

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Uang

a. Pengertian Uang

Dalam ekonomi islam, secara etimologi uang berasal dari kata *al-naqdu-nuqud*. Dimana *al-naqdu* itu sendiri berarti baik dari dirham, menggenggam dirham, dan juga berarti tunai. Adapun pengertian *nuqud* menurut Abu Ubaid, dirham dan dinar berartikan sebuah nilai harga sesuatu sedangkan segala sesuatu tidak dapat menjadi harga bagi keduanya, hal ini berarti dirham dan dinar dapat digunakan sebagai standar ukur pembayaran dalam transaksi barang dan jasa. Al-Ghazali menyatakan, “Allah menciptakan dinar dan dirham sebagai hakim penengah diantara seluruh harta sehingga seluruh harta bisa diukur dengan keduanya”.

Menurut pendapat Ibnu al-Qayyim, dinar dan dirham merupakan nilai harga barang komoditas, yang berarti bahwa uang merupakan standar ukur untuk nilai harga komoditas per unit. Perkiraan dari nilai-nilai barang dan jasa dinegara manapun dinyatakan dalam satuan-satuan, maka dari satuan-satuan inilah yang digunakan sebagai standar

untuk mengukur kegunaan barang dan jasa yang kemudian menjadi alat tukar (*medium of exchange*) dan disebut sebagai satuan uang.²³

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Uang adalah suatu alat tukar atau sebagai standar pengukur nilai yang sah, berupa kertas, emas, perak, atau logam lainnya yang dicetak dengan bentuk dan gambar tertentu, yang dikeluarkan oleh pemerintah dalam suatu negara.²⁴ Adapun pengertian uang menurut Bank Indonesia adalah segala sesuatu yang dapat diterima umum sebagai alat tukar pembayaran, sebagai satuan dasar untuk menilai daya beli, dan sebagai alat penyimpan nilai untuk mengukur ekonomis pendapatan di masa sekarang terhadap pengeluaran dimasa yang akan datang (www.bi.go.id).

Menurut Yuliadi (2014) uang adalah sesuatu yang dapat diterima oleh masyarakat secara umum sebagai pembayaran hutang piutang dalam transaksi perdagangan. Menurut Mankiw (2011) uang merupakan persediaan harta yang dapat dengan segera digunakan untuk melakukan transaksi.²⁵

²³ Rahmat Ilyas, *Konsep Uang Dalam Prespektif Ekonomi Islam*, (Bangka Belitung: STAIN Syaikh Abdurrahman Siddik, 2016), Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam Vol. 4 no.1, hal. 36-37.

²⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.web.id>, diakses pada 18 Mei 2020.

²⁵ Dien Ilham Genady, "*Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Di Masyarakat (Studi Kasus Di Provinsi DKI Jakarta)*", (Jakarta: Skripsi UIN Syarif Hidayatullah, 2018), hal.20

Suatu benda dapat diterima dan digunakan oleh masyarakat sebagai uang apabila telah memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a) Persyaratan Psikologis, yaitu apabila benda tersebut harus mampu memuaskan keinginan yang beraneka ragam dari setiap orang yang memilikinya, sehingga orang mau mengakui dan menerimanya.
- b) Syarat teknis, merupakan syarat yang melekat pada uang itu sendiri, yaitu:
 - 1) Tahan lama dan tidak mudah rusak
 - 2) Mudah dibagi tanpa mengurangi nilai
 - 3) Mudah dibawa
 - 4) Nilainya relative stabil
 - 5) Jumlahnya tidak berlebihan
 - 6) Terdiri atas berbagai nilai nominal²⁶

Dari beberapa pengertian di atas.maka dapat disimpulkan bahwa uang adalah segala sesuatu yang telah memenuhi syarat sebagai alat pembayaran yang sah dan dapat diterima masyarakat luas.

b. Fungsi Uang

Menurut Miskhin (2008), uang memiliki empat fungsi, yang terdiri dari dua fungsi dasar dan dua fungsi tambahan. Adapun dua fungsi dasar uang adalah sebagai berikut:

²⁶Rahmat Ilyas, *Konsep Uang Dalam Prespektif Ekonomi Islam...*, hal.37

1) Alat Tukar (*Means of exchange*)

Peran uang sebagai alat tukar berarti seluruh masyarakat harus menerima uang sebagai alat pembayaran dalam pembelian suatu barang.

2) Alat penyimpan nilai/daya beli (*Store of value*)

Uang digunakan sebagai salah satu alat penyimpan kekayaan. Untuk itu, uang harus bisa menyimpan nilai dan memiliki daya beli. Dan dua fungsi tambahan lainnya adalah sebagai berikut:

3) Satuan hitung (*Unit of account*)

Sebagai satuan hitung, uang dapat digunakan untuk mempermudah kegiatan tukar-menukar dua jenis barang yang berbeda baik secara fisik, berat, maupun ukurannya, bisa menjadi setimpal apabila masing-masing dinyatakan dalam bentuk uang.

4) Ukuran untuk pembayaran masa depan (*Standard for deferred payment*)

Uang sebagai ukuran untuk pembayaran masa depan, berkaitan dengan transaksi utang-piutang atau dalam transaksi pembayaran kredit. Misalkan membeli barang sekarang di bayar beberapa waktu kemudian, artinya uang sekarang dibayar dengan uang nanti. Dalam hal ini, uang merupakan salah satu cara untuk menghitung pembayaran di masa yang akan datang.²⁷ Uang Elektronik (E-Money)

²⁷ Dien Ilham Genady, "Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Dan Promosi....", hal.18

2. Uang Elektronik (E-Money)

a. Pengertian Uang Elektronik (E-Money)

Secara sederhana, e-money diartikan sebagai alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uang tersimpan dalam media elektronik tertentu, setelah sebelumnya pengguna menyetorkan sejumlah uang kepada lembaga penerbit guna keperluan bertransaksi (www.bi.go.id).

