

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan perekonomian sangat lekat dengan alat pembayaran yaitu uang. Semenjak adanya Virus Corona bukan hanya berdampak pada kesehatan tetapi juga memberikan dampak negative terhadap kehidupan sosial masyarakat, seperti perdagangan, investasi dan pariwisata. Jutaan orang seakan jatuh dalam jurang kemiskinan karena meningkatnya pengangguran di karenakan tingkat produksi dan konsumsi yang terus menurun. Di Indonesia sendiri menyebabkan perekonomian berkontraksi yang berdampak serius pada sektor pariwisata serta banyak sektor lainnya. Bank Indonesia (BI) memperkirakan sekitar 2,5 % yang biasanya mampu tumbuh hingga 5,02 %. Pada umumnya kegiatan transaksi ekonomi di Indonesia menggunakan uang kertas dan uang logam yang memiliki nominal tertentu sebagai pembayaran yang sah dengan proses pembuatan yang diawasi langsung oleh Bank Indonesia (BI).<sup>2</sup>

Seiring perkembangan jaman bukan hanya kemudahan tetapi juga perlunya peningkatan efisiensi waktu dalam menjalankan dan memenuhi setiap kebutuhan ekonomi. Sejalan dengan hal tersebut, sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi juga terus berkembang untuk menunjang kemajuan ekonomi bisnis masyarakat. Bank Indonesia selaku bank central mengeluarkan kebijakan terkait metode pembayaran menggunakan *e-money* yang diatur dalam peraturan Bank Indonesia No. 16/08/PBI/2014. Peraturan Bank Indonesia No. 11/12/PBI 2009 tentang uang elektronik atau *elektronik money* terdapat pada Pasal 1 Ayat 3, “Uang elektronik (*elektronik money*) adalah alat pembayaran yang

---

<sup>2</sup> Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian RI. *Prediksi Bank Indonesia Terkait Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Pada Tahun 2020*. di akses pada 17 Juli 2021. dari <https://ekon.go.id/publikasi/detail/268/prediksi-bank-indonesia-terkait-pertumbuhan-ekonomi-indonesia-pada-tahun-2020>.

diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit". Nilai uang secara elektronik melalui media *server* yang digunakan sebagai alat pembayaran kepada penjual. Uang elektronik dikelola penerbit, bukan simpanan yang sudah ditentukan dalam peraturan perundang-undangan yang mengatur mengenai perbankan. Saat ini ada 20 lembaga selain bank yang menerbitkan produk uang elektronik dan disahkan oleh Bank Indonesia.<sup>3</sup>

### Transaksi Uang Elektronik Beredar

**Tabel 1.1**

#### Nilai Transaksi Uang Elektronik 2021

Periode	Apr	Mei	Juni	Juli	Agt	Sep	Nov
Volume (Juta)	421,60	450,41	444,33	415,25	439,01	470,90	530,02
Nominal (Rp Triliun)	22,84	23,65	24,16	25,39	24,75	27,63	31,29

Sumber: Bank Indonesia

Penggunaan teknologi tidak lepas dari pengaruh persepsi individu terhadap teknologi tersebut. Mengelola persepsi menjadi hal penting karena sebagai dasar pembentukan kepercayaan individu, publik, dan bahkan sebagai senjata persuasif untuk mempengaruhi pemikiran individu lain. Persepsi sendiri menurut Asrori dapat di artikan sebagai proses individu dalam menginterpretasikan, mengorganisasikan, dan memberi makna terhadap stimulus yang berasal dari lingkungan dimana individu tersebut berada, yang berasal dari proses belajar dan pengalaman. Persepsi berarti menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan yang berkaitan dengan proses untuk memberikan makna tersendiri. Brian Fellows mengartikan bahwa persepsi sebagai proses yang memungkinkan suatu organisme dalam menerima dan menganalisis suatu informasi yang didapatkan. Dalam kamus besar psikologi, persepsi diartikan sebagai suatu proses pengamatan seseorang terhadap lingkungan dengan menggunakan indra-indra yang dimiliki untuk menjadi

