

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Uang

a. Pengertian Uang

Menurut Bank Indonesia (2002) uang merupakan suatu benda yang dapat ditukarkan dengan benda lain, dapat digunakan untuk menilai benda lain serta dapat disimpan. Uang juga dapat digunakan untuk membayar hutang di waktu yang akan datang.

Uang secara umum didefinisikan sebagai berikut uang adalah alat penukar atau standar pengukur nilai yang dikeluarkan oleh pemerintah suatu Negara berupa kertas, emas, perak, atau logam lain yang dicetak dengan bentuk dan gambar tertentu (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Menurut Sahir Hasan, uang adalah pengganti materi terhadap segala aktifitas ekonomi, yaitu media atau alat yang memberikan kepada pemiliknya daya beli untuk memenuhi kebutuhannya, juga dari segala peraturan perundangan menjadi alat bagi pemiliknya untuk memenuhi segala kewajibannya.

Menurut Mankiw uang adalah persediaan aset yang bisa dengan segera digunakan untuk melakukan transaksi, selain itu uang merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai atau diterima untuk melakukan pembayaran baik barang, jasa maupun hutang, uang memiliki satu tujuan fundamental dalam sistem ekonomi, memudahkan pertukaran barang dan jasa, mempersingkat waktu dan usaha yang diperlukan untuk melakukan perdagangan.

Secara khusus Ibnu Taimiyah menyebutkan dua utama fungsi uang yaitu sebagai pengukur nilai dan media pertukaran bagi sejumlah barang yang berbeda. Ia menyatakan. "Atsman (harga atau yang dibayarkan sebagai harga, yaitu uang) dimaksudkan sebagai pengukur

nilai barang (mi[‘]yar al-amwal) yang dengannya jumlah nilai barang-barang (maqadir al-amwal) dapat diketahui; dan uang tidak pernah dimaksudkan untuk diri mereka sendiri.” Berdasarkan pandangannya tersebut, Ibnu Taimiyah menentang keras segala bentuk perdagangan uang, karena hal ini berarti mengalihkan fungsi uang dari tujuan sebenarnya. Apabila uang dipertukarkan dengan uang yang lain, pertukaran tersebut harus dilakukan secara simultan (taqabud) dan tanpa penundaan (hulul). Dengan cara ini, seseorang dapat mempergunakan uang sebagai sarana untuk memperoleh berbagai kebutuhannya. (Suharto, Tentiyo, & Arif, M 2022)

Jadi uang penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa uang merupakan alat tukar dalam semua bentuk transaksi barang maupun transaksi lainnya. Uang menjadi sumber nilai dalam proses barter barang dengan uang.

Uang memiliki beberapa fungsi seperti yang diekemukakan oleh Thamrin dan Abdulah (2014:44) yaitu sebagai berikut:

1. Alat tukar menukar

Fungsi alat tukar-menukar didasarkan pada kebutuhan manusia yang mempunyai barang kebutuhan manusia yang tidak mempunyai barang dimana uang adalah sebagai perantara di antara mereka

2. Satuan Hitung

Uang sebagai alat yang digunakan untuk menunjukkan nilai barang dan jasa yang diperjual belikan di pasar dan besarnya kekayaan yang bisa dihitung berdasarkan penentuan harga dari barang tersebut. Uang sebagai satuan hitung masyarakat akan bisa membedakan kegiatan yang satu dengan yang lainnya, pengambilan keputusan dalam bidang ekonomi akan bisa menjadi mudah bila ada kesatuan hitung.

3. Penimbun Kekayaan

Masyarakat yang memiliki kelebihan uang dari kebutuhankebutuhan yang diperlukannya, masyarakat akan menyimpan uang tersebut dalam bentuk uang tunai baik disimpan di rumah maupun pada bank atau pihak-pihak lainnya.

4. Standar pencicilan hutang

Uang digunakan untuk melakukan pembayaran utang piutang secara tepat dan cepat, dapat meningkatkan usaha perekonomian ataupun usaha-usaha perdagangan karena dapat dijadikan sebagai alat untuk mengatur pembayaran tersebut.

b. Fungsi Uang

Uang merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan ekonomi masyarakat. Stabilitas ekonomi dan pertumbuhan ekonomi suatu Negara dapat ditentukan dari sejauh mana peranan uang dalam perekonomian oleh masyarakat dan otoritas moneter. Definisi uang bisa dibagi dalam dua pengertian, yaitu definisi uang menurut hukum (law) dan definisi uang menurut fungsi. Definisi uang menurut hukum yaitu sesuatu yang ditetapkan oleh undang-undang sebagai uang dan sah untuk alat transaksi perdagangan. Sedangkan definisi uang menurut fungsi, yaitu sesuatu yang secara umum dapat diterima dalam transaksi perdangan serta untuk pembayaran hutang-piutang.

Fungsi uang dalam perekonomian adalah sebagai alat untuk memenuhi bermacam-macam kebutuhan hidup. Uang mempunyai beberapa fungsi. Fungsifungsi uang dapat disholongkan dalam fungsi asli dan fungsi turunan. Yang termasuk fungsi ahli uang adalah sebagai alat tukar dan alat satuan hitung. Sedangkan fungsi turunan mencakup standar atau ukuran pembayaran yang ditunda, alat penyimpanan kekayaan dan alat pengalih kekayaan.(Yuliadi, 2014)

Uang memiliki beberapa fungsi seperti yang dikemukakan oleh Thamrin dan Abdulah (2014:44) yaitu sebagai berikut:

1. Alat tukar menukar

Fungsi alat tukar-menukar didasarkan pada kebutuhan manusia yang mempunyai barang kebutuhan manusia yang tidak mempunyai barang dimana uang adalah sebagai perantara di antara mereka

2. Satuan Hitung

Uang sebagai alat yang digunakan untuk menunjukkan nilai barang dan jasa yang diperjual belikan di pasar dan besarnya kekayaan yang bisa dihitung berdasarkan penentuan harga dari barang tersebut. Uang sebagai satuan hitung masyarakat akan bisa membedakan kegiatan yang satu dengan yang lainnya, pengambilan keputusan dalam bidang ekonomi akan bisa menjadi mudah bila ada kesatuan hitung.

3. Penimbun Kekayaan

Masyarakat yang memiliki kelebihan uang dari kebutuhankebutuhan yang diperlukannya, masyarakat akan menyimpan uang tersebut dalam bentuk uang tunai baik disimpan di rumah maupun pada bank atau pihak-pihak lainnya.

4. Standar pencicilan hutang

Uang digunakan untuk melakukan pembayaran utang piutang secara tepat dan cepat, dapat meningkatkan usaha perekonomian ataupun usaha-usaha perdagangan karena dapat dijadikan sebagai alat untuk mengatur pembayaran tersebut.

2. Teori Tentang Uang

a. Teori Uang Statis

Uang secara umum didefinisikan sebagai berikut Uang adalah alat penukar atau standar pengukur nilai yang dikeluarkan oleh pemerintah suatu Negara berupa kertas, emas, perak, atau logam lain yang dicetak dengan bentuk dan gambar tertentu

(Kamus Besar Bahasa Indonesia). Menurut Sahir Hasan, uang adalah pengganti materi terhadap segala aktifitas ekonomi, yaitu media atau alat yang memberikan kepada pemiliknya daya beli untuk memenuhi kebutuhannya, juga dari segala peraturan perundangan menjadi alat bagi pemiliknya untuk memenuhi segala kewajibannya.

Menurut (Aida Nurhaliza, 2023) teori uang statis atau disebut juga “teori kualitatif statis” bertujuan untuk menjawab pertanyaan: apakah sebenarnya uang, mengapa uang itu ada harganya, dan mengapa uang itu sampai beredar. Teori ini disebut statis karena tidak mempersoalkan perubahan nilai yang diakibatkan oleh perkembangan ekonomi. Yang termasuk teori uang statis adalah:

- 1) Teori Metalisme, uang bersifat seperti barang, nilainya tidak dibuat buat, melainkan sama dengan nilai logam yang dijadikan uang itu. Contoh: uang emas dan uang perak.
- 2) Teori Konvensi (Perjanjian) oleh Devanzati dan Montanari, teori ini menyatakan bahwa uang dibentuk atas dasar pemufakatan masyarakat untuk mempermudah pertukaran.
- 3) Teori Nasionalisme, uang diterima berdasarkan nilai daya belinya
- 4) .Teori Negara, asal mula uang karena Negara, apabila Negara menetapkan apa yang menjadi alat tukar dan alat bayar maka timbullah uang. Jadi uang bernilai karena adanya kepastian dari Negara berupa undang undang pembayaran yang disahkan.

b. Teori Uang Dinamis

Teori uang dinamis adalah sebuah teori yang membahas mengenai perubahan pada nilai moneter.

Teori ini mempersoalkan sebab terjadinya perubahan dalam nilai uang.

Teori dinamis diantaranya:

a. Teori persediaan kas

Teori ini dilihat dari jumlah uang yang tidak dibelikan barang-barang.

b. Teori ongkos produksi

Teori ini menyatakan nilai uang dalam peredaran yang berasal dari logam dan uang itu dapat dipandang sebagai barang.

c. Teori Kuantitas dari David Rucardo

Teori ini menyatakan bahwa kuat atau lemahnya nilai uang sangat tergantung pada jumlah uang yang beredar. Apabila jumlah uang berubah menjadi dua kali lipat, maka nilai uang akan menurun menjadi setengah dari semula, dan juga sebaliknya.

d. Teori kuantitas dari Irving Fisher

Teori yang telah dikemukakan David Ricardo disempurnakan lagi oleh Irving Fisher dengan memasukkan unsur kecepatan peredaran uang, barang dan jasa sebagai faktor yang mempengaruhi nilai uang.

3. *E-Money*

a. **Pengertian *E-Money***

Menurut Fahmi (2018:116), uang adalah satuan nilai yang dijadikan sebagai alat transaksi dalam setiap pembayaran di masyarakat, dimana pada uang tersebut tercantum nilai nominal, penerbit, serta ketentuan lainnya.

Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor dahulu oleh pemegang kepada penerbit, yang tersimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip, dan nilai uang tersebut bukan merupakan simpanan serta digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.(Anam, 2018.)

Menurut Bank Indonesia, uang elektronik sebagai alat pembayaran harus memenuhi unsur unsur sebagai berikut. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh

pemegang kepada penerbit Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; dan nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam Undang Undang yang mengatur mengenai perbankan.