Uang Elektronik menurut Peraturan Bank Indonesia No.18/17/PBI/2016 tentang Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- 1) diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit;
- 2) nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip;
- 3) digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; dan
- 4) nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

b. Bentuk-Bentuk Uang Elektronik (E-Money)

1) Berdasarkan Media Penyimpanannya

Berdasarkan media yang digunakan untuk merekam “nilai uang” yang telah dimasukkan dalam nilai elektronik, produk e-money dikategorikan dalam dua kelompok, yaitu :

a) *Card-based product (prepaid card)*

Jenis produk ini menggunakan media kartu dengan teknologi *Integrated Circuit (IC)* yang mengandung *Microprocessor Chip* yang berfungsi sebagai pusat pengendalian seluruh transaksi yang mempunyai kemampuan untuk perhitungan serta perekaman data. IC card itu sendiri dapat digolongkan menjadi

dua jenis yaitu *smart card*, yang berfungsi untuk melakukan proses data serta berfungsi sebagai penyimpanan, dan *memory cards* yang hanya berfungsi untuk penyimpanan data. Namun, saat ini e-money yang berbasis kartu pada umumnya menggunakan *smart card*.

E-money dalam bentuk ini disebut juga sebagai electronic purses, yang pada prinsipnya dimaksudkan sebagai pembayaran yang bersifat langsung (face to face). Namun, saat ini beberapa *Card-based product* juga dapat digunakan untuk pembayaran via internet dengan menambahkan aplikasi tertentu pada computer atau ponsel pengguna. Contoh e-money jenis ini adalah *TapCash* BNI, *Brizzi* BRI, *Flash* BCA, dan masih banyak lagi.²⁸

b) *Software-based product (prepaid software)*

Produk e-money yang masuk dalam jenis ini pada prinsipnya merupakan merupakan suatu aplikasi (*software*) yang kemudian di install dalam suatu *Personal Computer (PC)* yang dijalankan dengan *operating system* yang *standard*.dikembangkannya produk ini digunakan untuk melakukan transaksi melalui internet dengan menggunakan alat bantu tertentu.²⁹ Adapun contoh dari produk e-money jenis ini

²⁸Dien Ilham Genady, "*Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Dan Promosi...*", hal.20

²⁹Siti Hidayati, dkk, "*Operasional E-Money*", (Jakarta: Bank Indonesia, 2006), hal.6-8

adalah T-Cash, OVO, GoPay, DOKU, Dompetku, dan lain-lain.³⁰

2) Berdasarkan Masa Berlaku Uang Elektronik

Uang elektronik berdasarkan masa berlakunya dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

a) *Reloadable*

Uang elektronik dalam bentuk reloadable ini dapat dilakukan pengisian ulang. Baik dikarenakan masa berlakunya telah habis ataupun karena nilai uang elektroniknya yang telah habis.

b) *Disposable*

Merupakan bentuk uang elektronik yang tidak dapat diisi ulang dan tidak dapat digunakan kembali, apabila telah habis masa berlakunya dan atau nilai elektroniknya yang telah habis terpakai.³¹

3) Berdasarkan Jangkauan Penggunaannya

Berdasarkan jangkauan penggunaannya uang elektronik dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu:

1) *Single-Purpose*

Single-Purpose merupakan bentuk uang elektronik yang digunakan untuk melakukan pembayaran atas dasar kewajiban yang timbul dari satu jenis transaksi ekonomi, misalnya uang elektronik yang hanya dapat digunakan untuk pembayaran

³⁰Dien Ilham Genady, “Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Dan Promosi...”, hal.21

³¹Surat Edaran Bank Indonesia Nomor 11/11/DASP, *Perihal Uang Elektronik*, (Jakarta: BI, 2009), hal.27

transportasi umum, atau kartu elektronik yang hanya dapat digunakan untuk pembayaran toll saja, dan lain sebagainya.³²

2) *Multi-Purpose*

Uang elektronik dalam bentuk multi-purpose ini dapat digunakan untuk melakukan pembayaran atas kewajiban yang timbul dari berbagai jenis transaksi ekonomi, misalnya uang elektronik yang dapat digunakan untuk berbelanja, membayar tol, listrik, telepon, transportasi umum, dan lain sebagainya.³³

c. **Jenis-jenis Transaksi Uang Elektronik (E-Money)**

Secara umum, jenis-jenis transaksi menggunakan uang elektronik meliputi:

1) Penerbitan (*Issuance*) dan Pengisian ulang (*Top up atau Loading*)

Pengisian nilai uang kedalam media uang elektronik pertama kali dapat dilakukan oleh penerbit sebelum dijual kepada calon pemegang. Untuk pengisian selanjutnya pemegang uang elektronik dapat melakukan pengisian ulang (*Top up*) yang umumnya dapat dilakukan melalui ATM dan terminal-terminal pengisian uang yang telah memiliki peralatan khusus sebagaimana yang telah difasilitasi oleh penerbit. Pada umumnya proses pengisian ulang dilakukan secara *on-line* dengan koneksi langsung pada komputer penerbit, namun pengisian ulang juga mungkin saja dilakukan secara *off-line* dimana penyelesaian transaksi oleh penerbit dilakukan setelah saldo di kartu bertambah.

³²Veithal Rivai, dkk, Bank and Financial Institution Management (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001), hal.1367

³³*Ibid*, hal.1368

2) Transaksi Pembayaran

Secara garis besar mekanisme pembayaran dengan uang elektronik dilakukan dengan cara melakukan pemindahan nilai uang dalam bentuk data elektronik dari pemegang kartu kepada merchant sebesar nominat transaksi, sehingga jumlah saldo pemegang uang elektronik akan berkurang dan berpindah pada saldo merchant sesuai nominal transaksi.³⁴

3) Deposit/Refund

Pemegang uang elektronik (e-money) dapat menukarkan kembali nilai uang elektronik yang masih tersisa atau tidak terpakai, pada saat pemegang mengakhiri penggunaan uang elektronik dan atau karena masa berlaku media uang elektronik telah berakhir.³⁵ Pemegang dapat pula mendepositokan sisa nilai uang elektronik yang tidak terpakai ke dalam rekeningnya.³⁶

4) Tarik Tunai

Tarik Tunai adalah fasilitas penarikan tunai yang dapat dilakukan kapan saja oleh pemegang uang elektronik atau nilai uang yang tersimpan dalam media uang elektronik tersebut.³⁷

³⁴ Siti Hidayati, dkk, *Operasional E-Money*....., hal.10

³⁵ Penjelasan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009, *Tentang Uang Elektronik*, Pasal 17 ayat 3 huruf b

