

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang ada saat ini dapat menciptakan banyak kemudahan bagi manusia. Perkembangan teknologi yang sangat cepat dan berdampak pada pola hidup masyarakat akan membawa perubahan serta perkembangan (Prastiti, Mukhlis, dan Haryono, 2015).

Salah satu inovasi yang dikembangkan perbankan adalah dalam hal pembayaran. Perubahan alat pembayaran berkembang sangat pesat mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi serta kebutuhan manusia. Saat ini masyarakat telah menyadari akan pentingnya alat transaksi yang tidak bersifat fisik, baik kertas maupun logam, yaitu dengan menggunakan uang elektronik (Adiyanti dalam Pratama dan Saputra, 2019).

Saat ini jenis - jenis uang sudah bervariasi, mulai dari uang berbentuk fisik (uang tunai) dan juga uang yang tak berwujud (non tunai) seperti e-money atau uang elektronik. E-money merupakan alat pembayaran yang dilakukan secara elektronik. E-money akan menyimpan nominal sejumlah uang yang disimpan ke dalam perangkat elektronik, yang akan menjadikan pembayaran lebih praktis.

Menurut (Utami dan kusumawati 2017) Banyaknya pengguna e-money dikarenakan uang kartal yang sering digunakan setiap transaksi banyak memiliki kelemahan, yaitu: (1) uang kartal kurang praktis, Transaksi tunai akan berjalan kurang efisien karena pembeli harus membawa uang kartal sebesar harga barang dan hal itu dinilai kurang praktis. (2) penjual akan kerepotan untuk memberikan uang kembalian sehingga mereka akan mengabaikan hak pembeli untuk mendapat kembalian dan memberi kembalian hanya dengan barang yang kira-kira harganya sama (Adityawarman dalam utami dan kusumawati 2017). Sementara itu (Ramdhani, et. al dalam utami dan kusumawati 2017) menambahkan. (3) banyaknya uang palsu yang beredar

dan sangat mirip dengan aslinya menyebabkan uang palsu tersebut dapat menipu masyarakat awam. (4) biaya pencetakan uang kartal yang sangat besar.

Menurut (Kompas.com) Uang elektronik dibagi menjadi dua jenis. Pertama, uang elektronik berbasis chip. Uang elektronik jenis ini umumnya berbentuk kartu, seperti e-Money, Flazz, dan Brizzi. Jenis kedua, uang elektronik berbasis *server*. Uang elektronik jenis ini biasanya berbentuk aplikasi, seperti Go-Pay, OVO, dan LinkAja.

Sejak berkembang dan berlaku beberapa waktu lalu, kini sudah ada 37 uang elektronik dari dua jenis ini yang beredar di Indonesia. Selain itu, ada juga uang elektronik yang syariah dan bukan.

Berikut ini daftar uang elektronik yang sudah terdaftar di Bank Indonesia :

Tabel 1.1 Daftar Uang Elektronik Yang Sudah Terdaftar di Bank Indonesia.

1. PT Artajasa Pembayaran Elektronis (MYNT E-Money)
2. PT Bank Central Asia Tbk (Sakuku dan Flazz)
3. PT Bank CIMB Niaga (Rekening Ponsel)
4. PT Bank DKI (Jakarta One/JakOne dan JakCard)
5. PT Bank Mandiri (Persero) Tbk (Mandiri e-Cash dan Mandiri e-Money)
6. PT Bank Mega Tbk (Mega Virtual dan Mega Cash)
7. PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk (UnikQu dan TapCash)
8. PT Bank Nationalnobu (Nobu e-Money)
9. PT Bank Permata (BBM Money)
10. PT Bank Rakyat Indonesia (T bank dan Brizzi)
11. PT Finnet Indonesia (FinnChannel)
12. PT Indosat Tbk (PayPro/Dompetku)
13. PT Nusa Satu Inti Artha (DokuPay)
14. PT Skye Sab Indonesia (Skye Mobile Money dan SkyeCard)
15. PT Telekomunikasi Indonesia Tbk (Flexy Cash dan iVas Card)
16. PT Telekomunikasi Seluler (T-Cash dan Tap Izy)

Tabel 1.1 (lanjutan).

