

Pengaruh Gerakan Nasional Non Tunai, *Social Influence*, Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Digital *Payment* Dalam Konsep Masalah (Studi Kasus : Kota Kisaran)

<sup>1</sup>Anggi Kartika, <sup>2</sup>Nurbaiti, <sup>3</sup>Nuri Aslami

<sup>1</sup>Ekonomi Islam, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, [anggikartika221@gmail.com](mailto:anggikartika221@gmail.com)

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

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

**Abstract**

*This study aims to determine the influence of the National Non-Cash Movement, Social Influence and Perceived Ease of Use on Interests in Using Digital Payments in the Concept of Masalah in Kisaran City Communities, both partially and simultaneously. This research uses quantitative research methods. The population in this study is the people of Kota Kisaran. The sampling technique used was non-probability sampling, namely purposive sampling with a total sample of 100 respondents. Data collection techniques using a questionnaire. The primary data obtained was analyzed through the IBM SPSS statistics 25 program. The results showed that first, the National Non-Cash Movement had a positive and significant effect on Digital Payments for the Kisaran City Community with a significant value of 0.006 <0.05. Second, Social Influence has a positive and significant effect on Digital Payments for Kisaran City Communities with a significant value of 0.000 <0.05. The three Perceived Ease of Use have a positive and significant effect on Digital Payments in Kisaran City Communities with a significant value of 0.000 <0.05. Fourth, simultaneously the Non-Cash National Movement, Social Influence and Perception of Ease of Use have a positive and significant effect on Digital Payment with a significant value of 0.000 <0.05.*

*Keywords: Gnnt, Social Influence, Ease of Use.*

**Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat di belahan dunia manapun, telah menciptakan perubahan yang sangat besar terhadap berbagai sektor kehidupan sekarang ini. Dengan teknologi yang semakin canggih, dapat memudahkan dalam melakukan aktivitas di kehidupan sehari-hari. Salah satunya yang dimudahkan dengan adanya perkembangan teknologi yaitu dalam hal bertransaksi. Saat ini fenomena penggunaan system pembayaran non tunai atau biasa disebut *digital payment* semakin banyak diminati. Sistem pembayaran *digital payment* merupakan pembayaran dengan menggunakan media elektronik seperti *internet banking*, *mobile banking*, dompet digital, dan lain sebagainya. Dengan adanya *digital payment* ini, masyarakat lebih dimudahkan dalam proses bertransaksi.

Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) sebagai bentuk keikutsertaan pemerintah dalam mendorong peningkatan transaksi pembayaran *digital payment*. Tujuan dari diadakannya program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) tersebut yaitu agar masyarakat mempunyai pemahaman terhadap penggunaan media pembayaran

*digital payment* untuk melakukan transaksi pembayaran. Berbeda dengan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan masyarakat kota Kisaran bahwasannya Gerakan Nasional Non Tunai ini masih tidak banyak yang mengetahuinya. Hal ini disebabkan karena sedikitnya informasi yang diterima oleh masyarakat mengenai program pemerintah berupa Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) ini.

Penggunaan *digital payment* juga tidak terlepas dari *social influence*. *Social influence* adalah bagaimana individu memberikan persepsi terhadap orang lain yang dirasakan penting dan mampu memberikan pengaruh untuk menggunakan sistem atau teknologi baru. Pengaruh sosial atau *social influence* didefinisikan sebagai sejauhmana seorang individual mempersepsikan kepentingan yang dipercaya oleh orang lain yang akan mempengaruhinya menggunakan sistem baru. Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Handayani & Rianto, 2021) *social influence* berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi pembayaran *digital*. Penelitian ini juga memberikan penguatan positif hubungan antara *social influence* terhadap minat menggunakan sehingga dapat dijelaskan bahwa semakin tinggi *social influence* seseorang maka akan meningkatkan minat seseorang untuk dapat menggunakan aplikasi pembayaran digital.

