

**ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *DIGITAL PAYMENT* PADA
MAHASISWA INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA**

SKRIPSI



OLEH:

IRFAN PRAPMAYOGA SAPUTRA

1512110133

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG**

2019

**ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *DIGITAL PAYMENT* PADA
MAHASISWA INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA EKONOMI
Pada Program Studi Manajemen
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung



OLEH:

IRFAN PRAPMAYOGA SAPUTRA

1512110133

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG**

2019



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggungjawaban sepenuhnya berada di pundak saya.

Bandar Lampung, 20 Maret 2019



IRFAN PRAPMAYOGA SAPUTRA

NPM. 1512110133

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Analisis Efektivitas Penggunaan *Digital Payment* Pada Mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

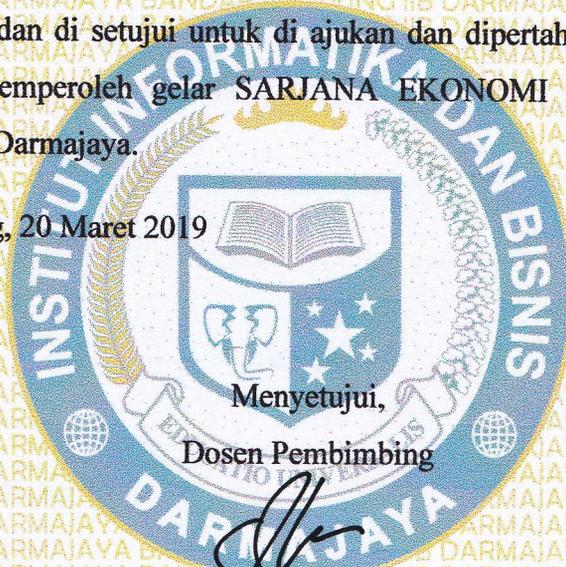
Nama Mahasiswa : Irfan Prapmayoga Saputra

NPM : 1512110133

Program Studi : S1 Manajemen

Telah diperiksa dan di setujui untuk di ajukan dan dipertahankan dalam Sidang Skripsi guna memperoleh gelar SARJANA EKONOMI pada program studi Manajemen IIB Darmajaya.

Bandar Lampung, 20 Maret 2019



Menyetujui,

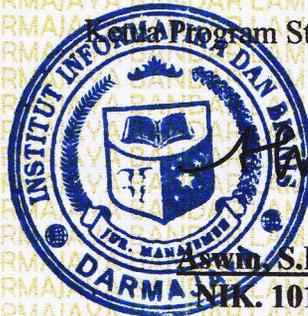
Dosen Pembimbing

Rico Elhando Badri, S.E.I., M.E.

NIK.14691018

Mengetahui,

Ketua Program Studi Manajemen



Aswin S.E., M.M

NIK. 10190605

HALAMAN PENGESAHAN

Pada tanggal 20 Maret 2019 ruang B.2.6 telah diselenggarakan sidang skripsi dengan judul **ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *DIGITAL PAYMENT* PADA MAHASISWA INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA**. Untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar SARJANA EKONOMI, bagi mahasiswa:

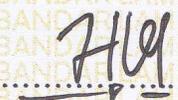
Nama Mahasiswa : **Irfan Prapmayoga Saputra**

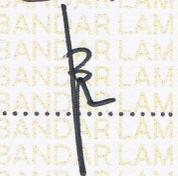
NPM : **1512110133**

Program Studi : **Manajemen**

Dan telah dinyatakan **LULUS** oleh Dewan penguji yang terdiri dari:

<u>Nama</u>	<u>Status</u>	<u>Tanda tangan</u>
-------------	---------------	---------------------

1. Ita Fionita, S.E., M.M	-Penguji 1	
----------------------------------	------------	---

2. Edi Pranyoto, S.E., M.M	-Penguji 2	
-----------------------------------	------------	---

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis

IIS Darmajaya



Prof. Ir. Zulkarnain Lubis, M.S., Ph.D

NIK. 14580718

RIWAYAT HIDUP

IRFAN PRAPMAYOGA SAPUTRA. Dilahirkan di Kabupaten Lampung Timur tepatnya Desa Rajabasa Lama Kecamatan Labuhan Ratu pada hari kamis tanggal 10 Juli 1997. Anak pertama dari pasangan Suprpto dan Trimaya Handayani.

Pendidikan yang pernah ditempuh:

1. Pada tahun 2009 menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri Srandil Ponorogo Jawa Timur.
2. Pada Tahun 2012 menyelesaikan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 1 Lampung Timur.
3. Pada tahun 2015 menyelesaikan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 1 Labuhan Ratu Lampung Timur.
4. Pada tahun 2015 terdaftar sebagai mahasiswa aktif di IIB Darmajaya Bandar Lampung pada Program Studi Manajemen.

Bandar Lampung, 20 Maret 2019



IRFAN PRAPMAYOGA SAPUTRA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Dengan mengucap syukur kepada ALLAH.SWT yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang sangat aku sayangi dan sangat berarti didalam hidupku.

Teruntuk Mama dan Papa,
Kini aku telah sampai pada waktuku, dimana aku dapat mewujudkan mimpi Mama dan Papa untuk menjadikan aku seorang sarjana.
Terimakasih saja tidak dapat menebus ketulusan, dan kasih sayang Mama dan Papa terhadapku.
Lembaran-lembaran ini menjadi bagian kecil bakti kasihku untuk Mama dan Papa.
Sebagai bukti kecil dari perjuanganku untuk membahagiakan Mama dan Papa.
Tidak ada kata yang dapat menggambarkan betapa aku menyayangi Mama dan Papa.
Semoga aku dapat terus membahagiakan mu.

Teruntuk adik perempuanku, Melina Prapmaysari Saputri.
Terimakasih atas segala doa, semangat, cinta, dan kasih sayang yang tulus untukku.

Untuk seluruh keluargaku,
Untuk Alm.Kakek Abdul Karim dan Nenek Puji Astuti serta yang lainnya baik yang masih hidup atau sudah pergi ke surga
yang telah memberikan dukungan serta doa-doa terbaik untukku.

Tak lupa untuk seseorang yang telah menjadi bagian dari perjalananku.
Ronavita Tanzania.
Terimakasih kamu selalu menyemangatiku dikala aku mulai merasa menyerah,
mengingatkanku dikala aku lalai dan selalu mendukungku dalam setiap proses yang
aku jalani.
Terimakasih telah menjadi partner terbaik didalam hidupku,
Aku bersyukur bersamamu dan memilikimu.

HALAMAN MOTTO

“Ketika Kamu Sudah Mempunyai Mimpi.

BERJALANLAH,

Meskipun Kamu Belum Tau Dimana Mimpi Itu Berada,

Karena, Itu Lebih Baik Dari Pada Kamu Kamu Hanya

Membayangkannya”

~IRFAN PRAPMAYOGA SAPUTRA~

“Karunia Allah Yang Paling Lengkap Adalah

Kehidupan Yang Didasarkan Pada Ilmu Pengetahuan”

~ALI BIN ABI THALIB~

ABSTRAK

ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *DIGITAL PAYMENT* PADA MAHASISWA INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA

Oleh :

Irfan Prapmayoga Saputra

Digital Payment merupakan pembayaran elektronik perkembangan dari *Financial Technology (FinTech)* sebagai alat pembayaran digital, salah satu diantaranya yaitu GO-PAY yang terdapat dalam aplikasi GO-JEK Indonesia. Pengguna GO-PAY sudah mencapai 10 juta dan sudah digunakan oleh mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan *digital payment* pada mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Adapun metode pengukuran mengacu pada pendapat Sutrisno (2007) dalam Wachidatus Sa'diyah & Novi Marlana (2018) yaitu pemahaman program, tepat sasaran, tepat waktu, tercapainya tujuan, dan perubahan nyata. Sampel dari penelitian ini berjumlah 100 responden yang diambil berdasarkan teknik *purposive sampling* dan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *digital payment* pada mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya sangat efektif yaitu dengan persentase sebesar 81,6%.

Kata kunci: *Digital Payment*, Efektivitas

ABSTRACT

EFFECTIVENESS OF DIGITAL PAYMENT USEFULNESS ON STUDENTS OF INFORMATICS AND BUSINESS INSTITUTE DARMAJAYA

By

Irfan Prapmayoga Saputra

The digital payment is the electronic payment used as a digital payment instrument. It is considered as a form of the financial technology (FinTech) developments. One of the financial technology (FinTech) developments is GO-PAY. It is one of the features in GO-JEK Application. The users of GO-PAY have reached 10 million. GO-PAY has been used by students of Informatics and Business Institute Darmajaya. The objective of this research was finding out the effect of the digital payment usefulness on the students of Informatics and Business Institute Darmajaya. The type of this research was the qualitative research with the descriptive analysis. According to Sutrisno (2007) in Wachidatus Sa'diyah & Novi Marlina (2018), there were several measurement method used to measure the digital payment usefulness i.e., the program understanding, the right target, the punctuality, the achieved goals, and the real change. The sampling technique used in this research was purposive sampling technique. The number of samples used in this research was 100 respondents. The data collecting technique used in this research was distributing questionnaires. The result of this research showed that the digital payment usefulness had an effect on the students of Informatics and Business Institute Darmajaya by with 81.6%.

Keywords: Digital Payment, Effectiveness



PRAKATA

Segala puji kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia dan perlindungan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *DIGITAL PAYMENT* PADA MAHASISWA INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA**. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program S1 Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Perguruan Tinggi IIB Darmajaya Bandar Lampung.

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Ir. Firmansyah YA, MBA., M. Sc., selaku Rektor IBI Darmajaya Bandar Lampung.
2. Bapak Dr. RZ. Abdul Aziz, S.T., M.T., selaku Wakil Rektor 1 IIB Darmajaya Bandar Lampung.
3. Bapak Ronny Nazar, S.E., M.M selaku Wakil Rektor 2 IIB Darmajaya Bandar Lampung.
4. Bapak Prof. H. Julkarnain Lubis., M. Sc., Ph. D selaku wakil Rektor 4 di Bidang Kerja Sama pemasaran dan pengembangan.
5. Bapak Muprihan Thaib, S.Sos., M.M., selaku Wakil Rektor 3 IIB Darmajaya Bandar Lampung.
6. Bapak Prof. H. Julkarnain Lubis., M. Sc., Ph. D selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis IIB Darmajaya Bandar Lampung.
7. Ibu Aswin, S.E, M.M., selaku Ketua Jurusan Manajemen IIB Darmajaya.
8. Bapak Rico Elhando Badri, S.E.I., M.E. Selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Bapak Dedi Putra, S.E., M.S.Ak, selaku Ka.Biro Kemahasiswaan dan Karakter yang telah memberikan saya kesempatan untuk berproses dalam organisasi intra kampus.
10. Bapak dan Ibu Dosen, Staff pengajar serta karyawan-karyawan dilingkungan kampus IIB DARMAJAYA.
11. Kedua orangtua dan adik perempuan saya yang selalu memberikan dukungan dan doa, serta menjadi alasan utama bagi saya untuk terus bersemangat menyelesaikan skripsi ini.
12. Partner terbaik Ronavita Tanzania yang tiada hentinya memberikan semangat dan dukungan dalam setiap kondisi dan situasi.
13. Rekan-rekan HIMA Manajemen, jajaran mentor Minat Bakat 2017/2018 dan teman-teman seperjuangan angkatan 2015 terutama Zainudin serta yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.
14. Almamater tercinta IIB Darmajaya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Untuk itu penulis menerima saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak.

Bandar Lampung, 20 Maret 2019

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
RIWAYAT HIDUP.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACK	ix
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	7
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.3.1 Ruang Lingkup Subjek	7
1.3.2 Ruang Lingkup Objek.....	7
1.3.3 Ruang Lingkup Tempat	7
1.3.4 Ruang Lingkup Waktu.....	8
1.3.5 Ruang Lingkup Ilmu Penelitian	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penenlitian	8
1.6 Sistematika Penulisan	9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Grand Theory.....	11
2.1.1 <i>Behavior Finance</i>	11
2.2 <i>Financial Technology</i>	12
2.3 <i>Digital Payment</i>	13
2.4 GO-PAY.....	14
2.5 Efektivitas.....	15
2.6 Penelitian Terdahulu.....	17
2.7 Kerangka Pemikiran Pemecah Masalah.....	21

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Sumber Data.....	23
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	24
3.4 Populasi dan Sampel.....	25
3.4.1 Populasi.....	25
3.4.2 Sampel.....	25
3.5 Variabel Penelitian.....	26
3.6 Definisi Operasional Variabel.....	27
3.7 Uji Persyaratan Instrumen.....	28
3.7.1 Uji Validitas.....	28
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	28
3.8 Metode Analisis Data.....	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data.....	31
4.1.1 Deskripsi Karakteristik Responden.....	31
4.1.2 Deskripsi Jawaban Responden.....	33

4.2 Hasil Uji Persyaratan Instrumen.....	39
4.2.1 Hasil Uji Validitas.....	39
4.2.2 Uji Reliabilitas.....	44
4.3 Hasil Analisis Data	46
4.4 Pembahasan	52

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran	58

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3.1 Definisi Variabel Operasional.....	27
Tabel 3.2 Interpretasi Nilai r.....	29
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	31
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	32
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Semester	32
Tabel 4.4 Hasil Jawaban Responden Pengguna <i>Digital Payment</i>	33
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Pernyataan 1 s/d 5 Efektivitas Penggunaan <i>Digital Payment</i>	39
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Pernyataan 6 s/d 10 Efektivitas Penggunaan <i>Digital Payment</i>	40
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Pernyataan 11 s/d 15 Efektivitas Penggunaan <i>Digital Payment</i>	41
Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas Pernyataan 16 s/d 20 Efektivitas Penggunaan <i>Digital Payment</i>	42
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Pernyataan 21 s/d 25 Efektivitas Penggunaan <i>Digital Payment</i>	43
Tabel 4.10 Daftar Interpretasi Koefisien.....	44
Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas Indikator Pemahaman Program.....	44

Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas Indikator Tepat Sasaran.....	45
Tabel 4.13 Hasil Uji Reliabilitas Indikator Tepat Waktu	45
Tabel 4.14 Hasil Uji Reliabilitas Indikator Tercapainya Tujuan	45
Tabel 4.15 Hasil Uji Reliabilitas Indikator Perubahan Nyata.....	46
Tabel 4.16 Hasil Tabulasi Pengguna <i>Digital Payment</i>	46
Tabel 4.17 Skor Ideal Responden	47
Tabel 4.18 Hasil Kelas Interval Persentase Jawaban	48
Tabel 4.19 Hasil Total Skor Responden	49
Tabel 4.20 Hasil Skor Jawaban Responden	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Penetrasi Langganan Smartphone vs Penetrasi Platform Perbankan Elektronik.....	3
Gambar 1.2 Basis Pengguna Pembayaran Digital 2017.....	4
Gambar 2.1 Evolusi Teknologi Keuangan sebelum 1950-an.....	12
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran Pemecah Masalah.....	21
Gambar 4.1 Interval Rating Scale.....	48

BAB I

PENDAHULUAN

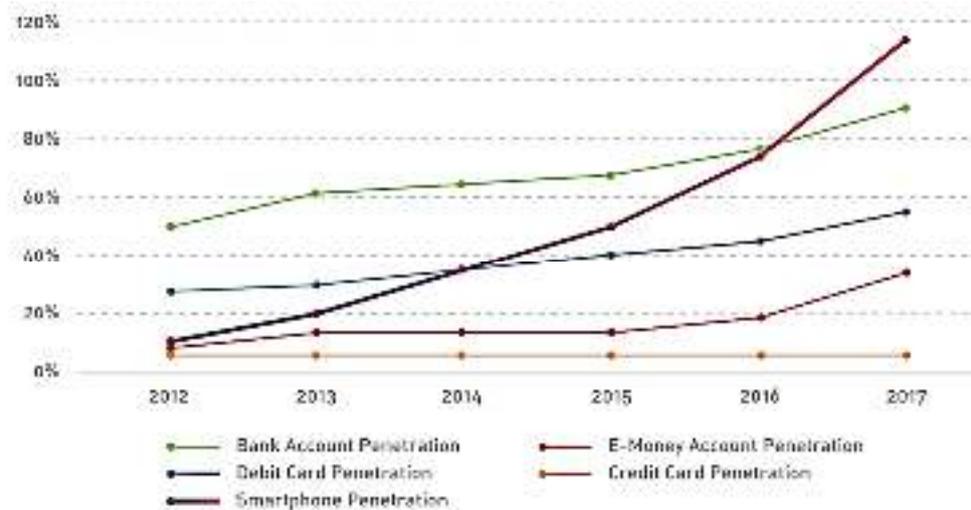
1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu cepat, membuat berbagai peluang bisnis melalui teknologi semakin menjanjikan. Manusia menciptakan teknologi untuk mendorong/mendukung kegiatan yang dilakukan oleh individu maupun perusahaan sehingga lebih efektif dan efisien (Ahmad, 2015). Perkembangan yang terus berlangsung hingga saat ini menawarkan kemudahan-kemudahan bagi manusia. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang pesat, pola hidup masyarakat dan sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi terus mengalami perubahan. Didin Elok Parastiti, Imam Mukhlis dan Agung Haryono (2015) mengemukakan bahwa kemajuan teknologi dalam metode pembayaran menggeser peran uang tunai sebagai alat pembayaran ke bentuk pembayaran non tunai yang lebih efisien dan ekonomis.

Metode pembayaran adalah cara yang dilakukan pelanggan untuk membayar barang dan jasa. Penting untuk menimbang metode pembayaran apa yang akan ditawarkan saat memulai bisnis dan memeriksanya secara rutin untuk mengetahui apakah sesuai dengan kebutuhan bisnis dan pelanggan. Joanna Stavins (2018) mengemukakan bahwa metode pembayaran bervariasi dalam hal biaya dan manfaat nyata dan dirasakan mereka termasuk biaya penerbitan, biaya melakukan transaksi untuk setiap pihak yang terlibat, biaya waktu, keamanan, kenyamanan, dan lain-lain. Meskipun tidak ada konsensus mengenai metode pembayaran mana yang paling murah dan paling mahal, biaya-biaya tersebut telah menghasilkan kontroversi substansial, seperti yang digambarkan oleh perdebatan lama mengenai biaya pertukaran kartu kredit, yang merupakan satu jenis biaya untuk melakukan transaksi kartu kredit. Meskipun ada perbedaan biaya antara metode pembayaran, hampir tidak ada perbedaan harga yang dihadapi oleh

konsumen. Oleh karena itu pengaruh insentif harga pada penggunaan metode pembayaran adalah masalah ekonomi yang penting.

Sejak sistem pembayaran non tunai elektronik memerlukan biaya hanya sepertiga sampai setengah dari sistem pembayaran non tunai berbasis kertas (*paper based*) maka jelas bahwa biaya sosial dalam sistem pembayaran dapat dikurangi dengan mengimplementasikan sistem pembayaran elektronik (Humphrey, 2001). Penggunaan transaksi non tunai dapat mengurangi biaya moneter pencetakan dan peredaran uang kertas. Perkembangan transaksi pembayaran menuju *cash-less society* merupakan arah perubahan yang tidak bisa dihindari. Perkembangan teknologi informasi dan inovasi sistem pembayaran mengarah pada penggunaan alat pembayaran yang semakin efisien, aman, nyaman dan cepat. Inovasi itu tidak saja pada berkembangnya penggunaan instrumen pembayaran berbasis kertas (*paper based*), penggunaan alat pembayaran dengan menggunakan kartu (*card based*) dan pembayaran secara elektronik (*electronic based*) tetapi juga sudah disertai dengan makin cepatnya proses penyelesaian setelmennya. Adapun metode pembayaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut adalah *digital payment*.



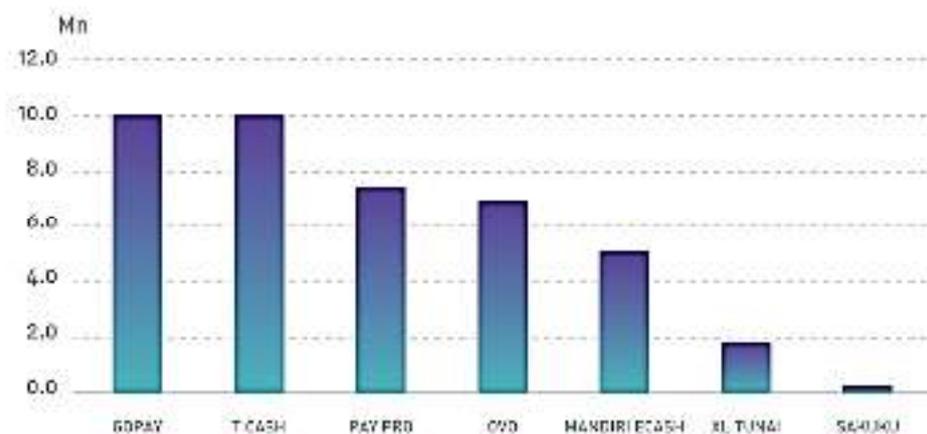
Sumber: Telecom companies, Bank Indonesia, OJK, BPS, MDI Ventures & Mandiri Sekuritas Research

Gambar 1.1
Penetrasi Langgan Smartphone Versus Penetrasi Platform Perbankan Elektronik

Pada grafik tersebut menjelaskan tentang transaksi uang dengan menggunakan elektronik dan diperoleh hasil bahwa perkembangan transaksi uang dengan menggunakan *smartphone* yang paling optimal yaitu mencapai sekitar 115%. Berarti bahwa tantangan yang sejak dulu yaitu mengedukasi seseorang sebagai nasabah untuk mengoptimalkan jasa keuangan berbasis perbankan. Namun, dengan pendekatan berbasis aplikasi *digital payment* melalui *smartphone* tampaknya mampu menjadikan masyarakat teredukasi secara mandiri.

Digital payment atau disebut juga sebagai pembayaran digital adalah jenis pembayaran yang menggunakan media elektronik seperti sms, internet banking, mobile banking, dompet elektronik. Sistem pembayaran melalui media elektronik tersebut semakin menanjak popularitasnya dan semakin berkembang pesat di Indonesia. Pembayaran elektronik memungkinkan seseorang untuk melakukan pembayaran secara otomatis, sehingga memudahkan seseorang untuk melakukan transaksi keuangan. Dengan adanya *digital payment* konsumen memperoleh manfaat yaitu menjadi

alternative solusi untuk menghindari tindakan kriminal terhadap pencurian uang atau kehilangan uang tunai. Kemudian manfaat selanjutnya adalah memberikan transaksi yang cepat dan mudah sehingga seseorang mendapatkan kenyamanan dalam melakukan metode pembayaran menggunakan *digital payment*. *Digital payment* dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang terdapat pada *smartphone* yang diunduh melalui Google Playstore dan Appstore.



Sumber: MDI Ventures & Mandiri Sekuritas Research

Gambar 1.2
Basis Pengguna Pembayaran Digital 2017

Selanjutnya pada Grafik diatas menjelaskan bagaimana tingkat penggunaan *digital payment* di Indonesia. Data dengan penetrasi pengguna tertinggi yaitu GO-PAY yang terdapat dalam aplikasi GO-JEK atau ojek online dengan jumlah sekitar 10 juta pengguna. GO-PAY merupakan salah satu produk *Financial Technology* yang diusung oleh GO-JEK untuk mempermudah sistem keuangan. Faktor internal berupa heterogenitas perusahaan dan tingkat persaingan serta faktor eksternal berupa peraturan pemerintah dan standart teknologi turut membentuk terjadinya inovasi pembayaran dari metode konvensional menjadi *mobile payment* atau *digital payment* (Liu, Kauffman, & Ma, 2015). Salah satu wilayah yang sudah terdapat transaksi pembayaran dengan GO-PAY adalah Kota Bandar

Lampung yang mulai beroperasi sejak tahun 2017. Layanan tersebut memiliki banyak pengguna karena cakupan layanan yang luas salah satunya adalah pada mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

Digital payment merupakan salah satu bentuk transaksi elektronik yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Pasal 1 Ayat 6a yang berbunyi penyelenggara sistem elektronik adalah setiap orang, penyelenggara negara, badan usaha, dan masyarakat yang menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan sistem elektronik, baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama kepada pengguna sistem elektronik untuk keperluan dirinya dan/atau keperluan pihak lain dan dalam Pasal 40 Ayat 1 bahwa pemerintah memfasilitasi pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik sesuai dengan ketentuan perundangan-undangan. Kemudian dalam peraturan Otoritas Jasa Keuangan Republik Indonesia Nomor/Pojk.03/2017 Tentang Penyelenggaraan Layanan Perbankan *Digital* Oleh Bank Umum Pasal 1 Ayat 4 menyebutkan bahwa Layanan Perbankan *Digital* adalah Layanan Perbankan Elektronik yang mengoptimalkan pemanfaatan data nasabah dalam rangka melayani transaksi keuangan nasabah secara nyaman, cepat, dan mudah sesuai dengan kebutuhan nasabah (*customer experience*) dengan pengamanan yang baik, dan dapat dilakukan secara mandiri oleh nasabah yang berarti bahwa OJK sangat mendukung sistem pembayaran dengan menggunakan *digital payment*. Bank Indonesia juga mengeluarkan peraturan tentang transaksi elektronik yaitu terdapat pada peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 Tentang Uang Elektronik (*e-money*) Pasal 1 Ayat 3 Uang Elektronik (*Electronic Money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut: diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu *media server* dan *chip* digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut dan nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit

bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang yang mengatur mengenai perbankan. Kemudian dipertegas dalam Pasal 1 angka 7 Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran.

Dalam Penelitian Laila Ramadani (2016) terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa Ekonomi Pembangunan Universitas Negeri Malang angkatan 2014. Hal ini dikarenakan kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan dalam uang elektronik (*e-money*) sehingga penggunaan uang elektronik semakin meningkat dikalangan mahasiswa. Semakin tinggi penggunaan uang elektronik (*e-money*) maka semakin tinggi pula pengeluaran konsumsi mahasiswa. Selanjutnya Joanna Stavins (2018,) menemukan bahwa preferensi konsumen berkorelasi dengan atribut demografi dan pendapatan, tetapi mereka juga bervariasi berdasarkan nilai dan jenis transaksi. Kemudian memeriksa peran preferensi konsumen sehubungan dengan sistem pembayaran dan menguji apakah konsumen cenderung beralih dari sistem pembayaran pilihan mereka. Dengan kata lain, kami menguji apakah permintaan konsumen untuk instrumen pembayaran elastis sehubungan dengan biaya yang dibedakan dalam melakukan pembayaran.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Bothun (2013), terdapat beberapa keuntungan yang membuat masyarakat memilih untuk menggunakan *mobile payment*. Keuntungan yang pertama adalah dapat lebih berhemat karena biasanya pengguna dapat memperoleh promosi dengan kupon atau diskon dari jasa yang mereka tawarkan. Responden dari penelitian tersebut beranggapan dengan banyaknya diskon dapat menghemat pengeluaran mereka. Keuntungan berikutnya adalah kemudahan dalam transaksi dan

keseharian. Pengguna tidak perlu membawa dompet untuk melakukan transaksi, cukup dengan *smartphone* dan jaringan internet mereka bisa bertransaksi, maka dari itu adanya *digital payment* dapat mempermudah proses transaksi pembayaran. Bagaimanapun kemudahan dalam transaksi pembayaran merupakan daya tarik tersendiri bagi pengguna atau pelanggan. Dalam penelitian Huwaydi, Y., dkk (2018) selain ditemukannya bahwa banyaknya pengguna GO-PAY perempuan adalah yang pendidikannya mahasiswa atau pelajar. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian mengenai “**Analisis Efektivitas Penggunaan *Digital Payment* Pada Mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya**”.

1.2 Perumusan Masalah

Evolusi metode pembayaran dalam bentuk *digital payment* sudah dikenal oleh mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Maka, berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan yang dapat menjadi pertanyaan penelitian dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan *digital payment* efektif pada mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

1.3.1 Ruang Lingkup Subjek

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang bertransaksi uang dengan menggunakan *digital payment*.

1.3.2 Ruang Lingkup Objek

Objek penelitian ini adalah efektivitas penggunaan *digital payment* sebagai metode pembayaran nontunai yaitu GO-PAY yang terdapat dalam aplikasi GOJEK atau ojek online.

1.3.3 Ruang Lingkup Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Kota Bandar Lampung.

1.3.4 Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan terhitung sejak bulan Oktober 2018 sampai dengan bulan Maret 2019.

