. Pengguna *e-money* berdasarkan usia

Sumber : dailysocial.id, 2019

Sukses atau tidaknya implementasi kartu *e-money* mempunyai pengaruh besar yang ditentukan atas kesadaran dan kesiapan pengguna untuk menerima teknologi tersebut, kemudahan dan kegunaan dalam pemakaian teknologi itu sendiri menjadi salah satu hal yang dipertimbangkan. Pertimbangan tersebut akan mempengaruhi persepsi pengguna teknologi terhadap perilakunya. Penelitian tentang minat berperilaku (*behavioral intention to use*) dalam penggunaan teknologi dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) serta Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory*) yang diwakili oleh variabel *IT self efficacy* (keyakinan menggunakan teknologi informasi), dan *IT Anxiety* (kecemasan menggunakan teknologi). Berdasarkan uraian

diatas penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis bagaimana penerimaan kartu *e-money* dengan menggunakan konsep *Technology Acceptance Model* (TAM) serta Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory*) yang diwakili oleh variabel *IT self efficacy* (keyakinan menggunakan teknologi informasi), dan *IT Anxiety* (kecemasan menggunakan teknologi).

Terdapat beberapa peneliti sebelumnya yang telah melakukan penelitian menggunakan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari (2016) menunjukkan bahwa *Perceived Ease Of Use* (persepsi kemudahan pengguna) berpengaruh positif terhadap *Perceived Of Usefulness* (persepsi kegunaan), dan *Perceived Ease Of Use* (persepsi kemudahan pengguna) berpengaruh positif terhadap sikap penggunaan (*attitude toward using*). Dalam penelitian ini diduga bahwa *Perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) berpengaruh positif terhadap *perceived of usefulness* (persepsi kegunaan) kartu *e-money*. *Perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) berpengaruh positif terhadap *attitude toward using* (sikap terhadap pengaplikasian) kartu *e-money*. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Sidharta et al., (2014) mengatakan bahwa (*perceived of usefulness*) persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap *attitude toward using* (sikap akan pengaplikasian/ penggunaan) serta penelitian yang dilakukan oleh Jannah et.,al (2015) hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa (*perceived of usefulness*) persepsi kegunaan tidak berpengaruh positif terhadap *behavioral intention to use* (prilaku keinginan untuk menggunakan). Dalam penelitian ini peneliti merumuskan hipotesis bahwa *perceived of usefulness* (persepsi kemanfaatan) berpengaruh positif terhadap *attitude toward using* (sikap terhadap penggunaan) kartu *e-money*. *Perceived of usefulness* (persepsi kemanfaatan) berpengaruh positif terhadap *behavioral intention to use* (perilaku keinginan untuk menggunakan). Terdapat penelitian yang dilakukan oleh Hanggono et al., (2015) yang menunjukkan bahwa *attitude*

toward using (sikap terhadap pengaplikasian/penggunaan) memiliki pengaruh signifikan positif terhadap *behavioral intention use* (prilaku keinginan untuk menggunakan). Dalam penelitian ini peneliti merumuskan bahwa *Attitude toward using* (sikap terhadap pengaplikasian) berpengaruh positif terhadap *behavioral intention use* (prilaku keinginan untuk menggunakan). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Sudibyanto (2013) mengatakan bahwa *Computer Self Efficacy* berpengaruh terhadap minat dalam berbisnis secara *online*. Dalam penelitian ini peneliti merumuskan bahwa *IT self efficacy* (keyakinan menggunakan teknologi informasi) berpengaruh positif terhadap *behavioral intention use* (prilaku keinginan untuk menggunakan). Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sudibyanto (2013) mengatakan bahwa *computer anxiety* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat dalam berbisnis secara online. Dalam penelitian ini peneliti merumuskan bahwa *IT Anxiety* (kecemasan menggunakan teknologi informasi) berpengaruh negatif terhadap *behavioral intention use* (prilaku keinginan untuk menggunakan). Untuk membuktikan hipotesis berikut maka peneliti menggunakan model persamaan struktural (*Structural Equation Modeling*)/ SEM dengan populasi yang diambil penulis adalah Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sutaatmadja Subang.

Hasil penelitian analisis model struktural ini menunjukkan bahwa, terbukti 4 hipotesis diterima dari total 7 hipotesis yang diajukan. *Perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) berpengaruh positif signifikan terhadap *perceived of usefulness* (persepsi kegunaan). *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan) memiliki pengaruh langsung yang positif signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (Sikap Terhadap Pengaplikasian). *Perceived of usefulness* (peresepsi kemanfaatan) dari kartu *e-money* tidak berdampak langsung terhadap *attitude toward using* (sikap terhadap penggunaan). *Perceived of usefulness* (peresepsi kemanfaatan) dari kartu *e-money*

tidak berdampak langsung terhadap *behavioral intention to use* (perilaku keinginan untuk menggunakan) kartu *e-money*. *Attitude toward using* (sikap terhadap pengaplikasian) memiliki pengaruh langsung yang positif signifikan terhadap *behavioral intention use* (prilaku keinginan untuk menggunakan). *IT self efficacy* (keyakinan menggunakan teknologi informasi) memiliki pengaruh langsung yang positif signifikan terhadap *behavioral intention use* (prilaku keinginan untuk menggunakan). *IT Anxiety* (kecemasan menggunakan teknologi informasi) dari kartu *e-money* tidak berdampak langsung terhadap *behavioral intention to use* (perilaku keinginan untuk menggunakan) kartu *e-money*.

Kontribusi yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai sumber pemberian saran baik bagi pemerintah,, perusahaan penerbit *e-money*, maupun bagi kampus Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sutaatmadja Subang terkait dengan adanya kebijakan pemerintah yang ingin mewujudkan *smart city* melalui penerapan penggunaan uang elektronik/ transaksi non tunai yang didukung oleh adanya gerakan nasional non tunai (GNNT) yang dimana mahasiswa menjadi segmentasi terbesar setelah masyarakat kelas menengah kebawah sehingga pemerintah, perusahaan penerbit *e-money* maupun kampus Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sutaatmadja Subang dapat terus meningkatkan aktivitas dan fasilitas yang dapat memberikan dampak yang baik untuk terrealisasinya kebijakan ini secara menyeluruh.

KAJIAN LITERATUR

Peneliti melakukan penelitian terhadap sistem informasi berbasis teknologi berupa instrumen atau alat pembayaran yakni *e-money* yang merupakan alat pembayaran elektronik. Peneliti melakukan penelitian terhadap persepsi penggunaan teknologi atas penerimaan pada suatu sistem informasi berbasis teknologi. Penelitian ini dilakukan mengacu pada UU No.23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia pasal 1 angka 6 mengenai

sistem pembayaran. Secara umum sistem pembayaran terdiri dari beberapa komponen salah satunya berupa instrumen atau alat pembayaran. Dengan adanya perkembangan dan kemajuan teknologi informasi yang telah sampai pada bidang ekonomi berdampak kepada munculnya sebuah instrumen atau alat pembayaran dengan menggunakan teknologi *micro chip* yang dikenal dengan *electronic money* atau lebih dikenal dengan *e-money*. Pada tahun 2009 *e-money* hadir dan disahkan dalam peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik, dan mengalami beberapa penyempurnaan pada tahun 2014 dan 2016 . Peraturan ini dikeluarkan untuk mengatur kelancaran dan efektivitas penyelenggaraan *e-money* serta memiliki misi yakni untuk meningkatkan penggunaan *e-money* dan mendukung keuangan inklusif di Indonesia. Keberadaan *e-money* sangat didukung oleh adanya program pemerintah yang ingin mewujudkan *smart city* melalui penerapan sistem transaksi non-tunai atau efisiensi ekonomi Indonesia (masyarakat *cashless society*) yang dinamakan Gerakan Nasional Non-Tunai (GNNT) yang telah disahkan pada tanggal 14 agustus 2014. Tujuan dari adanya GNNT ini untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan instrumen non-tunai, sehingga berangsur-angsur terbentuk suatu masyarakat yang bertransaksi non-tunai dengan menggunakan instrument non-tunai (*Less Cash Society*) dalam kegiatan ekonominya.

