

## Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa FEBI UINSU Dalam Menggunakan Uang Elektronik Pada Aplikasi Dana

<sup>1</sup>Nur 'Alimah, <sup>2</sup>Marliyah, <sup>3</sup>Tri Inda Fadhila Rahma

<sup>1</sup>Ekonomi Islam, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, [nuralimah963@gmail.com](mailto:nuralimah963@gmail.com)

<sup>2</sup>Ekonomi Islam, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, [marliyah@uinsu.ac.id](mailto:marliyah@uinsu.ac.id)

<sup>3</sup>Ekonomi Islam, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, [triindafadhila@uinsu.ac.id](mailto:triindafadhila@uinsu.ac.id)

### *Abstract*

*The development of Information Technology and communication affects changes in the way of transactions, from the payment system using cash to an electronic payment instrument (electronic payment system). This article provides acceleration in e-transaction to the community in general. The use of an effective electronic payment system will have an impact on the reduced use of cash and significant money in student transactions. This study aims to determine the influence of various expectations of work, business expectations and social influence on student interest in using the iDANA application. This research uses an analytical approach with a population of 15,014 and uses the cluster random sampling technique, which means that the use of random sampling is done by sending a form filling a random selection of the FEBI UINSU student image. Sampled in this research 98 number of students FEBI UINSU. The results of the research showed that simultaneously using a variable of performance expectations, business expectations and social influence significantly affect the interest of FEBI UINSU students in using the iDANA application. Performance expectations have a significant influence on the interest of FEBI UINSU students in using the iDANA application, with a t-value of 10.320. Business expectations have a significant influence on the interest of FEBI UINSU students in using the iDANA application, with a t-value of 10.320. Social influence has a significant influence on the interest of FEBI UINSU students in using the iDANA application, with a t-value of 10.203. With this result, it is concluded that the expectations of work, business expectations and social influence affect the interest of FEBI UINSU students to the extent of 63.6%.*

**Keywords:** Performance Expectations, Business Expectations, Social Influence And Student Interest.

### **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi semakin pesat di era modern ini, masyarakat sudah meninggalkan sistem lama dan sudah beralih menuju sistem teknologi baru. Perkembangan teknologi di dalam dunia *fintech* (*financial technology*) juga mengalami peningkatan seperti muncul *E-Money*. Munculnya *E-Money* ini dilatarbelakangi oleh Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 sebagai salah satu pendukung agenda Bank Indonesia untuk menciptakan *less cash society* di Republik Indonesia. *E-Money* sendiri bertujuan untuk memudahkan manusia dalam melakukan segala macam transaksi ekonomi di kehidupannya terutama untuk transaksi berskala mikro. *E-Money* pertama kali terbit pada April tahun 2007 hanya sebanyak 165.193 instrumen, dan terus meningkat hingga tahun 2013 sebanyak 36.225.373, tetapi pada awal tahun 2014 mengalami penurunan 4% dari jumlah akhir tahun 2013. Sedangkan pertengahan tahun 2015 pada bulan September sampai akhir tahun 2017 selalu meningkat hal ini dapat disebabkan karena adanya

faktor perdagangan bebas *Asean Economic Community* 2015 yang di lakukan oleh Indonesia dengan negara-negara ASEAN tahun 2015 yang merupakan negara integrasi antara negara-negara ASEAN yang melakukan perdagangan bebas dengan tujuan memenuhi kebutuhan negara nya dan peningkatan kesejahteraan dengan keunggulan mutlak dari negaranya (Farida Rohmah, 2018).

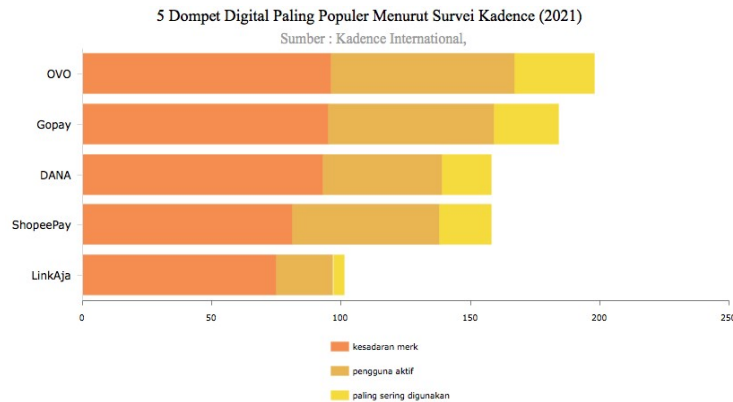
Berdasarkan laporan Statistik Sistem Pembayaran dari Bank Indonesia mengenai uang elektronik yang beredar di Indonesia pada akhir Desember 2020 jumlah instrumen uang elektronik mencapai 432 juta (Bank Indonesia, 2020), jumlah ini sangat meningkat sekitar 32,2% dibandingkan pada akhir Desember tahun 2019 yang berada di angka 292 juta. Ini membuktikan bahwa uang elektronik semakin diminati oleh masyarakat di Indonesia, selain memiliki tingkat efisien yang tinggi juga memiliki kinerja, upaya atau usaha, dan faktor sosial yang mampu memikat para pelaku kegiatan jual beli dengan menggunakan uang elektronik. Sejalan dengan majunya perekonomian dan teknologi di Indonesia membuat uang elektronik semakin diminati terkhususnya dikalangan remaja yang berstatus mahasiswa.

