

# **PENGARUH TINGKAT PEMAHAMAN DAN KEMANFAATAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *E-MONEY* (STUDI PADA MASYARALAT PEMILIK UANG ELEKTRONIK ATAU *E-MONEY* DI WILAYAH TANAH ABANG)**

## ***THE INFLUENCE THE INFLUENCE OF LEVEL UNDERSTANDING AND UTILIZATION OF INTEREST USING E-MONEY (study on the owners of electronic money or e-money in Tanah Abang)***

Oleh: **Nisa Indira Vhistika**

Prodi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta  
nisaindirav@gmail.com

**Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si**

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Tingkat Pemahaman dan Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *e-money*. Metode Pengumpulan data yang digunakan adalah survei menggunakan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah Regresi Linier Sederhana dan Regresi Linier Berganda. Hasil Penelitian menunjukkan: (1) Terdapat pengaruh positif Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *E-money* di wilayah Tanah Abang yang ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,715, nilai signifikansi lebih kecil dari *level of significant* ( $0,000 < 0,050$ ), dan koefisien determinasi  $r^2$  sebesar 0,367 ; (2) Terdapat pengaruh positif Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *E-money* di wilayah Tanah Abang yang ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,910, nilai signifikansi lebih kecil dari *level of significant* ( $0,000 < 0,050$ ), dan koefisien determinasi  $r^2$  sebesar 0,782; (3) Terdapat pengaruh positif Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan secara bersama-sama terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *E-money* di wilayah Tanah Abang yang ditunjukkan dengan nilai koefisien determinasi (*Adjusted R<sup>2</sup>*) sebesar 0,789 atau 78,9% yang berarti bahwa Minat Menggunakan *E-money* pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money* di Tanah Abang dapat dijelaskan oleh variabel Tingkat Pemahaman dan Kemudahan sebesar 78,9%.

Kata kunci: Tingkat Pemahaman *E-money*, Kemanfaatan, dan Minat Menggunakan *E-money*.

### **Abstract**

*The purposes of this research are to investigate The Influence of level Understanding and Utilization of Interest using E-money. The hypothesis were tested using linear regression and multiple linear regression technique. The results show that: (1) There is a positive influence on the of level Understanding E-money of Interest using E-money on the owners of Electronic Money or E-money In Tanah Abang which is shown by regression coefficient value of 0.715, the significance value is smaller than level of significant ( $0,000 < 0,050$ ), and the coefficient of determination  $r^2$  is 0,367; (2) There is a positive influence of utilization of Interest using E-money on the owners of Electronic Money or E-money In Tanah Abang shown by regression coefficient value equal to 0,910, significance value less than level of significant ( $0,000 < 0,050$ ), and the coefficient of determination  $r^2$  is 0,782; (3) There is positive influence of Level Understanding E-money and Utilization of Interest using E-money on the owners of Electronic Money or E-money In Tanah Abang which is shown by the value of coefficient of determination (*Adjusted R<sup>2</sup>*) of 0.793 or 79,3% which means that Interests Using E-money on the owners of Electronic Money or E-money In Tanah Abang can be explained by the variable of Level Undertransing and Utilization 79,3%.*

*Keywords: Credit Decisions, Service Quality, Credit Procedures, Reference Group.*

## PENDAHULUAN

Penggunaan uang tunai dinilai mulai menimbulkan masalah terutama tingginya biaya *cash handling*, risiko perampokan / pencurian, kesehatan, kepraktisan serta peredaran uang palsu. Penggunaan uang *cash* atau tunai yang dinilai bebas biaya, praktis dan efisien namun penggunaannya dalam jumlah yang besar dalam jangka waktu yang panjang dapat menimbulkan beban bagi perekonomian terutama berkaitan dengan *cash handling* dan rendahnya *velocity of money* (Hidayat, 2006:2). Pada perkembangan ekonomi modern, pertukaran barang dan jasa berlangsung dengan cepat sehingga diperlukannya sistem pembayaran yang cepat, efisien, aman dan handal pula.

Beberapa negara seperti Hongkong, Malaysia, dan Singapura telah sukses mengembangkan produk *e-money* yang menunjukkan adanya potensi yang cukup besar untuk mengurangi tingkat pertumbuhan penggunaan uang tunai, khususnya untuk pembayaran yang bersifat mikro sampai dengan ritel (Hidayati, 2006:1). Di Indonesia *E-money* muncul pada tahun 2009, pada awal kemunculan *e-money* dapat diterima sehingga pada tahun berikutnya terdapat peningkatan yang menunjukkan bahwa *e-money* dapat diterima di Indonesia.