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan *e-money* merupakan uang yang tersimpan di sistem perbankan, untuk melakukan transaksi elektronik. *E-money* ini biasanya berbentuk kartu dengan *chip* di dalamnya untuk transaksi, diterbitkan oleh lembaga perbankan. Meskipun nilai di dalamnya setara dengan uang tunai yang digunakan sebagai alat jual-beli, nominal di dalam *e-money* tidak dapat diuangkan. Hal ini karena memang tujuan kartu ini hanya untuk transaksi elektronik saja.

Menurut (Zhafirah, 2023)Berikut merupakan jenis *e-money*:

a. Berbasis chip

Uang elektronik biasanya menggunakan chip sebagai sarana pencatatan saldo. Jenis ini umumnya disediakan oleh pihak bank dan cara kepemilikannya adalah dengan membeli kartu uang elektronik lalu mengisi saldo.

b. Berbasis server

Uang elektronik dengan jenis ini menggunakan server dalam melakukan pencatatan saldonya sehingga dapat dipantau menggunakan aplikasi dan membutuhkan jaringan internet.

Perusahaan yang resmi dan tercatat di Bank Indonesia :

Tabel 2.1
Perusahaan Penyelenggara Uang Elektronik

NO	NAMA	SURAT DAN TANGGAL IZIN
1	PT. Artajasa Pembayaran Asia Tbk	No. 14/327/DASP Tanggal 9 Mei 2012
2	PT. Bank Central Asia Tbk	No. 11/424/DASP tanggal 3 juli 2009
3	PT. Bank CIMB Niaga	No. 15/119/DASP Tanggal 13 Februari 2013
4	PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk	No. 11/434/DASP Tanggal 3 Juli 2009
5	PT. Bank Mega Tbk	No. 11/443/DASP Tanggal 3 Juli 2009
6	PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk	No. 11/438/DASP tanggal 3 Juli 2009
7	PT. Bank Permata	No. 15/26/DASP Tanggal 11 Januari 2013
8	PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk	No. 12/691/DASP Tanggal 13 Agustus 2010
9	PT. Indosat, Tbk	No. 11/513/DASP Tanggal 3 Juli 2009
10	PT. Telekomunikasi Indonesia	No. 11/432/DASP Tanggal 3 Juli 2009

Sumber: www.bi.go.id

4. E-Money Menurut Presfektif Islam

Penggunaan dan penyelenggaraan uang elektronik ini kini diatur dalam peraturan Bank Indonesia Nomor 23/6/PBI/2021 tahun 2021 tentang penyedia jasa pembayaran

secara umum ditinjau dari sisi hukum Islam/syariah, keberlakuan uang elektronik syariah pada dasarnya diperbolehkan dengan dasar dalil **Al-Quran surat An-Nisa ayat 29** yang artinya berikut ini :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءٰمَنُوْا لَا تَأْكُلُوْا اَمْوَالِكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبٰطِلِ اِلَّا اَنْ تَكُوْنَ
تِجْرَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوْا اَنْفُسَكُمْ ۗ اِنَّ اللّٰهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيْمًا ﴿٢٩﴾

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka sama-

suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. (Q.S An-Nisa Ayat 29)

Berdasarkan pertimbangan dalil-dalil beserta dalil lainnya, kemudian dewan syariah nasional Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI) telah mengeluarkan fatwa mengenai uang elektronik syariah. Yaitu Fatwa DSN-MUI nomor 116/DSN-MUI/IX/2017 yang pada intinya memperbolehkan praktik uang elektronik dengan syarat dan batasan tertentu yang berisi tentang uang elektronik adalah alat pembayaran yang memiliki unsur sebagai berikut:

- a. Diterbitkan atas dasar jumlah nominal uang yang disetor terpilih dahulu kepada penerbit.
- b. Jumlah nominal uang disimpan secara elektronik dalam suatu model yang teregistrasi
- c. Jumlah nominal uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang yang mengatur mengenai perbankan
- d. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.

Menurut (Choiril Anam, 2018) Transaksi uang elektronik syariah dilandasi dengan konsep akad sebagai berikut:

- 1) Akad antara penerbit dengan pemegang uang elektronik adalah akad *wadi'ah* atau *qardh*
- 2) Di antara akad yang dapat digunakan penerbit dengan para pihak dalam penyelenggara uang elektronik (*principal, acquirer, pedagang, (merchant)* penyelenggara kliring dan penyelenggara penyelesaian akhir) adalah akad *ijarah*, akad *ju'alah*, dan akad *wakalah bi al-ijarah*
- 3) Di antara akad yang dapat digunakan antara penerbit dengan agen layanan keuangan digital adalah akad *ijarah*, akad *ju'alah*, dan akad *wakalah bi al-ijarah*

Akad adalah kesepakatan antara dua pihak atas suatu masalah, atau akad antara beberapa pihak atas suatu wacana yang dibenarkan oleh syariat, yang mempunyai arti hukum tertentu dan tunduk pada syarat-syarat tertentu.

Akad Pertukaran/ Komersil (*Mu''awadat/ Tijarah*) merupakan akad ataupun perjanjian yang dicoba dikala hendak melakukan transaksi ekonomi yang bertabiat *profit oriented*. Aktivitas transaksi bisa dicoba antar orang maupun orang dengan kelompok, pula kelompok dengan kelompok pastinya. (Suharto,Tentiyo & Sudiarti, 2022)

5. Kelebihan dan Kekurangan *E-Money*

a. Kelebihan *e-money*

E-money merupakan sebagai alternatif pembayaran, *e-money* juga mempunyai sejumlah kelebihan yang yang menarik minat untuk digunakan, salah satunya yaitu efektif dan efisien untuk melakukan pembayaran.

Beberapa kelebihan *e-money* yaitu sebagai berikut:

- 1) Lebih efektif dan efisien dalam penggunaan uang
- 2) Penggunaan *e-money* lebih efektif untuk mengurangi peredaran uang palsu
- 3) Mencegah tindak pidana yang disebabkan membawa uang tunai dalam jumlah besar
- 4) Efisiensi dalam menggunakan *e-money* terjadi saat transaksi elektronik, untuk mempermudah dalam bertransaksi
- 5) Dapat diketahui dengan pasti jumlah uang yang di gunakan
- 6) Uang elektronik juga sangat berguna bagi pengguna yang konsumtif dan malas mencatat pengeluaran. Ketika dana tersebut memang sudah saatnya habis, tinggal diisi lagi sesuai bujet. Sehingga pengeluarannya terkontrol, tidak asal menggesek kartu saja.
- 7) Menekan penggunaan kertas yang dapat merusak lingkungan

b. Kekurangan *e-money*

Menurut (Adi Firman Ramadhan, 2016) meskipun *e-money* berfungsi mendorong efisiensi transaksi pembayaran, namun jenis pembayaran ini juga memiliki kekurangan yang perlu Anda pertimbangkan.

- 1) Pengisian ulang saldo *e-money* hanya bisa dilakukan pada mesin ATM tertentu
- 2) Isi ulang saldo masi kurang praktis
- 3) Ketersedian mesin elektronik penyedia jasa *e-money* jumlahnya masih sedikit
- 4) Apabila sisa saldo hilang tidak dapat dikembalikan
- 5) Selain itu, kekurangan menggunakan uang elektronik adalah kalau kartunya hilang, uangnya pun ikut hilang. Beda dengan ATM yang saat hilang masih bisa diblokir rekeningnya dan uang pun masih utuh. Sedangkan *e-money* tidak bisa diblokir dan tidak bisa diklaim. Tapi, orang yang menemukan kartu tersebut bisa memakainya karena tidak memakai PIN.

6. Generasi Z

Gen Z adalah mereka yang lahir pada tahun 1997-2012 (Wisnubrata, 2021), sehingga diperkirakan generasi Z saat ini berusia 8 tahun hingga 23 tahun. Generasi milenial yang digadang-gadang menjadi motor pergerakan masyarakat saat ini, jumlahnya berada sedikit di bawah gen Z, yaitu sebanyak 25,87% dari total penduduk Indonesia. Ini artinya, keberadaan gen Z memegang peranan penting dan memberikan pengaruh pada perkembangan Indonesia saat ini dan nanti.

Generasi adalah sekelompok individu yang mengidentifikasi kelompoknya berdasarkan kesamaan tahun kelahiran, umur, lokasi, dan kejadian-kejadian dalam kehidupan kelompok individu tersebut yang memiliki pengaruh signifikan dalam fase pertumbuhan (Budiati, 2018)

Peralihan generasi ini terjadi saat berkembang pesatnya teknologi global, yang kemudian melahirkan gen Z punya pola pikir cenderung

menginginkan hal serba instan. Gen Z punya keterkaitan erat dengan teknologi, kebutuhan bergantung pada internet baik di dunia sosial, pendidikan, pengetahuan akan suatu hal, yang membuat mereka kaku berkomunikasi di dunia nyata. Sejarah era digital sendiri ditandai dengan jalur komunikasi secara bersamaan. Semua bentuk media yang mengandalkan kode digital.

Generasi Z seringkali disebut sebagai generasi internet karena generasi Z tumbuh bersama dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih. Lewat kecanggihan teknologi pula, generasi Z memiliki keterikatan dengan media sosial di mana generasi Z dapat mengekspresikan diri mereka bahkan melakukan penerimaan diri lewat media sosial.

Kaum gen Z disebut juga *digital natives*, yaitu mereka yang dari sejak kecil sudah hidup bersanding dengan teknologi digital. Generasi Z akrab dengan penggunaan internet sehari-hari.

Bagi gen Z internet menjadi sumber utama untuk belajar hal-hal yang sedang terjadi di dunia baik untuk tujuan hiburan, relaksasi, sekedar melepas penat, menghilangkan kesepian, atau mengisi waktu luang mereka. Bagi mereka dunia menonton yang menarik adalah apapun yang letaknya begitu dekat dengan genggamannya mereka, seperti melalui smartphone. Kemudian bagi mereka fleksibilitas dan mobilitas menjadi ciri utama bagaimana mereka bisa menggandrungi suatu produk. Generasi ini mengalihkan semua media yang dapat dilihat dalam bentuk manual menjadi virtual (Citra & Nurul, 2020).

Gen Z menjadi sulit mendefinisikan dirinya sendiri. Identitas diri yang terbentuk sering kali berubah berdasarkan pada berbagai hal yang mempengaruhi mereka berpikir dan bersikap terhadap sesuatu.