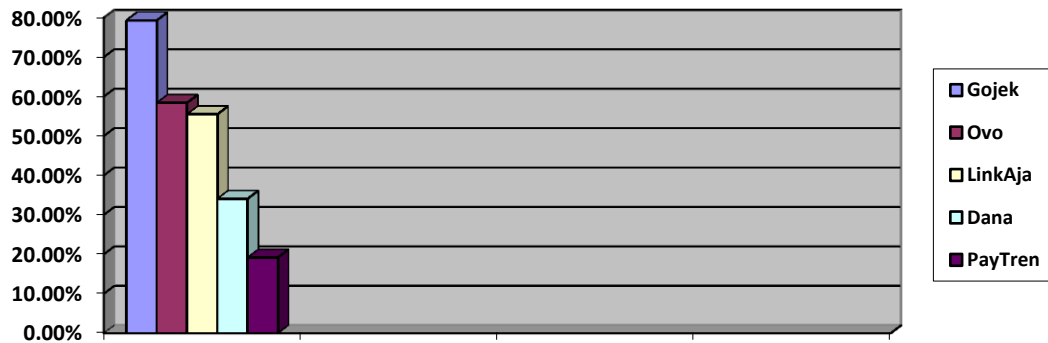
17. PT XL Axiata Tbk (XL Tunai)
18. PT Smartfren Telecom Tbk (Uangku)
19. PT Dompot Anak Bangsa (Go-Pay)
20. PT Witami Tunai Mandiri (TrueMoney)
21. PT Espay Debit Indonesia Koe (Dana)
22. PT Bank QNB Indonesia Tbk (Dooet)
23. PT BPD Sumsel Babel (BSB Cash)
24. PT Buana Media Teknologi (Gudang Voucher)
25. PT Bimasakti Multi Sinergi (Speed Cash)
26. PT Visionet Internasional (OVO Cash)
27. PT Inti Dunia Sukses (iSaku)
28. PT Veritra Sentosa Internasional (Paytren)
29. PT Solusi Pasti Indonesia (KasPro)
30. PT Bluepay Digital Internasional (Bluepay)
31. PT Ezeelink Indonesia (Ezeelink)
32. PT E2Pay Global Utama (M-Bayar)
33. PT Cakra Ultima Sejahtera (DUWIT)
34. PT Airpay International Indonesia (SOPEEPAY)
35. PT Bank Sinarmas (Simas E-Money)
36. PT Transaksi Artha Gemilang (OttoCash)
37. PT Fintek Karya Nusantara (LinkAja)

Sumber: Kompas.Com-23/03/2019

Berdasarkan data tersebut diatas, dilihat dari angka penggunaan *e-money* di Indonesia dari tahun ke tahun yang semakin meningkat.

Disisi lain data dari Bank Indonesia yang menyebutkan, selama tahun 2018 terdapat 167,2 juta pengguna *e-money*, dengan total transaksi senilai Rp 2,9 miliar. Lalu, dari sekian banyak opsi *e-money* yang beredar di masyarakat Indonesia, ada 5 jenis *E-Money* yang paling populer pada tahun 2018. temuan dari survei *DailySocial*, yang melibatkan 825 responden.

Berikut gambaran grafik jumlah pengguna lima *E-Money* :



Gambar 1.1 Grafik Jumlah Pengguna Lima *E-Money*

Sumber : Good New From Indonesia 2018

1. GO-PAY

GO-PAY ciptaan GOJEK yang menjadi *e-money* terpopuler di Indonesia selama tahun 2018, dengan jumlah pengguna sebanyak 79,3%.

2. OVO

OVO ciptaan Grab yang juga bisa dipakai untuk melakukan pembayaran di beberapa *merchants* tertentu ini adalah yang terpopuler kedua, dengan jumlah pengguna mencapai 58,4%.

3. T-CASH/LinkAja

T-CASH milik Telkomsel, yang kini telah berubah nama menjadi LinkAja usai dibentuk oleh 8 BUMN, yakni Telkomsel, Bank Mandiri, BNI, BRI, BTN, Pertamina, Jiwasraya, dan Danareksa. T-CASH/LinkAja dalam survei *DailySocial* dipakai oleh 55,5% pengguna.

4. DANA

DANA dengan tagarnya yang populer, *#GantiDompot*. DANA dalam survei *DailySocial* dipakai oleh 34,1% pengguna *e-money* Indonesia. DANA saat ini sudah bekerja sama dengan beragam bank nasional seperti BCA, Mandiri, BNI, Maybank, dan BTPN, yang bisa digunakan untuk melakukan pembayaran di TIX.id, BukaLapak, Alfamart, Alfamidi, BPJS Kesehatan, dan Ramayana.