Dengan demikian maka perlu dilakukan pengukuran terhadap persepsi penggunaan teknologi atas penerimaan sistem informasi berbasis teknologi tersebut sehingga diketahui apakah sistem tersebut diterima oleh pengguna atau tidak. Tingkat penerimaan masyarakat untuk penggunaan teknologi baru dipengaruhi oleh faktor keinginan masyarakat pengguna teknologi untuk terus menggunakan teknologi yang dapat memberikan manfaat dan lebih mudah digunakan. Kemudahan dan kegunaan dalam pemakaian teknologi itu sendiri menjadi salah satu hal yang dipertimbangkan. Pertimbangan

tersebut akan mempengaruhi persepsi penggunaan teknologi terhadap perilakunya. Penelitian tentang minat berperilaku dalam penggunaan teknologi dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) yakni teori yang memaparkan penjelasan kuat dan sederhana untuk penerimaan teknologi (Davis, 1989) yang di wakili oleh empat konstruk yakni *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan), *perceived of usefulness* (persepsi kegunaan), *attitude toward using* (sikap terhadap pengaplikasian), dan *behavioral intention to use* (perilaku keinginan untuk menggunakan). Selain itu salah satu faktor yang mempengaruhi setiap individu dalam menggunakan sebuah teknologi yakni kesadaran individu sendiri dalam menerima perubahan untuk menggunakan setiap teknologi. Penelitian ini menggunakan *Social Cognitive Theory* (Teori Kognitif Sosial) yakni merupakan teori pusat pemahaman terkait dengan emosi, motivasi, dan perilaku seseorang (Bandura, 1986). Yang di wakili oleh dua konstruk yakni *IT self efficacy* (keyakinan menggunakan teknologi), dan *IT Anxiety* (kecemasan menggunakan teknologi).

Sari (2016) melakukan survey kepada 254 pengguna layanan *e-bill*. Penelitian ini menemukan bahwa persepsi kemudahan diketahui mempunyai pengaruh yang kuat terhadap persepsi kegunaan karena semakin pelanggan percaya bahwa *e-bill* mudah digunakan dan pelanggan tidak mengalami kesulitan maka *e-bill* akan berguna bagi pelanggan dalam memanfaatkan layanan informasi lembar tagihan. Dalam penelitian tersebut juga dikatakan bahwa *Perceived Ease Of Use* (persepsi kemudahan pengguna) berpengaruh positif terhadap sikap penggunaan (*attitude toward using*) kemudahan *e-bill* yang dirasakan pelanggan akan membuat pelanggan pengguna layanan *e-bill* merasa suka dan berpikir bahwa menggunakan *e-bill* adalah keputusan yang menguntungkan. Selain Sari (2016) terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Budiman et al., (2013) dan (Hanggono et al., 2015),

Dari uraian tersebut maka ditetapkan hipotesis sebagai berikut:

H1: *Perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) berpengaruh positif terhadap *perceived of usefulness* (persepsi kegunaan) Kartu *e-money*.

H2: *Perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) berpengaruh positif terhadap *attitude toward using* (sikap terhadap pengaplikasian) Kartu *e-money*.

Penelitian tentang analisis faktor dalam menggunakan layanan *e-bill* dengan pendekatan TAM (*Technology Acceptance Model*) (Sari, 2016). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *perceived usefulness* (persepsi kegunaan) berpengaruh positif terhadap *attitude toward using* (sikap akan pengaplikasian/ penggunaan) semakin pelanggan merasa menggunakan *e-bill* yang mampu meningkatkan efektivitas dan *e-bill* berguna bagi pelanggan untuk mendapatkan informasi lembar tagihan dengan lebih cepat maka pelanggan akan semakin suka menggunakan layanan *e-bill* sebagai informasi lembar tagihan. Penelitian Jannah et.,al (2015) menunjukkan (*perceived of usefulness*) persepsi kegunaan tidak berpengaruh positif terhadap *behavioral intention to use* (perilaku keinginan untuk menggunakan). Berdasarkan studi yang telah diuraikan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H3: *perceived of usefulness* (persepsi kemanfaatan) berpengaruh positif terhadap *attitude toward using* (sikap terhadap penggunaan) kartu *e-money*.

H4: *perceived of usefulness* (persepsi kemanfaatan) berpengaruh positif terhadap *behavioral intention to use* (perilaku keinginan untuk menggunakan).

Penelitian yang berjudul pengukuran persepsi manfaat & persepsi kemudahan terhadap sikap serta dampaknya atas penggunaan ulang *online shopping* pada *e-*

commerce (Sidharta et al., 2014) Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa *attitude toward using* (sikap terhadap pengaplikasian) berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use* (perilaku keinginan untuk menggunakan). Serta penelitian yang dilakukan oleh Hanggono et al., (2015). Berdasarkan studi yang telah diuraikan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H5: *Attitude toward using (sikap terhadap pengaplikasian) berpengaruh positif terhadap behavioral intention use (prilaku keinginan untuk menggunakan).*

Penelitian yang dilakukan oleh Putra (2016) menunjukkan bahwa *IT self efficacy* (keyakinan menggunakan teknologi informasi) berpengaruh terhadap *behavioral intention use* (prilaku keinginan untuk menggunakan) dan menyatakan bahwa *computer anxiety*, dan *computer self efficacy* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention use* (prilaku keinginan untuk menggunakan). Serta penelitian yang dilakukan oleh Chandra (2016). Berdasarkan studi yang telah diuraikan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H6: *IT self efficacy (keyakinan menggunakan teknologi informasi) berpengaruh positif terhadap behavioral intention use (prilaku keinginan untuk menggunakan).*

Kusuma (2016).mengatakan bahwa terdapat pengaruh positif *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi pada mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sudibyanto (2013) mengatakan bahwa *Computer Anxiety* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat dalam berbisnis secara online. Berdasarkan studi yang telah

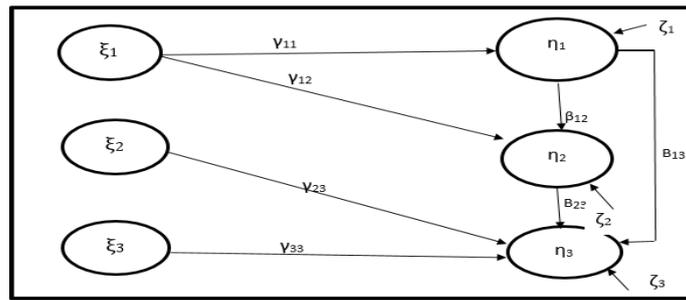
diuraikan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H7: *IT Anxiety (kecemasan menggunakan teknologi informasi) berpengaruh negative terhadap behavioral intention use (prilaku keinginan untuk menggunakan).*

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Populasi yang diambil penulis dalam penelitian ini adalah Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sutaatmadja (STIESA). STIESA merupakan perguruan tinggi yang mempunyai program studi Manajemen dan Akuntansi, sehingga diharapkan mahasiswanya mempunyai pemahaman lebih kuat dalam mengenai perkembangan *digital economy*. Alasan pemilihan mahasiswa sebagai responden karena sesuai yang tertera di Bank Indonesia bahwa pengguna potensial *e-money* salah satunya adalah mahasiswa karena dipercaya sebagai *agent of change* yakni agen perubahan kearah yang lebih baik. Sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sutaatmadja.

Penelitian ini menggunakan *Non probability Sampling* dimana peneliti menetapkan *Sampling Insidental* sebagai teknik pengambilan sampelnya. Peneliti menggunakan data yang diperoleh dengan cara membagikan kuesioner kepada responden. Pengumpulan data dilakukan dengan mendatangi secara langsung mahasiswa/i Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sutaatmadja Subang dan membagikan kuesioner online sebanyak 156 kuesioner, jumlah kuesioner yang diisi dan dikembalikan adalah sebanyak 156 kuesioner. Penelitian dilakukan pada bulan Juli 2018. Model penelitian ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Model Struktural Untuk Pengujian Hipotesis

Dimana :

- ξ_1 = Variabel eksogen *perceived ease of use* (Persepsi kemudahan penggunaan)
- ξ_2 = Variabel eksogen *IT self efficacy* (Keyakinan menggunakan teknologi informasi)
- ξ_3 = Variabel eksogen *IT Anxiety* (Kecemasan menggunakan teknologi informasi)
- η_1 = Variabel endogen *perceived usefulness* (Persepsi Kegunaan)
- η_2 = Variabel endogen *Attitude toward using* (Sikap terhadap pengaplikasian)
- η_3 = Variabel endogen *Behavior intention to use* (perilaku keinginan untuk menggunakan)

Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) / PEOU didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Dreana, 2012). Variabel ini diukur menggunakan skala Likert dengan beberapa indikator yakni mudah untuk dipelajari, mudah dimengerti/dipahami, fleksibel, bebas dari kesulitan, dan mudah digunakan. (Davis M, 1989; Ari, 2013; Sari, 2016).