1.3.5 Ruang Lingkup Ilmu Penelitian

Ruang lingkup ilmu penelitian ini adalah efektivitas metode pembayaran dengan menggunakan *digital payment*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan *digital payment* pada mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik untuk beberapa pihak diantaranya:

a. Bagi Penulis

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai informasi mengenai perkembangan metode pembayaran yang terjadi di Kota Bandar Lampung khususnya dalam lingkungan mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dalam hal ini penggunaan alat pembayarannya adalah GO-PAY.

b. Bagi Akademis

Hasil penelitian ini harapannya dapat menambah pengetahuan dan juga sebagai sumbangan pemikiran dan saran-saran atas hasil penelitian sehingga dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

c. Bagi Perusahaan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah gambaran perusahaan PT. Aplikasi Karya Anak Bangsa (GO-JEK) mengenai perkembangan GO-PAY dikalangan mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

d. Bagi Pemerintah

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai informasi dan gambaran pengaruh perubahan pola transaksi ekonomi mahasiswa dan kecenderungan substitusi metode pembayaran non tunai terhadap transaksi tunai.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab 1 (satu) pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang penelitian, perumusan penelitian, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab 2 (dua) landasan teori menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan baik dari secara definisi dan sumber teorinya. Kemudian menjelaskan tentang kerangka pikiran penelitian dan memberikan kerangka tentang hipotesis jika penelitian tersebut terdapat hipotesisnya.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab 3 (tiga) metode penelitian menjelaskan tentang jenis penelitian yang digunakan, sumber data penelitian, metode pengumpulan data yang digunakan, populasi & sampel yang digunakan, variable penelitian, definisi operasional variable, uji persyaratan instrument, uji persyaratan analisis data, metode analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab 4 (empat) hasil dan pembahasan ini menjelaskan tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan dilakukan pembahasan secara keseluruhan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab 5 (lima) simpulan dan saran ini menjelaskan tentang simpulan dari penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSATAKA

Tulisan yang tersusun di akhir sebuah karya ilmiah yang berisi nama penulis, judul tulisan, penerbit, identitas penerbit dan tahun terbit sebagai sumber atau rujukan seorang penulis.

LAMPIRAN

Pada lampiran berisikan tentang hasil-hasil dari penelitian yang dilakukan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Grand Theory

2.1.1 *Behavior Finance*

Behavior Finance atau perilaku keuangan adalah paradigma baru teori keuangan, yang berusaha untuk memahami dan memprediksi implikasi pasar keuangan sistematis terhadap pengambilan keputusan psikologis (Olsen, 1998). Istilah perilaku finansial mengacu pada cara orang membelanjakan dan mengalokasikan uang atau pendapatan mereka. Perilaku keuangan dipengaruhi oleh tingkat pendapatan, budaya pengeluaran dan pengetahuan keuangan pribadi.

Menurut Heck (1999) terdapat 9 *financial behaviour* diantaranya terdiri dari 4 *planning behaviours* dan 5 *implementing behaviours*. Adapun uraiannya sebagai berikut:

1. Menetapkan tujuan keuangan.
2. Memperkirakan biaya secara akurat.
3. Memperkirakan pendapatan dengan tepat.
4. Melakukan perencanaan dan penganggaran belanja.
5. Mempertimbangkan alternatif ketika melakukan pengambilan keputusan keuangan.
6. Menyesuaikan untuk memenuhi keadaan keuangan darurat.
7. Memenuhi tenggat waktu atau tagihan tepat waktu.
8. Berhasil memenuhi tujuan keuangan.
9. Berhasil melaksanakan rencana pengeluaran.

Nababan dan Sadadila (2012) menjelaskan bahwa perilaku finansial terkait dengan bagaimana orang memperlakukan, mengelola, dan menggunakan sumber daya keuangan yang tersedia baginya. Individu yang memiliki perilaku keuangan yang bertanggung jawab cenderung efektif dalam penggunaan uangnya, seperti

membuat anggaran, menghemat uang dan mengendalikan pengeluaran, berinvestasi, dan membayar kewajiban tepat waktu.

2.2 *Financial Technology*

Menurut *International Organization of Securities Commission* atau disebut IOSCO (2017) istilah *Financial Technology* yang biasa disebut FinTech digunakan untuk menggambarkan berbagai model bisnis yang inovatif dan teknologi yang muncul yang memiliki potensi untuk mengubah industri jasa keuangan. Masih menurut mereka, lanskap FinTech memetakan di delapan kategori, ada pembayaran, asuransi, perencanaan, peminjaman dan crowdfunding, blockchain, perdagangan dan investasi, data dan analitik, dan keamanan.

Financial Technology bukan hal baru dalam industri keuangan. Dalam pendahuluan telah disebutkan bahwa perjalanan *Financial Technology* sudah berjalan dari tahun 1865 hingga tahun 1950 FinTech sudah dimulai dapat dilihat sebagai berikut:



Sumber: Zimmerman (2016)

Gambar 2.1 Evolusi Teknologi Keuangan sebelum 1950-an

Saat ini Fintech dapat digunakan melalui teknologi selular. Seperti yang dikemukakan oleh Song Yee Leng, Ameen Talib & Ardi Gunardi (2018) mengemukakan bahwa Teknologi selular dengan perangkat yang mendukung Internet adalah fase logis berikutnya dari kampanye *World Wide Web* seperti ponsel yang mengambil alih pasar massal dan secara fundamental akan mengubah cara produk dibeli dan dijual serta layanan keuangan terutama sistem pembayaran selular yang disebut dengan pembayaran elektronik atau *digital payment*.

Aplikasi pembayaran *digital payment* siap mengganti uang tunai, cek, kartu kredit dan debit tradisional di seluruh Indonesia sehingga pembayaran selular dapat menawarkan cara yang lebih murah dan nyaman bagi pengguna untuk mengelola uang karena teknologi FinTech dapat memberikan opsi kepada konsumen yang lebih luas seperti menyetor dana, melakukan pembayaran, mentransfer uang, melacak transaksi.

2.3 *Digital Payment*

Digital payment atau disebut sebagai pembayaran digital adalah jenis pembayaran yang menggunakan media elektronik seperti *sms banking*, *internet banking*, *mobile banking* dan dompet elektronik. Seluruh kegiatan tersebut dapat dilakukan hanya dengan menggunakan perangkat elektronik yaitu ponsel pintar.

Digital payment merupakan sebuah inovasi dari perkembangan transaksi pembayaran dari masa ke masa. Dimulai pada tahun 1887 yaitu sebuah gagasan transaksi dengan menggunakan kartu kredit yang dijelaskan dalam novel *Looking Backward* pada tahun 1887. Era digital muncul dengan hadirnya internet pada tahun 1969 yang diciptakan oleh Tim Berners-Lee yang sekarang kita kenal dengan halaman internet dan situs yang mempermudah menemukan dan membagikan informasi. Kemudian internet berkembang menjadi media perdagangan (*E-Commerce*) pada pertengahan 1990-an.

Transaksi terus berkembang pada tahun 1983 yaitu muncul gagasan tentang uang elektronik yang dimunculkan oleh David Lee Chaum yang mengemukakan ide mengenai *digital cash* dalam makalah penelitiannya. Selanjutnya pada tahun 1994 Stanford Federal Credit Union menjadi institusi pertama yang menawarkan layanan *online banking*. Pada masa tersebut sebagian besar layanan keuangan *online* menggunakan sistem *micro payment*. Pada tahun 1998 muncul sistem *mobile payment* dengan transaksi nirkabel yaitu Paypal. Setelah itu muncul industri *mobile payment* lainnya seperti Apple Pay dan Alipay. Sekarang gagasan uang elektronik dan transaksi secara digital sudah menjadi kenyataan dan mulai mendominasi sistem transaksi diberbagai negara salah satunya Indonesia. Adapun transaksi *digital payment* di Indonesia adalah GO-PAY, OVO, T-Cash, Mandiri E-Cash, DANA, I-Saku, Sakuku, Doku dan lain-lain.

Dalam melakukan transaksi pembayaran dengan menggunakan *digital payment* terdapat beberapa keuntungan yang diperoleh sebagai berikut:

- a. Transaksi lebih mudah dan praktis.
- b. Transaksi lebih aman.
- c. Kenyamanan dalam bertransaksi.
- d. Kecepatan transaksi.
- e. Bisa digunakan untuk berbagai layanan.

2.4 GO-PAY

GO-PAY adalah dompet virtual yang digunakan untuk menyimpan uang yang disebut dengan *e-money* dan bisa digunakan untuk melakukan pembayaran semua transaksi dalam aplikasi GO-JEK. Bermula di tahun 2010 sebagai perusahaan transportasi roda dua melalui panggilan telepon, GO-JEK kini telah tumbuh menjadi *on-demand mobile platform* dan aplikasi terdepan yang menyediakan berbagai layanan lengkap mulai dari transportasi, logistik, pembayaran, layan-antar makanan, dan berbagai layanan *on-demand* lainnya.

GO-JEK adalah sebuah perusahaan teknologi berjiwa sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan pekerja di berbagai sektor informal di Indonesia. Kegiatan GO-JEK bertumpu pada 3 nilai pokok: kecepatan, inovasi, dan dampak sosial. GO-JEK telah beroperasi kota-kota di Indonesia salah satunya di Kota Bandar Lampung yang beroperasi sejak tahun 2017.

Pembayaran yang dapat dilakukan melalui GO-PAY diantaranya yaitu pembayaran setelah melakukan jasa GO-RIDE, GO-CAR, GO-SEND, GO-FOOD dan GO-SHOP. Kemudian dapat melakukan pembelian GO-PULSA, GO-POINT dan GO-BILLS. Kemudahan bertransaksi dengan menggunakan GO-PAY adalah mudah digunakan dan tidak perlu mencari uang tunai serta menunggu kembalian. Pemerintah juga mendorong pembayaran elektronik tersebut yaitu dengan adanya Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) dan GO-PAY sudah mempunyai izin dari Bank Indonesia.

Sebelum pengguna bertransaksi dengan GO-PAY, maka pengguna diharuskan terlebih dahulu melakukan registrasi akun GO-PAY yang terdapat pada aplikasi GO-JEK yang dapat diunduh melalui Google Playstore dan Appstore. Setelah akun terdaftar maka pengguna melakukan pengisian saldo atau disebut dengan “Top Up”. Top Up dapat dilakukan melalui driver GOJEK secara langsung, melalui Alfamart, Pegadaian dan kanal-kanal Bank. Adapun batas maksimal pengisian saldo GO-PAY minimum Rp. 10.000 dan batas maksimumnya yaitu sebesar Rp. 10.000.000 dengan batasan maksimum kumulatif Top Up per bulan sebesar Rp. 20.000.000.

2.5 Efektivitas

Andri Alphonso & Fitri Eriyanti (2019) menjelaskan bahwa efektivitas berasal dari kata “efek” dan digunakan dalam istilah hubungan sebab dan akibat. Menurut Mahmudi (2005) dalam Indra Syafii et al (2017) efektivitas merupakan hubungan antara *output* dengan tujuan, semakin besar kontribusi (sumbangan)

output terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program atau kegiatan. Maka untuk menentukan efektif atau tidaknya penggunaan *digital payment* sebagai alat pembayaran pada mahasiswa IIB Darmajaya merujuk pada pendapat Sutrisno (2007) dalam Gita Putri Amalia et al (2017) yaitu pengukuran mengenai pencapaian tujuan efektivitas atau tidak berdasarkan pada:

a. Pemahaman Program

Pemahaman program dapat dilihat dari sejauh mana masyarakat dapat memahami pengetahuan program tersebut, kemampuan melakukan kegiatan atau program, serta pemanfaatan media yang ada dalam suatu organisasi

b. Tepat Sasaran

Mengukur sejauh mana lembaga dapat berhasil merealisasikan sasaran yang hendak dicapai. Penempatan sasaran ini bersifat menyeluruh dalam sistem informasinya serta memberikan informasi yang tepat agar tujuannya dapat diukur tingkat keberhasilannya.

c. Tepat Waktu

Faktor waktu berkaitan dengan apakah layanan tersebut dapat menjadi lebih cepat dan efisien. Dalam hal ini diperlukan pengoptimalan kinerja sistem dari suatu program baik dari sisi intern maupun ekstern agar pelayanan menjadi semakin lebih cepat, dan lebih efektif sesuai dengan yang diharapkan sebelumnya.

d. Tercapainya Tujuan

Pencapaian tujuan merupakan keseluruhan upaya pencapaian tujuan dari suatu proses yang dilakukan. Hal yang paling penting adalah sebuah pelayanan dapat dilakukan dengan mudah. Layanan lebih mudah menjadikan tujuan lebih terorganisir sehingga tujuan akan semakin tercapai. Jika seseorang mendapati fasilitas pelayanan yang lebih mudah, maka akhirnya ia

akan mendapatkan apa yang ia inginkan sehingga suatu program dapat berjalan efektif dan tercapai tujuan serta visi misinya.

e. Perubahan Nyata

Perubahan nyata dikatakan efektif jika suatu program atau kegiatan dapat memberikan dampak dan perubahan nyata dengan mengetahui kondisi sebelum dan sesudah adanya program tersebut sehingga dapat diukur melalui sejauh mana kegiatan tersebut memberikan efek atau dampak perubahan nyata bagi masyarakat.

