

## Analisis Faktor Kepercayaan, Manfaat Dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money* Dalam Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus Pada Masyarakat di Boyolali)

Sumadi<sup>1)</sup>, Abdul Haris Romdhoni<sup>2)</sup>, Fatakhurrohimi<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Teknologi Bisnis AAS Indonesia

\*Email korespondensi: [rohifata8@gmail.com](mailto:rohifata8@gmail.com)

### Abstract

Information and communication technology is currently developing rapidly, one of which is the payment system. In the past, payments were made using cash, but now they are starting to apply non-cash payments. *E-money* is a means of payment in electronic form in which the money or balance will be stored on a chip or server. The study aims to determine the influence of trust, benefit, and security factors on the interest in using *E-money* in Boyolali. The method used in this research is Multiple Linear Regression. The research method used is a quantitative study using a questionnaire as a collection material. The number of research respondents was determined to be 100 respondents. Sampling technique used in this study is purposive sampling. The test results of this study indicate that trust variable has a positive and significant effect on the interest in using *E-money* in Boyolali, with a probability value of 0.000. Benefits variable do not have a significant effect on the interest in using *E-money* in Boyolali, with a probability value of 0.471. Security variable have a positive and significant effect on the interest in using *E-money* in Boyolali, with a probability value of 0.013.

**Keywords:** Interest in Use, Trust, Benefits, Security and *E-money*.

**Saran sitasi:** Sumadi., Romdhoni, A. H., & Fatakhurrohimi. (2022). Analisis Faktor Kepercayaan, Manfaat Dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money* Dalam Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus Pada Masyarakat di Boyolali). *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(02), 2195-2201. doi: <http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v8i2.5976>

**DOI:** <http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v8i2.5976>

### 1. PENDAHULUAN

Transaksi elektronik membawa perubahan untuk pembayaran kebutuhan masyarakat dengan cepat dalam perkembangan teknologi saat ini. Gaya kehidupan masyarakat kini semakin modern seiring dengan perkembangan teknologi dan perekonomian, sehingga pola pikir masyarakat pun juga berubah. Banyak masyarakat dimasa modern kini memiliki pola pemikiran untuk melakukan berbagai hal dengan mudah atau instan yang tidak merepotkan dirinya sendiri.

Dengan cara bertahap kemajuan teknologi ini dalam sistem pembayaran mampu menggeserkan uang tunai (*currency*) sebagai alat pembayaran kedalam bentuk pembayaran non-tunai yang lebih efektif dan efisien. Perbankan kemudian tertarik untuk melakukan terobosan baru untuk meningkatkan kepuasan penggunaannya terhadap produk dan jasa

sesuai dengan perkembangan era modern dan kebutuhan masyarakat yang beragam, maka diciptakanlah bentuk lain dari uang tersebut yaitu dengan sistem pembayaran non tunai atau uang elektronik (*e-money*) yang menggunakan kartu sebagai alat transaksinya (Diptha, 2017).

Perkembangan sistem pembayaran yang berbasis elektronik telah memberikan dampak munculnya inovasi-inovasi baru dalam sistem pembayaran yang diharapkan dapat memberikan kemudahan, fleksibilitas, efisiensi dan kesederhanaan dalam melakukan transaksi. Oleh karena itu, Bank Indonesia mengadaptasi suatu alat pembayaran yang dapat mengakomodasi aspek-aspek tersebut, yang dikenal dengan *e-money*. Penggunaan *e-money* dalam bidang pembayaran mikro dianggap paling cocok. Kemunculan *e-money* merupakan jawaban atas kebutuhan terhadap instrument pembayaran mikro

yang diharapkan mampu melakukan proses pembayaran secara cepat dengan biaya yang relative murah, karena pada umumnya nilai uang yang disimpan instrument ini ditempatkan pada suatu tempat tertentu yang mampu diakses secara cepat, aman dan murah. Selain itu, penggunaan *e-money* sebagai alternatif alat pembayaran non tunai di beberapa negara menunjukkan adanya potensi yang cukup besar untuk mengurangi tingkat pertumbuhan penggunaan uang tunai, khususnya untuk pembayaran-pembayaran yang bersifat mikro sampai dengan ritel dan memudahkan pelacakan kembali atas suatu transaksi untuk memperoleh akurasinya (Usman, 2017).