5. PayTren

Perusahaan *financial technology* (fintech) yang didirikan oleh Ustaz Yusuf Mansur ini dipakai oleh 19,2% responden. PayTren merupakan salah satu penyedia finansial berbasis syariah di Indonesia.

Meluasnya penggunaan e-money telah mendorong banyak studi dalam mengkaji fenomena-fenomena tersebut. Banyak peneliti yang tertarik untuk menganalisis faktor-faktor terkait dengan penggunaan e-money. Wendy Suhendry, Novita menganalisis Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan e-money di kota Pontianak, Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel manfaat, penggunaan, dan resiko, berpengaruh terhadap variabel penggunaan e-money. Hal ini menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut mempengaruhi faktor penggunaan e-money. Selanjutnya Muhammad Abdurrahim Suwandi Elvira Azis (2018) menganalisis Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan e-money pada generasi milineals (Studi kasus pada mahasiswa S1 IPB), hasilnya penelitian adalah variabel *culture dan effort expectancy* tidak memiliki pengaruh terhadap *intention to use electronic payment system* pada e-money, sedangkan variabel *perceived security, performance expectancy dan social influence* berpengaruh terhadap *intention to use electronic payment system* pada e-money.

Dari hasil data grafik diatas yang menunjukkan bahwa Gopay, Ovo, LinkAja, Dana, dan Paytren yang paling unggul diantara E-Money lainnya maka penulis berfokus mengetahui minat mahasiswa untuk menggunakan e-money dengan jenis Gopay, Dana, Ovo, LinkAja yang penulis sebut dengan aplikasi e-money. Paytren tidak termasuk diakrenakan Paytren masih sangat jarang digunakan sebagai alat pembayaran E-Money di *merchants*, outlet, toko, bahkan swalayan lainnya, PayTren merupakan salah satu penyedia finansial berbasis syariah di Indonesia. Keempat aplikasi e-money tersebut telah berkerja sama dengan ratusan merchant di Indonesia, serta keempat aplikasi e-money tersebut sering digunakan untuk alat pembayaran di

beberapa kesempatan acara yang ada di Bandar Lampung, contohnya dalam acara Festival Kuliner Lalang Waya 3.0 yang diadakan di Taman Gajah Bandar Lampung dengan menggunakan LinkAja sebagai alat pembayaran, selain itu juga ada Festival kuliner di Taman Gajah Bandar Lampung yang menggunakan beberapa aplikasi e-money diantaranya Gopay, LinkAja, Ovo, dan Dana sebagai alat pembayaran. Gopay lebih banyak di instal karena awalnya adalah alat pembayaran Gojek, dimana layanan sangat luas, transportasi, bersihkan rumah, go-shop, gosend, go-massage dan masih banyak layanan lainnya yang menggunakan pembayaran menggunakan Gopay. Ovo juga berkerja sama dengan Central Plaza yang dimana Central Plaza Bandar Lampung membuat kartu member Ovo sebagai kartu member konsumen jika menggunakan member tersebut maka konsumen yang berbelanja di Centaral Plaza Bandar Lampung akan mendapat point dan mengumpulkan point itu untuk potongan harga dan juga konsumen bisa menukar belanjaan apabila tidak sesuai yang diinginkan dalam jangka waktu 7 hari serta bonus lainnya yang akan didapatkan jika konsumen punya kartu member Ovo tersebut, di Central Plaza Bandar Lampung juga kita dapat melakukan pembayaran parkir dengan menggunakan Ovo. Bukan hanya di Outlet atau toko saja yang menggunakan pembayaran dengan menggunakan aplikasi E-Money tapi juga di Alfamart Indomaret serta Supemarket lainnya juga. Dan Aplikasi e-money dapat digunakan oleh semua jenis smartphone dengan hanya menggunakan aplikasi yang dapat di dwnload di Playstore. Sehingga akan lebih menarik minat mahasiswa untuk menggunakan layanan aplikasi e-money. Aplikasi e-money sendiri bekerja sama dengan merchant store ternama dan memberikan berbagai promosi menarik pengguna aplikasi e-money.

Dalam hal ini peneliti telah mencari data 10 Perguruan Tinggi yang ada di Bandar Lampung untuk dijadikan sampel penelitian ini. Berikut ini data yang penulis dapatkan.

