
PENGARUH *E-MONEY* TERHADAP MINAT BELI STUDI PADA MAHASISWA UIN RADEN INTAN LAMPUNG

Dhafi Syahputra Amarta¹, Jonathan Bimantoro², Vicky F. Sanjaya M.SC³

Program Studi Ekonomi Syariah, UIN Raden Intan Lampung

E-mail: [1Dhafisyahputra16@gmail.com](mailto:Dhafisyahputra16@gmail.com), [2jonathanbimantoro@gmail.com](mailto:jonathanbimantoro@gmail.com), [3vicky@radenintan.ac.id](mailto:vicky@radenintan.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pada mahasiswa terhadap penggunaan E-Money. Metode yang digunakan adalah pendekatan Kuantitatif. Sampel yang digunakan adalah pengumpulan menggunakan data primer. Data primer diperoleh dengan menggunakan angket atau kuisisioner. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji regresi linier sederhana, uji validitas, hipotesis. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa perilaku konsumen berpengaruh terhadap keputusan penggunaan e-money. E-money berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Minat Beli, dengan nilai P value sebesar 0.000 lebih dari 0,06.

Kata kunci: *E-money, minat beli, mahasiswa*

Abstract

This study aims to find out how much influence on students on the use of E-Money. The method used is the Quantitative approach. The sample used is collection using primary data. Primary data were obtained using questionnaires or questionnaires. The data analysis used in this study is a simple linear regression test, validity test, hypothesis. The results of the research conducted show that consumer behavior influences the decision to use e-money. E-money has a negative and significant effect on Buying Interest, with a P value of 0.000 more than 0.06.

Keywords: *E-money, buying interest, student*

1. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi modern sebagai pembayaran *non-cash*, baik secara domestik maupun secara internasional telah berkembang pesat disertai dengan berbagai inovasi yang mengarah pada penggunaanya yang semakin efisien, aman, cepat dan nyaman. Kemajuan teknologi merubah gaya hidup masyarakat dan cenderung konsumtif. Akibat kemajuan teknologi dan informasi yang begitu pesat banyak perubahan yang terjadi di bidang perekonomian, keamanan, budaya, pendidikan.

Tingginya jumlah uang beredar, maraknya kasus pemalsuan uang, serta besarnya biaya operasional yang dikeluarkan Bank Indonesia tiap tahunnya untuk mencetak, menyimpan, mendistribusikan, dan memusnahkan uang menjadi latar belakang Bank Indonesia selaku bank central Indonesia mencanangkan gerakan penggunaan instrumen non tunai (*Less Cash Society/LCS*) khususnya dalam melakukan transaksi atas kegiatan ekonomi yang diberi nama dengan Gerakan Nasional Non Tunai. Munculnya e-money dilatar belakangi oleh Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 sebagai salah satu pendukung agenda Bank

Indonesia untuk menciptakan *less cash society* di Indonesia.

Salah satu produk dari Gerakan Nasional Non Tunai adalah penggunaan uang elektronik seperti *E-money* yang dikeluarkan oleh Bank Mandiri, BRIZZI yang dikeluarkan oleh Bank BRI, dan BNI TapCash yang dikeluarkan oleh Bank BNI. Adanya alat-alat pembayaran non tunai tersebut, disebabkan tidak hanya dari segi inovasi sektor perbankan namun juga oleh kebutuhan masyarakat yang memerlukan adanya alat pembayaran yang praktis yang dapat memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi. Dengan adanya kemudahan transaksi tersebut penurunan biaya transaksi akan terdorong dan pada akhirnya dapat menstimulus pertumbuhan ekonomi. Gerakan ini disebut-sebut dapat menjadi solusi untuk mengantisipasi tingkat kriminalitas yang semakin tinggi dengan penggunaan uang tunai. Dengan beralih kepada transaksi *non-tunai*, kejahatan seperti pencucian uang, perampokan, pencurian dapat diminimalisir. Gerakan untuk beralih ke *non-tunai* ini juga dapat memperkecil tingkat peredaran uang di Indonesia. Pasalnya, peredaran uang yang tinggi akan mengakibatkan inflasi ekonomi di Indonesia