Persepsi kemudahan penggunaan dalam *digital payment* juga berperan penting dalam terjadinya transaksi non tunai. Persepsi kemudahan dalam penggunaan adalah salah satu hal yang menjadi pertimbangan bagi masyarakat dalam minat menggunakan layanan uang elektronik. Kemudahan penggunaan merupakan seberapa besar teknologi informasi dirasakan relatif mudah untuk dipahami dan digunakan serta tidak memerlukan usaha yang besar. Dengan kemudahan yang diberikan pada saat ini pengeluaran masyarakat menjadi bertambah dari sebelumnya. Mereka tanpa sadar melakukan aktivitas transaksi pembayaran non tunai secara terus menerus. Hal tersebut dikarenakan akses kemudahan yang diterima masyarakat dalam menggunakan aplikasi pembayaran non tunai untuk berbelanja online. Dengan artian kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *digital payment*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Rodiah & Melati, 2020) bahwasannya persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*.

Masalah dalam bahasa arab adalah perbuatan-perbuatan yang mendorong kepada kebaikan manusia. Dalam arti umumnya setiap segala sesuatu yang bermanfaat bagi manusia, baik dalam arti menarik atau menghasilkan keuntungan, atau dalam arti menolak atau menghindarkan seperti menolak kerusakan.

## Landasan Teori

### Digital Payment

Menurut (Saputra, 2019) *digital payment* atau disebut sebagai pembayaran *digital* adalah jenis pembayaran yang menggunakan media elektronik seperti *sms banking*, *internet banking*, *mobile banking* dan dompet elektronik. Seluruh kegiatan tersebut dapat dilakukan hanya dengan menggunakan perangkat elektronik yaitu ponsel pintar. Menurut (Houston, 2020) saat ini penggunaan *digital payment* sudah mendominasi kaum generasi X, Y, dan Z. Transaksi menggunakan *digital* memang terbilang mudah dan praktis selain itu *benefit* lain dari penggunaan transaksi melalui *digital payment* ialah adanya promosi-promosi yang didapatkan seperti *cashback*, dan diskon

### Gerakan Nasional Non Tunai

---

Bank Indonesia meluncurkan Gerakan Nasional Non Tunai pada 14 Agustus 2014. Program GNNT merupakan program untuk mendorong penggunaan sistem pembayaran nontunai dalam kegiatan ekonomi. Menurut Bank Indonesia, GNNT merupakan salah satu rencana nyata untuk mengedukasi dan mensosialisasikan kepada masyarakat melalui praktik penggunaan alat nontunai yaitu uang elektronik, agar pengguna terbiasa dan mulai menggunakan alat pembayaran nontunai (Musalifah, 2018). Tujuan diluncurkannya gerakan ini adalah untuk membentuk masyarakat yang lebih banyak menggunakan alat pembayaran non tunai dalam bertransaksi (*Less Cash Society/LCS*). *Less Cash Society* adalah sebuah lingkaran yang tidak lagi menggunakan uang tunai tetapi sudah berbentuk kartu.