Pesatnya perkembangan teknologi di era digital menyebabkan paksaan terhadap bank dan intuisi keuangan untuk mengadopsi sistem yang mendunia. Pemanfaatan internet di dunia perbankan tidak hanya sebatas melakukan transfer melalui *mobile banking* namun berkembang lebih jauh lagi yaitu untuk melakukan pembayaran melalui *digital payment*. Sejak tahun 2014 BI (Bank Indonesia) sudah mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) perancangan tersebut dibuat untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terkhususnya mahasiswa, untuk melakukan pembayaran melalui non-tunai. Sejak adanya peraturan tersebut maka secara serempak bank-bank konvensional yang berada dibawah pengawasan BI mengeluarkan *E-Money*.

Uang elektronik (*E-Money*) dibedakan menjadi dua macam yang pertama berbasis chip dan yang kedua berbasis server atau yang lebih dikenal dengan dompet digital (*E-Wallet*). Dompet digital di Indonesia sudah banyak seperti, Go-Pay, OVO, DANA, LinkAja dan I-Saku. Persaingan uang elektronik di Indonesia sangat ketat karena masing-masing uang elektronik mempunyai kelebihanannya tersendiri. Berdasarkan riset yang telah dilakukan oleh Jakpat hampir 38 persen pengguna *E-Wallet* berasal dari usia 25 hingga 35 tahun. Lalu disusul sekitar 34 persennya berasal dari usia di bawah 25 tahun dan sisanya 28 persen pengguna berasal dari usia di atas 35 tahun. Untuk usia 25 hingga 35 adalah hal wajar mengapa mereka banyak menggunakan *E-Money* dikarenakan mereka yang sudah memiliki penghasilan tetap, lain halnya dengan rentang umur di bawah 25, sebagian besar mereka adalah mahasiswa dan belum memiliki penghasilan tetap akan tetapi jumlah persentase penggunaan *E-Money* tidak jauh berbeda dengan rentang umur 25 hingga 35.

Salah satu *E-Money* yang ada di Indonesia adalah Aplikasi DANA yang diluncurkan pada tanggal 5 Desember 2018 yang didirikan oleh PT. Elang Sejahtera Mandiri termasuk anak usahanya PT. Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) dan kongsi bersama Ant Financial. DANA merupakan salah satu dompet digital pendatang baru di Indonesia yang memperkenalkan pembayaran melalui dompet digital serta transaksi secara non-tunai dan non-kartu. Konsep dompet digital DANA berbeda dengan dompet digital lain yaitu dengan konsep *open platform* yang berbeda baik *offline* maupun *online* namun tetap terintegrasi. Konsep *open*

platform yang diusung oleh DANA memungkinkan dompet digital ini dapat terhubung dengan berbagai bentuk alat pembayaran seperti saldo online, kartu debit dan kartu kredit. tidak hanya itu dompet digital DANA juga kaya akan fitur-fiturnya yang tidak ditemukan di dompet digital yang lain, seperti layanan pemesanan tiket bioskop, layanan investasi Emas Virtual serta layanan Daget (DANA Kaget, yaitu pemberian saldo seperti hadiah untuk pengguna yang dituju).



Gambar 1. Grafik Kesadaran Merek, Pengguna Aktif, dan Paling Sering Digunakan pada 5 Dompet Digital Terpopuler di Indonesia

Berdasarkan dari gambar 1 di atas, dapat menjelaskan bahwa OVO merupakan dompet digital yang paling masyarakat kenal dengan tingkat kesadaran merk sebesar 96% dengan pengguna aktif sebesar 71%, disusul dengan aplikasi Go-Pay dengan tingkat kesadaran merk sebesar 95% dengan pengguna aktif sebesar 64%, kemudian diikuti aplikasi DANA dengan tingkat kesadaran merk sebesar 93% dengan pengguna aktif sebanyak 46%, selanjutnya Shopee Pay memiliki tingkat kesadaran merk sebesar 81% dengan pengguna aktif yaitu sebesar 57%, adapun aplikasi Link Aja yang hanya memiliki tingkat kesadaran merk sebesar 75% dengan pengguna aktif hanya sebesar 22% (Vika Azkiya Dhini, 2021).

Berdasarkan hasil penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi DANA memiliki kesadaran merk yang cukup tinggi, namun pengguna aktifnya hanya sebesar 46%. Dibandingkan dengan aplikasi Shopee Pay yang tingkat kesadaran merknya dibawah aplikasi DANA, namun memiliki pengguna aktif yang lebih besar dari DANA yaitu sebesar 57%. Dari penjelasan di atas walaupun DANA memiliki tingkat kesadaran merk yang cukup tinggi dan memiliki beberapa fitur unggul dari aplikasi dompet digital yang lainnya, tidak menutup kemungkinan bahwa aplikasi DANA tidak cukup di minati oleh banyak orang, hal ini mengacu terhadap persepsi Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha serta Pengaruh Sosial yang diberikan lingkungan sekitar.