---

<sup>3</sup> Anis Nurjanah, *Persepsi Penggunaan OVO Terhadap Minat Dan Kepuasan Di Kalangan Mahasiswa: Studi Kasus Mahasiswa Jawa Barat*, Prisma: 2020, Vol. 1(2), hal. 123.

dasar akan segala sesuatu yang ada dilingkungannya. Persepsi terdiri dari seluruh respon indra yang dimiliki individu yang diartikan dan dianalisis berdasarkan penafsiran individu erat kaitannya dengan komunikasi sebagai proses interaksi antar individu.<sup>4</sup>

Persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*) adalah suatu ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam penggunaan suatu teknologi secara jelas dapat digunakan dan dengan mudah dioperasikan serta bebas dari usaha.<sup>5</sup> Di Kabupaten Trenggalek akses internet untuk pengguna *e-wallet* sudah sangat mumpuni. Bagi masyarakat kegiatan yang berbau *online* sudah tidak asing lagi karena di masa pandemi COVID-19 layanan *online* sangat mempermudah masyarakat untuk menjalankan kegiatan sehari-hari. Baik untuk kebutuhan rumah tangga, usaha dan masih banyak lagi. Selain itu pengisian dana untuk bertransaksi di layanan *online* sangat gampang, bisa melalui supermarket-supermarket terdekat.

Persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*) yaitu suatu ukuran dimana orang percaya bahwa dengan menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya atau memberikan manfaat dalam setiap kegiatannya.<sup>6</sup> Penggunaan *e-wallet* dalam transaksi jual beli memberikan kelebihan terhadap efisiensi penyimpanan uang yang memakan tempat, mengurangi resiko kehilangan, waktu pembayaran yang lebih efisien. Dengan ini persepsi manfaat dari perkembangan teknologi yang ada mampu meningkatkan kinerja dan produktivitas penggunanya. Karena pada dasarnya kepuasan pelanggan adalah kunci utama dan sesuatu yang paling penting untuk meningkatkan keinginan penggunaan kembali secara berkesinambungan dari pengguna sebagai penetapan keuntungan. Menurut Ketua Bidang Ekonomi Digital Asosiasi *e-commerce* Indonesia (IDEA), Bima Laga, penggunaan *e-wallet* pada masa pandemic seperti ini terus meningkat. Hal ini disebabkan seiring beralihnya trend belanja masyarakat dari *offline* ke *online*. Selain itu

---

<sup>4</sup> Dzul Fahmi, *Persepsi: Bagaimana Sejatinnya Persepsi Membentuk Konstruksi Berpikir Kita*, Anak Hebat Indonesia (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2021), hal. 11-12.

<sup>5</sup> H.M. Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan* (Yogyakarta: Erlangga, 2007), hal. 115.

<sup>6</sup> *Ibid.*,... hal. 114.

dengan penggunaan *e-wallet* juga berdampak positif terhadap beberapa hal, seperti biaya transaksi yang semakin murah.<sup>7</sup>

Persepsi Risiko (*perceived risk*) diperkenalkan oleh Bauer (1960) yaitu sesuatu yang dihadapi oleh pelanggan secara sadar maupun tidak sadar saat mereka membuat keputusan penggunaan atau pembelian.<sup>8</sup> Meskipun *e-wallet* telah memberikan sejumlah kemudahan serta manfaat bagi penggunanya, tetapi ada pula masyarakat yang masih enggan untuk menggunakan *e-wallet* dikarenakan ketidakpastian dan keamanan. Uang digital seperti *e-wallet* masih rentan dengan masalah keamanan seperti jaringan dan sistem, oleh karena itu *e-wallet* diharapkan meningkatkan sistem jaringan elektronik yang memadai agar pengguna terhindar dari kejahatan seperti virus, *hacker*, serta penyalahgunaan data. Selain itu banyak masyarakat yang juga masih belum memahami tentang penggunaan *e-wallet* yang ternyata di anggap mudah bagi kaum milenial atau anak muda. Bagi ibu-ibu atau bapak-bapak yang tidak terlalu banyak memanfaatkan internet pasti masih merasa asing bahkan tidak mampu menggunakan secara baik. Karena itu sangat diharapkan banyaknya penyebaran pengetahuan yang lebih lagi tentang *e-wallet* di masyarakat. Sehingga pengguna akan berminat menggunakan kembali bahkan dalam waktu yang lebih lama di masa yang akan datang karena memiliki persepsi resiko yang lebih baik.