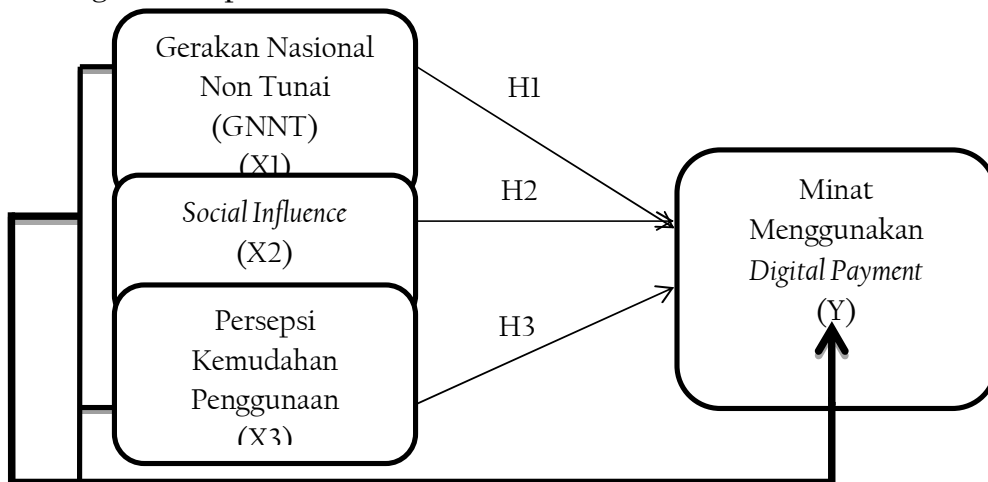
### *Social Influence*

pengaruh sosial menunjukkan sejauh mana persepsi individu atas sesuatu yang dipercaya orang lain atas penggunaan sistem baru. Pengaruh sosial terkait dengan tekanan eksternal (dari orang-orang penting dalam hidup seseorang, seperti keluarga, teman, dan supervisor di tempat kerja). Pengaruh sosial adalah sejauh mana jaringan sosial mempengaruhi perilaku masyarakat melalui pesan dan sinyal dari orang lain yang memfasilitasi pembentukan nilai masyarakat yang dirasakan dari sistem teknologi. Selain itu, pengaruh sosial mempengaruhi individu melalui kedua pesan tentang harapan sosial dan perilaku yang diamati dari orang lain.

### Persepsi Kemudahan Penggunaan

Persepsi kemudahan penggunaan adalah suatu teknologi yang diartikan sebagai ukuran dimana seseorang percaya bahwa teknologi itu mudah dipahami dan digunakan (Pramudana & Santika, 2018). Persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Dari definisinya maka dapat diketahui bahwa persepsi kemudahan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan.

### Kerangka Konseptual



Gambar 1. Kerangka Konseptual

### Metode Penelitian

### Pendekatan Penelitian dan Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang dipakai didalam penelitian ini yaitu pendekatan deskriptif dengan metode kuantitatif. Menurut (Imsar, 2022) Metode kuantitatif adalah jenis teknik analisis yang menggunakan data mentah sebagai sarana untuk menganalisis suatu pertanyaan tentang apa yang ingin diketahui. Penelitian ini akan menganalisis Pengaruh Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT), *Social Influence* dan Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap minat menggunakan *Digital Payment* dalam konsep masalah. Data dihasilkan dari menyebarkan kuesioner kepada masyarakat Kota Kisaran yang sudah pernah bertransaksi menggunakan *Digital Payment* maupun yang belum pernah bertransaksi menggunakan *Digital Payment*.

### Populasi dan Sampel

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Kisaran yang menggunakan *digital payment* yang tidak diketahui dengan pasti populasinya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampel *non probability sampling* yaitu *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* digunakan untuk pemilihan sampel yang memenuhi kriteria penelitian sehingga jawaban dari mereka dapat mewakili penelitian ini. Kriteria sampel adalah masyarakat Kota Kisaran dan masyarakat yang menggunakan *digital payment*.

### Teknik Pengumpulan Data

Peneliti memakai teknik pengumpulan data yaitu kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Nurlaila et al., 2021).

### Defenisi Operasional Variabel

Tabel 1. Defenisi Operasional Variabel

No	Variabel	Defenisi	Indikator	Skala
1	Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) ( $X_1$ )	Berdasarkan Bank Indonesia GNNT merupakan salah satu rencana nyata untuk mengedukasi dan mensosialisasikan kepada masyarakat melalui praktik penggunaan alat nontunai yaitu uang elektronik, agar pengguna terbiasa dan mulai menggunakan alat pembayaran nontunai. (Musdalifah, 2018)	1. Kartu debit/ATM 2. Kartu kredit 3. Uang elektronik	<i>Likert</i>
2	<i>Social Influence</i>	<i>Social Influence</i> adalah sejauh mana jaringan	1. Keluarga 2. Teman	<i>Likert</i>

	(X <sub>2</sub> )	sosial mempengaruhi perilaku masyarakat melalui pesan dan sinyal dari orang lain yang memfasilitasi pembentukan nilai masyarakat yang dirasakan dari sistem teknologi.	3. Status	
3	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X <sub>3</sub> )	Menurut Pramudana Persepsi kemudahan penggunaan adalah sebuah teknologi diartikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa teknologi tersebut dapat dengan mudah dimengerti serta digunakan. (Pramudana & Santika, 2018)	1. Mudah digunakan 2. Fleksibel 3. Mudah di pelajari	Likert
4	Digital Payment	Digital Payment menurut Gaol adalah sistem pembayaran yang khusus telah dikembangkan untuk menangani pembayaran barang-barang secara elektronik melalui internet. (Riska, 2019)	1. Persepsi kemudahan penggunaan 2. Social influence 3. Keamanan	Likert