Berdasarkan dari hasil survey sementara yang saya lakukan terhadap 20 orang mahasiswa aktif FEBI UINSU, hanya sedikit dari mereka yang menggunakan aplikasi DANA dan lebih memilih menggunakan aplikasi dompet digital lainnya. Melihat aplikasi dompet digital sangat populer dan digemari oleh kalangan Gen Z khususnya dikalangan mahasiswa, yang mana mahasiswa lebih melek dan paham terhadap perkembangan teknologi informasi dan memiliki pengetahuan serta wawasan yang luas mengenai uang elektronik atau sejenisnya,

akan tetapi masih sedikit dari mereka yang menggunakan aplikasi DANA, sementara aplikasi DANA memiliki tingkat kesadaran merk yang tinggi, maka peneliti memilih mahasiswa FEBI UIN Sumatera Utara sebagai objek penelitian guna untuk mengetahui serta menganalisis apakah faktor Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha serta Pengaruh Sosial mempengaruhi minat mereka dalam menggunakan aplikasi DANA serta untuk mempermudah terlaksananya penelitian ini.

## Landasan Teori

### Minat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata minat memiliki arti kecenderungan yang tinggi terhadap sesuatu atau dalam istilah lain di sebut gairah. Minat merupakan keinginan atau ketertarikan pada suatu hal baik benda ataupun aktivitas yang sesuai dengan perasaan individu tersebut sebagai sumber motivasi. Apabila minat yang dimiliki seseorang besar maka motivasi yang dimiliki untuk memenuhi keinginannya pun besar pula. *E-money* merupakan inovasi salah satu alternatif alat pembayaran selayaknya uang tunai yang memudahkan penggunaannya. Penggunaan *e-money* adalah kondisi nyata dimana pemilik *e-money* menggunakan *e-money* sebagai salah satu alat transaksi yang dipilihnya (Ibnu Afif Hasibuan, 2020).

Minat adalah campuran keinginan mahasiswa untuk menggunakan *e-money* dan kemauan yang nyata untuk merasakan manfaat keuntungan dari *e-money* tersebut, hal ini akan berkembang apabila mahasiswa itu memiliki motivasi untuk beralih dari sistem pembayaran manual ke sistem pembayaran teknologi online (Muksalmina, 2019). Kotler dalam jurnal Fani Fathonah dan Christiawan Hendratmoko (2020) mendefinisikan minat merupakan sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, kemudian timbul ketertarikan untuk mencoba produk tersebut dan akhirnya timbul keinginan untuk membeli dan dapat memiliki produk tersebut.

### Uang Elektronik (*e-money*)

Menurut Usman menjelaskan *e-money* adalah produk nilai uang yang disimpan (*stored value*) atau produk Prabayar (*prepaid*), di mana sejumlah dana atau nilai uang disimpan dalam suatu media yang dimiliki konsumen. Nilai elektronik tersebut dibeli oleh konsumen dan tersimpan dalam media elektronik. Definisi uang elektronik adalah bahwa itu tidak nyata. Uang elektronik menjadi bagian terbesar dari semua uang yang dikeluarkan saat ini. Ini hanyalah versi uang fisik yang tidak dicetak tetapi ditransfer secara elektronik (I Made Dwi Aksami dan I Made Jember, 2019).

*E-money* atau uang elektronik adalah suatu alat pembayaran yang dimana mekanismenya menggunakan teknologi guna melancarkan kegiatan jual beli menjadi lebih cepat, tepat, dan efisien. Penggunaan *e-money* hampir sama dengan kartu kredit dan kartu debit, namun pada penggunaan *e-money* masyarakat tidak memerlukan rekening. Masyarakat hanya perlu membeli kartu elektronik kemudian melakukan *top-up* (isi ulang) saldo dan *e-money* sudah bisa digunakan. *E-money* tidak hanya berbentuk kartu, namun dapat digunakan pada transaksi-transaksi online yang dapat ditemukan pada perusahaan *e-commerce* yang menyediakan layanan *e-money* untuk transaksinya. Sama halnya dengan

penggunaan kartu, pada transaksi online juga dilakukan isi ulang saldo yang dapat digunakan sebagai alat pembayaran (Marliyah dkk, 2019).

### Aplikasi Dana

Dompot Digital DANA (PT. Espay Debit Indonesia Koe) adalah layanan keuangan digital yang berbasis di Jakarta, Indonesia, yang berperan sebagai pembayaran digital untuk menggantikan dompet konvensional. Didirikan sejak tahun 2018, DANA merupakan dompet digital yang terdaftar di Bank Indonesia dengan memiliki 4 lisensi diantaranya sebagai uang elektronik, dompet digital, kirim uang, dan Likuiditas Keuangan Digital (LKD). DANA memiliki 3 pilar, yaitu *trusted* dimana DANA menjamin keamanan 100% dalam transaksi pengguna, *friendly* yakni menjadi platform terbuka yang menghubungkan pengguna ke pelaku usaha untuk pengalaman yang lebih baik, dan *accessible* dimana DANA memberi pengguna dan pelaku usaha cara mudah untuk melakukan & mengakses pembayaran tanpa uang tunai.