Pemerintah di Indonesia mendukung adanya sistem pembayaran *e-money* ini dengan membuat peraturan terkait dengan pengembangan uang elektronik ini. Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR) mendukung adanya penggunaan uang elektronik ini seperti rencana memberlakukan pembayaran tol seluruhnya dengan menggunakan uang elektronik seperti *e-money* atau *e-toll* (Daud, 2017). Kartu identitas atau *ID Card* para pegawai Kementerian Perhubungan dapat digunakan sebagai uang elektronik atau *e-money* merupakan salah satu inisiatif cara pemerintah demi meningkatkan penggunaan uang elektronik. Penerapan *e-money* pada *ID Card* pegawai Kementerian Perhubungan dapat memudahkan para pegawai dalam bertransaksi sehari-hari (Setiawan, 2017).

Perkembangan transaksi pembayaran dengan menggunakan uang elektronik atau *e-money* semakin berkembang, namun masih terdapat masyarakat yang lebih memilih menggunakan uang tunai atau dengan kata lain belum berminat menggunakan *e-money*. Berdasarkan data Bank Indonesia terdapat 20 perusahaan penerbit uang elektronik, namun hingga kini masih sedikit uang elektronik yang beredar dan digunakan masyarakat (Hilmawan 2017).

Kendala yang dihadapi yaitu seperti masih belum terbukanya masyarakat untuk menggunakan uang elektronik (*e-money*) dikarenakan masih terbiasa menggunakan uang tunai atau membudayanya uang tunai serta belum mengetahui efisiensi yang diberikan dari *e-money* (Librianty, 2016). Doni Ismanto Darwin penggagas IndoTelko menyatakan bahwa masyarakat belum memahami terkait dengan *e-money* dan banyak yang salah mengartikan (Bhaskoro, 2013). Selain permasalahan pemahaman dan kebiasaan masyarakat menggunakan uang tunai, perlu adanya kesadaran untuk menggunakan uang elektronik atau *e-money* karena *e-money* mudah digantikan oleh uang tunai (Wulandari, 2016:8). Penyebab adopsi *e-money* tidak tumbuh adalah perusahaan penerbit *e-money* seperti industri telekomunikasi dan perbankan berjalan sendiri-sendiri, padahal bila disatukan hasilnya akan lebih baik (Panji, 2014).

Dalam upaya meningkatkan minat menggunakan *e-money*, maka pihak pemerintah, perbankan dan perusahaan penerbit perlu mengetahui beberapa faktor yang mempengaruhi minat masyarakat untuk menggunakan *e-money*. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membahas permasalahan tersebut dengan judul penelitian: **“Pengaruh Tingkat Pemahaman dan Kemanfaatan Terhadap Minat**

**Menggunakan *E-Money* (Studi Pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik (*e-money*) di Wilayah Tanah Abang)”**.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk meneliti gejala populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian sebagai pengumpulan data yang bersifat statistik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kausal komparatif, merupakan tipe penelitian yang bertujuan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada masyarakat pemilih uang elektronik di Wilayah Tanah Abang. Waktu pelaksanaan penelitian bulan Mei 2017- Juni 2017.

### **Prosedur**

Penelitian ini dilakukan dengan menyebar kuesioner (angket) ke masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang. Prosedur penelitian yaitu sebagai berikut:

- a) Peneliti menentukan responden yang akan diteliti yaitu masyarakat yang memiliki uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang.
- b) Peneliti memberikan kuesioner yang akan diisi oleh responden.
- c) Peneliti menjelaskan tujuan penelitian pada responden sebelum pelaksanaan penelitian.
- d) Kemudian responden diminta untuk mengisi jawaban pada salah satu kolom yaitu jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini yaitu masyarakat di Wilayah Tanah Abang yang memiliki uang elektronik atau *e-money*. Jumlah populasi tidak dapat diketahui dengan pasti. Hal ini dikarenakan setiap masyarakat dapat memiliki lebih dari satu produk mengingat pemilikannya yang mudah dan tidak diperlukannya rekening. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan teknik *Unknown Populations*. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian menggunakan rumus sampel minimal yaitu sebanyak 96 responden. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 104 responden.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu survey menggunakan kuesioner. Kuesioner untuk variabel Minat Menggunakan *E-money* merupakan modifikasi dari Jogiyanto (2007), untuk variabel Tingkat Pemahaman *E-money* merupakan modifikasi dari Peter dan Jerry C. Olson (2000), sedangkan untuk variabel Kemanfaatan merupakan modifikasi dari Andriyano (2016).