Tabel 1.2. Jumlah Mahasiswa Perguruan Tinggi di Bandar Lampung.

No	Perguruan Tinggi	Jumlah Mahasiswa
1	IIB Darmajaya	6404
2	Universitas Lampung	26758
3	Politeknik Negeri Lampung	3517
4	Univeristas Bandar Lampung	6474
5	Univeristas Teknokrat Indonesia	7061
6	Universitas Mitra Indonesia	2817
7	Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung	29490
8	Universitas Malahayati	5193
9	Universitas Muhammadiyah Lampung	1943
10	Poltekkes Kemenkes Tanjung Karang	3650
	Jumlah Mahasiswa	93307

Sumber : Pangkalan Data Perguruan Tinggi Tahun 2019

Berdasarkan tabel 1.2 Jumlah Mahasiswa Perguruan Tinggi di Bandar Lampung, penulis mendapatkan informasi atau data 10 Perguruan Tinggi dari Pangkalan Data Perguruan Tinggi Tahun 2019. Yang masing-masing perguruan tinggi sudah dapat diketahui banyaknya mahasiswa. Perguruan tinggi IIB Darmajaya berjumlah 6404 mahasiswa, Universitas Lampung berjumlah 26758 mahasiswa, Politeknik Negeri Lampung berjumlah 3517 mahasiswa, Universitas Bandar Lampung berjumlah 6474 mahasiswa, Universitas Teknokrat Indonesia berjumlah 7061 mahasiswa, Universitas Mitra Indonesia berjumlah 2817 mahasiswa, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung berjumlah 29490 mahasiswa, Universitas Malahayati berjumlah 5193 mahasiswa, Universitas Muhammadiyah Lampung berjumlah 1943 mahasiswa, dan Poltekkes Kemenkes Tanjung Karang berjumlah 3650

mahasiswa. Jadi total dari keseluruhan 10 Perguruan tinggi diatas adalah 93307 mahasiswa.

Tabel 1.3. Jumlah Pengguna E-money mahasiswa di Bandar Lampung.

No	Keterangan	Jumlah (Presentase)
1	Menggunakan E-money	77%
2	Tidak menggunakan E-money	23%

Berdasarkan tabel 1.3 jumlah pengguna e-money mahasiswa di Bandar Lampung sudah cukup besar, akan tetapi masih banyak pula mahasiswa yang belum menggunakan e-money dikarenakan beberapa faktor. Data tersebut penulis dapatkan dengan cara prasurvey mahasiswa di Bandar Lampung.

Berikut rincian jenis – jenis e-money yang digunakan oleh mahasiswa di Bandar Lampung.

Tabel 1.4. Pengguna E-money mahasiswa di Bandar Lampung.

No	Jenis E-money	Jumlah
1	Gopay	40%
2	Dana	35%
3	Ovo	15%
4	LinkAja	10%

Sumber : Prasurvey mahasiswa di Bandar Lampung tahun 2019

Pada tabel 1.4 dapat disimpulkan bahwa Gopay masih menjadi pilihan favorite bagi mahasiswa di Bandar Lampung untuk melakukan pembayaran

dengan jumlah 40%, Setelah itu diikuti oleh Dana dengan jumlah pengguna 35%, Ovo 15%, dan LinkAja dengan jumlah 10%.

Dari hasil prasurvey yang dilakukan peneliti muncul sebuah fenomena yang dimana mahasiswa di Bandar Lampung beralih menggunakan E-money dibandingkan uang kartal, fenomena tersebut dikarenakan adanya unsur motivasi yang mendorong mahasiswa menggunakan E-money.

Menurut (Helmi dan mubarak, 2014) Unsur lain yang dinilai dalam perilaku adalah motivasi mahasiswa dalam menggunakan e-money. Motivasi merupakan proses psikologis yang mendasar dan merupakan salah satu unsur yang dapat menjelaskan perilaku seseorang.

Tabel 1.5 menyajikan gambaran urutan motivasi mahasiswa menggunakan e-money.

Tabel 1.5. Gambaran urutan motivasi mahasiswa menggunakan e-money.