### Ekspektasi Kinerja

Ekspektasi kinerja merupakan konstruksi yang kuat atas niat menggunakan sehingga dapat disimpulkan bahwa seseorang yang telah percaya sebuah sistem informasi dapat membantu pekerjaannya akan cenderung menggunakan sistem tersebut dalam waktu yang lebih lama.

### Ekspektasi Usaha

Ekspektasi usaha merupakan tingkat kemudahan terkait dalam pengguna sistem. Penggunaan teknologi informasi yang mudah dapat menimbulkan persepsi bahwa sistem itu berguna baginya dan menimbulkan kenyamanan bila menggunakannya. Namun jika sistem ini dirasa sulit untuk digunakan maka rasa nyaman bekerja dengan sistem tidak akan muncul dan niat menggunakan untuk memanfaatkan sistem akan berkurang (Anggreiny dkk, 2021).

### Pengaruh Sosial

Menurut Venkatesh dan Davis dalam jurnal Anggreiny dkk, pengaruh sosial mempunyai dampak pada perilaku individual melalui tiga mekanisme yaitu ketaatan (*compliance*), internalisasi (*internalization*), dan identifikasi (*identification*). Dapat disimpulkan bahwa semakin banyak pengaruh yang diberikan sebuah lingkungan terhadap calon pengguna teknologi informasi untuk menggunakan suatu teknologi informasi yang baru maka semakin besar minat yang timbul dari personal calon pengguna tersebut dalam menggunakan teknologi informasi tersebut karena pengaruh yang kuat dari lingkungan sekitarnya (Anggreiny dkk, 2021).

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian dengan menggunakan metode analisis dan menggunakan angka. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan, hal ini dikarenakan dalam memperoleh data dari hasil pengamatan langsung kepada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sumatera Utara dengan menggunakan alternatif kuesioner. Kuesioner penelitian disusun dengan cara mengajukan pernyataan-pernyataan yang disusun

menurut indikator-indikator penelitian yang diperoleh dari hasil kajian pustaka. Kuesioner ini didesain dengan menggunakan Skala Likert.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah Teknik *probability sampling* yaitu teknik sampling (teknik pengambilan sampel) yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Garaika dan Darmanah, 2019). Penentuan jumlah sampel digunakan menggunakan rumus Slovin yang nilai kesalahannya (eror) sebesar 10%. Rumus Slovin adalah rumus untuk menghitung jumlah sampel minimal apabila perilaku dari sebuah populasi tidak diketahui secara pasti.

## Hasil Dan Pembahasan

### Uji Asumsi Klasik

#### Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Uji signifikan dilakukan dengan membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$ , untuk *degree of freedom* (df) = n-2, dengan responden sebanyak 98 sampel (df = 98-2 berarti tabel df ke-96 adalah 0.198). Berikut adalah hasil uji validitas dari variabel literasi keuangan, *financial technology*, dan inklusi keuangan dengan 98 responden.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No	Variabel	Bulir Soal	r hitung	r tabel	Sig.	Keterangan
1	Ekpektasi Kinerja	X1.1	0.912	0.198	0.000	Valid
		X1.2	0.908	0.198	0.000	Valid
		X1.3	0.896	0.198	0.000	Valid
		X1.4	0.889	0.198	0.000	Valid
2	Ekspektasi Usaha	X2.1	0.941	0.198	0.000	Valid
		X2.2	0.951	0.198	0.000	Valid
		X2.3	0.923	0.198	0.000	Valid
3	Pengaruh Sosial	X3.1	0.920	0.198	0.000	Valid
		X3.2	0.912	0.198	0.000	Valid
		X3.3	0.847	0.198	0.000	Valid
4	Minat	Y.1	0.920	0.198	0.000	Valid
		Y.2	0.896	0.198	0.000	Valid
		Y.3	0.886	0.198	0.000	Valid

Sumber: Diolah oleh SPSS 2022

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan pengaruh sosial, serta minat menggunakan uang elektronik adalah valid setelah melalui proses pengolahan data melalui SPSS. Hal itu dikarenakan signifikansi setiap butir pertanyaannya kurang dari 0.05 serta nilai korelasi  $r_{hitung}$  menunjukkan hasil yang positif dan nilai  $r_{hitung}$  setiap butir pertanyaan untuk seluruh variabel lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$  di mana nilai  $r_{tabel}$  yaitu 0.198.

#### Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau andal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Imam Ghazali, 2013). Uji reliabilitas ini hanya dapat dilakukan pada pertanyaan yang valid. Teknik statistik yang digunakan



untuk pengujian tersebut dengan koefisien *cronbach's alpha* setelah dilakukan pengukuran dengan menggunakan SPSS. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika *Cronbach's Alpha* > 0.60. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Jumlah Item	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
1	Ekspektasi Kinerja	4	0.841	Reliabel
2	Ekspektasi Usaha	3	0.874	Reliabel
3	Pengaruh Sosial	3	0.861	Reliabel
4	Minat	3	0.863	Reliabel

Sumber: Data diolah SPSS 2022

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa *cronbach's alpha* variabel ekspektasi kinerja yaitu 0.841, variabel ekspektasi usaha sebesar 0.874, dan variabel minat menggunakan uang elektronik sebesar 0.863. Hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini menghasilkan nilai *cronbach's alpha* dari masing-masing variabel lebih besar dari 0.60 sehingga seluruh variabel dinyatakan reliabel.