### **Uji Coba Instrumen**

Data yang digunakan dalam uji coba instrumen diambil dari masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang. Pengambilan data menggunakan kuesioner dengan skala likert yang untuk mengukur Minat Menggunakan *E-money* (Y), Tingkat Pemahaman *E-money* ( $X_1$ ) dan, Kemanfaatan ( $X_2$ ). Uji coba instrumen dilakukan dengan menyebar 30 kuesioner terlebih dahulu kepada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang.

#### a) Uji Validitas Data

Uji validitas data menggunakan metode *Pearson Correlation* dengan rumus korelasi *product moment*. Pertanyaan atau pernyataan dikatakan valid apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel.

#### b) Uji Reliabilitas Data

Uji reliabilitas data menggunakan rumus koefisien *Cronbach Alpha*. Instrumen dikatakan andal (*reliable*) apabila tingkat keandalan koefisien  $\geq 0,6$ .

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji gipotesis yaitu uji regresi linear sederhana dan uji regresi linear berganda. Uji linarr sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Analisis ini digunakan untuk menguji hipotesis satu (H1) dan hipotesis dua (H2). Sedangkan uji linaer berganda untuk menguji hipotesis tiga (H3).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Statistik Deskriptif

Pada variabel Minat Menggunakan *E-money* responden memberikan jawaban yang cukup bervariasi dengan skor terendah 8 dan skor tertinggi 28. Mean 18 dan standar deviasi 3,3 dapat disimpulkan bahwa keputusan minat menggunakan *e-money* tinggi.

Responden memberikan jawaban untuk variabel Tingkat Pemahaman *E-money* cukup

bervariasi dengan skor terendah 7 dan skor tertinggi 24. Mean 15,5 dan standar deviasi 2,8 dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman *e-money* tinggi.

Pada variabel Kemanfaatan responden memberikan jawaban dengan skor terendah 8 dan skor tertinggi 28. Mean 18 dan standar deviasi 3,3 sehingga dapat disimpulakn bahawa kemanfaatan tinggi.

### 1. Uji Asumsi Klasik

#### a) Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Signifika nsi	Keterang an
<i>Unstandardi zed Residual</i>	0,151	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansinya lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data penelitian adalah normal.

#### b) Uji Linieritas

Tabel 2. Hasil Uji Linieritas

Indikato r	F- Hitu ng	Sig.	Keterang an
Tingkat Pemahaman (X <sub>1</sub> )	1,921	0,058	Linier
Kamnfaat an (X <sub>2</sub> )	1,279	0,259	Linier

Berdasarkan uji linieritas tersebut dapat diketahui bahwa kedua variabel independen di atas memiliki nilai signifikansi *Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05 sehingga hal ini menunjukkan bahwa variabel penelitian memiliki hubungan linier.

c) Uji Heterokedastisitas

Tabel 3. Hasil Uji Heterokedastisitas

Variabel	Signifika nsi	Keterangan
Tingkat Pemahaman (X <sub>1</sub> )	0,391	Tidak terjadi Heterokedastisitas
Kamnfataan (X <sub>2</sub> )	0,425	Tidak terjadi Heterokedastisitas

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi dari ketiga variabel dependen tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heterokedastisitas pada kedua variabel tersebut.

d) Uji Multikolinieritas

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinieritas

Variabel	VIF	Keterangan
Tingkat Pemahaman (X <sub>1</sub> )	1,53	Tidak terjadi multikolinieritas
Kamnfataan	1,53	Tidak terjadi

n (X <sub>2</sub> )	6	multikolinieritas
---------------------	---	-------------------

Berdasarkan uji multikolinieritas tersebut menunjukkan semua variabel bebas mempunyai nilai  $VIF \leq 10$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel bebas dalam penelitian ini tidak terjadi multikolinieritas.