Sedangkan minat merupakan suatu fungsi dari dua penentu dasar, yaitu penentu tentang faktor pribadi yang berhubungan dengan sikap terhadap perilaku individual. Sikap yaitu suatu evaluasi kepercayaan atau perasaan positif atau negatif dan jika harus melakukan suatu perilaku tertentu dan penentu tentang pengaruh social sebagai norma subjektif yang berhubungan

---

<sup>7</sup> Retno Wulandhari & Nadia Zuraya, "Penggunaan E-Wallet Kian Digemari Selama Pandemi", *Republika Online*: 2020, dalam <https://www.republika.co.id/berita/qg2a8v383/penggunaan-ewallet-kian-digemari-selama-pandemi>, diakses 8 September 2021.

<sup>8</sup> Andrean Septa Yogananda and I Made Bayu Dirgantara, *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik*, *Diponegoro Journal of Management*, Vol. 6(4) (Semarang: 2017), hal. 3.

dengan persepsi atau pandangan seseorang terhadap tekanan social.<sup>9</sup> Perilaku minat seseorang dapat dikatakan unik, hal ini dikarenakan preferensi dan sikap terhadap obyek setiap orang itu berbeda dan cenderung memiliki tingkat standar masing-masing. Selain itu setiap konsumen berasal dari beberapa segmen sehingga apa yang diinginkan dan dibutuhkan berbeda-beda. Oleh karena itu, masih banyak faktor yang berpengaruh terhadap minat menggunakan kembali *e-wallet* di masa pandemi seperti sekarang bahkan dalam jangka waktu kedepan. Kepuasan konsumen juga menjadi salah satu faktor penting yang diutamakan untuk menggait pengguna baik pengguna lama dan juga baru. Hal ini menunjukkan penilaian mengenai ciri dan keistimewaan suatu produk atau jasa, yang menyediakan tingkat kesenangan konsumen berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan konsumsi.

Salah satu teori yang digunakan dalam penelitian ini tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang di anggap paling berpengaruh dan sering digunakan untuk menjelaskan penerimaan individu terhadap penggunaan sistem teknologi adalah TAM (*Technology Acceptance Model*) yaitu salah satu model penelitian tentang teori perilaku yang menjelaskan tentang pendekatan manfaat teknologi informasi di masyarakat. *Technology Acceptance Model* mengambil kausal dari model *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang dikemukakan oleh Ajzen dan Fishbein (1975), untuk menjelaskan perilaku penerimaan setiap individu terhadap suatu sistem informasi. TAM (*Technology Acceptance Model*) dikemukakan oleh Davis (1989) dengan mengembangkan kerangka pemikiran mengenai minat untuk menggunakan teknologi informasi berdasarkan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi manfaat (*perceived usefulness*). Dalam penelitian ini juga menambahkan faktor persepsi risiko (*perceived risk*) yang berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan menggunakan suatu teknologi. TAM berpendapat bahwa penggunaan suatu teknologi yang bersifat langsung dipengaruhi oleh niat perilaku individu yang pada akhirnya dipengaruhi oleh

---

<sup>9</sup> Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan*,... hal. 114.