### Uji Asumsi Klasik

#### Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu bagian dari uji asumsi klasik. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah nilai residual pada model regresi berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang memiliki nilai residual yang terdistribusi secara normal.

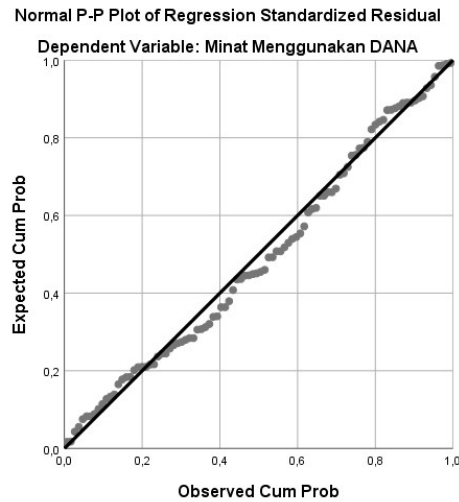
Tabel 3. Hasil Uji Normalitas P-Plot

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		98
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,70304731
Most Extreme Differences	Absolute	,061
	Positive	,061
	Negative	-,048
Test Statistic		,061
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber: Data Diolah SPSS 2022

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0.200 yang di mana nilainya lebih besar dari 0.05 (5%) maka dapat disimpulkan bahwa semua variabel dan data pada penelitian ini terdistribusi secara normal.

Uji normalitas penelitian ini diperkuat dengan grafik P-P Plot sebagai berikut:



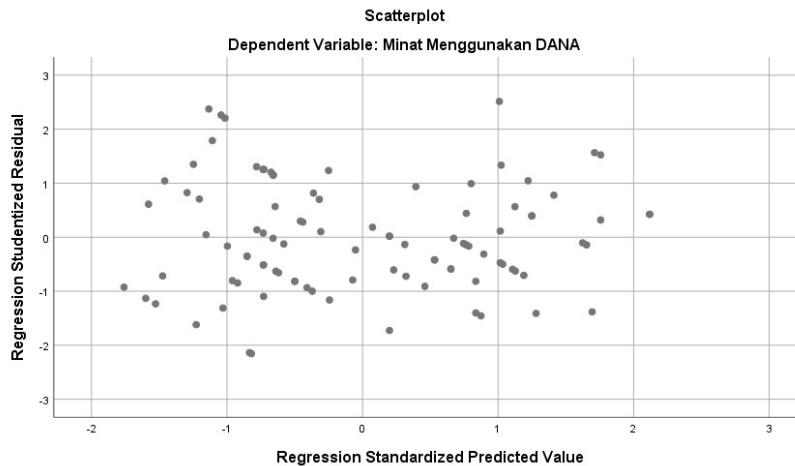
Gambar 2. Grafik Plot Uji Normalitas

Sumber: Data diolah SPSS 2022

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa grafik normal. *P-P Plot* tersebar sepanjang garis diagonal. Titik-titik menyebar di sekitar garis normal dan mengikuti arah garis diagonal. Hal ini menunjukkan bahwa terdistribusi normal.

### Uji Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi yang digunakan terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas (Imam Ghozali, 2013).



Gambar 3. Hasil Uji Heterokedastisitas

Berdasarkan gambar di atas dapat menunjukkan bahwa titik-titik menyebar secara acak, tidak membentuk suatu pola tertentu atau tidak teratur serta titik-titik tersebut juga menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heterokedastisitas.



### Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah pada model regresi ditemukan interkorelasi (hubungan yang kuat) antar variabel independen. Model regresi yang baik ditandai dengan tidak terjadi interkorelasi (tidak terjadi gejala multikolinearitas). Cara yang paling akurat untuk mendeteksi ada atau tidaknya gejala multikolinearitas ini adalah dengan menggunakan metode *Tolerance* dan VIF.

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients <sup>a</sup>			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Ekspektasi Kinerja	,244	4,104
	Ekspektasi Usaha	,279	3,583
	Pengaruh Sosial	,479	2,087

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan DANA

Sumber: Data Diolah SPSS 2022

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai *tolerance* variabel ekspektasi kinerja (X1) sebesar 0.244, variabel ekspektasi usaha (X2) sebesar 0.279, dan variabel pengaruh sosial (X3) sebesar 0.479. Sementara itu nilai VIF (*Varian Inflation Factor*) variabel ekspektasi kinerja sebesar 4.104, variabel ekspektasi usaha sebesar 3.583, dan pengaruh sosial sebesar 2.087. Nilai VIF seluruh variabel penelitian lebih kecil dari 10, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data penelitian tidak terjadi multikolinearitas.

### Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen tersebut mengalami kenaikan atau penurunan.