IT self efficacy / ITS yakni keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam menggunakan teknologi. (Shih, 2006; Compeau & Higgins, 1995; Compeau, Higgins, & Huff, 1995; Kher, Downey, & Monk, 2013; Marakas, Yi, & Johnson, 1998; Assani, 2016). Variabel ini diukur menggunakan skala Likert dengan beberapa indikator yakni dapat menyelesaikannya, yakin menggunakan tanpa bantuan siapapun, tersedianya bantuan online, melihat orang lain menggunakan sebelumnya, meminta bantuan orang lain jika kesulitan, dan adanya seseorang yang membantu saat mengoprasikan. (Bandura 1977; Compean & Higgins 1995; Assani 2016; Putra 2016).

IT Anxiety / ITA didefinisikan sebagai kecenderungan individu untuk merasa tidak nyaman, cemas, atau takut akan penggunaan teknologi saat ini atau masa depan (Allen, Parikh, 2002; Cheon-pyo Lee et al, 2005).

Variabel ini diukur menggunakan skala Likert dengan beberapa indikator yakni: *Fear* (perasaan takut), dan *Anticipation* (antisipasi). (Heinssen, et al 1987; Utomo 2012; Putra 2016).

Persepsi kegunaan (*perceived of usefulness*) / POUS didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Davis 1989; Dreana, 2012). Variabel ini diukur menggunakan skala Likert dengan beberapa indikator yakni: menyelesaikan pekerjaan lebih cepat, meningkatkan kinerja, meningkatkan efektivitas, dan membuat pekerjaan menjadi lebih mudah. (Savis, 1989; Hu, et al, 1999; Ari, 2013; Sari, 2016).

Sikap terhadap perilaku (*attitude towards Using*) / ATU didefinisikan oleh Davis et al. (1989: 319-339) sebagai perasaan-perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan. Variabel ini diukur menggunakan skala Likert dengan beberapa indikator yakni: perasaan suka atau tidak suka, perasaan tertarik atau tidak tertarik, perasaan baik atau buruk, dan perasaan diuntungkan atau dirugikan. (Davis M, 1989; Ari, 2013; Sari, 2016).

Niat perilaku (*behavioral intention to use*) / BITU adalah suatu keinginan (minat) seseorang untuk melakukan suatu

perilaku yang tertentu (Dreana, 2012). Variabel ini diukur menggunakan skala Likert dengan beberapa indikator yakni: niat untuk menggunakan, memprioritaskan penggunaan sistem dibandingkan manual, dan prediksi untuk menggunakan di masa depan. (Davis 1989; HU, et al 1999; Read, et al 2011; Ari 2013; Sari 2016).

Penulis melakukan uji coba atau pilot survey dengan pengumpulan data yakni dengan uji coba instrument penelitian pada sekelompok mahasiswa yang merupakan bagian dari populasi yang bukan sampel sebanyak 34 (tigapuluh empat) responden. Hasil dari pilot survey diolah menggunakan software SPSS versi 2.2 dari hasil tersebut dapat dikatakan hasil perhitungan uji validitas bahwa r hitung $>$ r tabel pada nilai signifikan 5% oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa item dalam kuesioner penelitian ini valid dan reliabel karena nilai Cronbach Alpha (α) $>$ 0,60 (Sugiyono, 2013) sehingga dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menganalisis data menggunakan Structural Equation Modeling (SEM) pada penelitian ini dibantu dengan software LISREL 8.80. Menurut Bollen dan Long (1993) Prosedur SEM mencakup: (1) spesifikasi model (*model specification*), (2) identifikasi (*identification*), (3) estimasi (*estimation*), (4) uji kecocokan (*testing fit*), dan (5) respesifikasi (*respecification*). Syarat data yang dapat diolah dengan metode ini salah satunya adalah normalitas. Terdapat data yang tidak normal dalam uji normalitas univariat dan normalitas multivariate pada penelitian ini maka dari itu peneliti mengasumsikan bahwa data yang tidak normal akan dijalankan berdasarkan pada keadaan normal seperti biasa (metode ML dan data disimpan dalam *covariance matrix*) atau dengan kata lain mengestimasi model yang salah karena data yang tidak normal. (Ghozali & Fuad, 2008).

Setelah melakukan tahap spesifikasi model dimana peneliti harus mendefinisikan secara konseptual konstruk yang diteliti dan

menentukan dimensionalitasnya, peneliti melakukan tahap identifikasi model yakni dimana peneliti diharapkan memperoleh model yang *over-identified* (*degree of freedom* positif) dan dihindari adanya model yang *under-identified* (*degree of freedom* negatif), pada penelitian ini telah didapat model identifikasi dengan status *over-identified* (*degree of freedom* positif) dengan cara mencari jumlah data kovarian melalui rumus " $n(n+1) / 2$ " kemudian dikurangi jumlah parameter yang di estimasi jika hasilnya $>$ 0 maka dikatakan data tersebut *over-identified*.

Kemudian akan dilakukan estimasi untuk memperoleh nilai dari parameter-parameter yang ada di dalam model. Penelitian ini menggunakan metode estimasi *Maximum Likelihood*, dengan alasan bahwa metode ini merupakan metode yang banyak digunakan peneliti dalam SEM pada saat sekarang ini (Wijayanto, 2008). Data dalam penelitian ini adalah non-normal secara multivariate. Untuk mengatasi data penelitian tidak normal secara multivariate dapat dilakukan dengan menggunakan *asymptotic covariance matrix* (Laten, 2002). Hal ini akan mengakibatkan estimasi parameter beserta *goodness of fit* akan dianalisis berdasarkan pada keadaan data yang tidak normal (Ghozali dan Faud, 2008).

Pemeriksaan t-values pada tahap pengujian estimasi model adalah dengan melihat apakah nilai t- Values untuk setiap variabel bernilai $<$ 1,96 jika nilai T- Values $<$ 1,96 maka variabel tersebut bisa dihapuskan dari model. (Nofriani, 2011). Untuk pemeriksaan *Standardize Loading Factor*, dapat dengan melihat kepada bagian *Completely Standardized Solution* dari hasil uji coba. Setiap nilai *loading factor* harus = 0,5, jika terdapat nilai *loading factor* $<$ 0,5 maka variabel tersebut dapat dihapus dari model (Hair et al., 2006).

Terdapat tiga kali pengujian estimasi pada penelitian ini sebelum di dapat model yang fit, dikarenakan pengujian estimasi model-1 penelitian masih terdapat beberapa nilai *Standardized loading factor* (SLF) $<$ 0,5

pada hasil olah LISREL yakni dengan memilih menu *Standardized solution* pada menu “Estimates”. Dari keluaran LISREL tersebut terlihat 6 variabel teramati yang memiliki SLF yang bernilai dari $< 0,5$. Variabel-variabel tersebut adalah : X25 dengan SLF sebesar 0,42, X26 dengan SLF sebesar 0,38, X35 dengan SLF sebesar 0,07, X36 dengan SLF sebesar 0,03, X37 dengan SLF sebesar 0,02, dan Y13 dengan SLF sebesar 0,36 serta dari pengamatan terhadap t-value, terlihat beberapa hubungan Antara variabel memiliki nilai $t < 1,96$. Antara konstruk POUS dan ATU, dengan nilai $t = 1,01$, antara Konstruk POUS dan BITU, dengan nilai $t = -0,60$, antara Konstruk ITA dan BITU, dengan nilai $t = -1,85$. Dengan demikian peneliti melakukan permodelan ulang yakni pengujian estimasi model-2 penelitian dengan menghilangkan variabel teramati yang tidak memenuhi standar pada saat di pengujian estimasi model-1.

Berdasarkan hasil temuan pada model-2 berkesimpulan bahwa model-2 yang dibangun tersebut masih belum baik, karena masih terdapat variabel teramati dengan nilai

$SLF < 0,5$. Dengan demikian, peneliti melakukan permodelan ulang. Model yang ketiga yang diajukan peneliti adalah dengan manghilangkan variabel teramati Y12 pada model -2. Berdasarkan pengamatan terhadap model-3 diketahui bahwa tidak terdapat error variance yang bernilai negatif pada semua variabel teramati, Nilai Standardize Loading Factor (SLF) bernilai $> 0,5$. T-Value, terlihat bahwa semua variabel memiliki t-statistik bernilai $> 1,96$. Berdasarkan hasil temuan pada model-3 peneliti berkesimpulan bahwa model 3 dapat dikatakan baik.

Setelah menemukan model penelitian yang dinilai baik tahap selanjutnya adalah menguji kecocokan model diawali dengan melakukan pengujian model secara keseluruhan untuk mengevaluasi tingkat kecocokan model (model fit). Ada beberapa macam pengukuran yang digunakan untuk menentukan kecocokan model secara keseluruhan, yang diklasifikasikan menjadi 2 jenis, yakni: *absolute fit indices* dan *incremental fit indices* (Shah & Goldstein, 2006) dalam Alzahrani (2001).