Penggunaan media sosial. Hal ini tentu bisa berdampak baik, namun juga sebaliknya. Terkadang justru memberikan dampak buruk bagi penggunanya karena belum sepenuhnya bisa memfilter dengan baik apa yang perlu dan tidak perlu untuk dilihat. Postingan teman di media sosial

yang bahkan membuat seseorang merasa tidak sebaik orang lain dan justru selalu memabandingkan diri dengan orang lain yang tidak lebih baik membuat seorang yang masuk gen Z, tidak merasa *well being* dan tidak menikmati hidupnya. Permasalahan-permasalahan seperti kurangnya kecintaan terhadap diri sendiri karena terlalu menganggap diri tidak sebaik orang lain, rasa *insecure* yang dimiliki karena merasa tidak memiliki hal yang bisa dibanggakan, hingga ketakutan-ketakutan yang muncul akan ketinggalan informasi yang dirasa penting, sehingga berupaya untuk selalu melihat media sosial supaya tidak dianggap kurang update. Hal-hal tersebut menjadi keunikan tersendiri terjadi pada generasi Z. Termasuk juga bagi mereka yang sedang menentukan karir atau pendidikan berdasarkan passion dan merasa kebingungan dengan hal tersebut.(Pamungkas, T.G., 2018)

Hubungan antara penggunaan media sosial dan karakteristik generasi Z. Kesukaan menggunakan berbagai media sosial disebabkan oleh karakteristik dari generasi Z itu sendiri. (Suganda, 2018) mengatakan bahwa mereka merupakan generasi yang suka bersosialisasi dan mengekspresikan diri, suka bergerak atau mobile, berpikiran global, berkomunikasi secara digital, dan menyukai hal-hal yang bersifat visual. Hal ini juga ditegaskan oleh Afliany dengan mengatakan bahwa generasi Z adalah anak yang memiliki cara belajar yaitu menyukai format visual, bergantung pada teknologi, mudah memahami contoh yang lebih akurat, konkret, fakta dan bermanfaat(Pujiono, 2021)

Generasi Z adalah generasi yang hidup berdampingan dengan teknologi, gaya hidup generasi Z yang serba menggunakan teknologi termasuk dalam penggunaan uang elektronik karna mereka generasi yang ingin semua mudah dan cepat.

7. Karakteristik Generasi Z

Ahmad sudrajat berpendapat, gen Z memiliki perilaku dan kepribadian yang kuat berbeda apabila dipandang dari dua generasi

sebelumnya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa karakteristik umum gen Z diantaranya adalah:

1. Generasi digital karena pada saat lahir dunia digital atau teknologi telah berkembang pesat.
2. Kehidupan sosialnya kebanyakan dihabiskan dengan memanfaatkan dunia maya.
3. Dapat melakukan banyak hal dalam waktu yang bersamaan.
4. Ingin mendapat pengakuan.
5. Memiliki ambisi yang cukup besar.
6. Menyukai sesuatu yang kekinian (berhubungan dengan internet).

Karakteristik gen Z adalah tingginya pemahaman mereka akan teknologi. Hal ini disebabkan karena sejak lahir mereka sudah bersentuhan dengan smartphone. Mereka bisa disebut juga sebagai penduduk asli digital karena sejak usia dini mereka telah terpapar oleh internet dan telepon genggam (Francis & Hoefel, 2018).

Gen Z memiliki ciri-ciri tertentu seperti kefasihan dalam teknologi dan media sosial, intensitas interaksi sosial melalui platform digital, toleransi terhadap perbedaan budaya, kecenderungan multitasking, dan kesediaan untuk berbagi. Mereka juga cenderung cepat beralih antara pemikiran atau tugas, dan cenderung menghindari hal-hal yang terlalu rumit. Namun, karakteristik ini juga dapat memiliki implikasi negatif, seperti kecenderungan untuk melupakan loyalitas terhadap produk, dan harga cenderung kurang mempengaruhi keputusan pembelian mereka. Dalam buku "Gen Z dan Revolusi Industri 4.0," beberapa karakteristik Gen Z secara umum disorot. Mereka mahir dalam teknologi, aktif di media sosial, ekspresif dalam mengekspresikan perasaan dan pikiran, cenderung berpindah dari satu pemikiran atau tugas ke tugas lain dengan cepat, dan senang berbagi informasi dengan orang lain. (Syauqa, F. A, 2023)

B. Hasil Penelitian yang Relevan

- 1) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Haya Zahra Zhafirah hasil dari penelitian yang berjudul “Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat penggunaan *e-money* (studi kasus mahasiswa FBE UII Angkatan 2019)’ memakai analisis SPSS dan kuesioner yang disebarakan kepada 102 responden, maka kesimpulan dan implikasi sebagai berikut :
 - a. Variabel kemanfaatan penggunaan *e-money* berpengaruh positif serta signifikan pada minat penggunaan *e-money* oleh mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Angkatan 2019.
 - b. Variabel kemudahan penggunaan *e-money* berpengaruh positif serta signifikan pada minat penggunaan *e-money* oleh mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Angkatan 2019.
 - c. Variabel keamanan penggunaan *e-money* berpengaruh positif serta signifikan pada minat penggunaan *e-money* oleh mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Angkatan 2019.
 - d. Variabel pengaruh sosial penggunaan *e-money* berpengaruh positif serta signifikan pada minat penggunaan *e-money* oleh mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika Angkatan 2019.
- 2) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Adi Firman Ramadhan, dkk dalam persepsi mahasiswa dalam menggunakan *e-money* Penelitian ini ingin menguji apakah terdapat pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan dan resiko terhadap minat penggunaan *e-money*. Metode analisis regresi berganda digunakan dalam penelitian ini. Total responden pada penelitian ini adalah sebesar 243 mahasiswa di Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :
 - a. Pengujian hipotesis 1 memberikan hasil bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel minat penggunaan.

- b. Pengujian hipotesis 2 memberikan hasil bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan *e-money*.
 - c. Pengujian hipotesis 3 memberikan hasil bahwa persepsi keamanan dan resiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan *e-money*.
- 3) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sulisty Seti Utami, dkk dalam faktor faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *e-money* menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian ini dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:
- a. Berdasarkan uji F variabel kegunaan, kemudahan, dan kemaan secara simultan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*.
 - b. Berdasarkan uji t:
 - 1) Variabel kegunaan, kemduahan, dan keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*
 - 2) Variabel kegunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*
 - 3) Variabel kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*
 - 4) Variabel keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakna *e-money*
- 4) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Gilang Tri Pamungkas (2018) dalam Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan *e-Money* (Studi Kasus Minimarket Indomaret Kec. Binjai Kota, Kota Binjai) berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:
- Adapun hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumen berpengaruh terhadap Keputusan penggunaan *e-money* pada minimarket Indomaret Kec. Binjai Kota, Kota Binjai berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R^2) nilai $R = 0,597$ dan $R^2 = 0,357$ artinya bahwa

model regresi yang diperoleh mampu menjelaskan perilaku konsumen dapat mempengaruhi keputusan menggunakan *e-money* sebesar 35,7% sedangkan sisanya 65,3% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain, variabel yang lain ialah kemudahan dan kemampuan finansial, hasil pengujian parsial (uji t) pada variabel perilaku konsumen diperoleh probabilitas Sig sebesar 0,000. Nilai Sig < 0,05 ($0,002 < 0,05$), maka keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya signifikan yang berarti secara parsial perilaku konsumen berpengaruh signifikan terhadap terhadap keputusan menggunakan *e-money*. Penelitian ini sejalan dengan Penelitian yang berjudul “Analisis Faktor-Faaktor yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Produk Baru (Studi Kasus Uang Elektronik Kartu Flazz BCA”. Penelitian yang dilakukan oleh Deni Rahmatsyah dari Prodran Studi Magister Manajemen Universitas Indonesia.

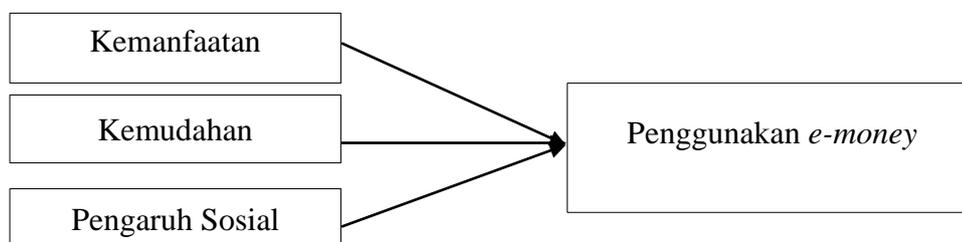
- 5) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Theresia Agnes Wijaya, dkk dalam penerimaan diri generasi Z di era perkembangan media sosial. menyatakan bahwa Tingkat penerimaan diri mahasiswa sebagai responden berada di Tingkat yang tinggi. Komponen yang paling menonjol pada Generasi Z terkait penerimaan diri adalah komponen memperhitungkan keterbatasan diri. Sedangkan komponen yang perlu diperhatikan dan ditingkatkan adalah komponen keyakinan diri. Dengan hasil ini peneliti mengharapkan adanya tindak lanjut khusus untuk meningkat keyakinan diri mahasiswa. Cara meningkatkan keyakinan diri dapat melalui pendampingan atau pelatihan secara konsisten kepada para mahasiswa. Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu tidak membahas secara mendalam terkait seberapa besar media sosial berkontribusi pada penerimaan diri. Peneliti hanya berfokus untuk mengukur tingkat penerimaan diri yang dimiliki oleh mahasiswa sebagai Generasi Z sebagai responden. Keterbatasan ini dapat menjadi masukan untuk penelitian lanjutan yaitu untuk melihat keterkaitan antara penerimaan diri dengan intensitas penggunaan media sosial dikalangan Generasi Z dengan jumlah sampel yang bisa lebih banyak dan luas cakupannya

C. Kerangka Berfikir

Menurut Kristanto (2018) kerangka berfikir merupakan sistensa dari berbagai teoriserita hasil penelitian yang relevan menunjukkan lingkup satu bahkan lebih dari satu variable yang diteliti, perbandingan nilai satu variable atau lebih pada sampel atau waktu yang berbeda, hubungan dua variable atau lebih, serta perbandingan pengaruh antar variable pada sampel yang berbeda dan bentuk hubungan struktual.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana minat generasi Z dalam penggunaan *e-money*.

Dalam penelitian ini kerangka berfikirnya adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Dalam kerangka berfikir diatas peneliti mencoba menguraikan bagaimana pengaruh kemanfaatan(X1), kemudahan (X2), dan pengaruh sosial (X3) terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money* (Y) sehingga dari kerangka berfikir diatas dapat dinuat jadi hipotesis penelitian.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesisi merupakan pernyataan atau dugaan sementara yang digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam penelitian yang sebenarnya harus diuji secara empiris. Hipotesis pada umumnya diartikan sebagai jawaban atau dugaan atau dugaan sementara dari permasalahan penelitian.