Penggunaan *e-money* memberikan keuntungan bagi pihak masyarakat, industri, maupun bagi Bank Indonesia antara lain memberikan kemudahan dalam transaksi pembayaran secara cepat tanpa menggunakan uang kartal bagi masyarakat luas, transaksi dengan nilai kecil namun dengan intensitas yang banyak, pembayaran dapat dilakukan dengan cepat dan mudah melalui penggunaan *e-money*.

Berdasarkan data statistik Bank Indonesia, penggunaan instrument pembayaran *e-money* di Indonesia mengalami pertumbuhan yang positif setiap tahunnya dan dapat dikatakan bahwa sistem pembayaran menggunakan instrumen *e-money* diminati di Indonesia. Hal tersebut terbukti dari banyaknya jumlah alat pembayaran *e-money* yang beredar di masyarakat, dimana didukung dengan meningkatnya nilai transaksi dan jumlah *e-money* yang cukup signifikan sejak 2010.

Meskipun penggunaan *e-money* semakin meningkat, tetapi banyaknya masyarakat yang belum memahami fungsi dan cara menggunakannya. Oleh karena itu, Bank Indonesia tahun 2014 sudah merencanakan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang mana bertujuan untuk membuat masyarakat sadar akan pentingnya pembayaran non tunai, sehingga diharapkan dapat terbentuk suatu komunitas yang lebih menggunakan sistem pembayaran non tunai (Anjelina, 2018).

Transaksi usaha mikro kecil menengah (UMKM) di Boyolali sudah menerapkan pembayaran melalui *Quick response Indonesia Standar* (QRIS). Digitalisasi sudah menjadi keharusan, Salah satu desa di wilayah Boyolali, tepatnya Desa Tawang Sari, Kecamatan Teras. Ribuan UMKM desa telah didaftarkan QRIS. Pembeli bisa membayar barang kebutuhan yang dibeli menggunakan aplikasi *e-*

*money*. Tetapi terdapat kendala penggunaan QRIS ini, antara lain penggunaan *smartphone* harus berbasis android, banyak pedagang yang sudah tua belum paham penerapan pembayaran non-tunai, sehingga dibutuhkan banyak sosialisasi.

Era digital memberikan kemudahan dengan berbagai teknologi yang ada, namun tidak semua teknologi baru dapat diterima dengan mudah oleh masyarakat, karena proses penerimaan teknologi baru ini membutuhkan waktu dan penyesuaian. Hal ini yang banyak menjadi sorotan peneliti terkait kepercayaan masyarakat terhadap teknologi baru (Juhri dan Dewi, 2016).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Faktor Kepercayaan, Manfaat Dan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money* Dalam Perspektif Ekonomi Syariah (Studi Kasus Pada Masyarakat di Boyolali)”.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### *E-money*

*E-money* adalah alat suatu pembayaran dalam bentuk elektronik yang mana uang atau saldo tersebut akan disimpan dalam *chip* atau *server*. Sebelum digunakan untuk transaksi, pengguna harus menyetorkan uang kepada penerbit yang selanjutnya uang tersebut akan disimpan dalam *chip* atau *server* tadi. Nilai uang elektronik akan berkurang sejalan dengan jumlah transaksi yang digunakan, namun dapat di isi kembali jika sewaktu-waktu habis (*Top-up*) (Bank Indonesia, 2009).

Akad-akad syariah dalam *e-money* : (1) *Al-Sharf*, dengan dipersamakannya *e-money* dengan uang, maka pertukaran antara nilai uang tunai (*cash*) dengan nilai *e-money* merupakan pertukaran atau jual beli mata uang sejenis yang dalam literatur Fikih Muamalah dikenal dengan *Al-Sharf*, yaitu tukar menukar atau jual beli mata uang. (2) *Ijarah*, akad *ijarah* dalam *e-money* terdapat transaksi sewa menyewa atas perlengkapan/peralatan dan atau terdapat pelayanan jasa dalam penyelenggaraan *e-money*. Akad *ijarah* juga dapat dipakai dalam hal pembayaran upah menyangkut biaya registrasi, keikutsertaan *merchant* (pedagang) kepada penerbit, maupun biaya isi ulang *e-money* diluar nominal pengisian saldo utama. (3) *Wakalah*, *e-money* terdapat akad *wakalah* yang digunakan, seperti dalam hal penerbit bekerjasama dengan pihak lain sebagai agen penerbit dan atau terdapat bentuk perwakilan lain dalam dalam transaksi

*e-money*. Akad *wakalah* juga diterapkan dalam pembayaran kepada *merchant* (pedagang) dimana penerbit dapat mewakili pemegang kartu dalam melakukan transaksi.