Tabel 1. Hasil Uji Kecocokan Kategori *Absolute Fit Indices*

Ukuran GOF	Ukuran Tingkat Kecocokan	Hasil Estimasi	Tingkat kecocokan
Absolute Fit Indices			
<i>Chi-square</i> (χ^2)	a. Nilai yang kecil	409,02	Kurang baik
	b. (<i>Chi-square</i> / <i>df</i>) < 3	1,834	<i>Better fit</i>
(P)	$P > 0,05$	0,00	Kurang baik
GFI	$GFI > 0,90$	0,81	<i>Close fit</i>
	<i>Close fit</i> , $RMSEA < 0,05$	0,073	<i>Good fit</i>
RMSEA	<i>Good fit</i> , $RMSEA = 0,08$		
P- Value for RMSEA	$> 0,05$	0,00056	<i>Close fit</i>
RMSR	<i>Good fit</i> , $RMSR < 0,05$	0,057	<i>Close fit</i>

Sumber : Data diolah dari hasil penelitian (2018)

Tabel 2. Hasil Uji Kecocokan Keseluruhan Model Kategori *Incremental Fit Indices*

Ukuran GOF	Ukuran Tingkat Kecocokan	Hasil Estimasi	Tingkat Kecocokan
Incremental Fit Indices			
TLI atau NNFI	<i>Good Fit</i> , $NNFI = 0,9$	0,95	<i>Good Fit</i>
	<i>Marginal Fit</i> , $0,8 = NNFI < 0,9$		
AGFI	<i>Good Fit</i> , $AGFI = 0,9$	0,77	<i>Marginal Fit</i>

Ukuran GOF	Ukuran Tingkat Kecocokan	Hasil Estimasi	Tingkat Kecocokan
	<i>Marginal Fit</i> , 08 = AGFI < 0,9		
NFI	<i>Good Fit</i> , NFI = 0,9 <i>Marginal Fit</i> , 08 = NFI < 0,9	0,91	<i>Good Fit</i>
CFI	<i>Good Fit</i> , CFI = 0,9 <i>Marginal Fit</i> , 08 = CFI < 0,9	0,96	<i>Good Fit</i>
IFI	<i>Good Fit</i> , IFI = 0,9 <i>Marginal Fit</i> , 08 = IFI < 0,9	0,96	<i>Good Fit</i>
RFI	<i>Good Fit</i> , RFI = 0,9	0,90	<i>Good Fit</i>

Sumber : Data diolah dari hasil penelitian (2018)

Penggunaan 4-5 kriteria goodness of fit dianggap sudah mencukupi untuk menilai kelayakan suatu model, asalkan masing-masing kriteria dari goodness of fit yaitu absolute fit indices, dan incremental fit indices terpenuhi. Dengan demikian, dari hasil pengukuran keseluruhan model dapat disimpulkan baik.

Setelah melewati uji kecocokan keseluruhan model, langkah berikutnya adalah melakukan uji kecocokan model pengukuran. Uji ini dilakukan terhadap setiap konstruk melalui evaluasi terhadap validitas konstruk dan evaluasi terhadap reliabilitas konstruk. Uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai t muatan faktornya (*factor loading*) serta melihat muatan faktor standarnya (*standardized loading factor*). Suatu variabel memiliki validitas yang baik jika muatan faktornya > 1,96 dan faktor standarnya > 0,5. Berdasarkan hasil analisis validitas nilai SLF dan nilai t muatan faktor pada tiap variabel teramati

telah memenuhi kriteria sebagai variabel yang valid.

Kemudian pengukuran reliabilitas diukur dari nilai Composite Reliability (CR) dan Average variance extracted (AVE). Hasil analisis menunjukkan nilai CR dan AVE berada pada nilai yang direkomendasikan sebagai nilai yang baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua variabel laten pada model-3 penelitian memiliki reliabilitas yang baik.

Setelah melakukan uji model pengukuran, tahap selanjutnya adalah menguji kecocokan model struktural. Pada tahap ini koefisien- koefisien setiap variabel laten akan diuji. Pada tahapan ini, yang perlu dievaluasi adalah nilai t dan koefisien persamaan struktural. Hubungan hipotesis dipertimbangkan signifikan jika nilai t melampaui sebuah rasio kritis yang sebesar $\pm 1,96$ (signifikan pada level alpha (α) 0,05 atau $\pm 2,56$ (signifikan pada level alpha (α) 0,01) (Gafen at al, 2000) dalam Alzahrani (2011).

Tabel 6. Hasil Uji Kecocokan Model Struktural

Hipotesis	Parameter	Path	Nilai-t	Koefisien persamaan struktural	Hasil Hipotesis
1	PEOU – POUS	γ_{11}	6,20 = 1,96	0,83 < 1	H1 Diterima
2	PEOU – ATU	γ_{12}	8,97 = 1,96	0,82 < 1	H2 Diterima
5	ATU- BITU	B ₂₃	5,13 = 1,96	0,45 < 1	H5 Diterima
6	ITS – BITU	γ_{23}	6,30 = 1,96	0,56 < 1	H6 Diterima

Sumber : Data diolah dari hasil penelitian (2018)

Dari serangkaian pengujian yang telah dilakukan, terbukti bahwa model awal penelitian yakni model-1 penelitian tidak

baik. Setelah dilakukan uji estimasi akhirnya didapatkan model akhir yang fit yakni model-3 penelitian. Hasil pengujian kecocokan

model-3 penelitian menunjukkan bahwa model tersebut telah memenuhi kriteria baik, sehingga tidak perlu dilakukan respesifikasi model. Pada analisis model struktural, terbukti bahwa 4 hipotesis diterima dari total 7 hipotesis yang diajukan pada penelitian ini.

Hasil pengujian terhadap hipotesis 1 bahwa hubungan antara konstruk PEOU dan POUS memiliki nilai t sebesar 6,20 ($t = 1,96$). Dengan ini dapat dikatakan bahwa pengujian secara empiris memberikan hasil bahwa *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) berpengaruh positif signifikan terhadap *perceived of usefulness* (persepsi kegunaan). Hasil ini semakin mempertegas hasil hipotesa pada penelitian terdahulu Maharsi dan Mulyadi (2007) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) berpengaruh positif terhadap *perceived of usefulness* (persepsi kegunaan).

Alasan *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *perceived of usefulness* karena kemudahan (*perceived ease of use*) dapat membantu mempengaruhi persepsi penggunaan dengan berasumsi bahwa kemudahan yang di tawarkan dan dimiliki *e-money* akan memberikan kegunaan/manfaat yang lebih bagi mahasiswa untuk meningkatkan kinerja dalam bertransaksi. Dengan demikian diharapkan kemudahan yang ditawarkan oleh *e-money* terus ditingkatkan oleh setiap perusahaan penerbit *e-money* mulai dari kemudahan untuk memperoleh *e-money*, prosedur yang lebih mudah untuk menggunakan *e-money*, dan kemudahan layanan isi ulang *e-money*. Selain perusahaan penerbit *e-money* pemerintah juga harus ikut berperan dalam mensosialisasikan tentang kemudahan-kemudahan yang akan didapat oleh masyarakat khususnya mahasiswa jika menggunakan *e-money* dengan cara bekerja sama dengan perusahaan penerbit *e-money* tersebut. Serta tersedianya dukungan yang lebih yakni dengan cara disediakannya mesin transaksi *e-money* di setiap kota-kota kecil bukan hanya di kota-kota besar sehingga

masyarakat khususnya mahasiswa akan lebih mudah untuk bertransaksi non-tunai.

Hasil pengujian terhadap hipotesis 2 hubungan antara konstruk PEOU dan ATU memiliki nilai t sebesar 8,97 ($t = 1,96$). Dengan ini dapat dikatakan bahwa pengujian secara empiris memberikan hasil bahwa *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan) memiliki pengaruh langsung yang positif signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (Sikap Terhadap Pengaplikasian). Hasil ini semakin mempertegas hasil hipotesa pada penelitian terdahulu Budiman et al., (2013) Hasil uji dari penelitian tersebut membuktikan bahwa *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan) berpengaruh signifikan positif terhadap *Attitude Toward Using* (Sikap Terhadap Pengaplikasian). Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Hanggoo et al., (2015) serta Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2016) menyatakan bahwa *Perceived Ease Of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan) berpengaruh signifikan positif terhadap *Attitude Toward Using* (Sikap Terhadap Pengaplikasian).