Berdasarkan kajian teori yang sudah ada, penelitian terdahulu dan kerangka pemikiranyang telah digambarkan pada point sebelumnya, maka dari itu dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Ha₁ : Ada pengaruh signifikan antara kemanfaatan berpengaruh terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal
- Ho₁ : Tidak ada pengaruh signifikan antara kemanfaatan terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa STAIN Mandailing Natal
- Ho₂ : Ada pengaruh signifikan antara kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal
- Ho₂ : Tidak ada pengaruh antara kemudahan terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal
- Ha₃ : Ada pengaruh signifikan antara pengaruh sosial berpengaruh terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal.
- Ho₃ : Tidak ada pengaruh antara pengaruh sosial terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal.
- Ha₄ : Ada pengaruh signifikan antara pemanfaatan, kemudahan dan pengaruh sosial berpengaruh terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal.
- Ha₄ : Tidak ada pengaruh signifikan antara pemanfaatan, kemudahan dan pengaruh sosial berpengaruh terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini membahas tentang factor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa STAIN Mandailing Natal dalam menggunakan *e-money* sehingga dalam penelitian ini diperlukan penelitian kuantitatif. Menurut Sinambela (2020) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan angka-angka dalam memproses data untuk menghasilkan informasi yang terstruktur.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu merupakan penelitian survey dengan cara menyebarkan pertanyaan dalam bentuk kuesioner karena responden sebagai instrument penelitian.

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di STAIN Mandailing Natal Angkatan 2022. Alasan memilih lokasi penelitian tersebut karena peneliti merasa Angkatan 2022 mungkin paham tentang *e-money* dibandingkan Angkatan dibawahnya, oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti apakah keuntungan dan kemudahan yang mereka dapatkan dalam menggunakan *e-money*.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2012:119) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi pada penelitian ini diambil dari mahasiswa STAIN Mandailing Natal Angkatan 2022 dengan jumlah mahasiswa 733 mahasiswa.

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono, (2016:118) sampel ialah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Sugiyono, (2017:81) sampel ialah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Dengan demikian, sampel dapat dinyatakan sebagai bagian dari populasi yang diambil dengan teknik atau metode tertentu untuk diteliti dan digeneralisasi terhadap populasi Suryani & Hendrayadi, (2015 hal 192). Dalam penelitian ini penulis mempersempit populasi dengan menggunakan *purposive sampling*. Serta menghitung ukuran sampel yang dilakukan dengan menggunakan teknik Slovin menurut Sugiyono, (2019 hal 87). Rumus Slovin untuk menentukan sampel adalah sebagai berikut : Jumlah sampel ditentukan berdasarkan pada perhitungan dari rumus slovin dengan tingkat kesalahan yang ditoleransi sebesar 2% dengan signifikansi sebesar 90%

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

Keterangan:

n : Jumlah sampel penelitian

N : Jumlah populas

e : Error atau kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan contoh, biasanya yang bisa ditoleransi adalah 10%

Maka dapat dihitung $n = \frac{733}{1+733 \times 0,1^2} = 87,9 = 88 \text{ orang}$

Jadi jumlah sampel yang dibutuhkan adalah 88 mahasiswa. Yaitu diambil dari seluruh program studi S1 STAIN Mandailing Natal Angkatan 2022. Karena angkatan 2022 dianggap lebih mampu menjawab pertanyaan kuesioner. Sedangkan mahasiswa angkatan 2021 bisa dikatakan lebih mampu mengisi kuesioner tetapi mahasiswa angkatan 2021 sedang KKN jadi terkendala waktu, jarak, dan bahwa di khawatirkan

terkendala di jaringan karna dalam penelitian ini menggunakan *google form*. Jadi untuk meminimalisir resiko maka ditentukan sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2022

D. Sumber Data

1. Sumber Data

Menurut Edi Riadi (2016:48) Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data yaitu. melalui angket (kuesioner) sebagai penelitian.

a. Data primer

Menurut Sugiyono (2018:456) Data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan.

Data dari penelitian ini menggunakan data primer. Yaitu data yang didapatkan dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Adapun cara untuk mengumpulkan sampel adalah dengan membagikan angket atau koesioner kepada mahasiswa STAIN Mandailing Natal Angkatan 2022, koesioner tersebut akan berisikan beberapa pertanyaan mengenai kemudahan, kemanfaatan, serta pengaruh sosial dalam minat penggunaan *e-money*.

b. Data sekunder

Menurut Danang Sunyoto (2013:21), data sekkunder adalah data yang bersumber dari catatan yang ada pada Perusahaan dan dari sumber lainnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standard data yang ditetapkan (Sugiyono, 2014:308). Untuk mengumpulkan data penelitian, penulis menggunakan metode-metode antara lain sebagai berikut:

a. Angket (koesioner)

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup yaitu angket yang pada setiap item tersedia berbagai alternatif jawaban bagi pertanyaan atau pernyataan tersebut. Angket ini digunakan untuk mengukur literasi keuangan dan perilaku keuangan mahasiswa.

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas (Sugiyono, 2014:142).

Kuesioner menggunakan skala Likert, yang terdiri dari :

- 1) Sangat Tidak Setuju (STS), di beri bobot 1
- 2) Tidak Setuju (TS), di beri bobot 2
- 3) Cukup Setuju (CS), diberi bobot 3
- 4) Setuju (S), diberi bobot 4
- 5) Sangat Setuju (ST), diberi bobot 5

b. Dokumentasi

Dokumen merupakan keperluan dan perlengkapan penelitian, penelitian yang dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan sebuah sebuah informasi ataupun data yang disimpan dalam bentuk dokumentasi. Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian baik berupa tertulis, gambar, karya ataupun yang digunakan untuk memberikan informasi dalam proses penelitian.

Metode dokumentasi adalah sebuah Teknik pengumpulan data dengan mencatat data-data yang sudah ada, metode ini lebih mudah dibandingkan dengan pengumpulan data lainnya. Dalam kegiatan ini peneliti mengambil dokumentasi dalam buku catatan dan alat untuk

mengambil foto yang bertujuan untuk mengabadikan moment ataupun untuk menjadi informasi yang akurat dalam penelitian.

F. Teknik Analisis Data

1) Pengujian Kualitas Data

a. Uji Validitas

Untuk melakukan suatu penelitian dibutuhkan suatu instrument. Instrument dibutuhkan untuk mengukur apabila instrument tersebut dikatakan valid. Instrument yang valid berarti alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tersebut valid. Uji validitas dilakukan sebelum koesioner disebarkan kepada objek penelitian untuk mengukur Tingkat kekuatan sebuah instrument penelitian.

Menurut Ghozali dalam Mabyokto (2017) uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid apabila pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Peratanyaan variable dikatakn valid apabila nilai signifikan yaitu $\alpha < 0,05$. Syarat uji validitas yaitu:

- a) Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir dikatan valid.
- b) jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka butir dikatakan tidak valid

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas pada dasarnya mengukur kehandalan instrument. Sebuah pengukuran dikatakan handal jika pengukuran tersebut memberikan hasil yang konsisten. Menurut (Umar, 2003) reliabilitas adalah istilah yang dipakai untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relative konsisten apabila alat ukur tersebut digunakan berulang kali. Kehandalan merupakan pendukung penting bagi validitas tetapi bukan syarat yang cukup untuk mendapatkan validitas. Dalam penentuan tingkat reabilitas, suatu instrument penelitian dikatakan reliabel bila dalam kisaran *Cronbach's Alpha* $> 0,60$, maka dapat

disimpulkan bahwa kuesioner tersebut reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian. (Mulyani, 2019).

2) Uji Asumsi Klasik

a. Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat variabel indeviden dalam suatu model yang memiliki kesamaan dengan variabel independen lainnya. Ada tidaknya Multikolinieritas dapat dilihat dari nilai *Variance Inflation Factor* (VIF). Jika nilai VIF tidak lebih dari 10 dan nilai tolerance tidak kurang dari 0,1 maka model dapat dikatakan terbebas dari Multikolinieritas. (Ghozali, 2016)

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas berguna dalam menguji apakah sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari satu pengamatan menuju pengamatan lainnya. Nilai varians tetap dapat disebut dengan sebutan homoskedastisitas. Nilai varians berbeda disebut heteroskedastisitas, model regresi dapat dikatakan baik apabila tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2016). Dalam melihat adanya heteroskedastisitas menggunakan uji scatterplot.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada model regresi untuk mengetahui apakah nilai residu berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik ialah model yang memiliki residu yang terdistribusi secara normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat dari gambar Normal P-P Plot. Ini perlu di ingatkan bahwa asumsi normalitas yang dimaksud dalam asumsi klasik pendekatan OLS adalah data residual yang dibentuk model regresi linier berdistribusi normal, bukan variabel ataupun variabel terikatnya. Kriteria sebuah data residual terdistribusi normal atau tidak dengan pendekatan Normal P-P Plot dapat dilakukan dengan melihat sebaran titik-titik yang ada pada gambar. Apabila sebaran titik-titik tersebut mendekati atau rapat maka garis lurus (diagonal) maka

dikatakan bahwa data residual berdistribusi normal. Namun apabila titik-titik tersebut menjauhi garis (diagonal) maka data residual berdistribusi tidak normal.

3) Uji Hipotesis

a. Uji Simultan (Uji f)

Signifikansi F merupakan tingkat kesalahan dalam model yang ditanggung peneliti. Model dapat dinyatakan tepat apabila $F < \alpha$ (Hadi, 2013). Dengan α sebesar 10%. Nilai F semakin kecil maka tingkat kesalahan dalam model ditanggung oleh peneliti dan dapat diajukan dan digunakan untuk analisis.

1. Jika $f_{hitung} > f_{table}$ atau signifikansi $< \alpha$ (0,05), maka H_a diterima, dan berarti variable independent berpengaruh terhadap variable dependent secara simultan
2. Jika $f_{hitung} < f_{table}$ atau signifikansi $> \alpha$ (0,05) maka H_a ditolak, yang berarti secara individual simultan indeviden tidak berpengaruh terhadap variable dependen

b. Uji persial (uji t)

Uji t digunakan peneliti untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan memakai tabel kriteria p-value. P-value dapat diartikan sebagai suatu tingkat kesalahan untuk setiap variabel independen yang dihitung menggunakan uji t (Hadi, 2013).