No	Motivasi
1	Transaksi lebih aman
2	Transaksi lebih mudah
3	Transaksi lebih cepat
4	Tidak repot membawa uang tunai
5	Ada diskon
6	Bisa mendapatkan undian hadiah
7	Lebih percaya diri
8	Dan lainnya

Berdasarkan hasil tabel diatas, Motivasi responden dalam penggunaan E-money adalah transaksi aman, lebih mudah, tidak repot membawa uang tunai, lebih cepat transaksi, ada diskon, bisa mendapatkan undian hadiah, lebih percaya diri/status sosial dan lain-lain.

Responden termotivasi karena kemudahan dalam menggunakan E-money. Dalam hal ini, responden tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah

yang besar apabila berpergian sehingga merasa aman terhindar dari kejahatan. Selain itu dengan menggunakan E-money, responde lebih mudah dalam melakukan transaksi seperti transfer, pembayaran di supermarket, dan pembayaran lainnya.

Peneliti menggunakan 3 faktor untuk mengetahui minat mahasiswa tersebut diantaranya kepercayaan, persepsi manfaat dan keamanan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan variabel kepercayaan, dimana kepercayaan akan berpengaruh dalam minat menggunakan E-money. Menurut (Wibasuri A. et al 2018) menyatakan kepercayaan dianggap sebagai faktor penting untuk membangun dan mempertahankan hubungan yang kuat antara perusahaan dan mereka pelanggan. Menurut (Jin et al dalam anggalia wibasuri 2018) kepercayaan didefinisikan sebagai “kepercayaan pelanggan terhadap kredibilitas dan kebijakan yang berarti bahwa pelanggan dapat mengandalkan janji dan informasi tentang E-commerce. Persyaratan kepercayaan lebih dari itu kompleks dalam lingkungan virtual karena transaksi online lebih impersonal, anonim, dan otomatis dari pada offline. Sedangkan Menurut (Worehel dalam Muhammad Rafiq 2009) menyatakan bahwa kepercayaan akan melibatkan suatu harapan dari kelompok lain dan akan menyebabkan suatu hasil positif, meskipun kemungkinan lain akan menyebabkan hasil yang negatif. Menurut (Tjini dan Baridwan dalam Mustafa Rajuli et al 2016), kepercayaan merupakan sesuatu hal yang menyangkut perihal kepercayaan konsumen terhadap produk atau jasa tersebut akan mendatangkan manfaat atau tidak. Kepercayaan adalah penilaian seseorang individu setelah memperoleh, memproses, dan mensintesis informasi dan menghasilkan berbagai penilaian dan anggapan. Konsep tingkat kepercayaan disini adalah kehandalan pihak produsen atau penyedia layanan E-money dalam menjamin keamanan dan kerahasiaan instrument yang digunakan sehingga membuat mahasiswa percaya.

Penulis juga menggunakan variabel persepsi manfaat karena ketika sebuah produk/jasa memiliki manfaat dalam kehidupan sehari-hari, maka produk/jasa tersebut akan digunakan oleh mahasiswa. manfaat yang dirasakan

merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa suatu teknologi berguna maka dia akan menggunakannya, sedangkan jika menurutnya teknologi tersebut kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Sikap positif untuk menggunakan uang elektronik timbul karena masyarakat merasa yakin bahwa uang elektronik dapat meningkatkan kinerja, produktivitas, dan keefektifan kinerja bagi masyarakat. Menurut (Jogiyanto dalam Mustafa Rajuli et al 2016) Persepsi manfaat (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan system tertentu dapat meningkatkan kinerjanya. Persepsi manfaat (*perceived usefulness*) merupakan suatu pemikiran mengenai penggunaan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memberikan keuntungan bagi penggunanya.

Penulis juga menggunakan variabel keamanan, keamanan adalah satu set prosedur, mekanisme dan program komputer untuk mengotentikasi sumber informasi dan menjamin integritas dan privasi untuk menghindari masalah data dan network tersebut. Keamanan berkaitan dengan bagaimana sistem pembayaran elektronik dapat melindungi transaksi konsumen. Menurut Casalo et al dalam Sulistyio S. U dan Berlianingsih K. 2017) dari sudut konsumen, keamanan adalah kemampuan untuk melindungi informasi atau data konsumen dari tindak penipuan dan pencurian dalam bisnis perbankan online. Keamanan berkaitan dengan bagaimana sistem pembayaran elektronik dapat melindungi transactions konsumen. Menurut (Cheng., et al, dalam Muhammad Abdurrahim Suwandi1 Elvira Azis 2018) Keamanan yang dirasakan (*Perceived Security*) diartikan sebagai keyakinan bahwa vendor online akan memenuhi persyaratan keamanan.