### Metode Analisis Data

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah ada pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner yang tidak sah/tidak valid, karena dianggap tidak relevan. Menurut (Nuri Aslami, SE.I, 2019) uji reliabilitas adalah *indeks* yang menunjukkan sejauh mana suatu alat yang dipakai untuk mengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan.

Pengujian asumsi klasik merupakan pengujian asumsi statistik yang harus dilakukan pada analisis regresi linear berganda. Uji asumsi klasik dilakukan untuk menguji asumsi yang ada dalam pemodelan regresi linear berganda sehingga data dapat dianalisa lebih lanjut tanpa menghasilkan data yang bias (Suryana, 2017). Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu model regresi variabel independen dan variabel dependen maupun keduanya memiliki distribusi normal ataupun tidak normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dikarenakan jumlah sampel > 50. Kriteria pengujian uji normalitas (Ghozali, 2018):

1. Jika nilai signifikan > 5% maka data berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikan < 5% maka data berdistribusi tidak normal.

Pengujian multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variable bebas (independen) atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi korelasi antar variable bebas (independen). Uji ini digunakan untuk melakukan uji apakah pada suatu model regresi terjadi ketidaknyamanan varian dari residual dalam satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Apabila varian berbeda, dikatakan heteroskedastisitas. Pengujian dilakukan dengan uji Glejser yaitu meregresi masing-masing variable *independent* dengan *absolute residual* terhadap variable *dependent*.

Uji t atau uji koefisien regresi secara parsial dipakai untuk mengetahui apakah secara parsial variable *independen* berpengaruh secara signifikan atau terhadap variabel *dependen* (Rosmaini Tanjung, 2019). Kriteria penentuan apakah suatu hipotesis diterima atau tidak yaitu berdasarkan perbandingan nilai t hitung dengan t tabel dan nilai signifikan, yaitu sebagai berikut:

1. Apabila nilai t hitung  $>$  t tabel dan nilai sig  $<$  0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti secara parsial variabel bebas (independen) memiliki pengaruh yang signifikan kepada variabel terikat (dependen).
2. Apabila nilai t hitung  $<$  t tabel dan nilai sig  $>$  0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hal ini berarti secara parsial variabel bebas (independen) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat (dependen).

Uji F dipakai untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara variabel *independen* terhadap variabel *dependen* secara bersama-sama. Rumus yang dipakai untuk menguji hipotesis tersebut adalah:

$$F_{hitung} = \frac{R^2(k-1)}{(1-R^2)/(n-k)}$$

Kriteria dalam menerima maupun menolak Uji F yaitu berdasarkan nilai  $F_{hitung}$  dengan nilai  $F_{tabel}$  dan melihat nilai sig:

1. Apabila nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dan nilai sig  $F <$  0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya variabel independen secara simultan memiliki pengaruh terhadap variabel dependen.
2. Apabila nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dan nilai sig  $F >$  0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya semua variabel independen secara simultan tidak adanya pengaruh terhadap variabel dependen.

Koefisien determinasi merupakan ukuran yang menunjukkan kontribusi variabel penjelas terhadap variabel respon. Dengan kata lain, koefisien determinasi menunjukkan seberapa besar perubahan fluktuatif pada Y yang dijelaskan oleh efek linear dari X (seberapa besar perubahan variabel Y dapat dijelaskan oleh nilai perubahan variabel X). Jika nilai koefisien determinasi sama dengan 1, berarti garis regresi yang terbentuk sesuai dengan nilai observasi yang diperoleh.