³⁶ Siti Hidayati, dkk, *Operasional E-Money* ...hal.10

³⁷ Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009, *Tentang Uang Elektronik*, Pasal 1 ayat 12

5) Collection

Collection merupakan penyetoran nilai uang elektronik yang telah diterima oleh merchant kepada penerbit untuk untung rekening merchant.³⁸

d. Perbedaan Uang Elektronik (E-Money) dengan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) Lainnya

Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) merupakan seluruh instrument pembayaran berbasis kartu seperti pada umumnya, yang terdiri dari Anjungan Tunai Mandiri (ATM), Kartu kredit, kadru debit, serta jenis kartu lain yang dapat digunakan sebagai alat pembayaran sepaerti misalnya kartu smart, e-wallet, serta beberapa alat membayaran lainnya yang dapat dipersamakan dengan kartu. Namun, penggunaan APMK ini masih berkaitan dengan rekening nasabah bank yang menggunakannya.

E-money juga merupakan alat pembayaran elektronik, namun tidak memerlukan proses otorisasi dan tidak memiliki keterkaitan langsung dengan rekening nasabah di bank, karena e-money merupakan produk (*stored value*) yaitu penyimpanan atas nilai dana tertentu (*monetary value*) yang telah tersimpan dalam alat pembayaran yang digunakan.³⁹

Secara umum, perbedaan uang elektronik dengan alat pembayaran menggunakan kartu (APMK) lainnya adalah sebagai berikut:⁴⁰

³⁸ Siti Hidayati, dkk, *Operasional E-Money* hal.10

³⁹ M Rizky Wady Abdulfattah dan Rachmat Rizky Kurniawan, *Uang Elektronik Dalam Perspektif Islam*, Jurnal: Ekonomi dan Perbankan Syariah Vol.6 No.1, 2019

⁴⁰ Siti Hidayati, dkk,....hal.4

Tabel 2.1
Perbedaan E-Money dengan Alat Pembayaran Menggunakan
Kartu (APMK)

No.	Uang Elektronik (E-Money)	Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK)
1.	<i>Stored value</i> yaitu nilai uang tercatat dalam instrumen uang elektronik	Nilai uang tidak tercatat dalam instrument kartu
2.	Penguasaan dana sepenuhnya berada pada pemegang uang elektronik	Dana sepenuhnya berada dalam penguasaan pihak bank
3.	Tansaksi dapat dilakukan pada terminal merchant secara off-line	Transaksi dilakukan secara on-line kepenerbit

3. Teori *Technology Acceptance Model* (TAM)

Konsep TAM dikembangkan oleh Davis (1989) merupakan sebuah teori yang digunakan sebagai landasan untuk mempelajari dan memahami perilaku pengguna dalam menerima dan menggunakan suatu teknologi. Menurut teori ini terdapat dua faktor yang dapat menentukan niat seseorang dalam menggunakan teknologi, yaitu persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan tingkat kepercayaan individu bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerjanya dan persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) adalah suatu tingkat kepercayaan individu bahwa penggunaan suatu teknologi dapat mempermudah penyelesaian suatu pekerjaan. Menurut Chau tujuan model TAM ini adalah

untuk memprediksi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat pengguna dalam menerima suatu teknologi.⁴¹

Menurut Sultan (2017: 17-18) dalam penelitiannya, *Technology Acceptance Model* (TAM) memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, adapun kelebihan nya adalah sebagai berikut:

- 1) Merupakan model perilaku yang bermanfaat untuk menjawab pertanyaan mengapa banyak sistem informasi teknologi informasi gagal diterapkan karena tidak adanya niat untuk menggunakannya.
- 2) TAM telah diuji dalam banyak penelitian dan hasilnya sebagian besar mendukung dan menyimpulkan bahwa TAM merupakan model yang baik.
- 3) Serta Keunggulan utama dalam model ini adalah parsinomi, yaitu model sederhana tapi valid.

Adapun kelemahan yang terdapat dalam model ini adalah sebagai berikut:

- 1) TAM hanya memberikan informasi yang sangat umum tentang niat dan perilaku pemakai sistem pada penerima sistem informasi.
- 2) Penelitian-Penelitian TAM umumnya hanya menggunakan sebuah sistem informasi saja.
- 3) Penelitian-Penelitian TAM umumnya hanya menggunakan subjek tunggal saja.
- 4) Umumnya model penelitian TAM kurang dapat menjelaskan sepenuhnya tentang hubungan variabel-variabel didalam model.

⁴¹ Ika Sari, “Pengaruh Kemudahan, Manfaat Penggunaan Teknologi, Fitur Layanan Dan Keamanan, Terhadap Minat Menggunakan E-Money, Dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Penggunaan E-Money Flazz BCA Di Bank BCA Syariah Semarang)”,(Skripsi: UIN Salatiga, 2019), hal.18

4. Persepsi Kemanfaatan

a. Pengertian Persepsi Kemanfaatan

Menurut Jogiyanto Persepsi Kemanfaatan (Perceived usefulness) adalah seberapa tinggi tingkat kepercayaan seseorang apabila menggunakan suatu sistem tertentu dapat meningkatkan kinerjanya.⁴²

Rahmatsyah (2011) mendefinisikan persepsi kemanfaatan sebagai probabilitas subyektif dari pengguna potensial yang menggunakan aplikasi tertentu dengan tujuan untuk mempermudah kinerja dari pekerjaannya (Marchelina dan Pratiwi: 6).