2.6 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul Penelitian	Hasil	Sumber
1.	Didin Elok Parastiti, Imam Mukhlis, Agung Haryono (2015)	Analisis Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang (Studi Kasus: Uang Elektronik Brizzi)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa KTM terpadu (Kartu Tanda Mahasiswa) tidak meningkatkan penggunaan uang elektronik BRIZZI di kalangan mahasiswa. Minat mahasiswa tentang penggunaan uang elektronik BRIZZI sebagai alat pembayaran masih sangat rendah.	JESP-Vol. 7, No 1 Maret 2015 ISSN 2086-1575

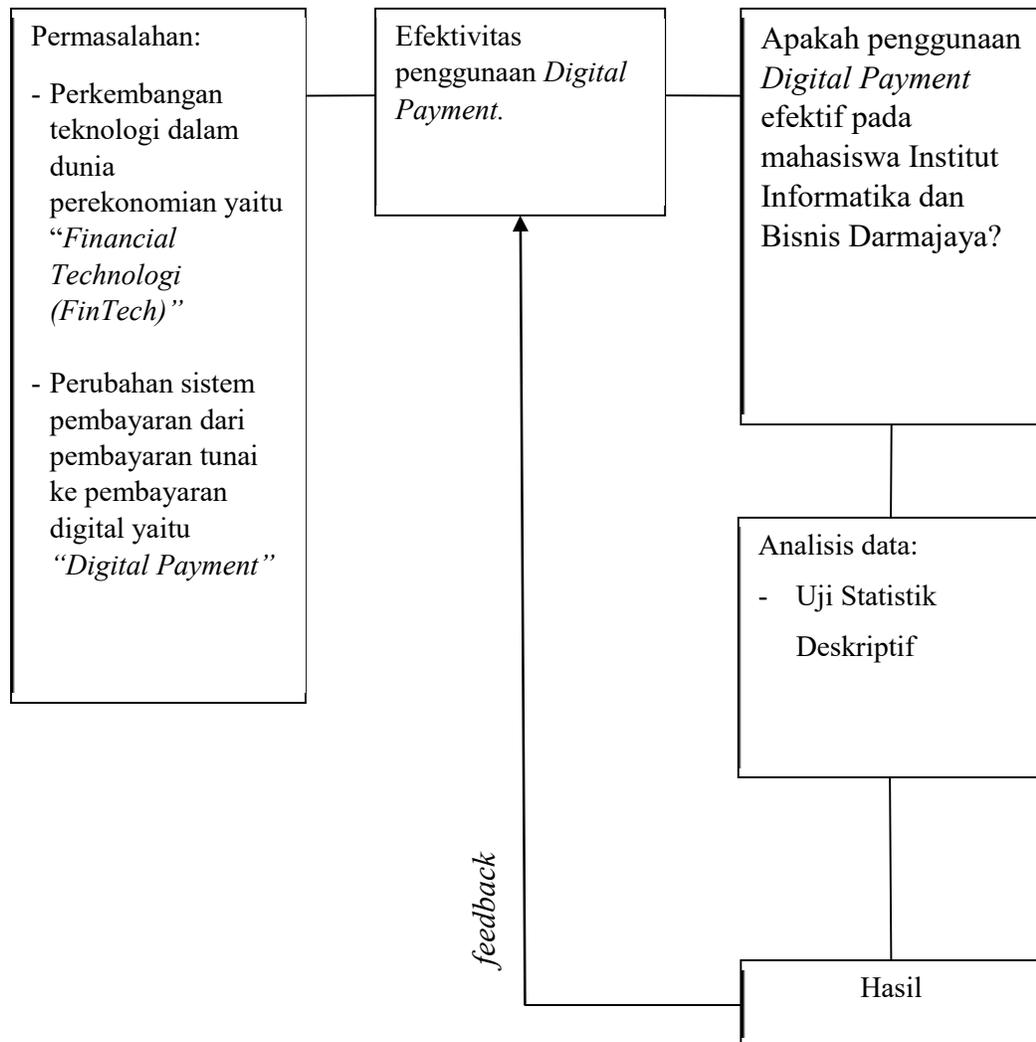
2.	Laila Ramadani (2016)	Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (EMoney) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa Ekonomi Pembangunan di Universitas Negeri Malang bersifat konsumtif	JESP-Vol. 8, No 1 Maret 2016 ISSN (P) 2086-1575 E-ISSN 2502-7115
3.	Song Yee Leng, Ameen Talib & Ardi Gunardi (2018)	Financial Technologies: A Note on Mobile Payment	Aplikasi pembayaran seluler siap mengganti uang tunai, cek, kartu kredit dan debit tradisional di seluruh negeri. Pembayaran seluler dapat menawarkan cara yang lebih murah dan nyaman bagi pengguna untuk mengelola uang mereka, terutama hampir 2 miliar orang dewasa yang tidak memiliki rekening bank. Teknologi ini memberi konsumen ini opsi yang lebih luas seperti menyetor dana, melakukan pembayaran, mentransfer uang, melacak transaksi. Selain itu, tren ini harus diterima untuk pembangunan ekonomi dan sosial untuk mendapatkan manfaat dan	Jurnal Keuangan dan Perbankan, 22(1): 51–62, 2018

			membawa keuntungan bagi sebagian besar masyarakat.	
4.	Joanna Stavins (2018)	Consumer Preferences for Payment Methods: Role of Discounts and Surcharges	Menemukan bukti bahwa konsumen beralih dari metode pembayaran pilihan mereka menjadi uang tunai jika diskon ditawarkan. Namun, sebagian besar peralihan dari metode pembayaran yang disukai terus terjadi untuk transaksi bernilai rendah terkait otomatis, seperti pembelian bensin, di mana diskon tunai telah ditawarkan untuk waktu yang lama, dibandingkan dengan sektor ritel lainnya.	Journal of Banking and Finance
5.	Huwaydi, Y., Hakim, M, S., dan Persada, S. F. (2018)	Analisis Deskriptif Pengguna Go-Pay di Surabaya	Analisis deskriptif demografi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna GO-PAY lebih banyak perempuan, hal ini terjadi mungkin karena kebanyakan laki-laki memiliki sendiri kendaraan bermotor. Pendidikan terakhir kebanyakan penggunanya adalah SMA sederajat ini sejalan penemuan berikutnya yang menemukan bahwa pengguna	Jurnal Teknik ITS Vol. 7, No. 1 (2018) 2337-3520 (2301-928X Print)

			paling banyak dari GO-PAY ini adalah mahasiswa atau pelajar.	
6.	Kartini & Shindy Dwita Nuansari (2018)	Analisis Tingakta <i>Financial Literacy dan Financial Behavior</i> Karyawan RSUD Pare	Hasil tes menunjukkan bahwa ada perbedaan literasi keuangan berdasarkan jenis kelamin, usia, tingkat pendidikan, dan pengalaman kerja. Penelitian ini juga menemukan bahwa tingkat literasi keuangan yang dimiliki oleh karyawan akan memberikan dampak positif terhadap perilaku keuangan mereka.	Jurnal Riset Manajemen, Vol. 5 No. 1 (Januari 2018)
7.	Gita Putri Amalia & Eva Hany Fanida, S.AP., M.AP. (2017)	Efektivitas Electronic Toll (E-Toll) Oleh Pt. Jasa Marga Surabaya (Studi Pada Gerbang Tol Otomatis Surabaya-Gempol	Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan pelaksanaan e-toll oleh PT. Jasa Marga Surabaya sudah berjalan Efektif, dengan rincian skor pemahaman program, tepat sasaran, tepat waktu, tercapainya tujuan, perubahan nyata.	Jurnal mahasiswa.unesa.ac.id Vol 5, No 2 (2017)

2.7 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan faktor-faktor tersebut peneliti akan meneliti analisis efektivitas penggunaan *digital payment* pada mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. Adapun model kerangka pemikiran tertuang pada gambar berikut ini:



Gambar 2.2
Kerangka Pemikiran Pemecahan Masalah

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015), metode penelitian dapat diklasifikasikan menurut fungsinya, yaitu untuk memahami fenomena sosial dan fisik baik yang bersifat deskriptif. Metode penelitian untuk membantu pelaksanaan pekerjaan dan metode penelitian digunakan untuk memilih dari berbagai alternatif yang ada.

Jenis penelitian ini terkategori ke dalam jenis penelitian kualitatif. Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik penggabungan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

3.2 Sumber Data

Sumber data di dalam penelitian merupakan faktor yang sangat penting, karena sumber data akan menyangkut kualitas dari hasil penelitian. Oleh karenanya, sumber data menjadi bahan pertimbangan dalam penentuan metode pengumpulan data. Sumber data dalam penelitian ini yaitu menggunakan sumber data primer. Sumber data primer adalah sumber data yang secara langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2015). Sumber data primer adalah responden individu, kelompok focus serta internet juga dapat menjadi sumber data primer jika koisioner disebarluaskan melalui internet (Uma Sekaran, 2011). Pengumpulan data primer merupakan bagian internal dari proses penelitian dan yang seringkali diperlukan untuk tujuan pengambilan keputusan.

Sumber data primer dianggap lebih akurat, karena data ini disajikan secara terperinci. Dalam penelitian ini yang menjadi data primer adalah data yang berkaitan dengan pembayaran menggunakan *digital payment*. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti melakukannya dengan cara menyebarkan angket/kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini akan digunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data dengan menggunakan angket atau kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab. Kuesioner yang digunakan peneliti sebagai instrumen penelitian, metode yang digunakan adalah dengan kuesioner tertutup dan agar responden tegas dalam menjawab kuisisioner maka penulis menggunakan kuisisioner skala likert. Skala likert yaitu skala untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi responden tentang fenomena sosial. Cara mengukurnya adalah dengan menghadapkan reponden dengan sebuah pernyataan dan kemudian diminta untuk memberikan jawaban dari 5 pilihan jawaban dimana masing-masing jawaban memiliki nilai yang berbeda (Lupiyoado et al, 2015). Dalam penelitian ini digunakan pernyataan tertutup dengan rentang skala penilaian yaitu:

Sangat Setuju (SS)	: 5
Setuju (S)	: 4
Cukup Setuju (CS)	: 3
Tidak Setuju (TS)	: 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	: 1

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2015) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi merupakan kumpulan dari semua kemungkinan orang-orang, benda-benda, dan ukuran lain yang menjadi objek perhatian atau kumpulan seluruh objek yang menjadi perhatian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Kota Bandar Lampung dengan target populasi yaitu mahasiswa program studi manajemen dari angkatan 2015-2018 dengan jumlah 2103 mahasiswa. Data tersebut diperoleh dari Bagian Penerimaan Mahasiswa Baru IIB Darmajaya.

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2015) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila peneliti melakukan penelitian terhadap populasi yang besar, sementara peneliti ingin meneliti tentang populasi tersebut dan peneliti memiliki keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel, sehingga generalisasi kepada populasi yang diteliti. Oleh karena itu sampel yang diambil menggunakan teknik *non-probability sampling* yaitu teknik penentuan sampel dimana tidak semua populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sebagai sample.

Penentuan jumlah sampel yang dijadikan sebagai responden pada penelitian ini mengacu pada teknik *slovin* dengan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan:

n: Besarnya Sampel

N: Jumlah Populasi

e: Batas Toleransi Kesalahan (*error tolerance*)

Berdasarkan rumus diatas, maka besarnya sampel adalah:

$$n = \frac{2103}{1+2103 (0,1)^2} = 95,4$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka jumlah sampel yang diperoleh adalah sebanyak 95,4 dan dibulatkan menjadi 100 responden.

Selanjutnya teknik untuk mengambil sampel yaitu dengan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu atau memiliki kriteria khusus. Adapun kriteria khusus sampel yang diambil sebagai berikut:

- a. Mahasiswa/I yang memiliki aplikasi GO-JEK dan menggunakan layanan GO-PAY.
- b. Pernah melakukan Top-Up atau isi saldo pada layanan GO-PAY.
- c. Pernah melakukan pembayaran dengan menggunakan GO-PAY.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015). Sehingga variabel independent dalam penelitian ini adalah penggunaan *digital payment* dengan objek penelitiannya adalah GO-PAY dan untuk variabel dependennya adalah efektivitas *digital payment*.

3.6 Definisi Operasional Variabel

Operasional variabel bertujuan untuk menentukan jenis dan indikator dari variabel yang terkait dalam penelitian ini. Kemudian untuk menentukan skala pengukuran variabel sehingga teknik analisis yang digunakan dapat dilakukan dengan tepat. Adapun yang menjadi definisi operasional penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Definsi Variabel Operasional

Variabel	Definisi Konsep Variabel	Definisi Operasional Variabel	Indikator	Skala Ukur
<i>Digital payment</i>	<i>Digital payment</i> atau disebut sebagai pembayaran digital adalah jenis pembayaran yang menggunakan media elektronik seperti <i>sms banking, internet banking, mobile banking</i> dan dompet elektronik.	Tingkat efektivitas penggunaan <i>digital payment</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman Program - Tepat Sasaran - Tepat waktu - Tercapainya Tujuan - Perubahan Nyata 	Interval

3.7 Uji Persyaratan Instrumen

Dalam suatu penelitian dengan menggunakan instrumen kuesioner sebagai alat pengumpulan data, sering kali terjadi penyimpangan atau kesalahan (*measurement error*). Maka kuesioner perlu diuji yaitu uji validitas dan reabilitas agar memiliki konsistensi internal. Dapat dikatakan konsisten apabila pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner tersebut mengukur aspek yang sama sehingga bisa menggambarkan permasalahan yang ingin diukur.

3.7.1 Uji Validitas

Pada penelitian kuantitatif yang diuji validitasnya adalah instrumen penelitian atau kuesioner yang memiliki skor. Dengan melakukan uji validitas, dapat diselidiki atau diperiksa apakah suatu pertanyaan atau pernyataan benar-benar dapat mengukur tingkat efektivitas sistem penggunaan *digital payment*. Untuk menguji validitas dari instrument penelitian maka dilakukan dengan cara mengkorelasikan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan menggunakan kriteria pengujian yaitu apabila $\text{sig} < \alpha (0.05)$ maka valid, dan apabila $\text{sig} > \alpha (0.05)$ maka tidak valid.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat ukur reliabel (dipercaya) atau tidak, diuji dengan menggunakan *Metode Alpha Cronbach*. *Metode Alpha Cronbach* dapat digunakan untuk mencari reliabilitas instrument yang skornya merupakan rentangan antara beberapa nilai, misalnya skala 1-5. Instrumen dikatakan reliabel jika koefisien Alpha Cronbach lebih besar dari 0,7 (Nunnaly, Jim C, 1978).

Untuk menghitung uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan program statistika SPSS 20.0. Selanjutnya indeks reliabilitas diinterpretasikan dengan menggunakan tabel interpretasi r untuk menyimpulkan bahwa alat ukur yang

digunakan cukup atau tidak reliabel. Nilai *interoretasi reliabilitas* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Interpretasi Nilai r

Besarnya Nilai	Interpretasi
Antara 0,800 – 1,00	Sangat Kuat
Antara 0,600 – 0,800	Kuat
Antara 0,400 – 0,600	Sedang
Antara 0,200 – 0,400	Rendah
Antara 0,000 – 0,200	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono (2015)

3.8 Metode Analisis Data

Setelah memperoleh data dari melakukan penyebaran kuisioner maka dilakukan analisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015). Adapun teknik yang dilakukan sebagai berikut:

a. Tabulasi

Dalam analisis tabulasi data yang diperoleh diolah dalam bentuk persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = f/N \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase

f: Frekuensi dari setiap jawaban angket

N: Jumlah Responden

b. Menentukan Skor Ideal

Untuk dapat menentukan skor ideal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Ideal} = \text{Nilai Skala} \times \text{Jumlah Responden}$$

c. Membuat Rating Scale

Rating scale berfungsi untuk mengetahui hasil data angket/kuesioner secara umum dan keseluruhan yang didapat dari penilaian kuesioner.

d. Menghitung Skor Jawaban Responden

Untuk menghitung skor jawaban responden dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

e. Penemuan Hasil

Pada tahap ini yaitu melakukan perhitungan skor akhir yang dimana nilai tersebut akan dinyatakan dalam bentuk kata-kata untuk di deskripsikan dengan tujuan agar mudah dibaca dan dipahami. Dalam hal ini deskripsi akan berkaitan dengan efektivitas penggunaan *digital payment* pada mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya berdasarkan data dari responden yang sudah diolah.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

Deskripsi data digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan kondisi responden yang menjadi objek dalam penelitian dilihat dari karakteristik responden yaitu jenis kelamin, usia dan semester.