Alasan *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *Attitude Toward Using* kartu *e-money* yakni karena kemudahan penggunaan *e-money* yang akan dirasakan mahasiswa tidak akan mempersulit dalam bertransaksi, mudah untuk dipelajari, dan dipahami, serta menjadi mudah, dan fleksibel untuk digunakan dalam memanfaatkan *e-money* sebagai alat untuk setiap melakukan transaksi maka mahasiswa akan suka menggunakan *e-money* dan berpikir bahwa menggunakan *e-money* adalah ide yang baik dan menguntungkan. Dengan demikian diharapkan bahwa setiap kemudahan-kemudahan yang terdapat dalam *e-money* selalu ditingkatkan agar sikap masyarakat khususnya mahasiswa lebih positif dan sukarela dalam menerima dan menggunakan alat transaksi baru ini bukan karena adanya keterpaksaan dari pihak manapun.

Hasil pengujian terhadap hipotesis 3 bahwa hubungan antara konstruk POUS dan ATU memiliki nilai t sebesar 1,01 ($t = 1,96$). Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa

pengujian secara empiris memberikan hasil bahwa *perceived of usefulness* (persepsi kemanfaatan) dari kartu *e-money* tidak berdampak langsung terhadap *attitude toward using* (sikap terhadap penggunaan) kartu *e-money*. Hasil ini tidak sesuai dengan hasil pembuktian hipotesa pada penelitian terdahulu Ari (2013) yang membuktikan bahwa *perceived usefulness* (persepsi kegunaan) berpengaruh positif terhadap *attitude toward using* (sikap terhadap pengaplikasian). Hasil penelitian ini tidak mendukung penelitian yang dilakukan Sari (2016) menunjukkan bahwa *perceived usefulness* (persepsi kegunaan) berpengaruh positif terhadap *attitude toward using* (sikap akan pengaplikasian/ penggunaan).

Alasan ketidak sesuaian hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya disebabkan beberapa hal yang pertama responden yang dipilih dalam penelitian ini merupakan mahasiswa yang berumur antara 18-24 tahun. Mahasiswa disini akan lebih cenderung untuk lebih mengikuti trend saat itu tanpa memahami manfaat secara utuh dari pengadopsian / penggunaan *e-money*. Mahasiswa lebih cenderung untuk melihat trend daripada manfaat yang sesungguhnya ingin ditawarkan pada suatu instrument pembayaran baru agar tidak dianggap remeh dalam suatu lingkungan/komunitasnya.

Kedua, adanya perbedaan kebiasaan dalam menggunakan suatu inovasi baru khususnya alat instrument pembayaran baru. Dalam penelitian Ari (2013) yang menjadi responden merupakan seluruh individu yang telah menggunakan *core banking system* dan bekerja di bank umum di Malang Raya, sedangkan dalam penelitian ini respondennya merupakan mahasiswa yang belum menggunakan *e-money* dan sebagian besar belum bekerja. Sehingga seorang pekerja dan mahasiswa tentu memiliki perbedaan terhadap aktivitas transaksi yang dilakukan, sehingga manfaat yang didapat tidak banyak dibandingkan dengan pekerja. Dengan demikian maka diharapkan baik perusahaan penerbit *e-money* maupun pemerintah semakin meningkatkan sosialisasi mengenai

keistimewaan yang dimiliki *e-money* serta manfaat yang akan didapatkan jika menggunakan *e-money* sehingga dapat menjadi suatu trend yang digunakan untuk alat bertransaksi, selain itu pihak kampus pun diharapkan dapat bekerja sama dengan perusahaan penerbit *e-money* untuk dapat memberikan fasilitas sehingga mahasiswa dapat merasakan manfaat dari kartu *e-money* melalui aktivitas yang dilakukannya.

Hasil pengujian terhadap hipotesis 4 hubungan antara konstruk POUS dan BITU memiliki nilai t sebesar -0,60 ($t = 1,96$). Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa pengujian secara empiris memberikan hasil bahwa *perceived of usefulness* (persepsi kemanfaatan) dari kartu *e-money* tidak berdampak langsung terhadap *behavioral intention to use* (perilaku keinginan untuk menggunakan) kartu *e-money*. Hasil ini tidak sesuai dengan hasil pembuktian hipotesa pada penelitian terdahulu Jannah et.,al (2015) dalam penelitian tersebut mengatakan bahwa (*perceived usefulness*) persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap *behavioral intention to use* (perilaku keinginan untuk menggunakan).

Alasan ketidak sesuaian hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya dikarenakan responden dalam penelitian ini mahasiswa yang memiliki aktivitas dalam bertransaksinya masih terbatas dan belum adanya suatu aktivitas yang menuntut untuk menggunakan *e-money* sehingga manfaat yang disediakan *e-money* masih belum menjadi suatu kebutuhan dan belum menjadi suatu alasan keinginan mahasiswa menggunakan *e-money*. Dengan demikian maka diharapkan perusahaan penerbit *e-money* dan pemerintah bekerja sama untuk semakin meningkatkan sosialisasi manfaat dari *e-money* dan menyediakan suatu fasilitas dan aktivitas yang akan membuat mahasiswa berkeinginan untuk menggunakan *e-money*.

Hasil pengujian terhadap hipotesis 5 hubungan antara konstruk ATU dan BITU memiliki nilai t sebesar 5,13 ($t = 1,96$). Dengan ini dapat dikatakan bahwa pengujian secara empiris memberikan hasil bahwa

attitude toward using (sikap terhadap pengaplikasian) memiliki pengaruh langsung yang positif signifikan terhadap *behavioral intention use* (prilaku keinginan untuk menggunakan). Hasil ini semakin mempertegas hasil hipotesa pada penelitian terdahulu Sidharta et al., (2014). Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa *attitude toward using* (sikap terhadap pengaplikasian) berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use* (perilaku keinginan untuk menggunakan) dan penelitian Hanggoo et al., (2015) yang menunjukkan bahwa *attitude toward using* (sikap terhadap pengaplikasian/penggunaan) memiliki pengaruh signifikan positif terhadap *behavioral intention use* (prilaku keinginan untuk menggunakan).

Alasan *Attitude toward using* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention use* karena semakin banyak informasi positif yang diperoleh terkait dengan *e-money* akan menimbulkan sikap yang baik bagi pengguna tersebut. sikap awal yang positif akan dapat mendorong minat yang semakin besar untuk menggunakan *e-money*, namun jika sikap awal yang terbentuk adalah negatif maka akan dapat mengurangi minat dan niatan seseorang untuk menggunakan *e-money*. Dengan demikian maka diharapkan perusahaan penerbit *e-money* dan pemerintah selalu meningkatkan setiap kemudahan mengenai *e-money* sehingga terbentuk suatu sikap yang positif dari masyarakat agar mendorong tumbuhnya minat dan niat untuk menggunakan *e-money*.

Hasil pengujian terhadap hipotesis 6 hubungan antara konstruk ITS dan BITU memiliki nilai t sebesar 6,30 ($t = 1,96$). Dengan ini dapat dikatakan bahwa pengujian secara empiris memberikan hasil bahwa *IT self efficacy* (keyakinan menggunakan teknologi informasi) memiliki pengaruh langsung yang positif signifikan terhadap *behavioral intention use* (prilaku keinginan untuk menggunakan). Hasil ini semakin mempertegas hasil hipotesa pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putra (2016) menunjukkan bahwa *IT self efficacy* (keyakinan menggunakan teknologi

informasi) berpengaruh terhadap *behavioral intention use* (prilaku keinginan untuk menggunakan).

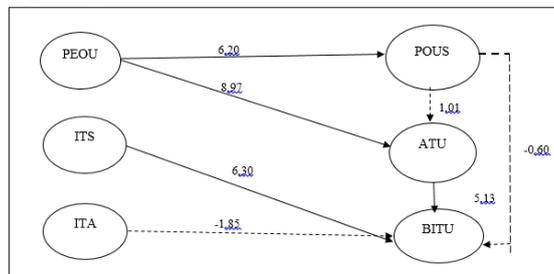
Alasan *IT self efficacy* berpengaruh positif terhadap *behavioral intention use* yakni semakin tinggi tingkat kepercayaan diri mahasiswa dalam menerima dan menggunakan teknologi baru khususnya instrument pembayaran maka akan menghilangkan rasa keragu-raguan dalam minat menggunakan *e-money*. Dengan mengetahui bahwa *IT self efficacy* (keyakinan menggunakan teknologi informasi) demikian maka diharapkan dari setiap fasilitas yang ditawarkan oleh *e-money* semakin dimaksimalkan mulailah dari kemudahan – kemudahan yang akan meningkatkan sikap positif dan meningkatkan kepercayaan diri seseorang untuk dapat menggunakan *e-money*.