sikap terhadap teknologi, manfaat, dan kemudahan yang dirasakan setiap individu dalam menggunakan teknologi. Selain itu persepsi kemudahan penggunaan diartikan mempengaruhi sikap dan manfaat yang dirasakan. Hasil-hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan hasil yang bervariasi atau terdapat berbagai persepsi yang menyatakan pengaruh sikap konsumen terhadap penggunaan *e-wallet*. Manfaat yang dirasakan mengacu pada sejauh mana konsumen memandang penggunaan teknologi itu yang meningkatkan kinerjanya, sedangkan kemudahan penggunaan yang dirasakan mengacu pada derajat dimana konsumen merasa bahwa dalam menggunakan teknologi tersebut akan bebas dari usaha.<sup>10</sup>

Semakin pesatnya perkembangan teknologi di wilayah Kabupaten Trenggalek yang memungkinkan masyarakatnya lebih mudah dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari di masa pandemic COVID-19. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan *E-Wallet* Pada Masa Pandemi COVID-19 di Kabupaten Trenggalek” sebagai bentuk apresiasi terhadap perkembangan teknologi di Kabupaten Trenggalek.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari penjelasan latar belakang di atas, maka dapat di ambil identifikasi sebagai berikut:

1. Perusahaan penyedia *e-wallet* menawarkan banyak kemudahan kepada konsumen, tetapi belum menjadikan semua masyarakat menggunakan *e-wallet* pada masa pandemi COVID-19.
2. Konsumen *e-wallet* merasakan manfaat yang berbeda-beda dari penggunaan *e-wallet* tersebut. Hal tersebut dapat mempengaruhi minat menggunakan *e-wallet* pada masa pandemi COVID-19 di Kabupaten Trenggalek.

---

<sup>10</sup> Jeffry Z. C. Nelwan, et. all., *Layanan Internet Banking Dan Mobile Banking Di Bank KB Bukopin*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), hal. 7-9.

3. Penggunaan *e-wallet* yang mengandung risiko dapat menurunkan minat penggunaan *e-wallet*, meskipun adanya jaminan keamanan dari perusahaan penyedia *e-wallet*.
4. Minat menggunakan *e-wallet* sangat dipengaruhi oleh persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan persepsi risiko yang dirasakan oleh setiap pengguna *e-wallet*.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai perkembangan *e-wallet* dan perilaku konsumtif, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh signifikan antara persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada masa pandemi Covid-19 di Kabupaten Trenggalek?
2. Adakah pengaruh signifikan antara persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada masa pandemi Covid-19 di Kabupaten Trenggalek?
3. Adakah pengaruh signifikan antara persepsi risiko terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada masa pandemic Covid-19 di Kabupaten Trenggalek?
4. Adakah pengaruh antara persepsi kemudahan, manfaat dan risiko terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada masa pandemic Covid-19 di Kabupaten Trenggalek?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menguji pengaruh signifikan antara persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada masa pandemi Covid-19 di Kabupaten Trenggalek.
2. Untuk menguji pengaruh signifikan antara persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada masa pandemi Covid-19 di Kabupaten Trenggalek.

3. Untuk menguji pengaruh signifikan antara persepsi resiko terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada masa pandemi Covid-19 di Kabupaten Trenggalek.
4. Untuk menguji pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan persepsi resiko terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada masa pandemi COVID-19 di Kabupaten Trenggalek.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu:

1. Teoritis/Akademis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memperkaya konsep atau teori untuk menyokong ilmu pengetahuan manajemen pemasaran yang khususnya terkait dengan bagaimana pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan persepsi risiko terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada masa pandemi Covid-19 di Kabupaten Trenggalek.

2. Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bagi perusahaan aplikasi *e-wallet* yang ditujukan sebagai masukan informasi tentang persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan persepsi risiko yang mempengaruhi minat penggunaan *e-wallet* dalam menyusun strategi pemasaran dan evaluasi operasional peningkatan kualitas layanan bagi pengguna. Bagi Otoritas Jasa Keuangan (OJK) sebagai pengendali sistem pembayaran dapat memberikan pemahaman yang lebih baik dalam bertransaksi menggunakan uang elektronik atau *e-wallet*. Bagi masyarakat atau konsumen *e-wallet*, penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dalam bertransaksi menggunakan *e-wallet* untuk memberikan pemahaman yang lebih kuat.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian selanjutnya dapat dijadikan referensi untuk penelitian lebih mendalam dengan tema perilaku konsumtif dan uang elektronik/*e-wallet*.



## **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian**

Dipaparkannya ruang lingkup dan keterbatasan penelitian adalah untuk menghindari adanya pembatasan masalah yang berlebihan yang dikhawatirkan menjadi lebih luas dari pembahasan yang akan diteliti. Selain itu adanya keterbatasan waktu, dana dan data yang ada, dengan itu ruang lingkup dan keterbatasan penelitian dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Ruang Lingkup**

Agar lebih fokus terhadap penelitian dan disesuaikan dengan data yang ada, dengan itu diperlukan identifikasi masalah dalam penelitian ini. Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

- a. Menguji adanya pengaruh persepsi kemudahan penggunaan pada minat menggunakan *e-wallet* oleh masyarakat di Kabupaten Trenggalek.
- b. Menguji adanya pengaruh persepsi manfaat pada minat menggunakan *e-wallet* oleh masyarakat di Kabupaten Trenggalek.
- c. Menguji adanya pengaruh persepsi risiko pada minat menggunakan *e-wallet* oleh masyarakat di Kabupaten Trenggalek.
- d. Menguji adanya pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan persepsi risiko pada minat menggunakan *e-wallet* oleh masyarakat di Kabupaten Trenggalek.

### **2. Keterbatasan Penelitian**

Dalam penelitian ini agar metode dan hasil dapat terarah dengan baik, peneliti membatasi untuk meneliti dengan menggunakan variabel kemudahan, manfaat dan resiko terhadap minat menggunakan *e-wallet* pada masa pandemi Covid-19. Dan penelitian ini juga memiliki batasan kontekstual pada pengguna *e-wallet* di Kabupaten Trenggalek.

## **G. Penegasan Istilah**

### **1. Definisi Konseptual**

- a. Persepsi

Persepsi bersal dari bahasa inggris "*perception*" di ambil dari bahasa latin *perception* yang berarti menerima atau mengambil. Dengan kata lain metode untuk mendapatkan informasi dari sekitar yang meyakinkan dan dapat diterima oleh indera manusia atau manusia dapat penerimaan langsung terhadap sesuatu. Persepsi ialah pengalaman tentang objek, peristiwa, hubungan-hubungan yang berasal dari informasi dan penafsiran suatu pesan.<sup>11</sup>

b. Persepsi Kemudahan

Kemudahan yang di maksudkan adalah manusia dapat menangkap manfaat dan memiliki kepercayaan terhadap produk dari teknologi tersebut atau sistem informasi tersebut bahwa produk itu memberikan kemudahan yang akan bisa bertahan lama dan mengambil keputusan untuk menggunakannya secara berkesinambungan.<sup>12</sup>

c. Persepsi Manfaat

Penggunaan suatu produk dalam jangka panjang memberikan manfaat yang dapat di artikan sebagai penilaian subyektif dari para pengguna yang merasakan kemudahan dalam peningkatan kinerja mereka. Dengan kata lain para pengguna merasa terbantu dalam meringankan kegiatan mereka yang pastinya menghasilkan keuntungan baik dari segi fisik maupun non fisik, seperti hasil pekerjaan yang lebih cepat dibandingkan tidak menggunakan produk teknologi tersebut.<sup>13</sup>

d. Persepsi Resiko

Resiko dapat di artikan sebagai kualitas tingkat keamanan dari suatu produk dalam melindungi setiap kegiatan yang dilakukan pelanggan. Dengan menurunnya tingkat resiko yang akan ditimbulkan

---

<sup>11</sup> Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 50.