1. Jika $t_{hitung} > t_{table}$ atau signifikansi $< \alpha$ (0,05), maka H_a diterima, dan berarti secara persial variabel independent berpengaruh terhadap variable dependent
2. Jika $t_{hitung} < t_{table}$ atau signifikansi $> \alpha$ (0,05) maka H_a ditolak, yang berarti secara individual variable indeviden tidak berpengaruh terhadap variable dependen.

c. Uji koefisien determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk melihat seberapa besar kontribusi/pengaruh variabel terikat. Semakin besar nilai

koefisien determinasi maka semakin baik kemampuan variabel X dalam menerangkan variabel Y. adapun persamaannya sebagai berikut.(Sugiyono, 2010)

Uji koefisien determinasi dirumuskan sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KP = Besarnya Koefisien Penentu (determinan)

r^2 = koefisien korelasi yang dikuadratkan.

- 1) Apabila angka koefisien determinasi semakin mendekati 1, maka pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) adalah semakin kuat, yang berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

d. Regresi linier berganda

Model regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda. Untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Model persamaan regresinya seperti di bawah ini

$$Y = \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

Keterangan:

Y = Penggunaan (E-money)

X1 = Kemanfaatan Produk (E-money)

X2 = Kemudahan Penggunaan Produk (E-money)

X3 = Pengaruh sosial (E-money)

- 2) Sedangkan nilai koefisien determinasi lebih kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabel-variabel dependen adalah terbatas.

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Temuan Umum

a. Sejarah Singkat STAIN Mandailing Natal

Kabupaten Mandailing Natal berdiri pada tanggal 11 Maret 1999 yang diresmikan langsung oleh Gubernur Sumatera Utara T. Rizal Nurdin dengan Pejabat Bupati Amru Daulay, S.H. Peresmian Kabupaten Mandailing Natal ini didasarkan kepada Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1998 tentang pembentukan Kabupaten Daerah Tingkat II Toba Samosir dan Kabupaten Daerah Tingkat II Mandailing Natal.

Program kerja yang pertama kali dilakukan Bupati Mandailing Natal yaitu melaksanakan kunjungan kerja ke kecamatan-kecamatan untuk menampung aspirasi dari masyarakat. Di antara beberapa aspirasi masyarakat kepada Bupati adalah untuk dapat mendirikan Perguruan Tinggi (PT) yang dikaitkan dengan potensi keberadaan 23 Pondok Pesantren. Pada tahun 2000 untuk menindaklanjuti rencana pembangunan Perguruan Tinggi di Mandailing Natal, Bupati Mandailing Natal memerintahkan Wakil Bupati Mandailing Natal dan H. Ayub Rangkuti, SH untuk menjajaki prosedur pendirian Perguruan Tinggi Swasta yang baru kepada instansi yang berwenang. Berdasarkan petunjuk dan arahan Bupati Mandailing Natal, maka Wakil Bupati Mandailing Natal menjajaki rencana pendirian Perguruan Tinggi ke Kopertais Wilayah IX dan Kopertis I Sumatera Utara.

Berdasarkan arahan dan izin dari Koordinator Perguruan Tinggi Islam Swasta Wilayah IX Sumatera Utara (selanjutnya disebut dengan Kopertais Wil. IX Sumatera Utara) tentang syarat-syarat minimal yang harus dipenuhi untuk membuka sebuah Perguruan

Tinggi, maka terbentuk sebuah yayasan sebagai salah satu syarat pendirian perguruan tinggi, yang diberi nama Yayasan Universitas Madina dengan Akta Notaris Nomor 3 tanggal 2 Oktober tahun 2000. Bupati Mandailing Natal langsung diangkat sebagai Ketua Yayasan. Akta ini diubah kembali menjadi Akta Notaris Nomor 7 tanggal 8 Februari tahun 2002. Berdasarkan Surat Keputusan Yayasan Universitas Madina Nomor 001/YUM/2000, tanggal 5 Oktober 2000 berdiri Sekolah Tinggi Agama Islam Mandailing Natal (STAIM) yang berdomisili di Panyabungan. Sekolah Tinggi Agama Islam Mandailing Natal di bawah Yayasan Universitas Madina mulai beroperasi Tahun Akademik 2000/2001 dengan dua jurusan yakni :

- 2) Program studi Pendidikan Agama Islam (S-1)
- 3) Program studi Muamalat (S-1)
- 4) Program studi Muamalat kemudian berubah nama menjadi Hukum Ekonomi Syariah (Mua'malah)

setelah reakreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) tahun 2014. Program Studi Saat ini STAIN Mandailing Natal memiliki beberapa program studi yang ditawarkan yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI), Muamalat (Hukum Ekonomi Syariah) dan Manajemen Perbankan dan Keuangan Syariah. Kedepannya Program Studi akan ditambah diantaranya yaitu Usluhuddin, adab, dakwah, bisnis Islam dan ilmu tarbiah dan keguruan. Tanggal 12 September 2006, melalui Sidang Paripurna DPRD Mandailing Natal diterbitkan Peraturan Daerah Mandailing Natal Nomor 12 Tahun 2006 tentang BLU-STAIM Panyabungan.

Tahun 2009 dan 2014, BAN-PT mengeluarkan status akreditasi Program Studi untuk kedua program studi tersebut dengan predikat "C". Tahun 2016, keluar Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2016 tentang Perangkat Daerah. Berdasarkan peraturan pemerintah tersebut, STAIM tidak bisa lagi berada di bawah Pemerintah daerah Kabupaten Mandailing Natal, sehingga kemudian

STAIM harus menjadi swasta murni kembali. Setelah melakukan pembicaraan dengan tokoh Mandailing Natal yang berada di Jakarta pengelolaan STAIM dialihkan kepada Yayasan Pendidikan Mandailing Natal (YPMN). Sebagai ketua yayasan adalah Komjen Pol (P) Dr. Saud Usman Nasution, M.H. Serah terima pengelolaan STAIM dilakukan pada tanggal 02 Mei 2017, tepat pada Hari Pendidikan Nasional. Dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia di Kabupaten Mandailing Natal, Yayasan Pendidikan Mandailing Natal bersama Pemerintah Daerah Kabupaten Mandailing Natal berupaya menjadikan perguruan tinggi ini menjadi perguruan tinggi negeri. Usaha ini kemudian membuahkan hasil dengan keluarnya Peraturan Menteri Agama Nomor 4 Tahun 2018 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal. Dengan keluarnya PMA ini, maka Kabupaten Mandailing Natal secara resmi telah memiliki Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri dalam bentuk Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) dengan nama STAIN Mandailing Natal dan sekarang sudah ada 20 program studi.

b. Visi, Misi, Tujuan, Moto Dan Strategi STAIN Mandailing Natal

1) Visi

Visi STAIN Mandailing Natal adalah terwujudnya perguruan tinggi yang unggul, medarat dan inovatif.

2) Misi

Misi STAIN Mndailing Natal adalah mencetak lulusan yang unggul, moderat dan inovatif.

3) Tujuan

Tujuan STAIN Mandailing Natal adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan akses pendidikan tinggi keagamaan
- b) Meningkatkan daya jangkau pemerataan dan sebaran pendidikan tinggi keagamaan, dan

- c) Meningkatkan mutu dan daya saing penyelenggaraan pendidikan tinggi keagamaan

4) Motto

Motto STAIN Mandailing Natal adalah unggul, moderat dan inovatif.

5) Strategi

Strategi STAIN Mandailing Natal adalah sebagai berikut:

- a) Mengembangkan pendidikan yang menggunakan pendekatan integratif dan interkoneksi
- b) Mengembangkan penelitian berbasis kearifan local dan riset tentang kerukunan.
- c) Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat berdasarkan pada riset dan tantangan kekinian.

c. Gambaran Logo Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal



Berdasarkan peraturan menteri agama Republik Indonesia Nomor 27 tahun 2019 tentang status Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal. Lembaga Sekolah Tinggi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas unsur yang memiliki makna:

- 1) Al – Qur'an melambangkan dasar keilmuan dalam islam yang dijadikan sebagai dasar berpijak untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

- 2) Payung warna kuning (kode gradasi #FFD50D) melambangkan pengayom dalam mengembangkan keilmuan di Sekolah Tinggi untuk meraih kesuksesan dan kegemilangan.
- 3) Gordang sambilan melambangkan alat kesenian yang bisa mempersatukan berbagai jenis etnis, dan
- 4) Tungku Dalihan natolu warna hijau (kode gradasi 296C05) melambangkan sebuah ikatan persaudaraan harus dibangun dengan tiga unsur yaitu:
 - a) Islam dilambangkan aqidah, syari'at dan akhlak.
 - b) Pendidikan dilambangkan keluarga, sekolah dan masyarakat.
 - c) Adat istiadat meliputi, anakboru, kahanggi dan mora.

d. Struktur Organisasi STAIN Mandailing Natal



Dilihat dari gambar diatas nama struktur organisasi STAIN Mandailing Natal Priode 2022 – 2026 adalah sebagai berikut:

1. Ketua : Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag
2. Wakil ketua 1 : H. Dedisyah Putra, Lc, M.A, Ph.D
 - a) UPT Bahasa : Dr. Titi Martini Harahap, M.H.I
 - b) UPT Perpustakaan : Ahmad Asrin, S.Ag, M.A
 - c) Laboratorium Syariah : Akhyar, M.H
 - d) Laboratorium Tarbiyah : Liantha Adam Nasution, S.H.I, M.H
 - e) Prodi Perbankan Syariah

Ketua : Arwin, S.H.I, M.A

Sekretaris : Siti Kholijah, M.E
 - f) Prodi Ekonomi Syariah

Ketua : Faisal Affandi, M.E.I

Sekretaris : Paisal Rahmat, M.E
 - g) Prodi Manajemen Bisnis Syariah

Ketua : Andi Hakim, M.M

Sekretaris : Rizka Arrahmah, M.E
 - h) Prodi Pendidikan Agama Islam

Ketua : Ali Jusri Pohan, M.Pd.I

Sekretaris : Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd
 - i) Prodi Tadris Bahasa Inggris