Hasil pengujian terhadap hipotesis 7 hubungan antara konstruk ITA dan BITU memiliki nilai t sebesar -1,85 ($t = 1,96$). Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa pengujian secara empiris memberikan hasil bahwa *IT Anxiety* (kecemasan menggunakan teknologi informasi) dari kartu *e-money* tidak berdampak langsung terhadap *behavioral intention to use* (perilaku keinginan untuk menggunakan) kartu *e-money*. Hasil ini tidak sesuai dengan hasil pembuktian hipotesa pada penelitian terdahulu Kusuma (2016) yang mengatakan bahwa *IT Anxiety* (kecemasan menggunakan teknologi informasi) berpengaruh negatif terhadap *behavioral intention use* (prilaku keinginan untuk menggunakan).

Alasan ketidak sesuaian hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya dikarenakan mahasiswa dipandang sebagai kalangan intelektual yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu hal yang baru serta mudah untuk menerima perubahan dari segi teknologi cenderung merasa bahwa kecemasan terhadap penggunaan teknologi informasi bukanlah menjadi penghambat mahasiswa dalam menggunakan *e-money* karena hal itu dapat mahasiswa antisipasi dengan mencari informasi dari berbagai sumber yang dapat di akses oleh mahasiswa

tersebut sehingga kecemasan itu tidak menyebabkan mahasiswa enggan menggunakan *e-money*. Dengan demikian maka penerbit *e-money* maupun pemerintah tidak perlu takut mengenai akan munculnya kecemasan dan keragu-raguan dari

masyarakat khususnya mahasiswa dalam menggunakan *e-money* dikarenakan dalam penelitian ini *IT anxiety* tidak berpengaruh terhadap timbulnya keinginan untuk menggunakan *e-money*.



Gambar 3. Pembuktian Hipotesis Penelitian

SIMPULAN

Dari hasil analisis statistik menjelaskan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan antara *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) kartu *e-money* terhadap *perceived of usefulness* (persepsi kegunaan) kartu *e-money*. Terdapat pengaruh positif signifikan antara variabel *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) kartu *e-money* terhadap *attitude toward using* (sikap terhadap pengaplikasian) kartu *e-money*. Variabel *perceived of usefulness* (persepsi kemanfaatan) dari kartu *e-money* tidak berdampak langsung terhadap *attitude toward using* (sikap terhadap penggunaan) kartu *e-money*, serta variabel *perceived of usefulness* (persepsi kemanfaatan) dari kartu *e-money* tidak berdampak langsung terhadap *behavioral intention to use* (perilaku keinginan untuk menggunakan) kartu *e-money*. Terdapat pengaruh positif signifikan antara variabel *attitude toward using* (sikap terhadap pengaplikasian) kartu *e-money* terhadap *behavioral intention use* (prilaku keinginan untuk menggunakan) kartu *e-money*. Terdapat pengaruh positif signifikan antara variabel *IT self efficacy* (keyakinan menggunakan teknologi informasi) dari kartu *e-money* terhadap *behavioral intention use* (prilaku keinginan untuk menggunakan) kartu *e-money*. Variabel *IT Anxiety* (kecemasan

menggunakan teknologi informasi) dari kartu *e-money* tidak berdampak langsung terhadap *behavioral intention to use* (perilaku keinginan untuk menggunakan) kartu *e-money*.

Disarankan pada pemerintah harus lebih intensif lagi dalam memberikan sosialisasi program transaksi non-tunai dengan menggunakan *e-money* ini kepada masyarakat Indonesia terutama di Kota kecil khususnya Kota Subang dengan cara memberikan informasi dan edukasi. Pemerintah harus lebih meningkatkan lagi kegiatan-kegiatan yang dapat mendukung terwujudnya serta mendukung keberhasilannya program GNNT dengan terus bekerja sama dengan perusahaan – perusahaan penerbit *e-money* untuk menyediakan sarana dan prasarana pembayaran / transaksi non-tunai khususnya di Kota kecil agar program GNNT ini terjadi menyeluruh di Indonesia.

Perusahaan penerbit *e-money* harus lebih menarik dalam mempromosikan produk *e-money* nya salah satunya dengan cara memberikan informasi-informasi yang mengandung unsur membujuk agar produk *e-money* lebih diminati baik oleh mahasiswa maupun masyarakat lainnya. Peningkatan pelayanan dan sistem *e-money* juga harus dilakukan agar persepsi kemudahan dan kemanfaatan yang telah di miliki oleh *e-*

money tidak berubah oleh faktor-faktor lain seperti infrastruktur yang memadai dan lain-lain.

Disarankan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sutaatmadja Subang agar memberikan pemahaman dan edukasi lebih mengenai setiap perubahan-perubahan yang terjadi dibidang ekonomi salah satunya perubahan instrument pembayaran. Bekerja sama dengan pemerintah/ salah satu perusahaan penerbit *e-money* untuk menciptakan, mendorong, dan mengembangkan kawasan non-tunai di kampus agar mahasiswa mau menggunakan uang elektronik. Membangun fasilitas yang bisa diintegrasikan dengan uang elektronik sehingga mahasiswa dapat merasakan manfaat dari uang elektronik dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di kampus mereka.

Bagi Penelitian selanjutnya disarankan beberapa hal : (1) dalam penelitian yang dilakukan responden merupakan mahasiswa yang belum menggunakan *e-money* sehingga jawaban yang diberikan hanya sebatas melalui

pengetahuan responden mengenai *e-money* secara umum saja bukan hasil pengalaman langsung responden, (2) dalam penelitian yang dilakukan baru membahas 6 variabel (*Perceived Ease Of Use, Perceived Of Usefulness, Attitude Toward Using, Behavior Intention To Use, IT Self Efficacy, dan IT Anxiety*) untuk peneliti selanjutnya jika mengambil tema yang sama, maka dapat menambah atau mengganti dengan variabel-variabel yang lebih baik salah satunya mengenai daya tarik promosi, (3) dalam penelitian ini, penulis baru meneliti mahasiswa STIESA sebagai objek penelitian, diharapkan untuk peneliti selanjutnya memperluas lingkup objek penelitian, atau menggunakan objek lain yang lebih representatif dan lebih tepat, dan (4) dalam penelitian ini tidak terfokus dalam meneliti hubungan antara variabel *IT Self Efficacy*, dengan *IT Anxiety* sehingga pengaruh kedua variabel tersebut tidak dibahas lebih jauh maka dari itu diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat menambahkan pengujian hubungan dua variabel tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Acuan Pokok Sistem Pembayaran Nasional (Revisi 2004)
- Agarwal, Rithu, V. Sambamurthy And R.M. Stair. (2000). Research Report: The Solving Relationship Between General And Specific Computer Self Efficacy - An Empirical Assessment", Information Systems Research, Vol.11, No. 4.
- Agustina, Astri. (2017). Dukung Program Pemerintah Paytren 3000 User Cashless Setiap hari. Diambil dari: <https://bandung.merdeka.com/lapak/dukung-program-pemerintah-paytren-gaet-3000-user-cashless-setiap-hari-170509x.html>. [15 Desember 2017].
- Agustina, Astri. (2017). Dukung Program Pemerintah Paytren 3000 User Cashless Setiap hari. Diambil dari: <https://bandung.merdeka.com/lapak/dukung-program-pemerintah-paytren-gaet-3000-user-cashless-setiap-hari-170509x.html>. [15 Desember 2017].

- Alzahrani, Ahmed, I. (2011, Maret). Web Based e-Government Services Acceptance for G2C : A Structural Equation Modelling Approach.
- Ari, D. P. (2013, Mei). Pengaruh Technology Acceptance Model Dan Pengembangannya Dalam Perilaku Menggunakan Core Banking System. Keuangan Dan Perbankan, Vol.17, 267–278.
- Ariska, Sulfiza. 2017. Optimalisasi Gerakan Nasional Non Tunai Dalam Alih Tradisi Transaksi Dari Sistem Tradisional (Tunai) Menuju Sistem Berbasis Teknologi Mutakhir (Non Tunai). Diambil dari: https://www.kompasiana.com/sulfizasan-gjuara/optimalisasi-gerakan-nasional-non-tunai-dalam-alih-tradisi-transaksi-dari-sistem-tradisional-tunai-menuju-sistem-berbasis-teknologi-mutakhir-non-tunai_557d86918efdfd197bf37aa3. [19 Januari 2018].