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Coefficients <sup>a</sup>				
Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficient	t	Sig.

				s		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5,047	3,500		1,442	,152
	Shopee Paylater	,688	,195	,310	3,529	,001
	Endorsment	,408	,128	,282	3,179	,002
	Sikap Tabzir	,406	,141	,238	2,881	,005

a. Dependent Variable: Implus Buying

Sumber: Data Diolah SPSS 2022

Berdasarkan hasil pengolahan data tabel di atas dapat dirumuskan model persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

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

$$Y = 4.099 + 0.300X_1 + 0.011X_2 + 0.108X_3 + e$$

Berdasarkan persamaan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Nilai konstanta sebesar 1.876 artinya bahwa nilai variabel dependen akan bernilai sebagaimana konstanta meskipun variabel independen bernilai nol.
2. Nilai koefisien untuk X1 (ekspektasi kinerja) adalah 0.320 artinya setiap kenaikan variabel ekspektasi kinerja sebesar 1% maka minat menggunakan uang elektronik akan naik sebesar 0.320 satuan dengan asumsi variabel lainnya tetap konstan.
3. Nilai koefisien untuk X2 (ekspektasi usaha) adalah 0.157 artinya setiap kenaikan variabel ekspektasi kinerja sebesar 1% maka minat menggunakan uang elektronik akan naik sebesar 0.157 satuan dengan asumsi variabel lainnya tetap konstan.
4. Nilai koefisien untuk X3 (pengaruh sosial) adalah 0.203 artinya setiap kenaikan variabel ekspektasi kinerja sebesar 1% maka minat menggunakan uang elektronik akan naik sebesar 0.203 satuan dengan asumsi variabel lainnya tetap konstan.

### Uji Hipotesis

#### Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel independen. Nilai koefisien determinasi adalah antar nol sampai dengan satu. Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variansi variabel dependen. Hasil uji koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary
---------------

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,648 <sup>a</sup>	,419	,402	2,25558
a. Predictors: (Constant), Sikap Tabzir, Shopee Paylater, Endorsment				

Sumber: Data Diolah SPSS 2022

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa nilai *r Square* sebesar 0.636 atau 63.6%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial mempengaruhi minat seseorang menggunakan uang elektronik sebesar 63.6%. Sedangkan sisanya sebesar 36.4% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

### Uji t-Statistik (Uji Parsial)

Uji signifikansi parsial yakni pembuktian untuk menguji ada tidaknya pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Untuk menguji apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak digunakan statistik t (Uji t). Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sedangkan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil uji parsial (uji t) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji t-Statistik

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5,047	3,500		1,442	,152
	Shopee Paylater	,688	,195	,310	3,529	,001
	Endorsment	,408	,128	,282	3,179	,002
	Sikap Tabzir	,406	,141	,238	2,881	,005
a. Dependent Variable: Implus Buying						

Sumber: Data Diolah SPSS 2022

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa:

- Ekspektasi Kinerja**  
 Nilai *t* hitung variabel ekspektasi kinerja adalah 3,561 lebih besar dari 1,986 dan nilai sig pada variabel ekspektasi kinerja sebesar  $0.000 < 0.05$  maka secara parsial variabel ekspektasi kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik atau  $H_{a1}$  diterima.
- Ekspektasi Usaha**  
 Nilai *t* hitung variabel ekspektasi usaha adalah 1,613 lebih kecil dari 1,986 dan nilai sig pada variabel ekspektasi usaha sebesar  $0.110 > 0.05$  maka secara parsial variabel ekspektasi usaha tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik atau  $H_{02}$  diterima.
- Pengaruh Sosial**

Nilai  $t$  hitung variabel pengaruh sosial adalah 2,378 lebih besar dari 1.986 dan nilai  $sig$  pada variabel ekspektasi pengaruh sosial  $0.019 < 0.05$  maka secara parsial variabel pengaruh sosial berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik atau  $H_{a3}$  diterima.

#### Uji F Statistik (Uji Simultan)

Uji signifikansi digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara bersama atau simultan mempengaruhi variabel dependen. Melalui uji statistik dengan langkah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji F Statistik

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	378,440	3	126,147	24,795	,000 <sup>b</sup>
	Residual	524,027	103	5,088		
	Total	902,467	106			
a. Dependent Variable: Implus Buying						
a. Predictors: (Constant), Sikap Tabzir, Shopee Paylater, Endorsment						

Sumber: Data Diolah SPSS 2022

Berdasarkan hasil uji F Statistik di atas diketahui bahwa nilai signifikan variabel independen terhadap variabel dependen adalah 0.000 lebih kecil dari 0.05 sehingga dapat dikatakan bahwa secara simultan variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik Mahasiswa FEBI UIN-SU atau  $H_{a4}$  diterima dan menolak  $H_{04}$ .