Menurut Devis *at al* adapun dimensi persepsi manfaat sistem bagi pemakainya, yaitu *productivity* (produktivitas), *job performance* atau *effectiveness* (kinerja tugas atau efektivitas), *importance to job* (pentingnya bagi tugas), dan *overallusefulness* (kebermanfaatan secara keseluruhan).⁴³

Menurut Davis et al (1986) terdapat beberapa dimensi persepsi manfaat sistem bagi pemakainya adalah sebagai berikut:

- 1) Produktivitas
- 2) Kinerja tugas atau efektivitas
- 3) Pentingnya bagi tugas
- 4) Kebermanfaatan secara keseluruhan⁴⁴

⁴² Mustafa Rajuli, dkk. "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan...", hal. 3

⁴³ Setyo Ferry Wibowo, *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Money Card (Studi Pada Pengguna Jasa Commuterline Di Jakarta)*, Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI) Vol.6 No.1, 2015, hal.44

⁴⁴ Ika Sari, "Pengaruh Kemudan, Manfaat Penggunaan Teknologi,.....hal.23

b. Keanfaatan Uang Elektronik (E-Money)

Dalam perekonomian yang modern memerlukan ketersediaan sistem pembayaran yang handal dan memungkinkan terjadinya pembayaran secara lebih cepat, aman dan efisien. Seiring dengan adanya perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup masyarakat, hal tersebut mampu mendorong perkembangan sistem pembayaran non tunai yang secara tidak langsung juga berdampak terhadap pihak-pihak yang terlibat dalam sistem pembayaran tersebut yang salah satunya adalah perbankan. Dalam sistem pembayaran baik secara tunai maupun non tunai Bank Indonesia memiliki peran yang sangat penting didalamnya, sesuai dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 1999 Tentang Bank Indonesia sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2004. Perkembangan alat pembayaran non tunai mendapat perhatian serius dari Bank Indonesia mengingat adanya beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembayaran non tunai seperti salah satunya uang elektronik (e-money) tersebut, yaitu; 1).Dapat mengatasi masalah Cash Handling dan rendahnya Velocity of Money; 2). Biaya transaksi non tunai semakin murah karena Handling fee yang lebih rendah bila dibandingkan dengan transaksi menggunakan uang tunai; 3). Sebagai instrument pembayaran mikro, yaitu transaksi dengan nilai yang sangat kecil namun volumenya tinggi serta waktu pemrosesan transaksi yang relatif cepat.⁴⁵

⁴⁵ Tim Inisiatif 2006 Bank Indonesia, *Working paper: Upaya Meningkatkan Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Melalui Pengembangan E-Money*, (Jakarta: BI, 2016), hal.2-4

5. Persepsi Kemudahan

a. Pengertian Persepsi Kemudahan

Menurut Andi definisi dari persepsi kemudahan adalah adanya indikasi bahwa suatu sistem dirancang bukan untuk menyulitkan pemakainnya, tetapi justru mempermudah seseorang dalam menyelesaikan pekerjaannya. Sehingga dapat dikatakan bahwa seseorang yang menggunakan sistem dalam bekerja akan lebih mudah bila dibandingkan dengan seseorang yang tidak menggunakan sistem dalam bekerja.⁴⁶

Jogiyanto (2009) mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan sebagai suatu kepercayaan seseorang dalam mengambil suatu keputusan dalam menggunakan teknologi akan bebas usaha.⁴⁷

Sun dan Zhang (2011) mengidentifikasi dimensi persepsi kemudahan, yaitu *ease to learn* (mudah untuk dipelajari), *ease to use* (mudah digunakan), *clear and understandable* (jelas dan mudah dimengerti), dan *become skillful* (menjadi terampil).⁴⁸

b. Kemudahan Uang Elektronik (E-Money)

Venkatesh dan Davis membagi unsur kemudahan penggunaan menjadi beberapa unsur, yang apabila dikaitkan dengan uang elektronik maka menjadi sebagai berikut:

1) Sistem mudah dimengerti

Memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa cara mendapatkan dan penggunaan uang elektronik sangatlah mudah,

⁴⁶ Mustafa Rajuli, dkk. "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan...", hal. 3

⁴⁷ Tim Inisiatif 2006 Bank Indonesia, *Working paper: Upaya Meningkatkan...*, hal.44

⁴⁸ *ibid*, Hal.44

cukup dengan mendatangi agen layanan keuangan digital atau dapat langsung mengaksesnya secara pribadi melalui telepon genggam. Serta untuk menggunakannya uang elektronik ini dapat digunakan bertransaksi pada *merchant-merchant* yang bekerjasama langsung dengan penyelenggara uang elektronik (e-money) tersebut.

2) Praktis dalam penggunaan

Dalam penggunaan uang elektronik hanya perlu memenuhi dua syarat utama, yaitu adanya saldo dalam uang elektronik serta adanya mesin untuk bertransaksi.

3) Sistem mudah digunakan

Untuk bertransaksi menggunakan uang elektronik cukup dengan menempelkan kartu pada mesin EDC bagi kartu uang elektronik yang berbasis *chip*, sedangkan untuk uang elektronik yang berbasis *server* cukup mengatur layanan sesuai dengan yang diinginkan. Kemudian mesin akan mengurangi jumlah nominal uang yang tersimpan dalam media uang elektronik sesuai dengan jumlah harga transaksi.

4) Sistem mudah dijangkau

Uang elektronik dapat digunakan pada *merchat-marchat* pada pusat perbelanjaan yang telah bekerjasama dengan lembaga penerbit. Selain itu, untuk pengisian saldo uang elektronik juga

sangat mudah dilakukan, melalui via bank, ATM, serta via minimart.⁴⁹

6. Daya Tarik Promosi

a. Pengertian Daya Tarik Promosi

Menurut Kotler dan Amstrong pengertian dari promosi merupakan suatu kegiatan untuk mengkomunikasikan berbagai keunggulan yang terdapat pada suatu produk, sehingga dapat mempengaruhi masyarakat untuk menggunakan produk tersebut.⁵⁰

Menurut Anendro (2016) adapun indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur variabel daya tarik promosi adalah sebagai berikut:

- 1) Keterbukaan informasi
- 2) Iklan yang menarik
- 3) Sosialisasi
- 4) Menyebarkan brosur pada nadasabah terkait e-money⁵¹

b. Jenis-jenis Promosi

Jenis-jenis Promosi menurut Kotler & Keller adalah:

- 1) Iklan (*Advertising*)

Iklan (*Advertising*) dapat diartikan sebagai suatu bentuk komunikasi berbayar non personal (melibatkan media seperti tv, radio, majalah, kira) yang dapat menyampaikan pesan mengenai suatu produk pada kelompok individu pada waktu yang bersamaan.