- Ariska, Sulfiza. 2017. Optimalisasi Gerakan Nasional Non Tunai Dalam Alih Tradisi Transaksi Dari Sistem Tradisional (Tunai) Menuju Sistem Berbasis Teknologi Mutakhir (Non Tunai). Diambil dari: https://www.kompasiana.com/sulfizasan-gjuara/optimalisasi-gerakan-nasional-non-tunai-dalam-alih-tradisi-transaksi-dari-sistem-tradisional-tunai-menuju-sistem-berbasis-teknologi-mutakhir-non-tunai_557d86918efdfd197b37aa3. [19 Januari 2018].
- Assani, S., & Susanto, T. D. (2016, Juni). Keterkaitan It Self Efficacy Dan It Actual Competency Terhadap Penggunaan Teknologi. *Journal Of Computers And Its Applications*, Volume 1 – No.5
- Auraningtyas, S. (2012). Pengaruh Computer Self Efficacy, Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Kepuasan Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi. Skripsi.Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bandura, A. (1977). Self-Efficacy: Toward A Unifying Theory Of Behavioral Change. *Psychological Review* ,191-215.
- Bandura, A. (2006). *Self-Efficacy: The Exercise Of Control*. New York: W. H. Freeman.
- Brosnan, M.J. (1999). The Impact of Computer Anxiety and Self-efficacy Upon Performance. *Journal of Computer Assisted Learning*.
- Cindy, Rosa. (2017). Siapakah Masyarakat Indonesia Dengan Kartu Uang Elektronik Untuk Bayar Tol. Diambil Dari: <https://www.Rappler.Com/Indonesia/Liputan-Khusus/185542-Kartu-Uang-Elektronik-Toll-Card>. [08 Januari 2017].
- Cindy, Rosa. (2017). Siapakah Masyarakat Indonesia Dengan Kartu Uang Elektronik Untuk Bayar Tol. Diambil Dari: <https://www.Rappler.Com/Indonesia/Liputan-Khusus/185542-Kartu-Uang-Elektronik-Toll-Card>. [08 Januari 2017].
- Compeau, D. R. (1995, June). Computer Self-Efficacy Development F A Measure And Initial Test. *Business Administration*.
- Compeau, D. R., & Higgins, C. A. (1991). A Social Cognitive Theory Perspective On Individual Reactions To Computing Technology. *International Conference On Information Systems..*
- Davis, F. D. (1989, September). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *Management Information Systems Research Center*, Vol. 13, No. 3.
- Downey, J. P., & Kher, H. V. (2013). Longitudinal Examination Of The Effects Of Computer Self-Efficacy Growth On Performance During Technology Training. *Journal Of Information Technology Education*, Volume 14, 2015.
- Dreana, M. T. (2012). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Penggunaan Simaweb Di Fakultas Diponegoro. Skripsi. Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro.
- Fau, Teodora Nirmala. (2017). Gerakan Non Tunai Tak Sekedar Kesiapan Gardu Tol. *Ekonomi*. Diambil dari: <http://validnews.co/Gerakan-Non-Tunai-Tak-Sekedar-Kesiapan-Gardu-Tol-Rei> . [25 Desember 2017].
- Fau, Teodora Nirmala. (2017). Gerakan Non Tunai Tak Sekedar Kesiapan Gardu Tol. *Ekonomi*. Diambil dari: <http://validnews.co/Gerakan-Non-Tunai-Tak-Sekedar-Kesiapan-Gardu-Tol-Rei> . [25 Desember 2017].
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivarite Dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Hanggono, A. A., Handayani, S. R., & Susilo, H. (2015). Analisis Atas Praktek Tam (Technology Acceptance Model) Dalam Mendukung Bisnis Online Dengan Memanfaatkan Jejaring Sosial Instagram. *Administrasi Bisnis*.
- Hanggono, A. A., Handayani, S. R., & Susilo, H. (2015). Analisis Atas Praktek Tam (Technology Acceptance Model) Dalam Mendukung Bisnis Online Dengan Memanfaatkan Jejaring Sosial Instagram. *Administrasi Bisnis*.
- Harini, Fin. (2017). Jalan Panjang Cashless Society. *Ekonomi*. Diambil dari: <http://validnews.co/Jalan-Panjang--Cashless-Society--Efn> .[08 Januari 2017].
- Harini, Fin. (2017). Jalan Panjang Cashless Society. *Ekonomi*. Diambil dari: <http://validnews.co/Jalan-Panjang--Cashless-Society--Efn> .[08 Januari 2017].
- Hidayat, A. (2006, Desember). Upaya Meningkatkan Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Melalui Pengembangan *E-money*. Working Paper. Bank Indonesia.
- Hidayat, A. (2006, Desember). Upaya Meningkatkan Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Melalui Pengembangan *E-money*. Working Paper. Bank Indonesia.
- Hidayati, S., Nuryanti, I., Firmansyah, A., Fadly, A., & Dermawan, I. Y. (2006). Oprasional *E-money*. *Kajian.Bank Indonesia*.
- Hidayati, S., Nuryanti, I., Firmansyah, A., Fadly, A., & Dermawan, I. Y. (2006). Oprasional *E-money*. *Kajian.Bank Indonesia*.
<http://www.bi.go.id>. [04 Februari 2018].
<https://edymartha.wordpress.com/2010/01/13/electronic-money/>. [19 Februari 2018]
https://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu_ekonomi. [13 Maret 2018].
https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi. [18 Februari 2018].
https://id.wikipedia.org/wiki/Uang_elektronik . [04 Februari 2018].
- <https://kbbi.web.id/persepsi> (02.43). [14 Maret 2018].
- Hu, P. J. (1999). Examining The Technology Acceptance Model Using Physician Acceptance Of Telemedicine Technology. *Management Information Systems*, Vol. 16.
- Hu, P. J. (1999). Examining The Technology Acceptance Model Using Physician Acceptance Of Telemedicine Technology. *Management Information Systems*, Vol. 16.
- IFC & REI Mega Expo. (2017). Ini Cara Bank Indonesia Kelola Pembayaran Cashless Ala Smart City. Diambil dari : <https://indonesiafuturecity.com/news-article/ini-cara-bank-indonesia-kelola-pembayaran-cashless-ala-smart-city>. [15 Desember 2017].
- IFC & REI Mega Expo. (2017). Ini Cara Bank Indonesia Kelola Pembayaran Cashless Ala Smart City. Diambil dari : <https://indonesiafuturecity.com/news-article/ini-cara-bank-indonesia-kelola-pembayaran-cashless-ala-smart-city>. [15 Desember 2017].
- Jannah, G. N., Kartika, & Arif, A. (2015). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Unej Digital Repository Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model. *Ekonomi Bisnis Dan Akuntansi*, Volume 2 (1) : 6 - 12.
- Jannah, G. N., Kartika, & Arif, A. (2015). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Unej Digital Repository Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model. *Ekonomi Bisnis Dan Akuntansi*, Volume 2 (1) : 6 - 12.
- Kamal, Ismail. 2017. Bayar Tol Wajib Gunakan *E-money* Berlaku Oktober 2017. Diambil dari: <https://www.cermati.com/artikel/bayar-tol-wajib-gunakan-e-money-berlaku-oktober-2017>. [15 Desember 2017].
- Kamal, Ismail. 2017. Bayar Tol Wajib Gunakan *E-money* Berlaku Oktober 2017. Diambil dari: <https://www.cermati.com/artikel/bayar-tol-wajib-gunakan-e-money-berlaku-oktober-2017>. [15 Desember 2017].

- Latan, H. (2012). Structural Equation Modeling Konsep Dan Aplikasi Menggunakan Program Lisrel 8.80. Bandung: Alfabeta.
- Marakas, G. M., Yi, M. Y., & Johnson, R. D. (1998). The Multilevel and Multifaceted Character of Computer Self-Efficacy: Toward Clarification of the Construct and an Integrative Framework for Research. *Business*.
- Marakas, G. M., Yi, M. Y., & Johnson, R. D. (1998). The Multilevel and Multifaceted Character of Computer Self-Efficacy: Toward Clarification of the Construct and an Integrative Framework for Research. *Business*.
- Mardiyanti, S. (2014). Pengaruh Keyakinan Dan Kepercayaan Teknologi Terhadap Minat Penggunaan Internet Banking Di Malang: Theory Of Reason Action Yang Direduksi. *Ekonomi Dan Bisnis*.
- Mardiyanti, S. (2014). Pengaruh Keyakinan Dan Kepercayaan Teknologi Terhadap Minat Penggunaan Internet Banking Di Malang: Theory Of Reason Action Yang Direduksi. *Ekonomi Dan Bisnis*.
- Masitoh, I. (2014). *E-money* sebagai Alat Pembayaran Mikro. *Ekonomi dan Bisnis*. Diambil dari: <https://iimasitoh.wordpress.com/2014/12/27/tugas-kuliah-sistem-informasi-manajemen/>
- Maulana, H. (2012). Pengaruh Online Shopping Anxiety, Prior Online Shopping Experience, Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, Perceived Risk Terhadap Online Shopping Intention. Skripsi.Fakultas Ekonomi Universitas Sebelas Maret.
- Maulana, H. (2012). Pengaruh Online Shopping Anxiety, Prior Online Shopping Experience, Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, Perceived Risk Terhadap Online Shopping Intention. Skripsi.Fakultas Ekonomi Universitas Sebelas Maret.
- Meutera, M. L., Ostromb, A. L., & Bitn, M. J. (2003). The Influence Of Technology Anxiety On Consumer Use And Experiences With Self-Service Technologies. *Journal Of Business Research*.
- Meutera, M. L., Ostromb, A. L., & Bitn, M. J. (2003). The Influence Of Technology Anxiety On Consumer Use And Experiences With Self-Service Technologies. *Journal Of Business Research*.
- Morissan. (2015). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Narimawati, U., & Sarwono, J. (2017). Structurel Equation Modeling Sem Berbasis Kovarian Dengan Lisrel Dan Amos Untuk Riset Skripsi, Tesis, Dan Disertasi. Jakarta: Salemba Empat.
- Naviera, W. (2017). Pengaruh Computer Self-Efficacy, Computer Anxiety Dan Attitude Pada System Use Dan Dampaknya Terhadap User Satisfaction dan Individual Impact. *Administrasi Bisnis*.
- Nurhamidah. (2017). Analisis Perilaku Penggunateknologi Atas Penerimaan Pada Layanan E-SAMSAT Menggunakan Model TAM Dan TPB. Skripsi.Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sutaatmadja Subang.
- Nurhamidah. (2017). Analisis Perilaku Penggunateknologi Atas Penerimaan Pada Layanan E-SAMSAT Menggunakan Model TAM Dan TPB. Skripsi.Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sutaatmadja Subang.
- Peraturan Bank Indonesia Nomor 7/46/PBI/2005
- Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009
- Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/ 8 /PBI/2014
- Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/17/PBI/2016
- Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/17/PBI/2016
- Primadhyta, Safyra. (2017). Akhir Oktober 2017 Bayar Tol Jasa Marga Wajib Non Tunai. Diambil dari: <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20170908194356-78-240482/akhir->