4.1.1 Deskripsi Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan *digital payment*, maka dilakukan survey terhadap pemakai layanan *digital payment* dalam hal ini sebagai objek nya adalah layanan GO-PAY yang berjumlah 100 orang atau pengguna. Untuk mengetahui data karakteristik responden dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

		Jenis Kelamin			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	38	38.0	38.0	38.0
	Perempuan	62	62.0	62.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Hasil data diolah dari SPSS 20 tahun 2019

Dari tabel 4.1 karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin diketahui bahwa persentase jumlah laki-laki sebesar 38% dan perempuan sebesar 62%. Jadi, persentase tertinggi adalah responden berjenis kelamin perempuan yang berarti bahwa responden pengguna *digital payment* didominasi oleh perempuan sebanyak 52 orang.

Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
17 Tahun	1	1.0	1.0	1.0
18 Tahun	1	1.0	1.0	2.0
19 Tahun	15	15.0	15.0	17.0
20 Tahun	20	20.0	20.0	37.0
Valid 21 Tahun	32	32.0	32.0	69.0
22 Tahun	23	23.0	23.0	92.0
23 Tahun	7	7.0	7.0	99.0
24 Tahun	1	1.0	1.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Hasil data diolah dari SPSS 20 tahun 2019

Berdasarkan hasil data dari tabel 4.2 karakteristik responden berdasarkan usia dapat diketahui bahwa usia yang mendominasi pengguna *digital payment* adalah usia 21 tahun dengan persentase sebesar 32% atau sebanyak 32 orang.

Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Semester

Semester				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Semester 1	7	7.0	7.0	7.0
Semester 3	20	20.0	20.0	27.0
Valid Semester 5	24	24.0	24.0	51.0
Semester 7	49	49.0	49.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Sumber: Hasil data diolah dari SPSS 20 tahun 2019

Dari tabel 4.3 karakteristik responden berdasarkan semester diketahui bahwa persentase tertinggi yaitu pada semester 7 sebesar 49%. Jadi dapat diartikan bahwa pengguna *digital payment* di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya pada program studi manajemen didominasi oleh semester 7 sebanyak 49 orang.

4.1.2 Deskripsi Jawaban Responden

Hasil jawaban mengenai tingkat efektivitas penggunaan *digital payment* pada mahasiswa program studi manajemen Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang disebarkan kepada 100 responden adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Jawaban Responden Pengguna *Digital Payment*

No	Pernyataan	Jawaban									
		SS		S		CS		TS		STS	
Pemahaman Program		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Membayar menggunakan GO-PAY sering kali mendapatkan diskon dan voucher pada layanan GO-RIDE, GO-CAR dan GO-FOOD.	34	34.0	54	54.0	10	10.0	2	2.0	0	0
2.	Membayar menggunakan GO-PAY mendapatkan potongan harga atau promo antar dibandingkan dengan membayar menggunakan uang tunai.	33	33.0	52	52.0	13	13.0	2	2.0	0	0
3.	Terdapat batasan minimum dan maksimum pengisian saldo/Top Up GO-PAY.	8	8.0	50	50.0	24	24.0	17	17.0	1	1.0

4.	Jika membayar menggunakan GO-PAY dapat memperoleh token yang nantinya diakumulasikan dan dapat ditukar dengan voucher.	25	25.0	51	51.0	21	21.0	2	2.0	1	1.0
5.	Selain dengan Scan QR/Barcode transaksi pembayaran menggunakan GO-PAY dapat membayar melalui nomor handphone.	23	23.0	49	49.0	18	18.0	10	10.0	0	0
Tepat Sasaran											
1.	GO-PAY menjadi pilihan alat pembayaran yang tepat bagi pelajar/mahasiswa, pekerja, pengguna transportasi publik/pengguna GO-JEK maupun masyarakat awam yang baru mengenal internet.	25	25.0	53	53.0	16	16.0	6	6.0	0	0
2.	Pemberian informasi tentang diskon, cashback, voucher dan harga spesial ketika menggunakan GO-PAY dapat menjadi pengambilan keputusan	20	20.0	64	64.0	16	16.0	0	0	0	0

	untuk memaksimalkan fitur layanan GO-JEK.										
3.	Top Up saldo GO-PAY sangat mudah dilakukan dengan beberapa pilihan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pengguna antara lain melalui driver gojek, Minimart, Internet banking, mobile banking, ATM dan metode lainnya.	31	31.0	58	58.0	10	10.0	1	1.0	0	0
4.	Batas minimum dan maksimum Top Up saldo GO-PAY dapat disesuaikan dengan keadaan finansial pengguna layanan GO-JEK.	23	23.0	52	52.0	19	19.0	6	6.0	0	0
5.	Dengan adanya GO-PAY yang sering memberikan diskon, voucher, cashback dan promo antar dapat meningkatkan pendapatan partner GO-JEK.	23	23.0	58	58.0	15	15.0	4	4.0	0	0
Tepat Waktu											
1.	Dengan menggunakan GO-PAY transaksi pembayaran dapat lebih	34	34.0	57	57.0	8	8.0	1	1.0	0	0

	cepat karena pengguna tidak perlu repot menyediakan uang tunai.										
2.	Dengan menggunakan GO-PAY waktu pembayaran menjadi fleksibel, misalnya pengguna tidak perlu menunggu pengembalian uang dari driver GO-JEK.	43	43.0	46	46.0	10	10.0	1	1.0	0	0
3.	Scan QR/Barcode dapat mempercepat proses pembayaran.	27	27.0	54	54.0	18	18.0	1	1.0	0	0
4.	Ketika mendapatkan cashback dan pengembalian atas pembatalan pesanan dapat langsung diterima oleh pengguna.	26	26.0	51	51.0	22	22.0	1	1.0	0	0
5.	Ketika menggunakan GO-PAY membeli pulsa dapat dilakukan secara tepat waktu tanpa harus mencari toko penyedia pulsa dan dapat terhidar dari antrian pembeli.	29	29.0	61	61.0	10	10.0	0	0	0	0
Tercapaiannya Tujuan											
1.	Dengan menggunakan GO-PAY transaksi pembayaran menjadi	33	33.0	54	54.0	12	12.0	1	1.0	0	0

	lebih aman dan nyaman.										
2.	GO-PAY membantu transaksi pembayaran menjadi efisien karena dapat memaksimalkan dan memanfaatkan sumber daya pada layanan GO-JEK.	22	22.0	63	63.0	15	15.0	0	0	0	0
3.	Membayar dengan menggunakan GO-PAY lebih cepat dan praktis dibandingkan dengan uang tunai.	30	30.0	55	55.0	14	14.0	1	1.0	0	0
4.	Strategi diskon dan cashback yang diterapkan dapat memaksimalkan penggunaan GO-PAY yang lebih optimal.	24	24.0	60	60.0	16	16.0	0	0	0	0
5.	GO-PAY memudahkan mahasiswa IIB Darmajaya dalam memenuhi kebutuhan seperti pembayaran transportasi, membeli makanan dan minuman serta membeli pulsa.	32	32.0	52	52.0	15	15.0	1	1.0	0	0
Perubahan Nyata											
1.	Dengan adanya GO-PAY kita tidak perlu khawatir ketika tidak membawa uang tunai.	38	38.0	47	47.0	9	9.0	6	6.0	0	0

2.	Dengan adanya GO-PAY dapat mengurangi biaya pengeluaran harian karena mendapatkan diskon, voucher, cashback dan harga spesial.	29	29.0	51	51.0	20	20.0	0	0	0	0
3.	GO-PAY merubah sistem pembayaran dari sistem pembayaran manual menjadi sistem pembayaran otomatis.	28	28.0	60	60.0	10	10.0	2	2.0	0	0
4.	GO-PAY dapat membantu mahasiswa IIB Darmajaya mengelola pengeluaran harian terutama yang berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan seperti transportasi, makanan dan minuman yang dapat disesuaikan dengan limit harian yang diperlukan.	28	28.0	49	49.0	20	20.0	3	3.0	0	0
5.	Dengan adanya GO-PAY hubungan antara pengguna layanan GO-JEK dengan partner GO-JEK dapat lebih maksimal, misal antara penjual yang terdapat dalam layanan GO-	28	28.0	55	55.0	17	17.0	0	0	0	0

FOOD dengan pengguna layanan GO-JEK.											
--------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Sumber: Hasil data diolah dari SPSS 20 tahun 2019

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa pernyataan yang paling direspon pada variabel efektivitas penggunaan *digital payment* pada mahasiswa program studi manajemen Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya adalah dimensi 3 (tiga) yaitu tepat waktu dengan pernyataan “Dengan menggunakan GO-PAY waktu pembayaran menjadi fleksibel, misalnya pengguna tidak perlu menunggu pengembalian uang dari driver GO-JEK” dengan jumlah responden yang menyatakan sangat setuju adalah sebanyak 43 responden. Sedangkan pernyataan yang paling sedikit direspon terdapat pada dimensi 1 (satu) yaitu pemahaman program dengan pernyataan “Terdapat batasan minimum dan maksimum pengisian saldo saldo/Top Up GO-PAY” dengan jumlah responden yang mengatakan sangat setuju hanya 8 responden.

4.2 Hasil Uji Persyaratan Instrumen

4.2.1 Hasil Uji Validitas

Sebelum dilakukan pengolahan data maka seluruh jawaban yang diberikan oleh responden di uji dengan uji validitas dan uji reliabilitas yang diuji cobakan pada responden. Uji Validitas menggunakan korelasi *product moment*. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS 20. Hasil pengujian validitas menggunakan kriteria pengujian yaitu apabila $\text{sig} < \alpha$ (0.05) maka valid, dan apabila $\text{sig} > \alpha$ (0.05) maka tidak valid.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Pernyataan 1 s/d 5
Efektivitas Penggunaan *Digital Payment***

		Correlations					
		P_1	P_2	P_3	P_4	P_5	r_Hitung
P_1	Pearson Correlation	1	.559**	.202*	.502**	.309**	.717**
	Sig. (2-tailed)		.000	.044	.000	.002	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_2	Pearson Correlation	.559**	1	.069	.342**	.352**	.644**
	Sig. (2-tailed)	.000		.492	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_3	Pearson Correlation	.202*	.069	1	.230*	.439**	.611**
	Sig. (2-tailed)	.044	.492		.021	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_4	Pearson Correlation	.502**	.342**	.230*	1	.335**	.696**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.021		.001	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_5	Pearson Correlation	.309**	.352**	.439**	.335**	1	.741**
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.001		.000
	N	100	100	100	100	100	100
r_Hitung	Pearson Correlation	.717**	.644**	.611**	.696**	.741**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Sumber: Hasil data diolah dari SPSS 20 tahun 2019

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji validitas pernyataan 1 sampai dengan 5 dalam indikator pemahaman program dengan menampilkan seluruh item pernyataan yang bersangkutan mengenai efektivitas penggunaan *digital payment*. Hasil yang didapatkan yaitu nilai Sig (0,00) < Alpha (0,05). Dengan demikian seluruh item pernyataan dinyatakan valid.

**Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Pernyataan 6 s/d 10
Efektivitas Penggunaan *Digital Payment***

		Correlations					
		P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	r Hitung
P_6	Pearson Correlation	1	.521**	.455**	.411**	.608**	.810**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_7	Pearson Correlation	.521**	1	.474**	.337**	.432**	.708**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.001	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_8	Pearson Correlation	.455**	.474**	1	.375**	.423**	.706**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_9	Pearson Correlation	.411**	.337**	.375**	1	.505**	.723**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_10	Pearson Correlation	.608**	.432**	.423**	.505**	1	.801**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100
r_Hitung	Pearson Correlation	.810**	.708**	.706**	.723**	.801**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil data diolah dari SPSS 20 tahun 2019

Berdasarkan tabel 4.6 hasil uji validitas pernyataan 6 sampai dengan 10 dalam indikator tepat sasaran dengan menampilkan seluruh item pernyataan yang bersangkutan mengenai efektivitas penggunaan *digital payment*. Hasil yang didapatkan yaitu nilai Sig (0,00) < Alpha (0,05). Dengan demikian seluruh item pernyataan dinyatakan valid.

**Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Pernyataan 11 s/d 15
Efektivitas Penggunaan *Digital Payment***

		Correlations					
		P_11	P_12	P_13	P_14	P_15	r_Hitung
P_11	Pearson Correlation	1	.654**	.483**	.296**	.462**	.765**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.003	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_12	Pearson Correlation	.654**	1	.518**	.290**	.515**	.794**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.003	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_13	Pearson Correlation	.483**	.518**	1	.435**	.499**	.790**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_14	Pearson Correlation	.296**	.290**	.435**	1	.364**	.653**
	Sig. (2-tailed)	.003	.003	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_15	Pearson Correlation	.462**	.515**	.499**	.364**	1	.743**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100
r_Hitung	Pearson Correlation	.765**	.794**	.790**	.653**	.743**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil data diolah dari SPSS 20 tahun 2019

Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji validitas pernyataan 11 sampai dengan 15 dalam indikator tepat waktu dengan menampilkan seluruh item pernyataan yang bersangkutan mengenai efektivitas penggunaan *digital payment*. Hasil yang didapatkan yaitu nilai Sig (0,00) < Alpha (0,05). Dengan demikian seluruh item pernyataan dinyatakan valid.

**Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas Pernyataan 16 s/d 20
Efektivitas Penggunaan *Digital Payment***

		Correlations					
		P_16	P_17	P_18	P_19	P_20	r_Hitung
P_16	Pearson Correlation	1	.680**	.598**	.674**	.620**	.849**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_17	Pearson Correlation	.680**	1	.513**	.645**	.663**	.824**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_18	Pearson Correlation	.598**	.513**	1	.655**	.652**	.817**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_19	Pearson Correlation	.674**	.645**	.655**	1	.657**	.859**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_20	Pearson Correlation	.620**	.663**	.652**	.657**	1	.858**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100
r_Hitung	Pearson Correlation	.849**	.824**	.817**	.859**	.858**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil data diolah dari SPSS 20 tahun 2019

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji validitas pernyataan 16 sampai dengan 20 dalam indikator tercapainya tujuan dengan menampilkan seluruh item pernyataan yang bersangkutan mengenai efektivitas penggunaan *digital payment*. Hasil yang didapatkan yaitu nilai Sig (0,00) < Alpha (0,05). Dengan demikian seluruh item pernyataan dinyatakan valid.

**Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Pernyataan 21 s/d 25
Efektivitas Penggunaan *Digital Payment***

		Correlations					
		P_21	P_22	P_23	P_24	P_25	r_Hitung
P_21	Pearson Correlation	1	.392**	.395**	.433**	.259**	.673**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.009	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_22	Pearson Correlation	.392**	1	.537**	.685**	.610**	.832**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_23	Pearson Correlation	.395**	.537**	1	.539**	.443**	.748**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_24	Pearson Correlation	.433**	.685**	.539**	1	.581**	.847**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
P_25	Pearson Correlation	.259**	.610**	.443**	.581**	1	.737**
	Sig. (2-tailed)	.009	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100
r_Hitung	Pearson Correlation	.673**	.832**	.748**	.847**	.737**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Hasil data diolah dari SPSS 20 tahun 2019

Berdasarkan tabel 4.9 hasil uji validitas pernyataan 21 sampai dengan 25 dalam indikator perubahan nyata dengan menampilkan seluruh item pernyataan yang bersangkutan mengenai efektivitas penggunaan *digital payment*. Hasil yang didapatkan yaitu nilai Sig (0,00) < Alpha (0,05). Dengan demikian seluruh item pernyataan dinyatakan valid.

4.2.2 Uji Reliabilitas

Setelah uji validitas maka penguji melakukan uji reliabilitas terhadap instrument variabel efektivitas penggunaan *digital payment* menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS 20. Hasil uji reliabilitas setelah dilihat dengan daftar interpretasi koefisien r dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Daftar Interpretasi Koefisien

Koefisien r	Reliabilitas
0.8000 – 1.000	Sangat Tinggi
0.6000 – 0.7999	Tinggi
0.4000 – 0.5999	Sedang / Cukup
0.2000 – 0.3999	Rendah
0.000 – 0.1999	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono (2015)

Berdasarkan tabel 4.10 ketentuan reliabilitas diatas, maka dapat dilihat hasil pengujian sebagai berikut:

Tabel 4.11 Uji Reliabilitas Indikator Pemahaman Program

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.705	5

Sumber: Hasil data diolah dari SPSS 20 tahun 2019

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4.10 nilai *Cronbach Alpha* pada indikator pemahaman program sebesar 0.705 untuk variabel efektivitas penggunaan *digital payment* dengan tingkat reliabilitas tinggi.

Tabel 4.12 Uji Reliabilitas Indikator Tepat Sasaran

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.803	5

Sumber: Hasil data diolah dari SPSS 20 tahun 2019

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4.11 nilai *Cronbach Alpha* pada indikator tepat sasaran sebesar 0.803 untuk variabel efektivitas penggunaan *digital payment* dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi.

Tabel 4.13 Uji Reliabilitas Indikator Tepat Waktu

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.801	5

Sumber: Hasil data diolah dari SPSS 20 tahun 2019

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4.12 nilai *Cronbach Alpha* pada indikator tepat waktu sebesar 0.801 untuk variabel efektivitas penggunaan *digital payment* dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi.

Tabel 4.14 Uji Reliabilitas Indikator Tercapainya Tujuan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.896	5

Sumber: Hasil data diolah dari SPSS 20 tahun 2019

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4.13 nilai *Cronbach Alpha* pada indikator tercapainya tujuan sebesar 0.896 untuk variabel efektivitas penggunaan *digital payment* dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi.

Tabel 4.15 Uji Reliabilitas Indikator Perubahan Nyata

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.821	5

Sumber: Hasil data diolah dari SPSS 20 tahun 2019

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4.14 nilai *Cronbach Alpha* pada indikator perubahan nyata sebesar 0.821 untuk variabel efektivitas penggunaan *digital payment* dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi.

4.3 Hasil Analisis Data

Untuk mengukur efektivitas penggunaa *digital payment* pada mahasiswa Institut Infomatika dan Bisnis Darmajaya yaitu dengan cara sebagai berikut:

a. Tabulasi

Tabel 4.16 Hasil Tabulasi Pengguna *Digital Payment*

No	Pernyataan	Jawaban									
		SS		S		CS		TS		STS	
Pemahaman Program		Fi	P	Fi	P	Fi	P	Fi	P	Fi	P
1	PP-1	34	34%	54	54%	10	10%	2	2%	0	0
2	PP-2	33	33%	52	52%	13	13%	2	2%	0	0
3	PP-3	8	8%	50	50%	24	24%	17	17%	1	1%
4	PP-4	25	25%	51	51%	21	21%	2	2%	1	1%
5	PP-5	23	23%	49	49%	18	18%	10	10%	0	0
Tepat Sasaran											
1	TS-1	25	25%	53	53%	16	16%	6	6%	0	0
2	TS-2	20	20%	64	64%	16	16%	0	0	0	0
3	TS-3	31	31%	58	58%	10	10%	1	1%	0	0
4	TS-4	23	23%	52	52%	19	19%	6	6%	0	0
5	TS-5	23	23%	58	58%	15	15%	4	4%	0	0
Tepat Waktu											
1	TW-1	34	34%	57	57%	8	8%	1	1%	0	0
2	TW-2	43	43%	46	46%	10	10%	1	1%	0	0

3	TW-3	27	27%	54	54%	18	18%	1	1%	0	0
4	TW-4	26	26%	51	51%	22	22%	1	1%	0	0
5	TW-5	29	29%	61	61%	10	10%	0	0%	0	0
Tercapaiannya Tujuan											
1	TJ-1	33	33%	54	54%	12	12	1	1	0	0
2	TJ-2	22	22%	63	63%	15	15	0	0	0	0
3	TJ-3	30	30%	55	55%	14	14	1	1	0	0
4	TJ-4	24	24%	60	60%	16	16	0	0	0	0
5	TJ-5	32	32%	52	52%	15	15	1	1	0	0
Perubahan Nyata											
1	PN-1	38	38%	47	47%	9	9%	6	6%	0	0
2	PN-2	29	29%	51	51%	20	20%	0	0	0	0
3	PN-3	28	28%	60	60%	10	10%	2	2%	0	0
4	PN-4	28	28%	49	49%	20	20%	3	3%	0	0
5	PN-5	28	28%	55	55%	17	17%	0	0	0	0

Sumber: Hasil data diolah tahun 2019

Hasil persentase diatas didapatkan melalui hasil perhitungan rumus:

$$P = \frac{fi}{\sum 100} \times 100\%$$

b. Menentukan Skor Ideal

Untuk dapat menentukan skor ideal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Ideal} = \text{Nilai Skala} \times \text{Jumlah Responden}$$

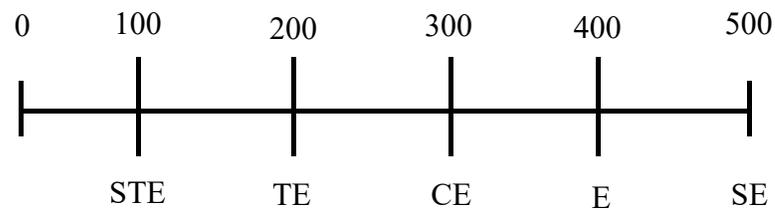
Tabel 4.17 Skor Ideal Responden

Rumus	Skala
$5 \times 100 = 500$	Sangat Efektif
$4 \times 100 = 400$	Efektif
$3 \times 100 = 300$	Cukup Efektif
$2 \times 100 = 200$	Tidak Efektif
$1 \times 100 = 100$	Sangat Tidak Efektif

Sumber: Hasil data diolah tahun 2019

c. Menentukan Rating Scale

Setelah mendapatkan skor ideal maka selanjutnya menentukan *rating scale* dan jarak intervalnya dari nilai skor ideal sebagai berikut:



Gambar 4.1
Interval Rating Scale

Dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 4.18 Kelas Interval Persentase Jawaban

No.	Kelas Interval	Kriteria Interpretasi Skor	Kategori
1.	410 - 500	81% - 100%	Sangat Efektif
2.	310 - 400	61% - 80%	Sangat Efektif
3.	201 - 300	41% - 60%	Cukup Efektif
4.	101 - 200	21% - 40%	Tidak Efektif
5.	0 - 100	0 - 20%	Sangat Tidak Efektif

Sumber: Hasil data diolah tahun 2019

d. Menghitung Skor Jawaban Responden

Untuk menghitung skor jawaban responden dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh dari penelitian}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Maka langkah pertama yaitu menentukan total skor masing-masing indikator.

Untuk jumlah skor yang diperoleh dari penelitian sebagai berikut:

Tabel 4.19 Menghitung Total Skor Responden

No	Pernyataan	Jawaban					Total Skor
		SS (5)	S (4)	CS (3)	TS (2)	STS (1)	
Pemahaman Program							
1	PP-1	34	54	10	2	0	420
2	PP-2	33	52	13	2	0	416
3	PP-3	8	50	24	17	1	347
4	PP-4	25	51	21	2	1	397
5	PP-5	23	49	18	10	0	385
	Jumlah	123	256	86	33	2	1965
	Rata-rata	24.6	51.2	17.2	6.6	0.4	393

Tepat Sasaran							
1	TS-1	25	53	16	6	0	397
2	TS-2	20	64	16	16	0	436
3	TS-3	31	58	10	1	0	419
4	TS-4	23	52	19	6	0	392
5	TS-5	23	58	15	4	0	400
	Jumlah	122	285	76	33	0	2044
	Rata-rata	24.4	57	15.2	6.6	0	408,8
Tepat Waktu							
1	TW-1	34	57	8	1	0	424
2	TW-2	43	46	10	1	0	431
3	TW-3	27	54	18	1	0	407
4	TW-4	26	51	22	1	0	402
5	TW-5	29	61	10	0	0	419
	Jumlah	159	269	68	4	0	2083
	Rata-rata	31.8	53.8	13.6	0.8	0	416.6
Tercapaiannya Tujuan							
1	TJ-1	33	54	12	1	0	419
2	TJ-2	22	63	15	0	0	407
3	TJ-3	30	55	14	1	0	414
4	TJ-4	24	60	16	0	0	408
5	TJ-5	32	52	15	1	0	415
	Jumlah	141	284	72	3	0	2063
	Rata-rata	28.2	56.8	14.4	0.6	0	412.6
Perubahan Nyata							
1	PN-1	38	47	9	6	0	417
2	PN-2	29	51	20	0	0	409
3	PN-3	28	60	10	2	0	414
4	PN-4	28	49	20	3	0	402
5	PN-5	28	55	17	0	0	411
	Jumlah	151	262	76	11	0	2053
	Rata-rata	30.2	52.4	15.2	2.2	0	410.6

Sumber: Hasil data diolah tahun 2019

Berdasarkan tabel hasil skor rata-rata responden terkait dengan atribut indikator pemahaman program, tepat sasaran, tepat waktu, tercapainya tujuan dan perubahan nyata diperoleh skor rata-rata indikator pemahaman program sebesar 393, indikator tepat sasaran sebesar 408,8, indikator tepat waktu sebesar 416,6, indikator tercapainya tujuan sebesar 412,6 dan indikator perubahan nyata sebesar 410,6.

Setelah memperoleh skor rata-rata responden dan skor ideal responden maka dapat menentukan hasil skor jawaban responden yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.20 Hasil Skor Jawaban Responden

No	Indikator	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase
1	Pemahaman Program			
-	PP-1	420	500	84%
-	PP-2	416	500	83,2%
-	PP-3	347	500	69,4%
-	PP-4	397	500	79,4%
-	PP-5	385	500	77%
	Rata-rata	393	500	78,6%
2	Tepat Sasaran			
-	TS-1	397	500	79,4%
-	TS-2	436	500	87,2%
-	TS-3	419	500	83,8%
-	TS-4	392	500	78,4%
-	TS-5	400	500	80%
	Rata-rata	408,8	500	81,8%

3	Tepat Waktu			
-	TW-1	424	500	84,8%
-	TW-2	431	500	86,2%
-	TW-3	407	500	81,4%
-	TW-4	402	500	80,4%
-	TW-5	419	500	83,8%
	Rata-rata	416,6	500	83,3%
4	Tercapainya Tujuan			
-	TJ-1	419	500	83,8%
-	TJ-2	407	500	81,4%
-	TJ-3	414	500	82,8%
-	TJ-4	408	500	81,6%
-	TJ-5	415	500	83%
	Rata-rata	412,9	500	82,6%
5	Perubahan Nyata			
-	PN-1	417	500	83,4%
-	PN-2	409	500	81,8%
-	PN-3	414	500	82,8%
-	PN-4	402	500	80,4%
-	PN-5	411	500	82,2%
	Rata-rata	410,6	500	82,1%
Total Skor Rata-rata		2041	2500	81,6%

Sumber: Hasil data diolah tahun 2019

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan *digital payment* pada mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya program studi manajemen dapat diketahui bahwa secara parsial bahwa hasil tertinggi mencapai

83,3% dan terendah sebesar 78,6%. Secara keseluruhan persentase mengenai efektivitas penggunaan *digital payment* pada mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya jika didasarkan pada kelas interval maka dapat dikatakan bahwa mengenai efektivitas penggunaan *digital payment* pada mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya mencapai kategori sangat efektif.