2. Uji Hipotesis

a) Analisis Regresi Linear Sederhana

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis 1

	<i>Unstandardized Coefficients</i>	t	Sig.
Konstanta	10,227	5,353	0,000
X <sub>1</sub>	0,715	7,696	0,000
r	0,606		
r Square	0,367		

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pemahaman *E-money* berpengaruh positif terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis 2

	<i>Unstandardi</i>	T	Sig.
--	--------------------	---	------

	<i>zed</i> <i>Coefficients</i>		
Konstanta	2,208	1,878	0,063
X <sub>2</sub>	0,910	19,137	0,000
R Square	0,884		0,782

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa Kemanfaatan berpengaruh positif terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang.

b) Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis 3

<i>Varia</i> <i>bel</i>	Koefi sien <i>Unsta</i> <i>ndard</i> <i>ized</i>	Koefi sien <i>Stand</i> <i>ardize</i> <i>d</i>	t	Sig.
<i>Konst</i> <i>anta</i>	1,094	-	0,875	0,384
(X <sub>1</sub> )	0,151	0,128	2,287	0,024
(X <sub>2</sub> )	0,832	0,809	14,405	0,000
R <sup>2</sup>	0,793			

Adjusted R <sup>2</sup>	: 0,789
F-statistik	: 193,321, Sig. = 0,000
N	: 104
Variabel Dependen (Y)	: Minat Menggunakan <i>E-Money</i>

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan secara bersamaan berpengaruh terhadap Minat Menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang.

3. Pembahasan

- a) Pengaruh Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang.

Hasil analisis Regresi Linear menunjukkan bahwa variabel Tingkat Pemahaman *E-money* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan *E-Money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang, dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 (0,000 < 0.05). Nilai koefisien regresi sebesar

0,715 yang memiliki arah positif menunjukkan semakin tinggi tingkat pemahaman maka penggunaan uang elektronik atau *e-money* juga akan meningkat. Selain itu, berdasarkan hasil koefisien korelasi sebesar 0,606 dan koefisien determinasi ( $r^2$ ) yang diperoleh bernilai 0,367 (36,7%) menunjukkan Tingkat Pemahaman *E-money* berpengaruh positif dan mempengaruhi 36,7% perubahan pada Minat Menggunakan *E-money*. , sedangkan sisanya sebesar 63,3% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

b) Pengaruh Kemanfaatan terhadap Minat menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang.

Hasil analisis Regresi Linear menunjukkan bahwa variabel Tingkat Pemahaman berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan *E-Money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang, dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ). Nilai koefisien regresi sebesar 0,910 yang memiliki arah positif menunjukkan semakin tinggi persepsi kebermanfaatan maka penggunaan *online banking* juga akan meningkat.

Selain itu, berdasarkan hasil koefisien korelasi sebesar 0,884 dan koefisien determinasi ( $r^2$ ) yang diperoleh bernilai 0,782 (78,2%) menunjukkan Kemanfaatan berpengaruh positif dan mempengaruhi 78,2% perubahan pada Minat Menggunakan *E-money*, sedangkan sisanya sebesar 21,8% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

c) Pengaruh Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan secara bersama-sama terhadap Minat menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang.

Hasil analisis Regresi Linear menunjukkan bahwa variabel Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan *E-Money* masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di wilayah Tanah Abang. Hal ini dibuktikan dengan nilai F-hitung sebesar 193,321 dengan nilai signifikansi 0,000 ( $0,0000 < 0,05$ ) dapat diartikan, jika Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan meningkat secara simultan, maka Minat Menggunakan *E-Money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di

wilayah Tanah Abang mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil dari koefisien korelasi sebesar 0,890 dan nilai *adjusted R<sup>2</sup>* yang diperoleh bernilai 0,789 (78,9%). Hal ini berarti Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan secara simultan berpengaruh positif dan mempengaruhi 78,9% perubahan pada Minat Menggunakan *E-money*.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a) Pengujian yang dilakukan terhadap H1 menunjukkan hasil yang mendukung yaitu terdapat pengaruh positif signifikan Tingkat Pemahaman *E-money* terhadap Minat menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat pemahaman *e-money* pada masyarakat maka akan semakin tinggi pula Minat Menggunakan *E-money*.
- b) Pengujian yang dilakukan terhadap H2 menunjukkan hasil yang mendukung yaitu terdapat pengaruh positif signifikan Kemanfaatan terhadap Minat menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang

elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang. Hal ini berarti semakin tinggi kemanfaatan yang diberikan dari *e-money* maka akan semakin tinggi pula minat menggunakan *e-money*.