E-money atau bisa disebut uang elektronik merupakan instrumen baru dalam sistem pembayaran dan lebih luasnya ialah uang yang bisa ditransfer secara elektronik (Popovska-Kamnar, 2014) dari pembeli kepada penjual. Penggunaan *e-money* berbeda dengan kartu kredit dan debit yang harus terhubung dengan rekening bank nasabah. Namun, *e-money* memiliki sistem berbeda, yaitu dengan sistem Prabayar. Nasabah harus melakukan deposit sejumlah nilai uang pada *e-money* yang akan direkam secara digital sehingga nasabah bisa melakukan pembayaran

barang kapan pun dengan mudah. Seiring dengan perkembangan teknologi, *e-money* tidak perlu terhubung dengan rekening bank nasabah

2. METODE

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Variable penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *E-Money* dan minat beli. Semua variable tersebut digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh ada nya *E-Money* terhadap minat beli yang terdapat pada mahasiswa UIN Raden Intan Lampung. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan data primer berupa kuesioner(angket). Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang mementingkan analisis yang mementingkan sikap-sikap, perilaku dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang dapat terpengaruhi oleh sistem yang di ajukan atau sistem yang sudah ada peneliti menyediakan daftar pertanyaan yang diisi oleh responden yang menjadi sample penelitian. Menurut Sugiono menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data adalah cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Teknik yang dipakai dalam penelitian ini berupa angket dan kuesioner. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas Instrumen dan Reliabilitas

Hasil uji validitas dan dapat dilihat dari faktor loading, yaitu nilai yang dimiliki setiap indikator, setiap indikator dinyatakan

valid jika memiliki nilai diatas 0,6. Hasil dari pengujian faktor loading menyatakan bahwa indikator-indikator tersebut memiliki nilai diatas 0,6 maka indikator tersebut dinyatakan valid.

	X1	Keterangan
X1.1	0.912	Valid
X1.2	0.947	Valid
X1.3	0.864	Valid
X1.4	0.843	Valid
Y1.2	0.872	Valid
Y1.3	0.908	Valid
Y1.4	0.938	Valid

Average Variance Extracted (AVE) adalah nilai yang dimiliki oleh setiap variabel. AVE dikatakan valid jika nilainya diatas 0,5. Berikut hasil dari olah data AVE:

	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
X1	0.914	0.923	0.940	0.796
Y1	0.892	0.920	0.932	0.822

Hasil untuk pengujian AVE pada Variabel E-money Terhadap Minat Beli menunjukkan bahwa n Nilai dari AVE diatas 0,5 sehingga secara keseluruhan menunjukkan bahwa variable dalam penelitian ini terpenuhi. uji reabilitas yang diukur dengan menggunakan nilai dari

composite reability dikatakan reliable jika nilainya >0,70. Reabilitas konstruk diukur dengan menggunakan nilai Crobach's Alpha, dikatakan reliable jika nilainya >0,70.

HASIL HIPOTESIS

Pengujian hipotesi dapat diketahui dari hasil koefisien dan nilai P Value inner model seperti pada table dibawah ini.

	Original Sample	Sample Mean	Standard Deviation	T Statistics	P Values
X1 -> Y1	-0.633	-0.644	0.078	8.112	0.000

E-money berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Minat Beli, dengan nilai P value sebesar 0.000. Maka dapat dikatakan bahwa pengaruh E-Money Terhadap Minat Beli berpengaruh negatif dan signifikan karna, nilai P Value dibawah 0,00.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan mengenai pengaruh pengaruh Gaya Hidup dan Tingkat Penghasilan Terhadap Prilaku Konsumtif pelanggan pada Starbucks di Bandar Lampung yang telah di bahas, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Terdapat berpengaruh signifikan dan negatif E-money (X) terhadap Minat Beli (Y) Pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung

Panduan Penulisan Daftar Pustaka

Bank Indonesia. (2009). Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 - Uang Elektronik (Electronic Money). Bank indonesia. Retrieved from

http://www.bi.go.id/id/peraturan/sistem-pembayaran/Pages/pbi_111209.aspx

Diana, N. (2018). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money Di Indonesia.

Dinda, P. (2017). 50,90% Masyarakat Khawatirkan Penggunaan Data e-Money. Retrieved January 17, 2018, from <https://tirto.id/5090-masyarakatkhawatirkan-penggunaan-data-e-money-cy>

Jati, N. J. (2012). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan dan Penggunaan Sistem E-Ticket (Studi Empiris pada Biro Perjalanan di Kota Semarang). Diponegoro Journal of Accounting.

Pamungkas, G. T. (2018). *Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan E-Money (Studi Kasus Minimarket Indomaret Kec. Binjai Kota, Kota Binjai)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