4.4 Pembahasan

Variabel penelitian ini menggunakan variabel tunggal yaitu variabel efektivitas penggunaan *digital payment*, adapun untuk mengukur tingkat efektivitas *digital payment* menggunakan 5 indikator efektivitas program oleh Sutrisno, 2007 dalam Gita Putri Amalia et al (2017) yaitu pemahaman program, tepat sasaran, tepat waktu, tercapainya tujuan, perubahan nyata. Pemaparan dari hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan *digital payment* pada mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya menjelaskan bahwa:

a. Pemahaman Program

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti setelah melakukan penyebaran kuesioner kepada 100 responden pengguna layanan *digital payment* yaitu GO-PAY di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dengan indikator pemahaman program mendapatkan persentase skor jawaban sebesar 78,6% yang berada pada kategori efektif. Sehingga dapat dikatakan bahwa program-program yang diberikan oleh GO-PAY diterima baik oleh mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dengan hasil skor terendah pernyataan nomor 3 yaitu terdapat batasan minimum dan maksimum pengisian saldo/Top Up GO-PAY sebesar 69,4% hal tersebut diduga karena keinginan dari pengguna dapat melakukan Top Up sesuai dengan keinginannya kemudian hasil skor tertinggi pernyataan nomor 1 yaitu membayar menggunakan GO-PAY sering kali mendapatkan diskon dan voucher pada layanan GO-RIDE, GO-CAR dan GO-FOOD sebesar 84% artinya program diskon dan voucher

membuat mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya tertarik untuk menggunakan GO-PAY dalam melakukan pembayaran dalam layanan GO-JEK. Maka secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya tereduksi secara mandiri dalam menggunakan GO-PAY karena cakupannya yang luas.

b. Tepat Sasaran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti setelah melakukan penyebaran kuesioner kepada 100 responden pengguna layanan *digital payment* yaitu GO-PAY di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya indikator tepat sasaran mendapatkan persentase skor jawaban sebesar 81,7% yang berada pada kategori sangat efektif. Sehingga dapat dikatakan bahwa sasaran dari program-program GO-PAY sudah sangat tepat dilakukan oleh GO-PAY dengan hasil skor terendah pernyataan nomor 4 yaitu batas minimum dan maksimum Top Up saldo GO-PAY dapat disesuaikan dengan keadaan finansial pengguna layanan GO-JEK sebesar 78,4% hal tersebut diduga karena mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya belum merasa bahwa batasan Top UP yang diberlakukan tidak dapat disesuaikan dengan keadaan finansial mereka kemudian untuk hasil skor tertinggi pernyataan nomor 2 yaitu pemberian informasi tentang diskon, cashback, voucher dan harga spesial ketika menggunakan GO-PAY dapat menjadi pengambilan keputusan untuk memaksimalkan fitur layanan GO-JEK sebesar 87,2% artinya faktor tersebut yang menjadi alasan mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya menggunakan GO-PAY sebagai alat pembayaran setelah memakai layanan yang terdapat dalam aplikasi GO-JEK. Maka secara keseluruhan sesuai dengan yang dinyatakan oleh dalam penelitian Laila Ramadani (2016) yaitu kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan uang elektronik (*e-money*) dalam pembayaran elektronik sehingga penggunaan uang elektronik semakin meningkat dikalangan mahasiswa

c. Tepat Waktu

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti setelah melakukan penyebaran kuesioner kepada 100 responden pengguna layanan *digital payment* yaitu GO-PAY di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya indikator tepat waktu mendapatkan persentase skor jawaban sebesar 83,3% yang berada pada kategori sangat efektif. Sehingga dapat dikatakan bahwa membayar menggunakan GO-PAY berjalan sesuai dengan Standart Operation Procedur (SOP) terkait dengan waktu pembayaran dengan hasil skor terendah pernyataan nomor 4 yaitu ketika mendapatkan cashback dan pengembalian atas pembatalan pesanan dapat langsung diterima oleh pengguna sebesar 80,4% hal tersebut diduga karena pengguna lupa menggunakan diskon atau voucher cashback ketika menggunakan layanan GO-JEK kemudian hasil skor tertinggi pernyataan nomor 2 yaitu dengan menggunakan GO-PAY waktu pembayaran menjadi fleksibel, misalnya pengguna tidak perlu menunggu pengembalian uang dari driver GO-JEK sebesar 86,2% artinya membayar dengan menggunakan GO-PAY lebih cepat dari pada membayar menggunakan tunai. Maka secara keseluruhan sesuai dengan yang dinyatakan oleh Bothun (2013) yaitu dengan adanya pembayaran elektronik pengguna tidak perlu membawa dompet untuk melakukan transaksi pembayaran, cukup dengan *smartphone* dan jaringan internet mereka bisa bertransaksi, maka dari itu adanya *digital payment* dapat menghemat waktu proses transaksi pembayaran.

d. Tercapainya Tujuan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti setelah melakukan penyebaran kuesioner kepada 100 responden pengguna layanan *digital payment* yaitu GO-PAY di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya indikator tercapainya tujuan mendapatkan persentase skor jawaban sebesar 82,5% yang berada pada kategori sangat efektif. Sehingga dapat dikatakan bahwa tujuan dari GO-PAY yang terdapat dalam aplikasi layanan GO-JEK tersebut

sudah sangat tercapai dengan hasil skor terendah pernyataan nomor 2 yaitu GO-PAY membantu transaksi pembayaran menjadi efisien karena dapat memaksimalkan dan memanfaatkan sumber daya pada layanan GO-JEK sebesar 81,4% hal tersebut diduga karena GO-PAY tidak dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi sumber dayanya kemudian hasil skor tertinggi pernyataan nomor 1 yaitu dengan menggunakan GO-PAY transaksi pembayaran menjadi lebih aman dan nyaman sebesar 83,8% yang berarti bahwa GO-PAY memberikan dampak sosial terhadap pengguna. Maka secara keseluruhan sesuai dengan yang dinyatakan oleh Izra Barakon et al (2000) yaitu pembayaran elektronik bertujuan untuk memudahkan kehidupan bagi orang-orang yang sibuk serta dapat memberikan kenyamanan dari pembayaran dengan memperbolehkan transaksi-transaksi tersebut dilakukan secara cepat dan lebih efisien/praktis dari berbagai macam alat yang terhubung kepada jaringan global.

e. Perubahan Nyata

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti setelah melakukan penyebaran kuesioner kepada 100 responden pengguna layanan *digital payment* yaitu GO-PAY di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya indikator perubahan nyata mendapatkan persentase skor jawaban sebesar 82,1% yang berada pada kategori sangat efektif. Sehingga dapat dikatakan bahwa GO-PAY memberikan perubahan yang sangat nyata dalam lingkungan khususnya di lingkungan mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dengan hasil skor terendah yaitu pernyataan nomor 4 yaitu GO-PAY dapat membantu mahasiswa IIB Darmajaya mengelola pengeluaran harian terutama yang berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan seperti transportasi, makanan dan minuman yang dapat disesuaikan dengan limit harian yang diperlukan sebesar 80,4% yang berarti bahwa tidak semua mahasiswa merasa terpenuhi kebutuhannya oleh GO-PAY kemudian hasil skor tertinggi pernyataan nomor 1 yaitu dengan adanya GO-PAY kita tidak perlu khawatir ketika tidak membawa

uang tunai sebesar 83,4% artinya GO-PAY dapat sangat membantu pengguna dalam melakukan pembayaran dengan pembayaran non tunai. Maka secara keseluruhan sesuai dengan yang terjadi di Indonesia yaitu pemerintah mendorong Gerakan Nasional Non Tunai.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian mengenai efektivitas penggunaan *digital payment* pada mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dari setiap indikator dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan *digital payment* dengan indikator pemahaman program masuk dalam kategori “Efektif” dengan persentase sebesar 78,6%, efektivitas penggunaan *digital payment* dengan indikator tepat sasaran masuk dalam kategori “Sangat Efektif” dengan persentase sebesar 81,7%, efektivitas penggunaan *digital payment* dengan indikator tepat waktu masuk dalam kategori “Sangat Efektif” dengan persentase sebesar 83,3%, efektivitas penggunaan *digital payment* dengan indikator tercapainya tujuan masuk dalam kategori “Sangat Efektif” dengan persentase sebesar 82,5% dan efektivitas penggunaan *digital payment* dengan indikator perubahan nyata masuk dalam kategori “Sangat Efektif” dengan persentase sebesar 82,1%.

Maka apabila dihitung secara keseluruhan bahwa efektivitas penggunaan *digital payment* pada mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya sangat efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan data yang kemudian diolah secara sistematis yang mana menunjukkan bahwa persentase skor jawaban variabel efektivitas penggunaan *Digital payment* sebesar 81,6% termasuk dalam kriteria interpretasi skor 81%-100% dengan kategori “**Sangat Efektif**”. Yang berarti bahwa layanan GO-PAY melebihi dari apa yang menjadi tujuan dari *digital payment* tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian secara keseluruhan penggunaan *digital payment* pada mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Sangat Efektif, sehingga peneliti menyarankan agar GO-PAY mempertahankan atau lebih meningkatkan layanan yang ada dalam aplikasi GO-JEK. Namun ada beberapa saran dari peneliti yang bersifat membangun dan bisa lebih digunakan untuk meningkatkan transaksi pembayaran dengan menggunakan GO-PAY yaitu:

5.2.1 Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini hanya fokus pada 1 (satu) jenis *digital payment* yaitu GO-PAY. Sebaiknya penelitian selanjutnya dapat berfokus pada *digital payment* lainnya seperti OVO, Saldo Dana, T-cash dll.
- b. Sebaiknya penelitian selanjutnya yang menjadi sampel responden adalah karyawan atau pengguna yang sudah mempunyai pekerjaan.

5.2.2 Bagi Perusahaan

- a. GO-PAY sebaiknya mengevaluasi adanya batasan minimum dan maksimum pengisian saldo/Top Up karena mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya kurang setuju batasan minimal pengisian yang diberikan.
- b. GO-PAY sebaiknya meningkatkan layanan dan fitur-fitur agar banyak mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Damajaya lebih memahami program GO-PAY.
- c. Sebaiknya lebih memperluas informasi tentang kelebihan membayar menggunakan GO-PAY agar banyak mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Damajaya tahu manfaat membayar menggunakan GO-PAY.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin, Mpay. 2017. Sejarah Digital Payment: Dari Gagasan Menjadi Kenyataan. Dikutip dari <https://mpaycoid.wordpress.com/2017/03/02/sejarah-digital-payment/> pada tanggal 14 Maret 2018 pukul 07.00 WIB.
- Ahmad. 2015. Teknologi Pengajaran. Jakarta: Sinar Baru Algesindo
- Amalia, Gita Putri et al. 2017. “Efektivitas Electronic Toll (*E-Toll*) Oleh PT. Jasa Marga Surabaya (Studi pada Gerbang Tol Otomatis Surabaya-Gempol)”. Jurnal mahasiswa unesa Vol 05, No 2, 2017.
- Bank Indonesia. 2008. Laporan Sistem Pembayaran dan Peredaran Uang.
- Barakon, Izra et al. 2000. “*E-Payment*: Inovasi Layanan Penghimpunan Dan Redistribusi Wakaf Uang Berbasis Online Dalam Percepatan Pembangunan Ekonomi Indonesia”. Jurnal Al-Qaradh Vol 2, No)1, 2017.
- Belalawe, Mateus Mas. 2013. Tinjauan Keamanan Sistem Transaksi Dan Pembayaran Pada E-Commerce Studi Kasus Toko Online Www.Buahonline.Com. Yogyakarta, 9Maret 2013: Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2013 (SENTIKA 2013)
- D. Bothun, S. Glisson, R. Haas, C. Isaac, and M. Lieberman, “Consumer intelligence series; opening the mobile wallet,” PricewaterhouseCoopers LLP, 2013. [Online]. Available:www.pwc.com/sg/en/tice/assets/tmtnews201304/pwc-consumerintelligence-series-mobile-wallet.pdf.
- Heck, R.K.Z. 1999. Trent Ellizabeth. The Pravelence of Family Business from A Household Sample.Fam Bus Rev; 12; 209-224.
- Humphrey, D, M. Kim, dan B. Vale. 2001. “Realizing The Gain from Electronic Payments: Costs, Pricing, and Payment Choice”. Journal of money, Credit and Banking, 33: 2001.
- Huwaydi, Y., et all. 2018. Analisis Deskriptif Pengguna Go-Pay di Surabaya. Jurnal Teknik ITS Vol. 7, No. 1 (2018) 2337-3520 (2301-928X Print). Departemen Manajemen Bisnis, Fakultas Bisnis dan Manajemen Teknologi. Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), Surabaya.
- Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya. 2018. Panduan Karya Ilmiah. Bandar Lampung

- IOSCO. 2017. IOSCO Research Report on Financial Technologies (Fintech). February 2017. <https://www.iosco.org/library/pubdocs/pdf/IOSCOPD554.pdf> [online] 04 August 2017.
- Leng, Song Yee, Ameen Thalib dan Ardi Gunardi. 2018. "Financial Technologies: A Note on Mobile Payment". *Jurnal Keuangan dan Perbankan*, 22(1): 51–62, 2018.
- Liu, J., Kauffman, R. J., & Ma, D. (2015). Competition, cooperation, and regulation: Understanding the evolution of the mobile payments technology ecosystem. *Electronic Commerce Research and Applications*, 14(5), 372–391.
- Lupiyoadi, Rambat & Ridho Bramul Ya Ikhsan. 2015. *Praktikum Metode Riset Bisnis*. Jakarta Selatan: Salemba Empat.
- Mahmudi. 2005. "Manajemen Kinerja Sektor Publik". Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Nababan dan Sadalia (2012), Analisis Personal Financial Literacy dan Financial Behavior Mahasiswa Strata I Fakultas Ekonomi Universitas Sumatera Utara, *Jurnal Online*, <http://jurnal.usu.ac.id/index.php/jmim/article/view/651>, in 25 Oktober 2015.
- Olsen, R. (1998) Behavioral Finance and It's Implication for Stock Price Volatility. *Financial Analyst Journal* 54 (2): 10 – 18
- Otoritas Jasa Keuangan Republik Indonesia. Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor/Pojk.03/2017 Tentang Penyelenggaraan Layanan Perbankan Digital Oleh Bank Umum yang dikutip dari <https://www.ojk.go.id/id/regulasi/otoritas-jasa-keuangan/rancangan-regulasi/Documents/RPOJK%20Layanan%20Perbankan%20Digital.pdf> pada tanggal 28 November 2018 pukul 10:50 WIB.
- Parastiti, Didin Elok dkk. 2015. Analisis Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang (Studi Kasus: Uang Elektronik Brizzi): *JESP-Vol. 7, No 1 Maret 2015*.
- Pengertian gojek dan go-pay di kutip dari <https://www.go-jek.com/> pada tanggal 01/11/2018 pukul 14:14 WIB
- Ramadani, Laila. 2016. Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (EMoney) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa: *JESP-Vol. 8, No 1 Maret 2016*.
- Saparudin, Muhamad Dikdik. 2018. 10 Aplikasi Pembayaran Digital Yang Paling Populer Saat Ini. Dikutip dari <https://carisinyal.com/jenis-pembayaran-digital-populer/> pada tanggal 14 Maret 2019 pukul 07.30 WIB.