Uji regresi linier berganda adalah alat analisis peramalan nilai pengaruh dua variabel bebas atau lebih terhadap satu variabel terikat. Untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan fungsional atau hubungan kausal antara dua variabel bebas atau lebih ( $X_1$ ), ( $X_2$ ), ( $X_3$ ), .... ( $X_n$ ) dengan satu variabel terikat (Dr. Riduwan, 2009). Analisis regresi linier berganda dapat dihitung cara computer dengan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Dengan bentuk persamaan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n + e$$

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Uji Validitas

---

Memadukan  $r$  Tabel dan  $r$  Hitung dikerjakan untuk mendapatkan hasil validitas. Hasil dari uji validitas sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas Gerakan Nasional Non Tunai**

Pernyataan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,466	0,195	Valid
2	0,444	0,195	Valid
3	0,553	0,195	Valid
4	0,646	0,195	Valid
5	0,600	0,195	Valid
6	0,665	0,195	Valid
7	0,608	0,195	Valid
8	0,562	0,195	Valid
9	0,581	0,195	Valid

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

**Tabel 3. Hasil Uji Validitas *Social Influence***

Pernyataan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,824	0,195	Valid
2	0,780	0,195	Valid
3	0,699	0,195	Valid
4	0,808	0,195	Valid
5	0,768	0,195	Valid
6	0,691	0,195	Valid
7	0,647	0,195	Valid
8	0,723	0,195	Valid
9	0,712	0,195	Valid

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

**Tabel 4. Hasil Uji Validitas Persepsi Kemudahan Penggunaan**

Pernyataan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,677	0,195	Valid
2	0,666	0,195	Valid
3	0,701	0,195	Valid
4	0,752	0,195	Valid
5	0,850	0,195	Valid
6	0,767	0,195	Valid
7	0,725	0,195	Valid
8	0,721	0,195	Valid
9	0,702	0,195	Valid

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

**Tabel 5. Hasil Uji Validitas *Digital Payment***

Pernyataan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
------------	--------------	-------------	------------

1	0,580	0,195	Valid
2	0,664	0,195	Valid
3	0,580	0,195	Valid
4	0,545	0,195	Valid
5	0,632	0,195	Valid
6	0,519	0,195	Valid
7	0,745	0,195	Valid
8	0,613	0,195	Valid
9	0,596	0,195	Valid

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

### Hasil Uji Reliabilitas

Menurut Manning & Munro, Gregory, Nunally jika nilai Cronbach Alpha >0,70 dikatakan reliabel, Cronbach Alpha >0,80 dikatakan reliabel yang baik, Cronbach Alpha >0,90 dikatakan reliabel yang sangat baik, Cronbach Alpha 1 reliabel sempurna. Hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Reliabilitas	r <sub>tabel</sub>	Keterangan
X1	0,733	0,195	Reliabel
X2	0,897	0,195	Reliabel Baik
X3	0,889	0,195	Reliabel Baik
Y	0,782	0,195	Reliabel

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

### Hasil Uji Asumsi Klasik

#### Uji Normalitas

Uji normalitas dikerjakan apabila nilai signifikan >5% (0,05) maka data tersebut normal, dan sebaliknya apabila nilai signifikan <5% (0,05) maka data tersebut tidak normal. Hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas  
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardi zed Residual
N			100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>			
Mean			.0000000
Std. Deviation			2.05558965
Most	Extreme	Absolute	.056
Differences		Positive	.048
		Negative	-.056
Test Statistic			.056
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 primer yang diolah, 2022

### Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dikerjakan apabila nilai *tolerance* > 0,10 maka tidak terjadi multikolinearitas, dan sebaliknya. Dan apabila nilai VIF < 10,00 maka artinya tidak terjadi multikolinearitas. Hasil uji multikolinearitas sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Multikolinearitas  
Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error				Tolerance	VIF
1 (Constant)	5.736	1.977		2.901	.005		
X1	.189	.067	.199	2.834	.006	.557	1.796
X2	.332	.055	.417	6.058	.000	.583	1.715
X3	.331	.060	.385	5.514	.000	.565	1.771