Sementara Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan subyek yang menetap, untuk tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu. Minat momentan ialah perasaan tertarik pada suatu topik yang sedang dibahas atau dipelajari untuk itu kerap digunakan istilah “perhatian”. Perhatian dalam arti “minat momentan”, perlu dibedakan dari perhatian dalam arti “konsentrasi”, sebagaimana dijelaskan di

atas. Antara minat dan berperasaan senang terhadap hubungan timbal balik, sehingga tidak mengherankan kalau siswa yang berperasaan tidak senang, akan kurang berminat, dan sebaliknya (Winkel dalam Utami, kusumawati 2017). Menurut (Ajzen dalam wibowo 2015) minat adalah suatu keadaan dalam diri seseorang pada dimensi kemungkinan subyektif yang meliputi hubungan antara orang itu sendiri dengan beberapa tindakan.

Penelitian ini dilakukan di Bandar Lampung dengan target pengguna adalah mahasiswa. Untuk mengetahui minat mahasiswa dalam menggunakan suatu layanan, untuk melakukan transaksi. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan aplikasi e-money dengan judul **“FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPERNGARUHI MINAT MAHASISWA DALAM PENGGUNAAN APLIKASI E-MONEY DI BANDAR LAMPUNG”**.

1.2.Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang timbul dari latar belakang diatas adalah sebagai berikut :

1. Apakah kepercayaan berpengaruh terhadap minat penggunaan Aplikasi E-money ?
2. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan Aplikasi E-money ?
3. Apakah keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan Aplikasi E-money ?
4. Apakah kepercayaan, persepsi manfaat, keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan Aplikasi E-money?

1.3.Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Subjek
Subjek penelitian ini adalah Mahasiswa pengguna Aplikasi E-Money di Bandar Lampung.
2. Ruang Lingkup Objek

Objek penelitian ini adalah faktor kepercayaan, persepsi manfaat, dan keamanan yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam penggunaan Aplikasi E-Money di Bandar Lampung.

3. Ruang Lingkup Tempat

Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah sepuluh Perguruan Tinggi di Bandar Lampung.

4. Ruang Lingkup Waktu

Waktu yang ditentukan pada penelitian ini waktu yang di dasarkan berdasarkan kebutuhan penelitian yang dilaksanakan pada bulan November 2019 s.d April 2020.

5. Ruang Lingkup Ilmu Penelitian

Ruang lingkup ilmu penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah faktor kepercayaan, persepsi manfaat, keamanan dan minat penggunaan Aplikasi E-Money.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan:

1. Mengetahui pengaruh kepercayaan terhadap minat penggunaan Aplikasi E-Money.
2. Mengetahui pengaruh persepsi manfaat terhadap minat penggunaan Aplikasi E-Money.
3. Mengetahui pengaruh keamanan terhadap minat penggunaan Aplikasi E-Money.
4. Mengetahui pengaruh kepercayaan, persepsi manfaat, keamanan terhadap minat penggunaan Aplikasi E-Money.

1.5. Manfaat Penelitian

a. Bagi Penulis

Diharapkan dapat menambah atau memperkaya wawasan dan ilmu pengetahuan penulis. Dan untuk belajar mengenai cara-cara penerapan

teori yang penulis peroleh selama mengikuti perkuliahan dan kenyataan yang dihadapi dilapangan nyata yang ada di lapangan.

b. Bagi Institusi

Sebagai masukan atau informasi bagi penelitian sejenis dan menambah referensi perpustakaan Jurusan Manajemen IIB Darmajaya.

c. Bagi Tender

Tender yang menyediakan layanan pembayaran menggunakan Aplikasi E-Money dapat meningkatkan kepercayaan, persepsi manfaat, dan keamanan agar mahasiswa lebih percaya akan layanan Aplikasi E-Money yang digunakan.

1.6.Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan berisi mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Landasan teori dalam penelitian ini membahas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam penggunaan Aplikasi E-Money.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi Metode penelitian, Sumber Data, Populasi dan Sampel, Variabel Penelitian, Definisi Operasional Variabel, Uji Persyaratan Instrumen, Uji Persyaratan Analisis Data, Pengujian Hipotesis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi analisis terhadap data yang telah diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini, berupa pengujian model dan pengujian hipotesis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil dan saran kepada pihak-pihak yang berkaitan.