- Sa'diyah, Wachidatus dan Novi Marlina. 2018. "Use of e-toll Cards: Satisfied Consumers?". *Jurnal Manajemen Motivasi* 14 (2018) 73-79.
- Stavins, Joanna. 2018. "Consumer Preferences for Payment Methods: Role of Discounts and Surcharges". *Journal of Banking and Finance*.
- Sutrisno, E. 2007. "Budaya Organisasi". Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syafii, Indra dan Bunga Aditi. 2017. "Analisis Inovasi Produk, Proses dan Administrasi terhadap Kepuasan Nasabah melalui Implementasi Sistem Pembayaran yang Efektif dan Efisien dalam Mendukung Gerakan Nasional Non Tunai di Indonesia". *Jurnal Ilman*, Vol. 5, No. 2, pp. 35-50, September 2017, ISSN 2355-1488.
- Trihasta, Deni dan Julia Fajaryanti. 2008. "E-Payment Sistem". *Proceeding: Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen (KOMMIT 2008)*. ISSN: 1411-6286, 2008.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang dikutip dari [https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/users/4761/UU %2019%20Tahun% 202016 .pdf](https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/users/4761/UU%2019%20Tahun%202016.pdf) pada tanggal 28 November 2018 pukul 10:30 WIB
- Utami, Eka. 2018. Lima Keuntungan Menggunakan Teknologi Digital Payment. Dikutip dari <https://www.qerja.com/journal/view/11896-lima-keuntungan-menggunakan-teknologi-digital-payment-eu08/2/> pada tanggal 14 Maret 2019 pukul 08.00 WIB.
- Widjaja, Nicko. 2018. *Mobile Payments in Indonesia: Race to Big Data Dominatio*. Jakarta:MDI Ventures by Telkomsel Indonesia & Mandiri Sekuritas.
- Zimmerman, Eilene. 2016. *The Evolution of Fintech*. *The New York Times*, April 6, 2016. <https://www.nytimes.com/2016/04/07/business/dealbook/the-evolution-of-fintech.html> [online] 04 August 2017.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Karakteristik Jawaban Responden

1.1 Input Data Karakteristik Jawaban Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Statistics

Jenis Kelamin

N	Valid	100
	Missing	0

1.2 Input Data Karakteristik Jawaban Responden Berdasarkan Usia

Statistics

Usia

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		4.83
Median		5.00
Mode		5
Minimum		1
Maximum		8

1.3 Input Data Karakteristik Jawaban Responden Berdasarkan Semester

Statistics

Semester

N	Valid	100
	Missing	0
Mean		5.30
Median		5.00
Mode		7
Minimum		1
Maximum		7

Lampiran 2. Deskripsi Jawaban Responden

1.1 Deskripsi Jawaban Indikator Pemahaman Program

PP1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Sejuju	2	2.0	2.0	2.0
Cukup Setuju	10	10.0	10.0	12.0
Valid Setuju	54	54.0	54.0	66.0
Sangat Setuju	34	34.0	34.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

PP2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Sejuju	2	2.0	2.0	2.0
Cukup Setuju	13	13.0	13.0	15.0
Valid Setuju	52	52.0	52.0	67.0
Sangat Setuju	33	33.0	33.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

PP3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
Tidak Sejuju	17	17.0	17.0	18.0
Cukup Setuju	24	24.0	24.0	42.0
Valid Setuju	50	50.0	50.0	92.0
Sangat Setuju	8	8.0	8.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

PP4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
Tidak Sejuju	2	2.0	2.0	3.0
Cukup Setuju	21	21.0	21.0	24.0
Setuju	51	51.0	51.0	75.0
Sangat Setuju	25	25.0	25.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

PP5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Sejuju	10	10.0	10.0	10.0
Cukup Setuju	18	18.0	18.0	28.0
Setuju	49	49.0	49.0	77.0
Sangat Setuju	23	23.0	23.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

1.2 Deskripsi Jawaban Indikator Tepat Sasaran**TS1**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Sejuju	6	6.0	6.0	6.0
Cukup Setuju	16	16.0	16.0	22.0
Setuju	53	53.0	53.0	75.0
Sangat Setuju	25	25.0	25.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

TS2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Setuju	16	16.0	16.0	16.0
Valid Setuju	64	64.0	64.0	80.0
Valid Sangat Setuju	20	20.0	20.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

TS3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Sejuju	1	1.0	1.0	1.0
Valid Cukup Setuju	10	10.0	10.0	11.0
Valid Setuju	58	58.0	58.0	69.0
Valid Sangat Setuju	31	31.0	31.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

TS4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Sejuju	6	6.0	6.0	6.0
Valid Cukup Setuju	19	19.0	19.0	25.0
Valid Setuju	52	52.0	52.0	77.0
Valid Sangat Setuju	23	23.0	23.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

TS5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Sejuju	4	4.0	4.0	4.0
Valid Cukup Setuju	15	15.0	15.0	19.0
Valid Setuju	58	58.0	58.0	77.0
Valid Sangat Setuju	23	23.0	23.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

1.3 Deskripsi Jawaban Indikator Tepat Waktu

TW1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Sejuju	1	1.0	1.0	1.0
Cukup Setuju	8	8.0	8.0	9.0
Valid Setuju	57	57.0	57.0	66.0
Sangat Setuju	34	34.0	34.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

TW2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Sejuju	1	1.0	1.0	1.0
Cukup Setuju	10	10.0	10.0	11.0
Valid Setuju	46	46.0	46.0	57.0
Sangat Setuju	43	43.0	43.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

TW3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Sejuju	1	1.0	1.0	1.0
Cukup Setuju	18	18.0	18.0	19.0
Valid Setuju	54	54.0	54.0	73.0
Sangat Setuju	27	27.0	27.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

TW4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Sejuju	1	1.0	1.0	1.0
Cukup Setuju	22	22.0	22.0	23.0
Valid Setuju	51	51.0	51.0	74.0
Sangat Setuju	26	26.0	26.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

TW5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Setuju	10	10.0	10.0	10.0
Valid Setuju	61	61.0	61.0	71.0
Valid Sangat Setuju	29	29.0	29.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

1.4 Deskripsi Jawaban Indikator Tercapainya Tujuan

TJ1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Sejuju	1	1.0	1.0	1.0
Valid Cukup Setuju	12	12.0	12.0	13.0
Valid Setuju	54	54.0	54.0	67.0
Valid Sangat Setuju	33	33.0	33.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

TJ2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Setuju	15	15.0	15.0	15.0
Valid Setuju	63	63.0	63.0	78.0
Valid Sangat Setuju	22	22.0	22.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

TJ3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Sejuju	1	1.0	1.0	1.0
Valid Cukup Setuju	14	14.0	14.0	15.0
Valid Setuju	55	55.0	55.0	70.0
Valid Sangat Setuju	30	30.0	30.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

TJ4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Setuju	16	16.0	16.0	16.0
Valid Setuju	60	60.0	60.0	76.0
Valid Sangat Setuju	24	24.0	24.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

TJ5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Sejuju	1	1.0	1.0	1.0
Valid Cukup Setuju	15	15.0	15.0	16.0
Valid Setuju	52	52.0	52.0	68.0
Valid Sangat Setuju	32	32.0	32.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

1.5 Deskripsi Jawaban Indikator Perubahan Nyata

PN1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Sejuju	6	6.0	6.0	6.0
Valid Cukup Setuju	9	9.0	9.0	15.0
Valid Setuju	47	47.0	47.0	62.0
Valid Sangat Setuju	38	38.0	38.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

PN2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Cukup Setuju	20	20.0	20.0	20.0
Valid Setuju	51	51.0	51.0	71.0
Valid Sangat Setuju	29	29.0	29.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

PN3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Sejuju	2	2.0	2.0	2.0
Cukup Setuju	10	10.0	10.0	12.0
Valid Setuju	60	60.0	60.0	72.0
Sangat Setuju	28	28.0	28.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

PN4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak Sejuju	3	3.0	3.0	3.0
Cukup Setuju	20	20.0	20.0	23.0
Valid Setuju	49	49.0	49.0	72.0
Sangat Setuju	28	28.0	28.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

PN5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Cukup Setuju	17	17.0	17.0	17.0
Valid Setuju	55	55.0	55.0	72.0
Sangat Setuju	28	28.0	28.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Lampiran 3. Uji Realibilitas**3.1 Input Data Uji Reliabilitas****Case Processing Summary**

		N	%
Valid		100	100.0
Cases	Excluded ^a	0	.0
Total		100	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

KUESIONER

I. Kata Pengantar

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian skripsi yang sedang saya lakukan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Program Studi Manajemen IIB Darmajaya, maka saya melakukan penelitian dengan judul: **“ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *DIGITAL PAYMENT* PADA MAHASISWA INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA”**.

Adapun salah satu cara untuk mendapatkan data adalah dengan menyebar kuesioner kepada responden. Untuk itu, saya mengharapkan kesediaan saudara/I untuk mengisi kuesioner ini sebagai data yang akan dipergunakan dalam penelitian. Atas kesediaan dan kerjasamanya, saya ucapkan terimakasih.

Peneliti,

Irfan Prapmayoga Saputra

NPM.1512110439

II. Data Responden

1. Nama :
2. Usia :..... tahun
3. Semester :.....
4. Jenis Kelamin :
 - a. Laki-laki
 - b. Perempuan
5. Apakah anda pernah melakukan pembayaran menggunakan GO-PAY pada aplikasi GO-JEK?
 - a. Ya
 - b. Tidak

III. Petunjuk Pengisian

1. Kuesioner ini semata-mata untuk keperluan akademik, mohon dijawab dengan jujur.
2. Bacalah dan jawablah semua pernyataan dengan teliti tanpa ada yang terlewatkan.
3. Berilah tanda ceklis (√) pada jawaban yang anda pilih dari setiap pernyataan berupa Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Cukup Setuju (CS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

IV. Pernyataan

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
sA.	Pemahaman Program					
1.	Membayar menggunakan GO-PAY sering kali mendapatkan diskon dan voucher pada layanan GO-RIDE, GO-CAR dan GO-FOOD.					
2.	Membayar menggunakan GO-PAY mendapatkan potongan harga atau promo antar dibandingkan dengan membayar menggunakan uang tunai.					
3.	Terdapat batasan minimum dan maksimum pengisian saldo saldo/Top Up GO-PAY.					
4.	Jika membayar menggunakan GO-PAY dapat memperoleh token yang nantinya diakumulasikan dan dapat ditukar dengan voucher.					

5.	Selain dengan Scan QR/Barcode transaksi pembayaran menggunakan GO-PAY dapat membayar melalui nomor handphone.					
B.	Tepat Sasaran					
1.	GO-PAY menjadi pilihan alat pembayaran yang tepat bagi pelajar/mahasiswa, pekerja, pengguna transportasi publik/pengguna GO-JEK maupun masyarakat awam yang baru mengenal internet.					
2.	Pemberian informasi tentang diskon, cashback, voucher dan harga spesial ketika menggunakan GO-PAY dapat menjadi pengambilan keputusan untuk memaksimalkan fitur layanan GO-JEK.					
3.	Top Up saldo GO-PAY sangat mudah dilakukan dengan beberapa pilihan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi pengguna antara lain melalui driver gojek, Minimart, Internet banking, mobile banking, ATM dan metode lainnya.					
4.	Batas minimum dan maksimum Top Up saldo GO-PAY dapat disesuaikan dengan keadaan finansial pengguna layanan GO-JEK.					

5.	Dengan adanya GO-PAY yang sering memberikan diskon, voucher, cashback dan promo antar dapat meningkatkan pendapatan partner GO-JEK.					
C.	Tepat Waktu					
1.	Dengan menggunakan GO-PAY transaksi pembayaran dapat lebih cepat karena pengguna tidak perlu repot menyediakan uang tunai.					
2.	Dengan menggunakan GO-PAY waktu pembayaran menjadi fleksibel, misalnya pengguna tidak perlu menunggu pengembalian uang dari driver GO-JEK.					
3.	Scan QR/Barcode dapat mempercepat proses pembayaran.					
4.	Ketika mendapatkan cashback dan pengembalian atas pembatalan pesanan dapat langsung diterima oleh pengguna.					
5.	Ketika menggunakan GO-PAY membeli pulsa dapat dilakukan secara tepat waktu tanpa harus mencari toko penyedia pulsa dan dapat terhindar dari antrian pembeli.					

D.	Tercapainya Tujuan				
1.	Dengan menggunakan GO-PAY transaksi pembayaran menjadi lebih aman dan nyaman.				
2.	GO-PAY membantu transaksi pembayaran menjadi efisien karena dapat memaksimalkan dan memanfaatkan sumber daya pada layanan GO-JEK.				
3.	Membayar dengan menggunakan GO-PAY lebih cepat dan praktis dibandingkan dengan uang tunai.				
4.	Strategi diskon dan cashback yang diterapkan dapat memaksimalkan penggunaan GO-PAY yang lebih optimal.				
5.	GO-PAY memudahkan mahasiswa IIB Darmajaya dalam memenuhi kebutuhan seperti pembayaran transportasi, membeli makanan dan minuman serta membeli pulsa.				
E.	Perubahan Nyata				
1.	Dengan adanya GO-PAY kita tidak perlu khawatir ketika tidak membawa uang tunai.				
2.	Dengan adanya GO-PAY dapat mengurangi biaya pengeluaran harian karena mendapatkan diskon, voucher, cashback dan harga spesial.				

3.	GO-PAY merubah sistem pembayaran dari sistem pembayaran manual menjadi sistem pembayaran otomatis.					
4.	GO-PAY dapat membantu mahasiswa IIB Darmajaya mengelola pengeluaran harian terutama yang berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan seperti transportasi, makanan dan minuman yang dapat disesuaikan dengan limit harian yang diperlukan.					
5.	Dengan adanya GO-PAY hubungan antara pengguna layanan GO-JEK dengan partner GO-JEK dapat lebih maksimal, misal antara penjual yang terdapat dalam layanan GO-FOOD dengan pengguna layanan GO-JEK.					