- c) Pengujian yang dilakukan terhadap H3 menunjukkan hasil yang mendukung yaitu terdapat pengaruh positif signifikan Tingkat Pemahaman *E-money* dan Kemanfaatan secara bersama-sama terhadap Minat menggunakan *E-money* pada masyarakat pemilik uang elektronik atau *e-money* di Wilayah Tanah Abang. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat pemahaman *e-money* pada masyarakat dan kemanfaatan maka akan semakin tinggi pula minat menggunakan *e-money*.

### **Saran**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan, penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

- a) Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa nilai terendah pada variabel minat menggunakan *e-money* yaitu pada pernyataan produk *e-money* berbeda dengan kartu kredit dan kartu debit, maka disarankan adanya sosialisasi kembali kepada

masyarakat terkait dengan perbedaan kartu *e-money* dan kartu debit ataupun kartu kredit. Serta peningkatan untuk sistem pembayaran *e-money* agar masyarakat dapat lebih memilih *e-money* karena perbedaan dan keunggulan dari *e-money* dibandingkan sistem pembayaran lainnya.

- b) Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa nilai terendah pada variabel tingkat pemahaman *e-money* yaitu pada pernyataan penggunaan *e-money* yang dapat digunakan secara *off-line*, maka disarankan adanya sosialisasi kembali kepada masyarakat terkait dengan menggunakan uang elektronik atau *e-money* yang dapat digunakan secara *off-line* sehingga masyarakat tidak perlu khawatir dengan sistem yang penuh atau error yang dapat terjadi pada sistem online.
- c) Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa nilai terendah pada variabel kemanfaatan yaitu pada pernyataan bahwa *e-money* dapat mengurangi kejahatan, maka disarankan kepada Pemerintah atau perbankan dapat mensosialisasikan kemanfaatan atau keuntungan yang diberikan dari *e-money* agar masyarakat mengetahui bahwa *e-money* dapat mencegah tindak

kejahatan seperti perampasan ataupun pencurian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriyano, Y. (2016). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Risiko dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Rekening Ponsel (Studi Kasus Pada Nasabah CIMB Niaga Daerah Istimewa Yogyakarta)*. Jurnal. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- Bhaskoro. A.J (2013). *Survey:Orang Indonesia Saat ini Familiar Dengan E-money Namun Masih enggan Untuk Menggunakannya*. <https://dailysocial.id/post/survey-emoney-indotelkom> Diakses pada 21 Juli 2017 pukul 20:15
- Daud, A. (2017). *Tahun ini, Pemerintah Wajibkan Bayar Non-Tunai di Semua Pintu Tol*. <http://katadata.co.id/berita/2017/03/14/tahun-ini-pemerintah-wajibkan-bayar-non-tunai-semua-pintu-tol> . Diakses pada 10, Juni 2017 pukul 13.14.
- Hidayah. (2006). *Upaya Meningkatkan Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Melalui Pengembangan E-money*. Bank Indonesia
- Hidayati, S. (2006). *Operasional E-Money*.Bank Indonesia.
- Hilmawan,A. (2017). *Minat Masyarakat Terhadap Uang Elektronik Masih Minim*. <http://sekuritas.co.id/minat-masyarakat-terhadap-uang-elektronik-masih-minim/> .

Diakses pada 21 Juli 2017 pukul  
20:12

Jogiyanto. (2007). *Sistem Teknologi Keperilakuan*. Yogyakarta : Andi.

Librianty, A. (2016). *Tantangan Wujudkan Gerakan Nasional Non Tunai*.  
<http://tekno.liputan6.com/read/2609031/tantangan-wujudkan-gerakan-nasional-non-tunai> .Diakses pada 12, Mei 2017 pukul 23:45

Panji.A. (2014). *Demi E-money, Perbankan dan Telekomunikasi Harus Bersatu*.  
<http://tekno.kompas.com/read/2014/06/11/1721520/Demi.E-Money.Perbankan.dan.Telekomunikasi.Harus.Bersatu>. Diakses pada 21 Juli 2017 pukul 21:30

Peter, J.P. dan Jerry C Olson. 2000. *Consumer behavior: Perilaku Konsumen Dan Strategi Pemasaran Jilid 1. Edisi Keempat*. Jakarta: Erlangga.

Setiawan, S. R. D. (2017). *Kartu Pegawai Kemenhub Akan Terintegrasi "e-money: Bank Mandiri*.  
<http://bisniskeuangan.kompas.com/read/2017/06/16/080000926/kartu.pegawai.kemenhub.akan.terintegrasi.e-money.bank.mandiri>. Diakses pada 10 Juni 2017 pukul 13:45