⁴⁹Dien Ilham Genady, "Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Dan Promosi...", hal.24-27

⁵⁰Mustafa Rajuli, dkk. "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan....", hal. 3

⁵¹*ibid*, hal.4

2) Promosi Penjualan (*Seles Promotion*)

Promosi penjualan merupakan suatu bentuk kegiatan memasarkan suatu produk dengan cara memberikan intensif pada konsumen yang diharapkan dapat meningkatkan penjualan. Contohnya adalah dengan memberikan pemberian potongan harga (discount) atau dengan undian hadiah.

3) Hubungan Masyarakat (*Public Relation*)

Hubungan masyarakat atau yang biasa disebut dengan humas ini merupakan suatu bentuk komunikasi antara perusahaan dengan konsumen dengan cara memberikan pemahaman pengetahuan mengenai produk-produk yang ditawarkan melalui *banner web* atau *homepage* perusahaan. Sehingga melalui kegiatan tersebut diharapkan mampu memberikan dampak yang positif.

4) Pemasaran Langsung (*Direct Marketing*)

Pemasaran Langsung merupakan upaya perusahaan untuk berkomunikasi secara langsung dengan calon konsumen yang bertujuan untuk memunculkan tanggapan dan atau transaksi penjualan. Pemasaran secara langsung biasanya dilakukan dengan cara mengirimkan pesan secara langsung kepada calon konsumen melalui berbagai saluran komunikasi seperti internet, media cetak, maupun media penyiaran.⁵²

⁵²Dien Ilham Genady, “Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Dan Promosi..”, hal.32-35

7. Minat Menggunakan

Menurut Kotler minat menggunakan adalah suatu rasa ketertarikan dalam mencoba produk yang timbul akibat menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, dan akhirnya munculah keinginan untuk membeli dan memiliki produk tersebut.⁵³

Menurut Muhibbin Syah (2010) pengertian minat secara sederhana berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Menurut Davis at al. (1989) mendefinisikan minat perilaku sebagai tingkat seberapa kuat minat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. Minat perilaku merupakan keinginan untuk melakukan perilaku.⁵⁴

Menurut Nurmalasari (2018) adapun indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur variabel minat adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan e-money sebagai alat pembayaran saat bertransaksi
- 2) Tidak keberatan menggunakan e-money sebagai alat pembayaran
- 3) Menggunakan e-money dalam jangka waktu yang panjang⁵⁵

8. Tinjauan Prinsip Syariah Terhadap Uang Elektronik (E-Money)

Teknologi merupakan salah satu bentuk usaha yang dilakukan manusia dengan tujuan untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik. Islam memperbolehkan penggunaan segala bentuk teknologi selama tidak bertentangan dengan agamanya. Sebagaimana yang telah tertulis dalam Al-qur'an bahwa manusia adalah khalifah diatas muka bumi dan Allah

⁵³ Mustafa Rajuli, dkk. "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan....", hal. 3

⁵⁴ Tim Inisiatif 2006 Bank Indonesia, *Working paper: Upaya Meningkatkan.....*, hal.43

⁵⁵ *ibid*, hal. 4

menempatkan posisi alam ini untuk oleh manusia dengan usaha-usaha yang baik. Firman Allah SWT :

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ اسْتَوَىٰ إِلَىٰ
السَّمَاءِ فَسَوَّىٰ لَهُنَّ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ ۚ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Artinya:

“Dialah Allah yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu dan Dia berkehendak (menciptakan) langit, lalu dijadikan-Nya tujuh langit. Dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu”. (QS.Al-Baqarah 2: 29)⁵⁶

Prinsip syariah merupakan prinsip hukum islam berkaitan dengan kegiatan muamalah (interaksi antar sesama manusia) yang menuntun pada hal-hal kebaikan (ma'ruf) dan mencegah hal-hal keburukan yang diharamkan oleh syariah (munkar). Sebagaimana menurut UU No.21 Tahun 2008 tentang perbankan syariah, prinsip syariah adalah prinsip hukum islam berdasarkan fatwa yang dikeluarkan oleh lembaga yang memiliki kewenangan menetapkan fatwa dibidang syariah berkaitan dengan kegiatan perbankan.

Secara umum terdapat 2 prinsip syariah, yaitu prinsip syariah dalam hal ibadah dan prinsip syariah dibidang muamalah. Menurut Peraturan Otoritas Jasa Keuangan No.15/POJK.04/2005, “Akad Syariah adalah suatu perjanjian atau kontrak tertulis antara kedua belah pihak yang memuat hak dan kewajiban masing-masing pihak yang tidak bertentangan dengan prinsip syariah”. Akad syariah umumnya digunakan sebagai syarat dan ketentuan yang terdapat pada suatu produk yang dikeluarkan oleh

⁵⁶<https://quran.kemenag.go.id>, diakses pada 29 April 2020

lembaga keuangan syariah.⁵⁷ Menurut Fatwa DSN MUI No.116/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah, uang elektronik dapat digunakan sebagai alat pembayaran dengan ketentuan akad dan hukum personalia sebagai berikut:

a. Akad antara penerbit dan pemegang uang elektronik adalah akad wadi'ah atau akad qard.

a) Akad Wadi'ah

Akad wadi'ah merupakan akad penitipan barang baik berupa harta kepada pihak lain yang dapat dipercaya untuk menjaga hartanya. Dalam mekanisme uang elektronik, akad wadi'ah ini terjadi ketika calon pemegang uang elektronik menyerahkan sejumlah uang dititipkan kepada penerbit dengan maksud untuk dikonversikan menjadi sebuah nilai elektronik sesuai dengan nilai yang telah disetorkan. Kemudian penerbit wajib memelihara dan menjaga sejumlah uang tersebut dan menyerahkannya kepada pemegang saat diminta atau diambil untuk pembayaran kepada pedagang (*Merchant*).⁵⁸

Dalam penggunaan akad wadi'ah terdapat ketentuan dan batasan yang berlaku, adapun hal tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Jumlah nominal yang tersimpan dalam uang elektronik merupakan sebuah titipan yang dapat diambil/digunakan pemegang kapan saja;

⁵⁷ Zakiyah dan Rahmatul Huda, *Analisis Syariah Terhadap Produk Uang Elektronik Bank Syariah*, Vol.III No.II, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Bankjari Banjarmasin, 2017, hal.122-123