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

### Uji Heteroskedasitas

Uji Heteroskedasitas dikerjakan apabila nilai signifikansinya > 0,05 dinyatakan terbebas dari gejala heteroskedastisitas. Namun sebaliknya apabila nilai signifikansinya < 0,05 dinyatakan terkena gejala heteroskedastisitas. Hasil uji heteroskedasitas sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Heteroskedasitas  
Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	T	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	2.629	1.229		2.140	.035
X1	-.073	.041	-.237	-1.766	.081
X2	-.002	.034	-.008	-.061	.952
X3	.044	.037	.157	1.176	.243

a. Dependent Variable: Abs\_Res

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

### Hasil Uji Hipotesis

#### Uji T (Uji Parsial)

Kriteria penentuan apakah suatu hipotesis diterima atau tidak yaitu berdasarkan perbandingan nilai t hitung dengan t tabel dan nilai signifikan, yaitu sebagai berikut:

1. Apabila nilai t hitung > t tabel dan nilai sig < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Hal ini berarti secara parsial variabel bebas (independen) memiliki pengaruh yang signifikan kepada variabel terikat (dependen).

2. Apabila nilai  $t$  hitung  $< t$  tabel dan nilai sig  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hal ini berarti secara parsial variabel bebas (independen) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat (dependen).

Hasil uji parsial sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Parsial Variabel  $X^1, X^2, X^3$   
 Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.736	1.977		2.901	.005
	X1	.189	.067	.199	2.834	.006
	X2	.332	.055	.417	6.058	.000
	X3	.331	.060	.385	5.514	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

### Uji F (Uji Simultan)

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh secara bersama-sama antara seluruh variabel independen dengan tingkat sig 0,05 (5%). Kriteria dalam menerima maupun menolak Uji F yaitu berdasarkan nilai  $F_{hitung}$  dengan nilai  $F_{tabel}$  dan melihat nilai sig:

1. Apabila nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dan nilai sig  $F < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya variabel independen secara simultan memiliki pengaruh terhadap variabel dependen.
2. Apabila nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dan nilai sig  $F > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya semua variabel independen secara simultan tidak adanya pengaruh terhadap variabel dependen.

Hasil uji F (uji simultan) sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji F (uji simultan)  
 ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1160.841	3	386.947	88.800	.000 <sup>b</sup>
	Residual	418.319	96	4.357		
	Total	1579.160	99			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

### Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Penelitian ini menggunakan nilai *Adjusted R Square*. Hasil dari pengujian koefisien determinasi sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Determinasi ( $R^2$ )  
 Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.857 <sup>a</sup>	.735	.727	2.087

a. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

### Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Maka berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan SPSS dapat dilihat persamaan regresi linier berganda pada pengolahan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Uji Regresi Linier Berganda  
 Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.736	1.977		2.901	.005
	X1	.189	.067	.199	2.834	.006
	X2	.332	.055	.417	6.058	.000
	X3	.331	.060	.385	5.514	.000

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Data primer yang diolah, 2022

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, berikut hasil yang dapat dijelaskan:

1. Variabel gerakan nasional non tunai berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *digital payment* di Kota Kisaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,834 > 1,661$  dan nilai signifikan yaitu  $0,006 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Oleh karena itu gerakan nasional non tunai berpengaruh terhadap minat menggunakan *digital payment* secara positif, artinya jika gerakan nasional non tunai meningkat akan mengakibatkan peningkatan pula terhadap nilai minat menggunakan *digital payment*. Koefisien regresi menunjukkan nilai sebesar 0,189 dimana apabila setiap ada kenaikan variabel gerakan nasional non tunai sebesar 1% maka minat menggunakan *digital payment* akan meningkat sebesar 0,189%. Sebaliknya jika gerakan nasional non tunai turun 1% maka minat menggunakan *digital payment* akan mengalami penurunan sebesar 0,189% dengan catatan variabel lain dianggap konstan. Sejalan Dengan Penelitian (Abiba & Indrarini, 2021) bahwa penggunaan uang elektronik (*e-money*) memiliki pengaruh positif terhadap gerakan *Less Cash Society*, dibuktikan berdasarkan nilai koefisien sebesar 0,348 artinya setiap adanya peningkatan pada variabel bebas penggunaan uang elektronik (*e-money*) akan meningkatkan nilai variabel terikat gerakan *Less Cash Society* sebesar 34,8%. Berdasarkan uji hipotesis (uji T) variabel penggunaan uang elektronik (X) memiliki pengaruh terhadap variabel gerakan *Less Cash*

