

PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEMANFAATAN TERHADAP MINAT PENGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN ELEKTRONIK

(Studi pada mahasiswa Universitas Brawijaya pengguna BRIZZI)

SKRIPSI

Diajukan untuk Merah Gelar Sarjana
Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya

Muhamad Alif Mahfudin

135030201111086



**UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU ADMINISTRASI
JURUSAN ILMU ADMINISTRASI BISNIS
PROGRAM STUDI ILMU ADMINISTRASI BISNIS
KONSENTRASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
MALANG
2019**

MOTO HIDUP

Telur Hari ini lebih baik daripada ayam besok

“Ustadz Isa Laa Tansaa”

Man Jadda Wa Jada

(Siapa yang bersungguh-sungguh akan menuai hasil)



TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Kemudahan Dan Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik (Studi pada mahasiswa Universitas Brawijaya pengguna BRIZZI)

Disusun oleh : Muhamad Alif Mahfudin

NIM : 135030201111086

Fakultas : Ilmu Administrasi

Jurusan : Ilmu Administrasi Bisnis

Konsentrasi : Sistem Informasi Manajemen

Malang, 15 April 2019

Komisi Pembimbing

Ketua



Rizki Yudhi Dewantara, S.Sos., MPA
NIP. 19770502 200212 1 003

TANDA PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan majelis penguji skripsi, Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya, pada:

Hari : Senin

Tanggal : 20 Mei 2019

Pukul : 08.00 WIB

Skripsi atas nama : Muhamad Alif Mahfudin

Judul

: Pengaruh Kemudahan Dan Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik (Studi pada mahasiswa Universitas Brawijaya pengguna BRIZZI)

Dan dinyatakan
LULUS

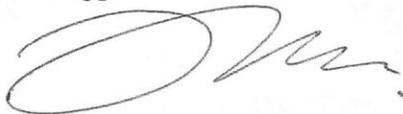
MAJELIS PENGUJI

Ketua,



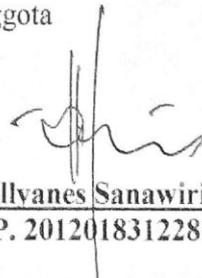
Rizki Yudhi Dewantara, S.Sos., MAP
NIP. 197770502 200212 1 003

Anggota



Ari Irawan, SE., MM
NIP.2013048212311001

Anggota



Brillvanes Sanawiri, SAB., MBA
NIP. 2012018312281001

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, didalam naskah ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh pihak lain untuk mendapatkan karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebut dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan unsur-unsur jiplakan, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (S-1) dibatalkan, serta di proses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 Ayat 2 dan Pasal 70).

Malang, 15 April 2019



Muhamad Alif Mahfudin

RINGKASAN

Muhamad Alif Mahfudin, 2019, **PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEMANFAATAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN ELEKTRONIK** (Studi pada mahasiswa Universitas Brawijaya pengguna BRIZZI). Rizki Yudhi Dewantara, S.Sos.,MPA.

Teknologi informasi dan telekomunikasi telah berkembang dengan sangat pesat dan telah menjadi komponen utama bagi sebagian orang, organisasi, dan bisnis. Pesatnya kemajuan teknologi dan telekomunikasi melahirkan inovasi-inovasi baik dari masyarakat maupun organisasi bisnis. Inovasi-inovasi tersebut telah dan akan merubah pola pikir masyarakat. Sistem Pembayaran merupakan komponen utama dalam berbisnis.

Uang Elektronik BRIZZI merupakan salah satu sistem pembayaran elektronik berbasis kartu yang merupakan inovasi dari Bank BRI yang merupakan pengembangan teknologi informasi, sistem informasi, dan *e-commerce*. Pemanfaatan teknologi tersebut bertujuan memberi nilai manfaat, memudahkan serta menarik minat baik pribadi maupun lainnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan dan kemanfaatan penggunaan sistem pembayaran elektronik dengan kartu BRIZZI terhadap minat di kalangan mahasiswa. Jenis penelitian ini adalah Deskriptif dengan menggunakan metode survey. Fokus penelitian ini adalah kemudahan penggunaan, kemanfaatan penggunaan, dan minat penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah pengambilan Sampling dengan rumus Slovin dengan persen kelonggaran kelonggaran ketidakteelitian (*margin of error*) 10%. Jumlah responden pada penelitian ini adalah 100. Metode Analisis pada penelitian ini adalah regresi linier berganda.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, hasil analisis menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan, tetapi signifikan pada kemanfaatan penggunaan terhadap minat menggunakan. Kemudahan dan kemanfaatan penggunaan jika digabung juga memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan, Kemudahan penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap Minat penggunaan sistem pembayaran Elektronik BRIZZI tetapi tidak berlaku bagi kemanfaatan penggunaan maupun kemudahan dan kemanfaatan secara bersama. Ini menunjukkan kurangnya dukungan serta promosi dan kerjasama pihak-pihak terkait seperti Universitas Brawijaya serta Lembaga yang menyediakan (Bank BRI) dalam memberikan pelayanan dan pengembangan sistem ini.

SUMMARY

Muhamad Alif Mahfudin, 2019, THE EFFECT OF EASY AND UTILIZATION ON INTEREST IN USE OF ELECTRONIC PAYMENT SYSTEMS (Study on University of Brawijaya students using BRIZZI). Rizki Yudhi Dewantara, S.Sos., MPA.