Ketua : Resdilla Pratiwi. M. Hum

Sekretaris : Ayu Meita Puteri Siregar, M. Pd
 - j) Prodi Pendidikan Bahasa Arab

Ketua : Syaipuddin Ritonga, M.Pd

Sekretaris : Zulpina, M.Pd.I
 - k) Prodi PIAUD

Ketua : Kholidah Nur, M.A

Sekretaris : Sartika Dewi Harahap, M.Hum
 - l) Prodi Manajemen Pendidikan Islam

Ketua : Ainun Mardia Harahap, M.A

Sekretaris : Reni Septrisia, M.Pd

m) Prodi Tadris IPA

Ketua : Muhammad Ari Saputra, M.Pd

Sekretaris : Ade Arga Wahyuni, M.A

n) Prodi Tadris Biologi

Ketua : Melda Diana, M.A

Sekretaris : Akhrif Yahsya, M.Hum

o) Prodi Tadris Matematika

Ketua : Suadi, M.Pd

Sekretaris : Sahyoni, M.Pd

p) Prodi PGMI

Ketua : Parullian Siregar, M.Pd

Sekretaris : Rahmi Seri Hanida, M.Pd

q) Prodi HES

Ketua : Asrul Hamid, M.H.I

Sekretaris : Resi Atna Sari Siregar, M.H.I

r) Prodi HKI

Ketua : Andri Muda Nasution, M.H

Sekretaris : Amrar Mahfuzh Faza, M.A

s) Prodi BSA

Ketua : Rahmad Linur, M.Pd

Sekretaris : Rani Ismil Hakim, M.Pd

t) Prodi Ilmu Al-Qur'an Dan tafsir

Ketua : Amiruddin, M. TH

Sekretaris : Rengga Irfan, M.Ag

u) Prodi Ilmu Hadis

Ketua : Ilham Ramadhan Siregar, M.Ag

Sekretaris : Nugraha Andi Afriza, M.Ag

v) Prodi Komunikasi Penyiaran Islam

Ketua : Dr. Marlina, M.A

Sekretaris : Desiana, M.Kom.I

- w) Prodi Manajemen Dakwah
 - Ketua : Dr. Datuk Imam Marzuki, M.A
 - Sekretaris : Rahmi Wahyuni, M.Sos
- 3) Wakil Ketua II : Dr. Kasman, M.A
 - a) UPT TIPD : Mukhtar Halim, S.Kom
 - b) Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P2M)
 - Ketua : Muhammad Iqbal. M.Pd
 - Sekretaris : Fuji Pratami, M.Pd
 - c) Pengembangan Pembelajaran dan Penjamin Mutu (P3M)
 - Ketua : Suryadi Nasution, M.Pd
 - Sekretaris : Nur Saniah, M.H.I
- 4) Wakil Ketua III : Dr. Irma Suryani Siregar, M.A
 - a) Kepala bagian administrasi umum, akademik, dan keuangan:
Irfan Mustofa, S.E, M.A
 - b) Kepala sub bagian tata usaha perlengkapan dan rumah tangga:
Nuraini, M.Pd
 - c) Kepala sub bagian layanan akademik:
Mukhsin Nasli, S.Pd
 - d) Satuan pengawas internal : Nanang Arianto, M.A

2. Temuan Khusus

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka temuan khusus pada penelitian ini adalah mengenai karakteristik responden penelitian.

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa STAIN Mandailing Natal angkatan 2022 yang menggunakan *e-money*. Dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 88 orang dan penelitian pertimbangan dan dianggap mampu menjawab kuesioner. Penggunaan data primer pada penelitian ini menggunakan instrument angket yang disebar dengan menggunakan google form kepada mahasiswa STAIN Mandailing Natal angkatan 2022.

Tabel 4.1
Penyebaran kuesioner

Keterangan	Jumlah
Kuesioner yang disebar	88
Kuesioner yang rusak	-
Jumlah responden	88

Sumber: Hasil olahan data primer 2024

Pada table perhitungan sampel telah ditetapkan sebanyak 88 sampel penelitian yang dianggap sebagai responden dan mampu menjawab pertanyaan melalui angket kuesioner yang diberikan oleh peneliti dan tentunya 88 responden tersebut adalah pengguna *e-money*, oleh karena itu penelitian dilakukan penyebaran sebanyak 88 angket. Hasil penyebaran kuesioner dapat menunjukkan bahwa terdapat kuesioner yang di isi sebanyak 88 jawaban, dan koesioner yang diolah adalah 88 jawaban responden. Instrument angket yang dibagikan kepada mahasiswa STAIN Mandailing Natal angkatan 2022 digunakan untuk mengumpulkan data primer penelitian ini.

Angket yang disebarkan kepada responden dalam penelitian ini adalah angket yang berisi tentang factor-faktor *e-money* serta penggunaan *e-money* yang terdiri dari 21 pertanyaan untuk factor-faktor *e-money* yang setiap faktornya terdiri dari 7 pertanyaan dan untuk penggunaan *e-money* juga terdiri dari 7 pertanyaan.

Adapun karakteristik yang di amati dalam penelitian ini meliputi usia, jenis kelamin, lama menggunakan *e-money* dan jenis *e-money* yang digunakan. Deskripsi responden disajikan sebagai berikut:

1) Jenis Kelamin

Tabel 4.2
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-laki	63	29%
Perempuan	25	71%
Total	88	100%

Sumber: Hasil olahan data primer 2024

Berdasarkan table jenis kelamin dari 88 responden memaparkan bahwa (29%) responden laki-laki dan (71%) responden perempuan. Jumlah responden perempuan lebih tinggi daripada responden laki-laki.

2) Usia

Pengumpulam data melialio luesioner berdasarkan usia dari 88 responden, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Persentase
<19 tahun	7	8,6%
20 – 22 tahun	75	84,9%
23 – 25 tahun	6	6,5%
>25 tahun	–	–
Total	88	100%

Sumber: Hasil olahan data primer 2024

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa jumlah mahasiswa STAIN Mandailing Natal angkatan 2022 yang menjadi responden dalam penelitian ini dari 88 responden yang paling banyak berada pada kelompok usia 20 – 22 tahun yaitu 84,9% dari total responden. Kelompok usia paling banyak selanjutnya adalah kelompok usia <19 tahun yaitu dengan jumlah 8,6% dari total responden. Kemudian yang paling rendah adalah kelompok usia 23 – 25 tahun yaitu dengan jumlah 6,5% dari total responden.

3) Pendidikan Terakhir

Tabel 4.4
Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Sekolah	Jumlah	Persentase
SMA	36	40,9%
SMK	20	22,5%
MA	32	36,6%
Total	88	100%

Sumber: Data olahan primer 2024

Berdasarkan table dapat diketahui bahwa jumlah mahasiswa STAIN Mandailing Natal angkatan 2022 yang menjadi responden dalam penelitian ini dari 88 responden yang paling banyak berada pada tingkat SMA yaitu sejumlah 40,9%. Kelompok pendidikan terakhir paling banyak selanjutnya adalah MA yaitu sejumlah 36,6% dari total responden. Dan paling terendah yaitu pada pendidikan terakhir SMK yaitu dengan jumlah 22,6% dari total responden.

4) Jenis E_Money

Tabel 4.5
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis E-Money

Jenis E-Money	Jumlah	Persentase
Dana	64	72%
Shopeepay	11	12,9%
Gopay	2	2,2%
Brimo	11	12,9%
Total	88	100%

Sumber: Data olahan primer 2024

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa jumlah mahasiswa STAIN Mandailing Natal angkatan 2022 yang menjadi responden dalam penelitian ini dari 88 responden yang paling banyak menggunakan *e-money* jenis dana yaitu dengan jumlah 72%. Sedangkan pengguna shopeepay dan Brimo sama banyak yaitu dengan

jumlah 12,9%. Dan terakhir yang paling rendah adalah pengguna gopay yaitu 2,2% dari total responden.

5) Lama Menggunakan *E_Money*

Tabel 4.6
Karakteristik Responden

Lama Menggunakan <i>E-Money</i>	Jumlah	Persentase
<1 tahun	31	35,5%
1 – 2 tahun	44	50,5%
3 – 5 tahun	10	10,8%
>5 tahun	3	3,2%
Total	88	100%

Sumber: Data olahan primer 2024

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa jumlah mahasiswa STAIN Mandailing Natal angkatan 2022 yang menjadi responden dalam penelitian ini dari 88 responden dengan lama penggunaan *e-money* paling banyak adalah 1 – 2 tahun yaitu dengan jumlah 50,5%. Lama menggunakan *e-money* yang paling banyal selanjutnya yaitu <1 tahun dengan jumlah 35,5%. Sedangkan yang paling rendah ada pada >5 tahun dengan jumlah 3,2%.

B. Hasil Analisis Data

1. Pengujian Kualitas Data

a. Uji Validitas

Menurut (Sugiyono, 2012) Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan serta mampu mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer dengan program SPSS for Windows Versi 23. Dalam penelitian ini pengujian validitas hanya dilakukan terhadap 88 responden. Dalam uji validitas kriteria pengambilan keputusan adalah:

- 1) Jika hasil menunjukkan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan tingkat signifikan 0,05 maka item pertanyaan dinyatakan berkorelasi (valid).
- 2) Jika hasil menunjukkan $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ dengan tingkat signifikan 0,05 maka item pertanyaan dinyatakan tidak berkorelasi (tidak valid).

Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai r hitung $>$ r tabel sebesar 0,195. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Uji Validitas X

Variabel	Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Kemanfaatan(X1)	1	0.726	0,207	Valid
	2	0,673	0,207	Valid
	3	0,699	0,207	Valid
	4	0,607	0,207	Valid
	5	0,589	0,207	Valid
	6	0,685	0,207	Valid
	7	0.580	0,207	Valid
Kemudahan(X2)	1	0.774	0,207	Valid
	2	0,774	0,207	Valid
	3	0,658	0,207	Valid
	4	0,719	0,207	Valid
	5	0,804	0,207	Valid
	6	0,820	0,207	Valid
	7	0,768	0,207	Valid
Pengaruh Sosial (X3)	1	0,619	0,207	Valid
	2	0,668	0,207	Valid
	3	0,701	0,207	Valid
	4	0,647	0,207	Valid
	5	0,717	0,207	Valid
	6	0,640	0,207	Valid
	7	0,559	0,207	Valid
Penggunaan E-Money (Y)	1	0,829	0,207	Valid
	2	0,800	0,207	Valid
	3	0,761	0,207	Valid
	4	0,792	0,207	Valid
	5	0,777	0,207	Valid
	6	0,730	0,207	Valid

	7	0,704	0,207	Valid
--	---	-------	-------	-------

Sumber: hasil olahan data spss versi 2.3

Menurut hasil analisis pada tabel , dapat disimpulkan jika pertanyaan-pertanyaan pada variabel-variabel di atas memiliki nilai terkecil sebesar 0,413 dan nilai terbesar 0,829. Menurut tabel distribusi nilai r dengan signifikansi 5% yang angkanya lebih besar dari 0,207 menyatakan bahwa semua variabel pertanyaan bersifat valid.

b. Uji Reabilitas

Menurut (Sugiyono, 2022) uji reabilitas digunakan untuk mengukur kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Kuesioner bisa dikatakan reliabel apabila jawaban responden pada kuesioner stabil dari waktu ke waktu. Uji reabilitas merupakan tingkat kestabilan suatu alat pengukur pada saat mengukur suatu kejadian. Semakin tinggi reabilitas pengukuran, maka semakin stabil pula alat pengukur tersebut.