*Society* (Y), yang ditunjukkan pada hasil uji hipotesis yakni variabel penggunaan uang elektronik (X) memperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 8,494 dengan menggunakan nilai signifikansi sebesar 0,05, tingkat kepercayaan 95%. Sehingga nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,551. Dengan nilai  $t_{hitung} >$  nilai  $t_{tabel}$  yakni  $8,494 >$  2,551, maka variabel penggunaan uang elektronik (*e-money*) berpengaruh secara signifikan terhadap gerakan *Less Cash Society*. Hasil uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) menunjukkan variabel independen penggunaan uang elektronik (*e-money*) memiliki pengaruh sebesar 42,4% terhadap variabel terikat gerakan *Less Cash Society*. Apabila total pengaruh 100%, maka terdapat sisa sebesar 46,6% merupakan pengaruh dari variabel lain.

2. Variabel *social influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *digital payment* di Kota Kisaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} >$   $t_{tabel}$  yaitu  $6,058 >$  1,661 dan nilai signifikan yaitu  $0,000 <$  0,05. Sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Oleh karena itu *social influence* berpengaruh terhadap minat menggunakan *digital payment* secara positif, artinya jika *social influence* meningkat akan mengakibatkan peningkatan pula terhadap nilai minat menggunakan *digital payment*. Koefisien regresi menunjukkan nilai sebesar 0,332 dimana apabila setiap ada kenaikan variabel *social influence* sebesar 1% maka minat menggunakan *digital payment* akan meningkat sebesar 0,332%. Sebaliknya jika *social influence* turun 1% maka minat menggunakan *digital payment* akan mengalami penurunan sebesar 0,332% dengan catatan variabel lain dianggap konstan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Handayani & Rianto, 2021) *social influence* berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi pembayaran *digital*. Penelitian ini juga memberikan penguatan positif hubungan antara *social influence* terhadap minat menggunakan sehingga dapat dijelaskan bahwa semakin tinggi *social influence* seseorang maka akan meningkatkan minat seseorang untuk dapat menggunakan aplikasi pembayaran digital. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis yang dilakukan, bahwasannya nilai P-value sebesar  $0,000 <$  0,05 menjelaskan bahwa *social influence* berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi pembayaran digital pada generasi milenial islam di Kota Bekasi.
3. Variabel persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *digital payment* di Kota Kisaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} >$   $t_{tabel}$  yaitu  $5,514 >$  1,661 dan nilai signifikan yaitu  $0,000 <$  0,05. Sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Oleh karena itu persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *digital payment* secara positif, artinya jika persepsi kemudahan penggunaan meningkat akan mengakibatkan peningkatan pula terhadap nilai minat menggunakan *digital payment*. Koefisien regresi menunjukkan nilai sebesar 0,331 dimana apabila setiap ada kenaikan variabel persepsi kemudahan penggunaan sebesar 1% maka minat menggunakan *digital payment* akan meningkat sebesar 0,331%. Sebaliknya jika persepsi kemudahan penggunaan turun 1% maka minat menggunakan *digital payment* akan mengalami penurunan sebesar 0,331% dengan catatan variabel lain dianggap konstan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Rodiah dan Melati 2020) bahwasannya persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-*

*wallet*. Berdasarkan data yang diolah, variabel persepsi kemudahan penggunaan memberikan hasil coefficients B positif sebesar 0,476 dan nilai signifikansi sebesar  $0,00 < 0,05$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa persepsi persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet*.

4. Pada penelitian ini, hasil pengujian secara simultan dengan uji F menunjukkan bahwa gerakan nasional non tunai, *social influence* dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *digital payment* dengan diperoleh  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $88,800 > 2,70$  dan nilai signifikan  $< 0,05$  yaitu  $0,000 < 0,05$ . Sehingga diperoleh kesimpulan pada uji F bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Oleh karena itu, secara bersama-sama gerakan nasional non tunai, *social influence* dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *digital payment*. Pada penelitian ini hasil dari pengujian koefisien determinasi diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,727 atau 72%. Oleh karena ini pengaruh variabel gerakan nasional non tunai, *social influence* dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan *digital payment* sebesar 72%, sedangkan sisanya 28% dijelaskan oleh variabel lain diluar dari penelitian ini.