#### Interpretasi Hasil Penelitian

##### Pengaruh Ekspektasi Kinerja (X1) Terhadap Minat Mahasiswa FEBI UINSU dalam Menggunakan Aplikasi DANA

Berdasarkan hasil analisis variabel deskriptif menggunakan program SPSS versi 20.0, tentang variabel Ekspektasi Kinerja (X1) diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3,651 dengan nilai signifikan sebesar 0,000. Nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  dengan  $t_{hitung}$  sebesar  $3,651 > 1,986$  hal ini menunjukkan bahwa  $H_{01}$  ditolak sehingga dapat dijelaskan bahwa variabel Ekspektasi Kinerja secara parsial berpengaruh terhadap minat mahasiswa FEBI UINSU dalam menggunakan aplikasi DANA. Dengan demikian Hipotesis pertama ( $H_{a1}$ ) yang menyatakan bahwa persepsi adanya pengaruh Ekspektasi Kinerja terhadap Minat mahasiswa FEBI UINSU dalam menggunakan aplikasi DANA dinyatakan terbukti.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Latifah (2020), Ahmad (2020), Justino (2020) yang menyatakan bahwa Ekspektasi Kinerja berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik. Justino menyatakan bahwa selama dompet digital memberikan manfaat yang sesuai dengan persepsi yang diharapkan dalam melakukan transaksi, maka akan mendorong minat seseorang untuk menggunakan uang elektronik itu sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti Ekspektasi Kinerja dikatakan berpengaruh karena para mahasiswa memahami bahwa dengan menggunakan aplikasi DANA mereka percaya, dengan menggunakan aplikasi tersebut akan membantu mereka untuk memperoleh keuntungan-keuntungan kinerja pada pekerjaan, seperti memudahkan dalam hal transaksi keuangan, akan tetapi mahasiswa belum memilih aplikasi DANA sebagai aplikasi favorit mereka dan lebih memilih aplikasi lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, Abbas menyatakan bahwa menggunakan aplikasi DANA sangat mempengaruhi produktivitasnya dalam melakukan transaksi, selain mudah dia menjelaskan bahwa perbulannya aplikasi DANA memberikan biaya administrasi gratis sebanyak 10 kali untuk transaksi ke bank tujuan yang berbeda, dalam hal ini kinerja yang diberikan aplikasi DANA mempengaruhi minat seseorang untuk selalu menggunakan aplikasi DANA. Ilham mengatakan bahwa dengan menggunakan Aplikasi DANA kegiatan transaksinya jauh lebih mudah dikarenakan kinerja dari Aplikasi tersebut sangat baik. Dan Fachri mengatakan bahwa merasa lebih efektif dan efisien dalam melakukan transaksi keuangan khususnya dalam transaksi pembayaran. Selain memberikan manfaat aplikasi DANA juga memberikan keuntungan-keuntungan yang diperoleh dari *cashback*.

### **Pengaruh Ekspektasi Usaha (X2) Terhadap Minat Mahasiswa FEBI UINSU dalam Menggunakan Aplikasi DANA**

Berdasarkan hasil analisis variabel deskriptif pada variabel Ekspektasi Usaha (X2) diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 1,613 dengan nilai signifikan sebesar 0,110. Nilai signifikan  $0,110 > 0,05$  dengan  $t_{hitung}$  sebesar  $1,613 < 1,986$  hal ini menunjukkan bahwa  $H_{02}$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Ekspektasi Usaha secara parsial tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa FEBI UINSU dalam menggunakan aplikasi DANA. Dengan demikian Hipotesis kedua ( $H_{a2}$ ) yang menyatakan bahwa “persepsi adanya pengaruh Ekspektasi Usaha terhadap Minat mahasiswa FEBI UINSU dalam menggunakan aplikasi DANA” dinyatakan tidak terbukti.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Ningrum (2020), Latifah (2020) dan Adrianysah (2018) yang menyatakan bahwa Ekspektasi Usaha tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik. Adrianysah menyatakan bahwa pengguna mementingkan hal kemudahan dalam menggunakan uang elektronik, semakin kecil upaya yang dikeluarkan atau semakin mudahnya sistem mendorong pengguna untuk menggunakan sistem. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti Ekspektasi Usaha dikatakan tidak berpengaruh karena beberapa mahasiswa berpendapat bahwa menggunakan aplikasi DANA tidak semudah dengan menggunakan aplikasi lainnya sehingga niat untuk menggunakan aplikasi ini berkurang, hal tersebut juga akan mempengaruhi kenyamanan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi DANA.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, Hafiz mengatakan bahwa terdapat ketidaknyamanan dalam menggunakan Aplikasi DANA yaitu pada bagian top up saldo yang mana pengguna harus memilih kelipatan 50 ribu, sehingga hal ini membuat aplikasi dana tidak se-fleksibel aplikasi uang elektronik lain, yang bisa top up saldo mulai dari 10 ribu-an. Halimah mengatakan bahwa di kota Medan sangat sedikit ditemukan toko-toko yang bekerja sama dengan aplikasi DANA dalam mode pembayaran kode QR, sehingga membuat transaksi tidak mudah karena keterbatasan tersebut. Nisa mengatakan bahwa penggunaan voucher pada aplikasi DANA sedikit

rumit dikarenakan beberapa syarat dan ketentuan yang sulit dipahami, sehingga voucher yang didapatkan hangus tanpa terpakai.

### **Pengaruh Pengaruh Sosial (X3) Terhadap Minat Mahasiswa FEBI UINSU dalam Menggunakan Aplikasi DANA**

Berdasarkan hasil analisis variabel deskriptif pada variabel Pengaruh Sosial (X3) diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,378 dengan nilai signifikan sebesar 0,019. Nilai signifikan  $0.019 < 0.05$  dengan  $t_{hitung}$  sebesar  $2,378 > 1.985$  hal ini menunjukkan bahwa  $H_{a3}$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Pengaruh Sosial secara parsial berpengaruh terhadap minat mahasiswa FEBI UINSU dalam menggunakan aplikasi DANA. Dengan demikian Hipotesis ketiga ( $H_{a3}$ ) yang menyatakan bahwa persepsi adanya pengaruh Pengaruh Sosial terhadap Minat mahasiswa FEBI UINSU dalam menggunakan aplikasi DANA dinyatakan terbukti.