⁵⁸ *ibid*, hal.105-106

- 2) Jumlah nominal dalam uang elektronik tidak boleh digunakan oleh penerbit sebagai penerima titipan, kecuali atas izin pemegang kartu;
- 3) Berkaitan dengan penggunaan jumlah nominal uang elektronik yang dititipkan kepada penerbit atas izin pemegang kartu, maka akad yang digunakan akan berubah dari akad titipan (wadi'ah) menjadi akad pinjaman (qardh), adapun tanggung jawab penerima titipan sama dengan tanggung jawab dalam akad qardh.
- 4) Otoritas terkait wajib memberikan pembatasan bagi penerbit dalam hal penggunaan dana titipan dari pemegang kartu (dana float).
- 5) Dalam penggunaan dana oleh penerbit tidak boleh bertentangan dengan prinsip syariah dan peraturan perundang-undangan.⁵⁹

b) Akad Qardh

Merupakan akad pinjaman yang berupa harta kepada pihak lain yang dapat diminta kembali tanpa mengharapkan imbalan.⁶⁰

Akad Qardh dalam uang elektronik merupakan akad pinjaman yang diberikan oleh pemegang uang elektronik kepada penerbit dengan ketentuan dan pembatasan tertentu.⁶¹ Adapun ketentuan dan

⁵⁹ Fatwa Dewan Syariah Nasional MUI Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017, *Tentang Uang Elektronik Syariah*, (Jakarta: tertanggal 19 September 2017), hal.10

⁶⁰ Veithzal Rivai dan Andria Permata Veithzal, *Islamic Financial Management: Teori, Konsep, dan Aplikasi Panduan Praktis untuk Lembaga Keuangan, Nasabah, Praktisi, dan Mahasiswa*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal.195

⁶¹ Fatwa Dewan Syariah Nasional MUI Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017..., hal.8

batasan dalam penggunaan akad qardh yang berlaku adalah sebagai berikut:

- 1) Jumlah nominal dalam uang elektronik bersifat hutang dan dapat diambil/digunakan kapan saja oleh pemegang kartu
- 2) Uang pemegang kartu elektronik yang bersifat hutang dapat digunakan (diinvestasikan) oleh penerbit
- 3) Kewajiban penerbit untuk mengembalikan jumlah pokok piutang pemegang uang elektronik dapat dilakukan kapan saja sesuai dengan kesepakatan;
- 4) Pembatasan kepada penerbit dalam penggunaan dana pinjaman (utang) dari pemegang kartu (dana float) wajib ditetapkan oleh otoritas terkait;
- 5) Penggunaan dana oleh penerbit tidak boleh bertentangan dengan prinsip syariah dan peraturan perundang-undangan.⁶²

b. Akad yang digunakan antara penerbit dengan para pihak agen layanan keuangan digital dalam penyelenggaraan uang elektronik

a) Akad Ijarah

Dalam akad ijarah yang menjadi objek transaksinya dapat berupa barang dan jasa. Ijarah adalah akad pemindahan hak guna atas suatu barang atau jasa dalam waktu tertentu melalui pembayaran sewa tanpa diikuti pemindahan kepemilikan atas barang itu sendiri.⁶³

⁶²*ibid*, hal.10

⁶³Veithzal Rivai dan Andria Permata Veithzal, “*Islamic Financial...*”, hal.176

Adapun ketentuan dan pembatasan dalam penggunaan akad ijarah ini dalam uang elektronik telah diatur dalam Peraturan DSN-MUI No.112/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Akad Ijarah.⁶⁴

Dalam uang elektronik, akad ijarah ini digunakan dalam sewa menyewa fasilitas berupa peralatan/perlengkapan atau pelayanan jasa yang telah disediakan penerbit, pembayaran upah yang menyangkut biaya registrasi atau keikutsertaan merchant kepada penerbit, serta dapat juga berupa biaya atas isi ulang uang elektronik diluar nominal pengisian saldo utama.⁶⁵

b) Akad Ju'alah

Akad Ju'alah merupakan akad untuk memberikan imbalan (reward/'iwadh/ju'l) dari pencapaian hasil (natijah) yang telah ditentukan dari suatu pekerjaan.⁶⁶Penggunaan akad ju'alah dalam uang elektronik terdapat ketentuan dan pembatasan sebagaimana yang telah diatur dalam Peraturan DSN-MUI No.62/DSN-MUI/XII/2017 Tentang Akad Ju'alah.⁶⁷

c) Akad Wakalah bil al-Ujrah

Akad Wakalah bil al-Ujrah merupakan akad wakalah dengan imbalan (ujrah).⁶⁸Adapun ketentuan dan pembatasan penggunaan akad wakalah bil al-ujrah dalam uang elektronik telah diatur dalam

⁶⁴Fatwa Dewan Syariah Nasional MUI Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017...,hal.10-11

⁶⁵ Zakiyah dan Rahmatul Huda, *Analisis Syariah Terhadap Produk....*, hal.126

⁶⁶ Fatwa Dewan Syariah Nasional MUI Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017..., hal.9

⁶⁷Fatwa Dewan Syariah Nasional MUI Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017..., hal.11

⁶⁸*ibid*, hal.9

Peraturan DSN-MUI No.113/DSN-MUI/IX/2017 Tentang akad Akad Wakalah bil al-Ujrah.⁶⁹

Dalam penyelenggaraan uang elektronik juga harus terhindar dari transaksi-transaksi yang mengandung unsur seperti:

1) Riba

Riba merupakan tambahan yang diberikan dalam transaksi tukar menukan barang ribawi serta tambahan yang diberikan atas pokok utang dengan imbalan dari penangguhan pembayaran secara mutlak.

2) Ghaarar

Ghaarar merupakan ketidak pastian dalam akad baik berupa kualitas maupun kuantitas objek dan waktu penyerahannya.

3) Maysir

Maysir adalah akad yang digunakan dengan tujuan tidak jelas dan perhitungan yang tidak cermat, spekulasi, atau untung-untungan.

4) Tadlis

Tadlis adalah tindakan mengelabui pembeli dengan cara menyembunyikan kecacatan objek akad sehingga seolah-olah objek tersebut tidak cacat.

5) Risywah

Risywah adalah suatu pemberian yang bertujuan untuk mengambil sesuatu yang bukan merupakan haknya, membenarkan yang batil, dan menjadikan sesuatu yang batil menjadi sesuatu yang benar.