<sup>12</sup> H.M. Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan*,...hal. 115.

<sup>13</sup> *Ibid.*,... hal. 114.

dapat meningkatkan tingkat kepercayaan dan penggunaan pelanggan dalam jangka waktu lama.<sup>14</sup>

e. Minat Penggunaan

Minat Secara merupakan keinginan atau tingkat gairah yang tinggi untuk menggunakan sesuatu. Dengan kata lain adanya dorongan individu untuk senantiasa menggunakan dan bahkan menjadi kebutuhan untuk menggunakan suatu produk. Minat mengandung kepercayaan yang besar sehingga timbul pemikiran untuk merasakan kemudahan dan keunggulan yang dimiliki sesuatu tersebut.<sup>15</sup>

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dari pembahasan penelitian yang dikhawatirkan akan keluar dari tujuan sebenarnya, maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan definisi terhadap istilah dari judul penelitian seperti kemudahan, manfaat, risiko, minat menggunakan, dan *e-wallet* yang akan dibahas yaitu:

- a. Persepsi Kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai tolak ukur kepercayaan seseorang terhadap terhadap suatu system baru yang diyakini dapat dengan mudah di operasikan tanpa adanya usaha lebih untuk memahaminya.
- b. Persepsi Manfaat didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan atau probabilitas subyektif para pengguna teknologi baru dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya.
- c. Persepsi Risiko didefinisikan sebagai akibat yang cenderung berbahaya atau perbedaan tingkat pengembalian yang merugikan berisi ketidakpastian sehingga dapat mempengaruhi keputusan pembelian atau penggunaan para konsumen.

---

<sup>14</sup> Andean Septa Yogananda and I Made Bayu Dirgantara, *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik*,...hal. 3

<sup>15</sup> H.M. Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan*,... hal. 114.

- d. Minat didefinisikan sebagai rasa suka atau ketertarikan terhadap suatu hal yang berkaitan dengan keinginan pada dirinya untuk mencapai apa yang ingin diraih.

## H. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang cukup jelas mengenai penelitian ini, maka penulis berencana membagi skripsi menjadi lima (5) bab, dimana masing-masing bab akan dibagi lagi menjadi beberapa sub bab dan akan diberi penjelasan di dalamnya. Masing-masing sub bab dalam penelitian ini akan dijelaskan secara terperinci.

Penulisan sistematika skripsi dengan judul "Pengaruh Kemudahan, Manfaat dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan *E-Wallet* Pada Masa Pandemi COVID-19 di Kabupaten Trenggalek" adalah sebagai berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, penegasan istilah, serta sistematika skripsi.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori *Technology Acceptance Model* (TAM), teori yang membahas tentang Uang Elektronik (*E-Wallet*), teori yang membahas tentang Perilaku Konsumen, teori yang membahas tentang Persepsi kemudahan Penggunaan, teori yang membahas tentang Persepsi Manfaat, teori yang membahas tentang Persepsi Risiko, teori yang membahas tentang Minat Menggunakan *E-Wallet*, kajian penelitian terdahulu, kerangka konseptual, hipotesis penelitian.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, sumberdata, variabel, dan skala pengukurannya, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, serta analisis data.

### BAB IV : HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi tentang hasil penelitian (yang berisi deskripsi data dan pengajuan hipotesis), serta temuan-temuan selama pengujian dalam penelitian.

#### BAB V : PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil pembahasan yang didapatkan dari penelitian yang telah dilaksanakan, serta menjelaskan temuan-temuan yang muncul selama penelitian.

#### BAB VI : KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan saran bagi pihak penyedia layanan, pihak akademik, dan pihak peneliti selanjutnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN-LAMPIRAN