Hasil pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ardiansyah (2018), Justino (2020) dan Winduwiratsoko (2018) yang menyatakan bahwa Pengaruh sosial berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik. Variabel Pengaruh Sosial dikatakan berpengaruh karena mahasiswa ingin terlihat lebih ngetren dengan menggunakan teknologi informasi, sehingga mempengaruhi teman-teman dari mahasiswa yang lain untuk menggunakan Aplikasi DANA, serta lingkungan sekitar yang menggunakan Aplikasi DANA menyebabkan seseorang ingin untuk menggunakan aplikasi tersebut juga.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, Indra mengatakan bahwa kurangnya pengaruh lingkungan sekitar terhadap Aplikasi DANA menyebabkan seseorang tidak ingin dan juga tidak minat terhadap penggunaan pada aplikasi DANA, serta minimnya informasi terhadap DANA menyebabkan sedikitnya orang yang berbagi (*sharing*) tentang keuntungan dalam menggunakan aplikasi DANA. Anis mengatakan bahwa lingkungan sekitarnya dan juga teman sekelasnya sedikit yang menggunakan DANA sehingga hal ini mempengaruhi seseorang serta dirinya tidak menggunakan Aplikasi DANA secara aktif melainkan hanya secara pasif.

### **Pengaruh Ekspektasi Kinerja (X1), Ekspektasi Usaha (X2) dan Pengaruh Sosial (X3) Secara Simultan Terhadap Minat Mahasiswa FEBI UINSU dalam Menggunakan Aplikasi DANA**

Berdasarkan hasil analisis variabel deskriptif pada variabel Ekspektasi Kinerja (X1), Ekspektasi Usaha (X2) dan Pengaruh Sosial (X3) secara simultan diketahui bahwa  $f_{hitung}$  sebesar 54,698 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  dengan  $f_{hitung}$  sebesar  $54,698 > 2,90$  hal ini menunjukkan bahwa  $H_{a4}$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha dan Pengaruh Sosial secara simultan berpengaruh terhadap Minat mahasiswa FEBI UINSU dalam menggunakan aplikasi DANA. Dengan demikian Hipotesis keempat ( $H_{a4}$ ) yang menyatakan bahwa persepsi adanya pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha dan Pengaruh Sosial terhadap Minat mahasiswa FEBI UINSU dalam menggunakan aplikasi DANA dinyatakan terbukti. Dengan nilai  $r$  Square sebesar 0,636 maka dapat dijelaskan bahwa Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha dan Pengaruh Sosial mempengaruhi Minat mahasiswa FEBI UINSU sebesar 63,6% dan sisanya sebesar 36,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.



### Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti dengan bantuan program SPSS maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa variabel Ekspektasi Kinerja berpengaruh dan tidak signifikan terhadap Minat mahasiswa FEBI UINSU dalam menggunakan aplikasi DANA.
2. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa variabel Ekspektasi Usaha tidak berpengaruh dan signifikan terhadap Minat mahasiswa FEBI UINSU dalam menggunakan aplikasi DANA.
3. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa variabel Pengaruh Sosial berpengaruh dan signifikan terhadap Minat mahasiswa FEBI UINSU dalam menggunakan aplikasi DANA.
4. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa variabel Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha dan Pengaruh Sosial secara simultan berpengaruh terhadap Minat mahasiswa FEBI UINSU dalam menggunakan aplikasi DANA. Berdasarkan nilai  $r$  Square keseluruhan variabel mempengaruhi Minat mahasiswa FEBI UINSU sebesar 63,6%.

### Daftar Pustaka

- Aksami, Ni Made Dwi dan I Made Jember. *Analisis Minat Penggunaan Layanan E-Money pada Masyarakat Kota Denpasar*. Dalam E-Jurnal EP UNUD (Ekonomi Pembangunan Universitas Udayana), Vol 8 No 9. (2019).
- Garaika dan Darmanah, *Metodologi Penelitian*. Lampung: Hira Tech. (2019).
- Fatonah, Fani dan Christiawan Hendratmoko. *Menguji Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Generasi Millennial Menggunakan E-Money*. Dalam Jurnal Manajemen, Vol 12 No 2. (2020)
- Hasibuan, Ibnu Afif. *Pengaruh Tingkat Pemahaman E-Money dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan E-Money*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. (2020).
- Latief, Fitriani dan Dirwan. *Pengaruh Kemudahan, Promosi dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital*. Dalam Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen, Vol 3 No 1. (2020).
- Sani, Muhammad Iqbal, Saparuddin Siregar dan Marliyah. *Faktor-Faktor Mempengaruhi Transaksi Non Tunai Mobile Banking di Bank Muamalat Medan*. Dalam Jurnal KITABAH: Vol. 3. No. 2. (2019).
- Yogananda, Andrian Septa, dan I Made Bayu Dirgantara. *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Penggunaan, Kepercayaan dan Persepsi Risiko Terhadap Minat untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik*. Dalam Journal of Management, Vol 6 No 4. (2017).