6) Israf, adalah pengeluaran harta dengan berlebihan.⁷⁰

⁶⁹*ibid*, hal.11

⁷⁰Fatwa Dewan Syariah Nasional MUI Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017..., hal.9

7) Transaksi atas objek yang haram atau maksiat.⁷¹

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini penulis telah menggali informasi dari berbagai jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis untuk memperoleh informasi yang telah ada sebelumnya mengenai konsep yang berkaitan dengan judul yang digunakan penulis, telaah ini juga berguna sebagai pendukung serta rujukan dalam penulisan. Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan variabel persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, dan daya tarik promosi adalah sebagai berikut:

1. Astuti Widyaningsih (2019) dalam Skripsinya yang berjudul “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money Pada Online Shopping (Studi Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta)”, persamaan yang terdapat dalam penelitian ini terletak pada teknik analisis data yang digunakan, teori yang digunakan sama-sama menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM), berkaitan dengan hasil pengujian pada uji t variabel kemudahan dan manfaat (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan electronic money (Y) pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta, dan hasil dari uji F menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari ketiga variabel independen terhadap variabel dependen atau minat menggunakan electronic money pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Perbedaan yang terdapat dalam

⁷¹*ibid*, hal.11

penelitian ini adalah tidak adanya variabel kepercayaan (X) dalam mempengaruhi minat.

2. Ika Sari (2019) dalam Skripsinya yang berjudul “Pengaruh Kemudahan, Manfaat Penggunaan Teknologi, Fitur Layanan Dan Keamanan, Terhadap Minat Menggunakan E-Money, Dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Penggunaan E-Money Flazz BCA Di Bank BCA Syariah Semarang)”, adapun persamaan yang dimiliki dalam penelitian ini adalah teori yang digunakan *Technology Acceptance Model* (TAM), adanya pengaruh variabel manfaat (X) terhadap minat menggunakan e-money. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah teknik analisis data yang digunakan berbeda, tidak terdapat variabel independen sikap dalam mempengaruhi variabel dependen minat menggunakan e-money.
3. Muhammad Sugih Mukti (2019) dalam Skripsinya yang berjudul “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Tadris IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta)”, memiliki persamaan pada teknik pengolahan data, adanya variabel kemanfaatan (X) yang berpengaruh signifikan terhadap penggunaan uang elektronik (Y). Dan untuk perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah tidak adanya tingkat pemahaman uang elektronik sebagai variabel independen yang berpengaruh terhadap variabel dependen minat penggunaan elektronik money.

4. Ade Nanda Rahmat Badarudin (2019) dalam Skripsinya yang berjudul “faktpr-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa di Yogyakarta dalam menggunakan uang elektronik (e-Money), adapun persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah dalam teknik pengolahan datanya, hasil penelitian yang menyebutkan adanya variabel manfaat (X) yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik (Y). Sedangkan untuk perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah tidak adanya variabel independen berupa tingkat pemahaman, dan pengaruh sosial yang dapat berpengaruh terhadap variabel independen minat menggunakan uang elektronik.
5. Sholehhudin Zulqurnain (2017) dalam Skripsinya yang berjudul “Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Pada Mahasiswa Universitas Gajah Mada)”, memiliki persamaan terdapat variabel Daya Tari Promosi, Persepsi Kemanfaatan dan Persepsi Kemudahan (X) Terhadap Minat Menggunakan (Y). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi kemanfaatan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat menggunakan e-money, sedangkan daya tarik promosi tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan e-money.
6. Dien Ilham Genady (2018) dalam Skripsinya yang berjudul “Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Di Masyarakat (Studi Kasus Di Provinsi DKI Jakarta)”, dalam penelitian ini memiliki persamaan adanya

variabel Kemudahan, Kemanfaatan, dan Promosi (X), Metode yang digunakan sama-sama menggunakan Regresi Linier Berganda. Perbedaannya pada penelitian ini menggunakan Keputusan penggunaan sebagai variabel (Y). Hasil dari penelitian ini adalah kemudahan, kemanfaatan, dan promosi berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik di masyarakat.

7. Dwi Marchelina dan Raisa Pratiwi dalam Jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money (Studi Kasus Pada Pengguna E-Money Kota Palembang)” , dalam penelitian ini memiliki persamaan adanya variabel Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan (X), dan Minat Penggunaan (Y). Perbedaannya dalam penelitian ini menggunakan hipotesis awal, adanya variabel Persepsi Risiko Dan Fitur Layanan (X). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh positif terhadap minat penggunaan e-money, persepsi kemudahan, persepsi risiko dan fitur layanan berpengaruh positif secara parsial terhadap minat penggunaan e-money.
8. Sulistyio Seti Utami dan Berlianingsih Kusumawati (2017) dalam Jurnalnya yang berjudul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengguna E-Money (Studi Pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta)”, dalam penelitian ini memiliki persamaan menggunakan metode Analisis Regresi Linier Berganda, terdapat variabel Kemudahan (X), dan Minat Menggunakan e-money (Y). Perbedaan dalam penelitian ini tidak adanya variabel Kegunaan dan Keamanan (X). Hasil dari penelitian ini adalah

variabel kegunaan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan e-money, sedangkan variabel kemudahan dan keamanan berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan e-money.