Jika nilai *Cronbach Alpha* lebih dari 0,60 maka pertanyaan dalam kuesioner dinyatakan reliabel. Dan sebaliknya apabila *Cronbach Alpha* kurang dari 0,60 maka item dari pertanyaan dinyatakan tidak reliabel.

Uji reabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji reabilitas cronbach's alpha dengan bantuan software SPSS 2.3. hasil atas pengujian reabilitas terhadap tiga variabel penelitian, yaitu variabel kemanfaatan (X1), variabel kemudahan (X2), variabel pengaruh sosial (X3) dan variabel penggunaan *e-money*(Y).

Tabel 4.8
Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Cronbanh's Alpha	Keterangan
Kemanfaatan (X1)	0,751	Reliabel
Kemudahan(X2)	0,863	Reliabel
Pengaruh Sosial(X3)	0,757	Reliabel
Pengguna <i>E-Money</i> (Y)	0,882	Reliabel

Dapat disimpulkan bahwa tiap variabel mempunyai nilai Cronbach alpha lebih dari 0,60 yaitu sebesar 0,752 – 0,882. Hal ini menyatakan bahwa setiap variabel pertanyaan pada penelitian ini reliabel atau dapat digunakan dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya, sehingga menghasilkan data secara konsisten.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas digunakan untuk menentukan apakah terjadi interkorelasi pada variabel independen. Di bawah ini merupakan hasil pengolahan data uji multikolinieritas untuk variabel kemanfaatan, variabel kemudahan dan variabel pengaruh sosial.

H

Tabel 4.9 Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	4.163	2.145		1.941	.056		
Kemanfaatan	.325	.089	.320	3.670	.000	.560	1.786
Kemudahan	.450	.082	.491	5.507	.000	.536	1.865
Pengaruh Sosial	.098	.087	.100	1.131	.261	.547	1.829

a. Dependent variable: Penggunaan e-money

Multikolinieritas

Nilai VIF untuk variabel Kemanfaatan adalah 1,766, variabelkemudahan adalah 1,865 dan variabel Pengaruh Sosial adalah 1,829. Karena nilai VIF dari ketiga variabel tidak ada yang lebih besar dari 10 atau 5, maka dapat dikatakan tidak terjadi multikolinieritas pada ketiga variabel bebas tersebut.

Berdasarkan syarat asumsi klasik regresi linier dengan OLS, maka model regresi linier yang baik yaitu terbebas dari adanya

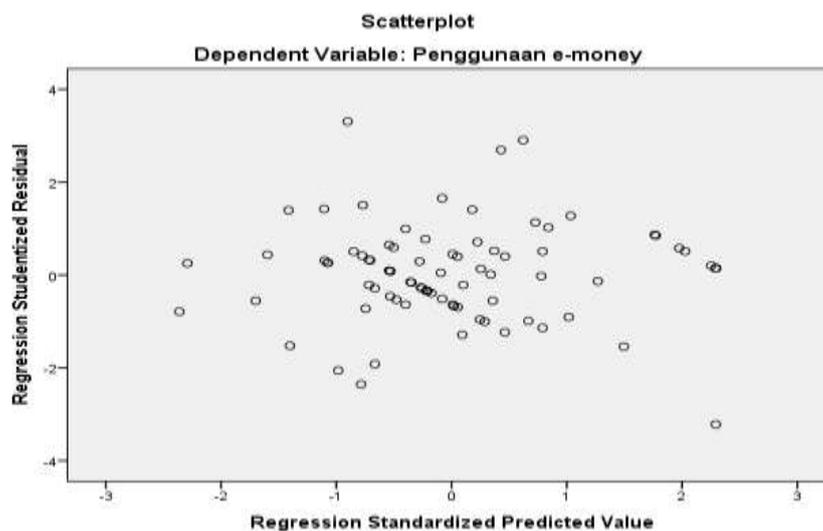
multikolinearitas. Maka dapat dinyatakan hasil uji multikolinearitas di atas telah terbebas dari adanya multikolinearitas.

b. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menentukan apakah ada terdapat ketidaksamaan satu model regresi dengan model regresi lainnya. Hasil uji heteroskedostisitas pada gambar dibawah ini merupakan hasil pengolahan data yang sudah di uji heteroskedostisitas untuk variabel kemanfaatan, variabel kemudahan dan variabel pengaruh sosial.

Pengjian heteroskedostisitas dilakukan dengan membuat *scatterplot* (alur sebaran) antara residual dan nilai prediksi dari variabel terikat yang telah distandarisasi. Hasil uji heteroskedostisitas pada penelitian ini bisa dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 4.3
Hasil Uji heteroskedastisitas



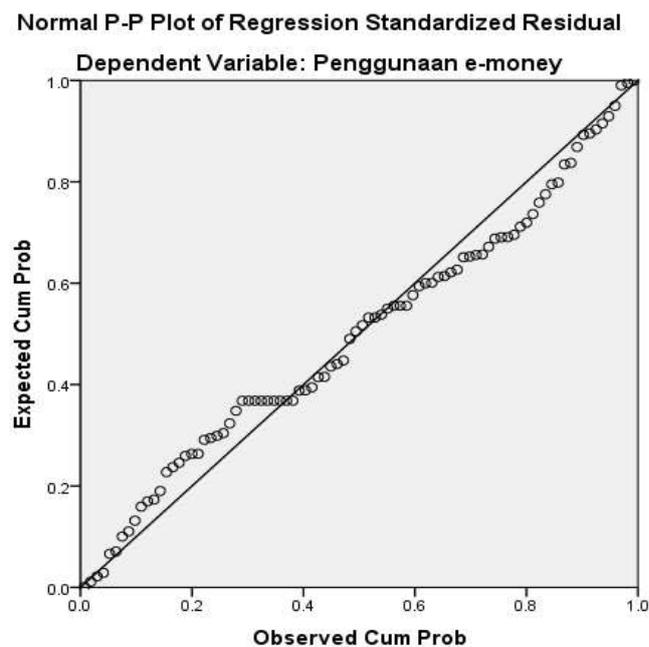
Dari gambar di atas terlihat bahwa sebaran titik berbentuk suatu pola/alur tertentu, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas atau dengan kata lain terjadi homoskedastisitas. Asumsi klasik tentang heteroskedastisitas dalam model dipenuhi, yaitu bebas dari heteroskedastisitas.

Uji ini (scatterplot) rentan kesalahan dalam penarikan kesimpulannya. Hal ini karena penentuan ada tidaknya alur/pola atas titik – titik yang ada digambar bersifat subjektif. Bisa saja sebagian orang mengatakan tidak ada pola, tidak ada ukuran yang pasti kapan suatu *scatterplot* membentuk pola atau tidak, keputusan hanya mengandalkan pengamatan atau penglihatan peneliti.

c. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas dapat dilihat dari gambar Normal P-P Plot pada tabel 4.11. ini perlu di ingatkan bahwa asumsi normalitas yang dimaksud dalam asumsi klasik pendekatan OLS adalah data residual yang dibentuk model regresi linier berdistribusi normal, bukan variabel ataupun variabel terikatnya. Kriteria sebuah data residual terdistribusi normal atau tidak dengan pendekatan Normal P-P Plot dapat dilakukan dengan melihat sebaran titik-titik yang ada pada gambar. Apabila sebaran titik-titik tersebut mendekati atau rapat maka garis lurus (diagonal) maka dikatakan bahwa data residual berdistribusi normal. Namun apabila titik-titik tersebut menjauhi garis (diagonal) maka data residual berdistribusi tidak normal.

Gambar 4.4



Sebaran titik-titik dari gambar di atas relative mendekati garis lurus, sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal.

Kelemahan dari uji normalitas dengan Normal P-P Plot terletak pada kriteriais dekat/jauhnya sebaran titik-titik. Tidak ada batasan yang jelas antara dekat atau jauhnya sebaran titik tersebut sehingga sangat dimungkinkan terjadi kesalahpahaman penarikan kesimpulan. Kondisi ini tergantung subjektifnya pengamat.

3. Uji Kelayakan Model

a. Uji F

Uji F atau ada sering juga disebut uji simultan model merupakan tahapan awal mengidentifikasi model regresi yang diestimasi layak atau tidak. Layak (andal) disini artinya yaitu model diestimasi layak digunakan untuk menjelaskan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji F dinamakan karena mengikuti distribusi F yang kriteria pengujiannya seperti one way anova. Untuk mendapatkan hasil uji F yaitu dengan menggunakan software SPSS untuk memudahkan menarik kesimpulannya. Apabila nilai F hitung (output SPSS ditunjuk pada kolom sig) lebih kecil dari tingkat kesalahan atau error (alpha) 0,05 (yang telah ditentukan) dapat dikatakan bahwa model regresinya layak. Sedangkan apabila nilai F hitung lebih besar dari tingkat kesalahan 0,05 maka dapat dikatakan bahwa model regresi yang diestimasi tidak layak

Tabel 4.10
Hasil uji F
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	517.665	3	172.555	50.083	.000 ^b
Residual	289.414	84	3.445		
Total	807.080	87			

a. *Dependent variable:* penggunaan *e-money*

T

b. *Predictors:* (*constant*), pengaruh sosial, kemanfaatan, kemudahan

Dapat dilihat pada tabel diatas bahwa didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti variabel kemanfaatan, kemudahan, pengaruh sosial signifikan secara simultan terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal.

b. Uji T

Uji T dalam regresi linear berganda digunakan untuk menguji apakah ada parameter (koefisien regresi dan konstanta) yang diduga untuk mengestimasi persamaan regresi linear berganda sudah merupakan parameter yang tepat atau tidak. Maksud dari tepat disini yaitu parameter yang dimaksud mampu menjelaskan perilaku variabel bebas dalam mempengaruhi variabel terikatnya. Meliputi konstanta dan koefisien dalam persamaan linear. Pada bagian uji T difokuskan pada parameter koefisien regresi/koefisien dalam persamaan linear.