### **Minat**

Timbulnya minat seseorang itu disebabkan oleh beberapa faktor penting yakni faktor yang mempengaruhi minat baik dari sisi intern yang meliputi emosional ataupun faktor ektern yang meliputi dorongan dan juga sosial.

Kotler (2012) mendefinisikan minat merupakan sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, kemudian timbul ketertarikan untuk mencoba produk tersebut dan akhirnya timbul keinginan untuk membeli dan dapat memiliki produk tersebut.

Menurut Ferdinand (2002) indikator minat antara lain:

- a. Minat transaksional
- b. Minat referensial
- c. Minat eksploratif

### **Kepercayaan**

Kepercayaan merupakan keyakinan seseorang terhadap apa yang diketahui sehingga menimbulkan pemikiran positif dan negatif tentang suatu objek. Kepercayaan konsumen dapat diciptakan dari aplikasi *fintech* itu sendiri. Tingkat kepercayaan konsumen dengan konsumen yang lain berbeda, sehingga aplikasi *fintech* harus bisa memahami karakteristik konsumen dan memahami apa yang diinginkan konsumen. Popularitas aplikasi yang digunakan juga sangat mempengaruhi dalam hal melakukan keputusan pengambilan kredit secara online. Semakin tinggi popularitas aplikasi *fintech* maka seseorang semakin percaya dan lebih yakin terhadap aplikasi tersebut. Kepercayaan seseorang tidak hanya dilihat dari popularitas, ini juga dilihat dari keamanan perusahaan yang mampu menjamin tingkat keamanan bertransaksi.

Kepercayaan dalam penggunaan *e-money* memiliki arti bahwa penerbit memberikan rasa nyaman dan jaminan atas segala yang berkaitan dengan transaksi *e-money* terhadap pengguna *e-money*. Sehingga pengguna *e-money* tidak akan berpindah ke penerbit *e-money* yang lain dan tetap percaya kepada *e-money* dari penerbit yang sedang digunakan (Prasetyo, 2019).

Menurut Septi Mauludiyahwati (2017) indikator kepercayaan antara lain :

- a. Jaminan kepuasan
- b. Perhatian
- c. Keterusterangan

### **Manfaat**

Manfaat adalah keyakinan seseorang bahwa dengan menggunakan sebuah produk atau sistem dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan kinerja, produktifitas dan efektifitas.

Menurut Zulqurnain (2017) mengatakan, bahwa pada dasarnya manusia menggunakan sesuatu karena manfaat yang dapat diambil dari sesuatu tersebut. Manfaat yang diperoleh ketika menggunakan *e-money* adalah pembayarannya berlangsung cepat, praktis dan mudah dibanding instrumen pembayaran tunai seperti uang kertas.

Menurut Jogiyanto (2007) indikator manfaat antara lain:

- a. Penggunaan sistem mampu mempercepat proses kepuasan
- b. Penggunaan sistem mampu meningkatkan efektifitas
- c. Penggunaan sistem mampu meningkatkan kinerja individu
- d. Penggunaan sistem mampu memberikan manfaat bagi individu

### **Keamanan**

Persepsi keamanan merupakan persepsi yang dapat menunjukkan tingkat keyakinan yang dimiliki seseorang terhadap keamanan teknologi tersebut. Persepsi keamanan diartikan sebagai kepercayaan konsumen bahwa informasi pribadi mereka tidak dapat dilihat oleh pihak lain kecuali dirinya sendiri, karena informasi mereka sudah disimpan dan tidak dapat dimanipulasi oleh pihak lain. Sehingga mereka dapat memiliki kepercayaan untuk menggunakan teknologi yang sudah terjamin tingkat keamanannya (Aprilia, 2018).