## Kesimpulan Dan Saran

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Variabel gerakan nasional non tunai berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *digital payment* pada masyarakat Kota Kisaran.
2. Variabel *social influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *digital payment* di Kota Kisaran.
3. Variabel persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *digital payment* di Kota Kisaran.
4. Hasil Pengujian secara simultan dengan uji F, menunjukkan bahwa gerakan nasional non tunai, *social influence* dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *digital payment*.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Masyarakat disarankan agar lebih bijak lagi dalam menggunakan *digital payment* untuk mengatur keuangan. Hendaknya masyarakat tidak perlu memaksakan diri dalam memenuhi keinginan diri yang didukung dengan mudahnya proses transaksi menggunakan *digital payment*, sebaiknya harus disesuaikan dengan kemampuan ekonomi pribadi agar pengeluaran tetap stabil.
2. Bagi Pemerintah disarankan agar lebih sering lagi dalam mensosialisasikan program pemerintah berupa gerakan nasional non tunai kepada masyarakat terutama masyarakat yang tinggal di daerah, agar pemahaman mengenai *digital payment* lebih luas di pahami oleh masyarakat luas dan program pemerintah tersebut berjalan dengan lancar seperti keinginan.

3. Bagi Akademis disarankan agar dapat lebih sering membantu pemerintah dalam mensosialisasikan penggunaan uang elektronik kepada mahasiswa/i di area Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam.

#### Daftar Pustaka

- Abiba, R. W., & Indrarini, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Berbasis Server Sebagai Alat Transaksi terhadap Penciptaan Gerakan Less Cash Society Pada Generasi Milenial di Surabaya. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis Islam*, 4(1), 196–206.
- Dr. Riduwan, M. B. . (2009). *Pengantar Statistik Sosial*.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*.
- Handayani, M., & Rianto, M. R. (2021). Pengaruh Financial Knowledge , Pendapatan dan Social influence terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pembayaran Digital pada Generasi Milenial Islam di Kota Bekasi. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(03), 1858–1865.
- Houston, D. D. (2020). Adopsi Penerimaan Digital Payment Pada Kalangan Milenial. *Medium*, 7(2), 55–67.
- Imsar, N. A. A. dan. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan, Norma Subjektif, Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa UINSU Medan Penggunaan Electronic Money Dengan Pengendalian Diri Sebagai Moderasi. *Jurnal Darmaagung*, 30.
- Musdalifah, S. (2018). *Program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) Bank Indonesia Ditinjau Dari Ekonomi Islam*. IAIN Palangkaraya.
- Nuri Aslami, SE.I, M. S. (2019). Pengaruh Job Insecurity Terhadap Kinerja Karyawan Outsourcing Business Support Melalui Motivasi Sebagai Variabel Intervening Pada PT. Telekomunikasi Seluler Cabang Medan. *Jurnal Ilmiah "Jumansi Stindo,"*1(2).
- Nurlaila, Nurbaiti, & Ilhamy, M. L. (2021). *Laporan Penelitian Pengaruh Jam Berdagang, Jenis Dagangan, dan Lokasi Berdagang Terhadap Pendapatan Pedagang Tradisional Di Indonesia*.
- Pramudana, K. A. S., & Santika, I. W. (2018). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Persepsi Harga dan Pemasaran Internet Terhadap Pemesanan Ulang Online Hotel di Bali. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 10, 2247.
- Riska. (2019). *Pengaruh Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Febi IAIN Parepare*. IAIN Parepare.
- Rodiah, S. R., & Melati, I. S. (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1(2), 66.
- Rosmaini Tanjung, H. (2019). Pengaruh Kompetensi, Motivasi Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai. *Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 2(1), 1–15.
- Saputra, I. P. (2019). *Analisis Efektivitas Penggunaan Digital Payment Pada Mahasiswa Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya*. Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung.
- Suryana. (2017). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43.