Tabel 4.11
Hasil Uji T

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	4.163	2.145		1.941	.056
Kemanfaatan	.325	.089	.320	3.670	.000
Kemudahan	.450	.082	.491	5.507	.000
Pengaruh Sosial	.098	.087	.100	1.131	.261

a. *Dependent variable: Penggunaan e-money*

Uji t dikenal dengan uji parsial yaitu untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Uji t digunakan untuk melihat signifikan pengaruh dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), dengan menggunakan signifikansi 0,05 ($\alpha=5\%$). Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka hipotesis diterima.

Diketahui nilai Sig untuk pengaruh kemanfaatan (X1) terhadap (Y) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 3,670 > t_{tabel} 1,666$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_{a1} diterima yang berarti ada pengaruh kemanfaatan (X1) terhadap penggunaan *e-money*(Y).

Diketahui nilai Sig untuk pengaruh kemudahan (X2) terhadap (Y) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 5,507 > t_{tabel} 1,666$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_{a2} diterima yang berarti ada pengaruh antara pengaruh sosial (X2) terhadap penggunaan *e-money*(Y).

Diketahui nilai Sig untuk pengaruh Pengaruh sosial (X3) terhadap (Y) adalah sebesar $0,261 > 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 1,131 < t_{tabel} 1,666$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_{o3} diterima yang berarti tidak ada pengaruh antara pengaruh sosial (X3) terhadap penggunaan *e-money*(Y).

c. Uji Determinasi

Koefisien determinasi menjelaskan variasi pengaruh variabel – variabel bebas terhadap variabel terikatnya. Atau bisa juga dikatakan sebagai proporsi pengaruh seluruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Nilai koefisien determinasi dapat di ukur oleh nilai R – Square atau Adjusted R – Square. Adjusted R – Square digunakan pada saat variabel bebas lebih dari satu.

Tabel 4.12
Hasil Uji Koefisien Determinasi
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.801 ^a	.641	.629	1.85618

a. Predictors: (Constant), pengaruh sosial, kemanfaatan, kemudahan

Koefisien determinasi digunakan untuk melihat seberapa besar kontribusi pengaruh variabel terikat. Semakin besar nilai koefisien determinasi maka semakin baik kemampuan variabel X dalam menerangkan variabel Y dengan nilai koefisien korelasi R Square =

0,641. Maka dari itu Kemanfaatan (X1), kemudahan (X2) dan pengaruh sosial (X3) memiliki tingkat pengaruh terhadap penggunaan *e-money* (Y) sebesar 0,641.

Nilai *R Square* = 0,641 artinya Faktor – factor *e-money* mampu menjelaskan variabel dependen atau penggunaan *e-money* sebesar $0,641 \times 100\% = 64,1\%$, sedangkan 34,4% lagi dijelaskan oleh variabel lain. Dalam arti lain bahwa masih ada variabel independen yang mempengaruhi penggunaan *e-money*.

4. Interpretasi Model

setelah estimasi model regresi linear berganda dilakukan dan diuji pemenuhan syaratnya yaitu asumsi klasik serta kelayakan modelnya, maka tahap terakhir yaitu menginterpretasikannya. Interpretasi atau penjelasan suatu model yang dihasilkan harus dilakukan setelah semua tahapan (uji asumsi klasik dan kelayakan model) sudah dilakukan. Karena uji asumsi klasik memastikan bahwa persyaratan minimal suatu model regresi linear (dengan pendekatan OLS) telah dipenuhi sehingga tidak akan menimbulkan kesalahan dalam pemenuhan asumsi. Apabila asumsi klasik belum terpenuhi maka hasil interpretasi model kemungkinan kurang tepat. Sedangkan uji kelayakan untuk memastikan bahwa model regresi linear yang di estimasi memang layak menjelaskan pengaruh variabel bebas layak menjelaskan variabel bebas terhadap variabel terikat.

Interpretasi yang dilakukan terhadap koefisien regresi meliputi dua hal yaitu tanda dan besaran.

Tanda menunjukkan hubungan. Tanda dapat bernilai positif dan negatif. Positif menunjukkan pengaruh yang searah antara variabel bebas dan terikat, sedangkan negative menunjukkan pengaruh yang berlawanan arah.

Searah maksudnya yaitu apabila variabel bebas mengalami kenaikan atau peningkatan ataupun bertambah maka variabel terikat akan mengalami hal yang sebaliknya yaitu penurunan atau pengurangan. Dan

begitujuga sebaliknya apabila variabel bebas mengalami penurunan atau pengurangan maka variabel terikatnya akan mengalami peningkatan atau bertambah.

Sedangkan berlawanan arah maksudnya yaitu apabila variabel bebas mengalami kenaikan atau bertambah maka variabel terikat akan mengalami hal yang sebaliknya yaitu penurunan atau pengurangan. Begitunya juga sebaliknya apabila variabel bebas mengalami penurunan maka variabel terikat akan mengalami peningkatan atau bertambah.

Besaran menjelaskan tentang nominal persamaan regresi. Besaran dilakukan pada contoh model yang diestimasi, berikut model regresi linear berganda yang telah di estimasi

$$\text{Penggunaan } E\text{-Money} = 4.163 + 0,325 \text{ Kemanfaatan} + 0,450 \text{ Kemudahan} + 0,098 \text{ Pengaruh Sosial} + e$$

T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
	1 (Constant)	4.163	2.145				1.941
Kemanfaatan	.325	.089	.320	3.670	.000	.560	1.786
Kemudahan	.450	.082	.491	5.507	.000	.536	1.865
Pengaruh Sosial	.098	.087	.100	1.131	.261	.547	1.829

a. Dependent variable: Penggunaan e-money

o

efisien regresi untuk variabel kemanfaatan sebesar 0,325, variabel kemudahan sebesar 0,450 dan variabel pengaruh sosial sebesar 0,098.

Koefisien regresi kemanfaatan = 0,325 merupakan besarnya kemanfaatan mempengaruhi perilaku penggunaan *e-money*. Koefisien regresi sebesar 0,325 menunjukkan kemanfaatan memiliki arah korelasi positif artinya apabila kemanfaatan *e-money* naik maka jumlah yang

menggunakan *e-money* juga akan mengalami kenaikan. Begitu juga apabila pemanfaatan *e-money* menurun maka penggunaan *e-money* juga akan berkurang.

Koefisien regresi kemudahan = 0,450 merupakan besarnya kemudahan mempengaruhi penggunaan *e-money*. Koefisien regresi sebesar 0,450 menunjukkan kemudahan memiliki arah korelasi positif artinya apabila kemudahan *e-money* naik maka jumlah pengguna *e-money* juga akan mengalami kenaikan. Begitu juga sebaliknya apabila kemudahan *e-money* menurun maka penggunaan *e-money* juga akan menurun.

Koefisien regresi pengaruh sosial = 0,098 merupakan besaran pengaruh sosial yang mempengaruhi penggunaan *e-money*. Koefisien regresi sebesar 0,098 menunjukkan pengaruh sosial memiliki korelasi positif artinya apabila pengaruh sosial mengalami kenaikan maka jumlah penggunaan *e-money* juga akan mengalami kenaikan. Begitu juga sebaliknya apabila pengaruh sosial mengalami penurunan maka penggunaan *e-money* juga akan mengalami penurunan.

C. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini dilakukan tentang apakah ada pengaruh faktor – faktor *e-money* terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa STAIN Mandailing Natal. Berdasarkan hasil uji kualitas data dapat dilihat bahwa semua instrument pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai alat untuk penelitian yang lebih layak. Hal ini juga dilandaskan pada keterangan data yang menyatakan valid dan reliabel pada setiap butir pertanyaan yang telah di uji melalui software SPSS Versi 23.

1. Kemanfaatan *e-money*

Ha₁: Ada pengaruh signifikan antara kemanfaatan berpengaruh terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal

Berdasarkan Tabel 4.12 terdapat nilai koefisien pada variabel kemanfaatan sebesar 3,670 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Maka

dapat disimpulkan bahwa variabel kemanfaatan berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal. Hal ini membuktikan bahwa semakin banyak manfaat atau keuntungan yang dirasakan oleh pengguna *e-money* maka semakin besar juga tingkat penggunaan *e-money*.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memiliki hasil pemikiran yang selaras dengan penelitian Rosidah dan melati (2020) yang dilakukan di wilayah Semarang bahwa variabel kemudahan memiliki pengaruh yang positif pada penggunaan *e-money*.

2. Kemudahan *e-money*

Ha₂: Ada pengaruh signifikan antara kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal

Berdasarkan Tabel 4.12 terdapat nilai koefisien pada variabel kemudahan sebesar 5,507 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal. Hal ini membuktikan bahwa semakin besar kemudahan penggunaan *e-money* maka semakin besar juga tingkat penggunaan *e-money*.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memiliki hasil pemikiran yang selaras dengan penelitian Wibowo (2015) yang dilakukan di wilayah Jakarta bahwa variabel kemanfaatan memiliki pengaruh yang positif pada penggunaan *e-money*.

3. Pengaruh Sosial *e-money*

Ho₃: Tidak Ada pengaruh signifikan antara pengaruh sosial terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal

Berdasarkan Tabel 4.12 terdapat nilai koefisien pada variabel pengaruh sosial sebesar 1,131 dengan nilai signifikansi sebesar 0,261. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh sosial berpengaruh negative terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal. Hal ini membuktikan bahwa tidak ada hubungan pengaruh sosial dengan penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN

Mandailing Natal.

Karena dari beberapa orang yang sudah di teliti anggota keluarga/kerabat responden banyak yang tidak menggunakan *e-money* dan beberapa responden menggunakan *e-money* atas inisiatif sendiri ataupun agar mengikuti perkembangan zaman. Karena sebagian besar generasi Z adalah pengguna *e-money*.

4. Pengaruh kemanfaatan, kemudahan dan pengaruh sosial *e-money*

Ho₄: Ada pengaruh signifikan antara kemanfaatan, kemudahan dan pengaruh sosial terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal

Berdasarkan tabel 4.10 dapat dilihat pada tabel tersebut bahwa didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti variabel kemanfaatan, kemudahan, pengaruh sosial signifikan secara simultan terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memiliki hasil pemikiran yang selaras dengan penelitian Haya Zahra Zhafirah (2023) yang dilakukan di wilayah Yogyakarta bahwa variabel kemanfaatan, kemudahan dan pengaruh sosial memiliki pengaruh yang positif pada penggunaan *e-money*.