Dalam penelitian Romadhon (2019), Keamanan dalam *e-money* memiliki arti bahwa penerbit *e-money* memberikan jaminan keamanan baik data nasabah maupun dana yang tersimpan di dalam *e-money*, sehingga pengguna *e-money* merasa aman dapat percaya bahwa tidak ada ancaman terhadap hal-hal yang berhubungan dengan transaksi *e-money*.

Menurut Budhi Rahardjo (2005) indikator keamanan antara lain :

- a. Keyakinan
- b. Kepercayaan
- c. Kerahasiaan

**3. METODE PENELITIAN**

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian baik terdiri dari benda yang nyata, abstrak, peristiwa ataupun gejala yang merupakan sumber data dan memiliki karakter tertentu dan sama (Sukandarrumidi, 2018). Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh masyarakat di Kabupaten Boyolali sebesar 1.066.409 jiwa (boyolalikab.bps.go.id).

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki sifat-sifat yang sama dari obyek yang merupakan sumber data (Sukandarrumidi, 2018). Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk mengambil sampel dengan menggunakan data primer. Jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin dengan menggunakan teknik *Non Probability Sampling* dengan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiono, 2017). Dari perhitungan tersebut diperoleh sebesar 100 responden masyarakat Kabupaten Boyolali.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara pada masyarakat di Boyolali, serta kuesioner yaitu teknik pengumpulan data berupa serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden yang harus dijawab.

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1. Hasil Pengujian**

**4.1.1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas**

Uji validitas dan uji reliabilitas digunakan untuk menguji valid dan tidaknya serta mampu tidaknya sebuah data kuesioner. Hasil uji validitas dan reliabilitas dengan program SPSS sebagai berikut:

**Tabel**

**Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas**

	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Rtabel	<i>Cronbach Alpha</i>
Kepercayaan (X1)	0.801	0.1966	0.719
Manfaat (X2)	0.841	0.1966	0.775
Keamanan (X3)	0.787	0.1966	0.772
Minat (Y)	0.834	0.1966	0.769

Uji validitas dilakukan dengan melihat kolom *Corrected Item-Total Correlation*. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan nilai rtabel, rtabel dicari pada signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi jumlah data (n), df = n-2 maka didapat nilai rtabel. Jika rhitung>rtabel maka valid Sugiyono (2014). Berdasarkan tabel uji validitas dapat diketahui bahwa setiap variabel memiliki rhitung>rtabel sehingga dapat disimpulkan bahwa semua indikator dalam variabel penelitian ini adalah valid. Untuk mengukur reliabilitas dengan menggunakan uji statistik adalah *Cronbach's Alpha*. Hasil uji reliabilitas dari masing-masing instrumen dalam variabel penelitian ini adalah reliabel karena *Cronbach's Alpha*>0,6.

**4.1.2. Koefisien determinasi (R<sup>2</sup>)**

Koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model regresi dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) mempunyai nilai berkisar 0 < R<sup>2</sup>< 1. Nilai adjusted R<sup>2</sup> yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabel-variabel dependen sangat terbatas. Jika nilai mendekati 1 maka variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel-variabel dependen (Ghozali, 2011).

**Tabel**

**Hasil Uji Koefisien determinasi (R<sup>2</sup>)**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.640 <sup>a</sup>	.410	.391	1.35476

Berdasarkan tabel uji koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) yaitu Adjusted R<sup>2</sup> diperoleh sebesar 0,391. Hal ini berarti 39,1% minat menggunakan *e-money* (Y) dapat dijelaskan oleh variabel kepercayaan (X1), manfaat (X2) dan keamanan (X3). Sedangkan sisanya (100% - 39,1% = 60,9%). Minat menggunakan *e-money* dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak disebutkan dalam penelitian ini atau sebab-sebab lain diluar model.

**4.1.3. Uji F**

Uji F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara simultan terhadap variabel dependen. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan perbandingan nilai F hitung dengan melihat tingkat signifikansinya, kemudian membandingkan dengan taraf signifikansi yang telah

ditetapkan (5% atau 0,05). Jika signifikansi F hitung lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak yang artinya variabel independen secara simultan berpengaruh terhadap variabel dependen (Ghozali, 2011).  $N$  = jumlah sampel;  $k$  = jumlah variabel dependen dan independen.  $df_1 = k - 1 = 4 - 1 = 3$ , untuk  $df_2 = n - k = (100 - 4) = 96$ . Maka diperoleh nilai  $f_{tabel} = 2,70$ .