- oktober-2017-bayar-tol-jasa-marga-wajib-nontunai. [25 Desember 2017].
- Primadhyta, Safyra. (2017). Akhir Oktober 2017 Bayar Tol Jasa Marga Wajib Non Tunai. Diambil dari: <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20170908194356-78-240482/akhir-oktober-2017-bayar-tol-jasa-marga-wajib-nontunai>. [25 Desember 2017].
- Putra, A. K. (2016). Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude Dan Computer Self Efficacy Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan Software Akuntansi. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putra, A. K. (2016). Pengaruh Computer Anxiety, Computer Attitude Dan Computer Self Efficacy Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan Software Akuntansi. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rasyid, Hainur. (2013, Juli). Analisis Faktor-Faktor yang \Mempengaruhi Kesuksesan Implementasi E-Government Studi Kasus Sistem Informasi Dan Komputerisasi Haji Terpadu (SISKOHAT). Megister Teknologi Informasi. Tugas Akhir. Fakultas Ilmu Komputer.
- Rasyid, Hainur. (2013, Juli). Analisis Faktor-Faktor yang \Mempengaruhi Kesuksesan Implementasi E-Government Studi Kasus Sistem Informasi Dan Komputerisasi Haji Terpadu (SISKOHAT). Megister Teknologi Informasi. Tugas Akhir. Fakultas Ilmu Komputer.
- Ravel, Stanly. (2017). Sudah Berapa Pengguna *E-money* Di Indonesia. Diambil Dari : <https://Otomotif.Kompas.Com/Read/2017/09/04/144300715/Sudah-Berapa-Pengguna-E-money-Di-Indonesia>. [25 Desember 2017].
- Ravel, Stanly. (2017). Sudah Berapa Pengguna *E-money* Di Indonesia. Diambil Dari : <https://Otomotif.Kompas.Com/Read/2017/09/04/144300715/Sudah-Berapa-Pengguna-E-money-Di-Indonesia>. [25 Desember 2017].
- Pengguna-*E-money*-Di-Indonesia. [25 Desember 2017].
- Read, W., Robertson, N., & Mcquilken, L. 2011. A Novel Romance: The Technology Acceptance Model With Emotional Attachment. *Journal Australasian MarketIng*.
- Read, W., Robertson, N., & Mcquilken, L. 2011. A Novel Romance: The Technology Acceptance Model With Emotional Attachment. *Journal Australasian MarketIng*.
- Redaksi. (2017, Oktober 4). Masyarakat Dipaksa Transaksi Non Tunai, Pemerintah Seperti Sales *E-money*. Diambil dari: <https://www.koranperdjoeangan.com/masyarakat-dipaksa-transaksi-non-tunai-pemerintah-seperti-sales-e-money/>. [22 Maret 2018].
- Redaksi. (2017, Oktober 4). Masyarakat Dipaksa Transaksi Non Tunai, Pemerintah Seperti Sales *E-money*. Diambil dari: <https://www.koranperdjoeangan.com/masyarakat-dipaksa-transaksi-non-tunai-pemerintah-seperti-sales-e-money/>. [22 Maret 2018].
- Redaksi. 2017. Perkuat Momentum BI Jabar, Komir Bastaman Wakil Bupati Subang Hadiri Pertemuan Tahunan. Diambil dari: <https://peraknew.com>. [19 Januari 2018].
- Redaksi. 2017. Perkuat Momentum BI Jabar, Komir Bastaman Wakil Bupati Subang Hadiri Pertemuan Tahunan. Diambil dari: <https://peraknew.com>. [19 Januari 2018].
- Redaksi. 2017. Punya Banyak Potensi, Subang Pantas Jadi Ibu Kota Negara. Diambil dari: <http://tintahijau.com/pemerintahan/eksekutif/10864-punya-banyak-potensi,-subang-pantas-jadi-ibu-kota-negara> [19 Januari 2018].
- Redaksi. 2017. Punya Banyak Potensi, Subang Pantas Jadi Ibu Kota Negara. Diambil dari: <http://tintahijau.com/pemerintahan/eksekutif/10864-punya-banyak-potensi,-subang-pantas-jadi-ibu-kota-negara> [19 Januari 2018].

- potensi,-subang-pantas-jadi-ibu-kota-negara [19 Januari 2018].
- Rifa, D., & Gudono. (1999). Pengaruh Faktor Demografi Dan Personality Terhadap Keahlian Dalam End User Computing. *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia*.
- Sari, E. N. (2016, April). Analisis Faktor Dalam Menggunakan Layanan E-Bill Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *Ilmu Dan Riset Akuntansi*, Volume 5, Nomor 4.
- Sari, E. N. (2016, April). Analisis Faktor Dalam Menggunakan Layanan E-Bill Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *Ilmu Dan Riset Akuntansi*, Volume 5, Nomor 4.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2017). *Metode Penelitian Untuk Bisnis*, Edisi 6. Jakarta: Selemba Empat.
- Shih, H. P. (2006). Assessing The Effects Of Self-Efficacy And Competence On Individual Satisfaction With Computer Use: An IT Student Perspective. *Computers In Human Behavior*.
- Sidharta, I., & Sidh, R. (2014, Desember). Pengukuran Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Sikap Serta Dampaknya Atas Penggunaan Ulang Online Shopping Pada E-Commerce. *Coumputech & Bisnis*, Vol.8, No.2, 92-100.
- Sidharta, I., & Sidh, R. (2014, Desember). Pengukuran Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Sikap Serta Dampaknya Atas Penggunaan Ulang Online Shopping Pada E-Commerce. *Coumputech & Bisnis*, Vol.8, No.2, 92-100.
- Sudibyanto, I. N. (2013). Pengaruh Computer Anxiety Computer Attitude Dan Computer Self Efficacy Terhadap Minat Dalam Berbisnis Secara Online. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudibyanto, I. N. (2013). Pengaruh Computer Anxiety Computer Attitude Dan Computer Self Efficacy Terhadap Minat Dalam Berbisnis Secara Online. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumolang, R. M. (2015). Analisis Permintaan Uang Elektronik (*E-money*) Di Indonesia. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Hasanuddin Makassar.
- Susanto. (2009). *Sistem Informasi Manajemen*. Bndung: Lingga Jaya.
- Utomo, D. W. (2012). Pengaruh Computer Anxiety Dan Computer Attitude Terhadap Keahlian Mahasiswa Akuntansi Dalam Penggunaan Komputer Pada Penulisan Skripsi. Skripsi .Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Waspada, I. (2012, Januari). Percepatan Adopsi Sistem Transaksi Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Aksesibilitas Layanan Jasa Perbankan. *Keuangan Dan Perbankan*, Vol.16,No.1, 122-131.
- Yang, Hall, V.G. (1996). *Making Decisions About Software For Classroom Use. Reading Research And Instruction*.
- Yang, Hall, V.G. (1996). *Making Decisions About Software For Classroom Use. Reading Research And Instruction*.