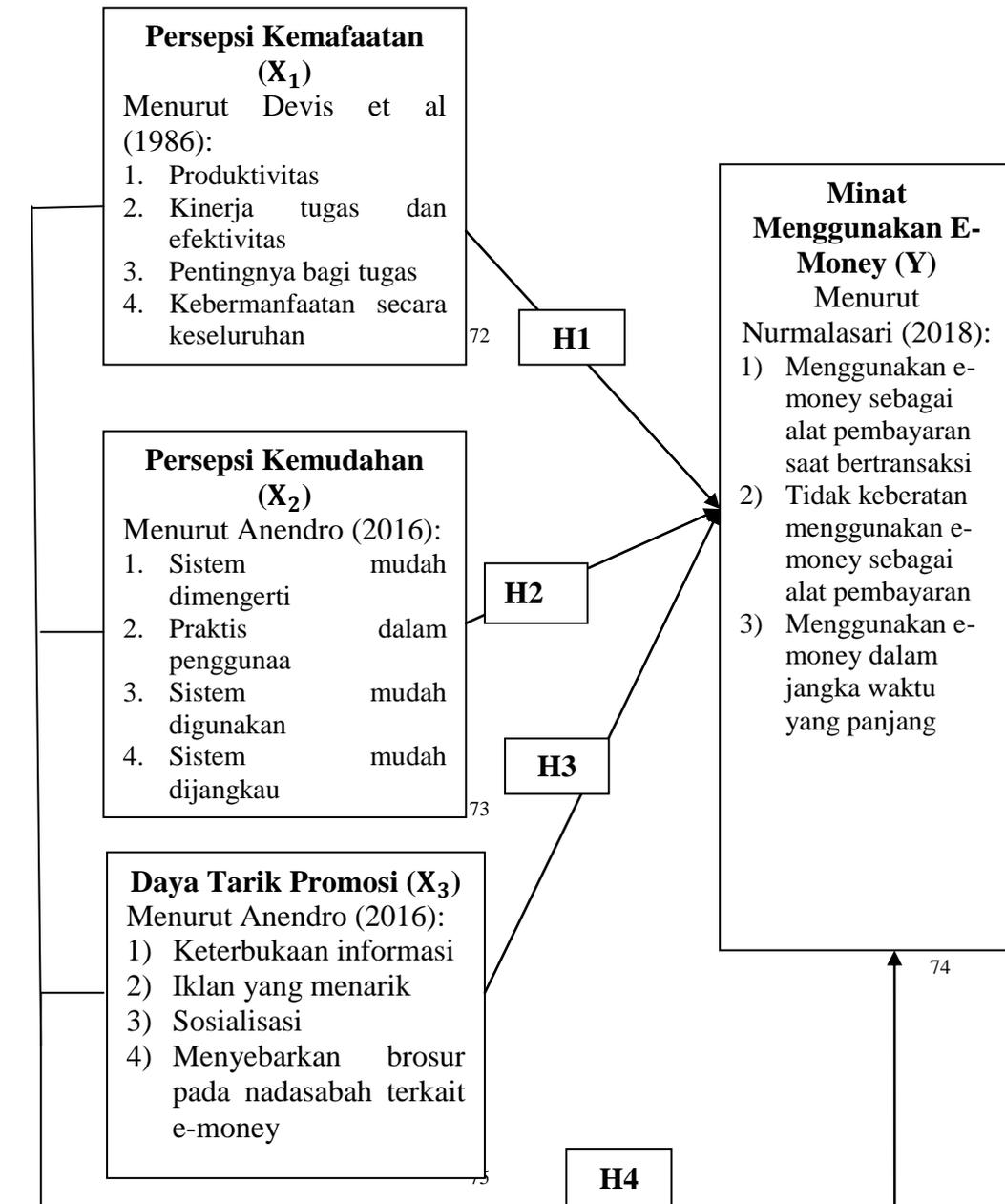
9. Fitri Sholikhah (2018) dalam Skripsinya yang berjudul “ Pengaruh Persepsi Manfaat, Daya Tarik Iklan, dan Sikap Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money BSM (Studi Kasus Pada Masyarakat Surakarta)”, dalam penelitian ini memiliki persamaan pada variabel Persepsi Manfaat, Daya Tarik Iklan (X), Minat Menggunakan E-Money (Y), sama-sama menggunakan metode Analisis Regresi Linier Berganda. Perbedaan dalam penelitian ini adanya variabel Sikap (X). Hasil dari penelitian ini adalah adanya hubungan positif dan signifikan antara persepsi manfaat dan sikap terhadap minat menggunakan layanan e-money BSM, sedangkan variabel daya tarik iklan tidak bernilai signifikan.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan perumusan masalah, landasan teori, serta tinjauan penelitian terdahulu, maka dapat disusun kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:

Gambar 2.1

Bagan Kerangka Berpikir Penelitian



⁷² Ika Sari, "Pengaruh Kemudan, Manfaat Penggunaan Teknologi,.....hal. 23

⁷³Dien Ilham Genady, "Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Dan Promosi..,hal.24-27

⁷⁴Mustafa Rajuli, dkk. "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan....., hal. 4

Variabel yang diuji dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Dependen (Y), yaitu variabel yang dapat dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel bebas (X), yang menjadi variabel dependen dalam penelitian ini adalah minat dalam menggunakan e-money.
2. Variabel Independen (X), adalah variabel-variabel yang menjelaskan atau mempengaruhi variabel Y (minat dalam menggunakan e-money).

X1 = Persepsi Kemanfaatan

X2 = Persepsi Kemudahan

X3 = Daya Tarik Promosi

D. Hipotesis Pengujian

Pengujian hipotesis merupakan suatu prosedur yang akan menghasilkan keputusan, baik menerima maupun menolak hipotesis tersebut. Dalam pengujian hipotesis, keputusan yang dibuat mengandung ketidakpastian bisa benar atau salah, sehingga menimbulkan risiko. Menurut Ghozali (2016) “Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antar variabel independen terhadap variabel dependen dengan menggunakan analisis regresi”.⁷⁶

Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap minat dalam menggunakan e-money

H_0 : Persepsi kemanfaatan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat dalam menggunakan e-money.

⁷⁵ Mustafa Rajuli, dkk. “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan.....”, hal. 4

⁷⁶Dien Ilham Genady, “Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Dan Promosi.....”, hal.42

H_a : Persepsi kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat dalam menggunakan e-money.

2. Pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat dalam menggunakan e-money

H_o : Persepsi kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat dalam menggunakan e-money.

H_a : Persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat dalam menggunakan e-money.

3. Pengaruh daya tarik promosi terhadap minat dalam menggunakan e-money

H_o : Daya tarik promosi tidak berpengaruh signifikan terhadap minat dalam menggunakan e-money.

H_a : Daya tarik promosi berpengaruh signifikan terhadap minat dalam menggunakan e-money.

4. Pengaruh persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, dan daya tarik promosi terhadap minat dalam menggunakan e-money

H_o : Persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, dan daya tarik promosi secara simultan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat dalam menggunakan e-money.

H_a : Persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, dan daya tarik promosi secara simultan berpengaruh signifikan terhadap minat dalam menggunakan e-money.