**Tabel**  
**Hasil Uji F**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	122.313	3	40.771	22.214	.000 <sup>b</sup>
Residual	176.197	96	1.835		
Total	298.510	99			

Berdasarkan tabel uji F diketahui F hitung atau F statistik sebesar 22,21 sedangkan nilai F tabel 2,70. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa F hitung > F tabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya secara bersama-sama kepercayaan (X1), manfaat (X2) dan keamanan (X3) berpengaruh signifikan terhadap

minat menggunakan *e-money* (Y). Sehingga hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima (terbukti).

**4.1.4. Uji t**

Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas atau independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Pengambilan keputusan ini dilakukan berdasarkan perbandingan nilai signifikansi dari nilai t hitung masing-masing koefisien regresi dengan tingkat signifikansi yang telah ditetapkan, yaitu dengan tingkat keyakinan sebesar 95% atau ( $\alpha = 0,05$ );  $N$  = jumlah sampel;  $k$  = jumlah variabel dependen dan independen.  $df = n - k = (100 - 4) = 96$ , maka diperoleh nilai t tabel = 1,984. Jika signifikansi  $T_{hitung} > 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima yang artinya variabel tersebut tidak berpengaruh terhadap variabel dependen. Sedangkan jika signifikansinya lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak yang artinya variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen (Ghozali, 2011).

**Tabel**  
**Hasil Uji t**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.242	1.661		.146	.884
	Kepercayaan	.446	.072	.522	6.196	.000
	Manfaat	.058	.080	.058	.724	.471
	Keamanan	.182	.072	.212	2.521	.013

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa :

- a. Variabel Kepercayaan  
Berdasarkan dari uji-t dapat dijelaskan hasil bahwa kepercayaan memiliki nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hal tersebut  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*.
- b. Variabel Manfaat  
Berdasarkan dari uji-t dapat dijelaskan hasil bahwa manfaat memiliki nilai signifikansi sebesar  $0,471 > 0,05$ . Berdasarkan hal tersebut  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang berarti manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*.
- c. Variabel Keamanan  
Berdasarkan dari uji-t dapat dijelaskan hasil bahwa keamanan memiliki nilai signifikansi sebesar  $0,013 < 0,05$ . Berdasarkan hal tersebut  $H_0$

ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*.

**4.2. Pembahasan**

**4.2.1. Pengaruh Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E-Money**

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda menunjukkan koefisien variabel kepercayaan bertanda positif, hal ini berbanding lurus terhadap penggunaan *e-money*. Hasil uji-t diketahui bahwa nilai signifikansi kepercayaan sebesar  $0,000 < 0,05$ . Berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga hipotesis pertama ( $H_1$ ) yang menyatakan kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-money* diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Juhri (2016) dan Anjelina (2018). Dengan hasil penelitian memberikan hasil serupa bahwa kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap

minat penggunaan *e-money*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-money* di Boyolali.

#### **4.2.2. Pengaruh Manfaat Terhadap Minat Penggunaan *E-Money***

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda menunjukkan koefisien variabel manfaat bertanda positif, hal ini berbanding lurus terhadap penggunaan *e-money*. hasil uji-t diketahui  $0,471 > 0,05$ . Berarti  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dapat disimpulkan bahwa variabel manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Sehingga hipotesis kedua ( $H_2$ ) yang menyatakan manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan produk *e-money* ditolak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amalya Dwi (2015) dan Erlita Ayu (2015). Dengan hasil penelitian memberikan hasil serupa bahwa variabel manfaat tidak memiliki pengaruh positif signifikan terhadap sikap penggunaan *e-money*. Jadi, dapat dikatakan bahwa variabel manfaat pada penelitian tidak berpengaruh langsung terhadap minat penggunaan *e-money* pada masyarakat Boyolali.

#### **4.2.3. Pengaruh Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money***

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda menunjukkan koefisien variabel keamanan bertanda positif, hal ini berbanding lurus terhadap penggunaan *e-money*. Hasil uji-t diketahui bahwa nilai signifikansi kepercayaan sebesar  $0,013 < 0,05$ . Berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga hipotesis ketiga ( $H_3$ ) yang menyatakan keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-money* diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adi Firman, Andrian Budi dan Lala Irvaiana (2016) serta Sulistyono Seti dan Berlianingsih (2017). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-money* di Boyolali.

### **5. KESIMPULAN**

- Faktor kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-money* di Boyolali. Berdasarkan hasil uji-t bahwa kepercayaan bernilai  $6,196 > 1,984$  dimana nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ .
- Faktor manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *e-money* di Boyolali.

Berdasarkan hasil uji-t bahwa manfaat bernilai  $0,724 < 1,984$  dimana nilai signifikansi sebesar  $0,471 > 0,05$ .

- Faktor keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-money* di Boyolali. Berdasarkan hasil uji-t keamanan bernilai  $2,521 > 1,984$  dimana nilai signifikansi sebesar  $0,013$ .
- Secara bersama-sama (simultan) menunjukkan hasil bahwa faktor kepercayaan, manfaat dan keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*. Berdasarkan hasil Uji F bernilai  $22,21 > 2,70$ .

### **6. UCAPAN TERIMAKASIH**

Segala Puji dan syukur hanya bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya berupa ilmu pengetahuan, petunjuk dan kesehatan kepada tim penulis sehingga terselesaikannya penelitian ini. Penulis mengucapkan Terima kasih sebesar-besarnya kepada segenap pihak yang telah memberikan kontribusi sekecil apapun itu. Ucapan terimakasih dan penghargaan kami berikan kepada editor, reviewer, yang telah menelaah dan mereview serta mempublikasikan pada Jurnal Ilmu Ekonomi Islam (JIEI) dan tak lupa pula terkhusus informan penelitian yang telah memberikan waktu luangnya serta ikut berpartisipasi dalam penyelesaian penelitian ini.

### **7. REFERENSI**

- Bank Indonesia. (2009). "PBI 11/12/PBI/2009 Peraturan Bank Indonesia Tentang Uang Elektronik (Electronic Money)". *Bank Indonesia Official Web Site*, Page 3
- Boyolalikab. <https://boyolalikab.bps.go.id/statictable/2021/02/25/1200/kepadatan-penduduk-kabupaten-boyolali-tahun-2020-semester-ii.html>
- Budhi Rahardjo. 2005. Keamanan Sistem Informasi Berbasis Internet. Bandung: PT Insan Indonesia.
- Diptha, K. A. S. (2017). "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Kepuasan Karyawan Dalam Menggunakan Uang Elektronik Kartu Flazz Bca Di Lingkungan Anantara Seminyak Resort – Bali". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 9(1), 167. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v9i1.20002>
- Ghozali, Imam. (2011). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25. Semarang: UNDIP.

- Jogiyanto, H.M. (2007). *Teori Portfolio dan Analisa Investasi*, Edisi 2. Yogyakarta: BPFE
- Juhri, K., & Dewi, C. K. (2016). Kepercayaan Dan Penerimaan Layanan Mobile Money T-Cash Di Bandung Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model ( Tam ). 10(1), 36–51.
- Kartika, A. (2018). *Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money (Studi Pada Pengguna Go-Pay di Kota Malang)* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Kotler, P. & Kevin L. K. (2012). *Manajemen Pemasaran*, Edisi 14, Jilid 1. Jakarta: PT. Indeks.
- Mauludiyahwati, S. (2017). Pengaruh Kepercayaan, Keamanan, Kualitas Pelayanan Dan Persepsi Risiko Menggunakan E-Commerce Terhadap Keputusan Pembelian Online. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Prasetyo, E. R. N. (2019). *Pengaruh Persepsi Keamanan, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Studi Kasus Masyarakat Kabupaten Sukoharjo*. 5–10.
- Romadhon, Eko. (2019). *Pengaruh Persepsi Keamanan, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Studi Kasus Masyarakat Kabupaten Sukoharjo* (Doctoral Dissertation, Iain Surakarta).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R And d*. Edited by Sofia Yustiani. Bandung: CV ALFABETA.
- Sukandarrumidi. (2018). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Usman, R. (2017). “Karakteristik Uang Elektronik Dalam Sistem Pembayaran”. *Yuridika*, 32(1), 134. <https://doi.org/10.20473/ydk.v32i1.4431>
- Zulqurnain, S. (2017). *Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Pada Mahasiswa Universitas Gadjah Mada)*. Skripsi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.