Information technology and telecommunications have developed very rapidly and have become a major component for some people, organizations, and businesses. The rapid advances in technology and telecommunications have given birth to innovations from both the community and business organizations. These innovations have and will change people's mindsets. Payment Systems are a major component of business.

BRIZZI Electronic Money is one of the card-based electronic payment systems which is an innovation of Bank of BRI which is the development of information technology, information systems, and e-commerce. The use of these technologies aims to provide benefits, facilitate and attract both personal and other interests.

This study aims to determine the effect of the ease and usefulness of using the electronic payment system with BRIZZI cards on interests among students. This type of research is descriptive using the survey method. The focus of this research is the ease of use, the usefulness of use, and the interest in using the BRIZZI Electronic Payment System. The sampling technique in this study is sampling with the Slovin formula with a 10% allowance for clearances (margin of error). The number of respondents in this study was 100. The method of analysis in this study was multiple linear regression.

Based on the results of the research conducted, the results of the analysis show that there is not significant effect on the ease of use to interest in using, but significant in the use of interest in interest in using. The ease and usefulness of use when combined also has an influence on interest in using. Thus it can be concluded, the ease of use of the BRIZZI Electronic Payment System does not have a significant influence on the interest in the use of the BRIZZI Electronic payment system but does not apply to the usefulness of the use or convenience and benefit together. This shows the lack of support and promotion and cooperation of related parties such as University of Brawijaya and the Institutions that provide (Bank BRI) to giving provide services and development of this system.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allooh SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEMANFAATAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN ELEKTRONIK** (Studi pada mahasiswa Universitas Brawijaya pengguna BRIZZI). Sholawat serta salam tertap kita curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita mendapat syafa'atnya di hari kiamat.

Skripsi ini merupakan tugas individu dan terakhir yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Administrasi Bisnis Pada Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peserta magang menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Bambang Supriyono, MS selaku Dekan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya;
2. Bapak Mochammad AL Musadieg, Dr., M.BA selaku Ketua Jurusan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya;
3. Ibu Nila Firdausi Nuzula, S.Sos., M.Si., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Ilmu Adminstrasi Bisnis Univeritas Brawijaya;

4. Bapak Ari Darmawan, Dr., S.AB., M.AB. selaku sekretaris Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya dan terima kasih atas masukannya;
5. Bapak Rizki Yudhi Dewantara, S.Sos, MAP selaku Dosen Pembimbing skripsi;
6. Seluruh dosen dan staff karyawan Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya yang telah membimbing dan memberikan ilmunya selama diperkuliahan kepada penulis;
7. Ustadz Isa Laa Tansaa sebagai pembimbing Pesantren Mahasiswa dan Bengkel Aqidah Asy-Sya'afiyah yang juga memberikan dukungan moril;
8. Teman-teman Pesantren Mahasiswa dan Bengkel Aqidah Asy-Sya'afiyah yang turut mendukung dan tidak bisa saya sebutkan satu per satu.
9. Orang Tua serta keluarga penulis yang tercinta. Hafy Machrudji (ayah kandung), Susanto (Ayah tiri), Rizky Yuanita Antari (ibu) dan Itsnaini Siddiq Firmansyah (adik) yang telah memberikan dukungan doa, materi, semangat maupun motivasinya yang tiada hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
10. Teman-teman kontrakan Pandjaitan dan Eks penghuni MWC NU Klojen yang telah memberikan dukungan semangat dan motivasi dalam menyusun skripsi hingga selesai.
11. Teman-teman mahasiswa-mahasiswi Ilmu Administrasi Bisnis Veteran 2013 yang ikut membantu;

12. Teman-teman mahasiswa-mahasiswi Ilmu Administasi Bisnis Angkatan 2013 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu;
13. Seluruh Mahasiswa Mahasiswi Konsentrasi Sistem Informasi Manajemen angkatan 2013;
14. Seluruh Pihak yang telah membantu, mendoakan dan memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Demi kesempurnaan skripsi ini, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

Malang, 15 April 2019

Peneliti

Muhamad Alif Mahfudin

DAFTAR ISI

MOTO HIDUP	i
RINGKASAN	v
SUMMARY	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I 1	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kontribusi Penelitian.....	5
E. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II 7	
TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Empiris	7
B. Tinjauan Teoritis	12
1. Uang Elektronik	12
2. Konsep Dasar Sistem Informasi	13
3. Teknologi Informasi.....	17
4. Sistem Informasi Pemasaran	18
5. E-Commerce	19
6. Sistem Pembayaran Elektronik	22
7. Kemudahan Penggunaan.....	24
8. Kemanfaatan Penggunaan	25
9. Minat Menggunakan Sistem Pembayaran.....	26
10. Hubungan Kemudahan dan Kemanfaatan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan	27
BAB III 29	
METODE PENELITIAN	29

A. Jenis Penelitian.....	29
B. Lokasi Penelitian.....	30
C. Sumber Data.....	30
1. Data Primer	30
2. Data Sekunder	30
D. Metode Pengumpulan Data.....	30
1. Metode Kuesioner	30
2. Dokumentasi.....	31
E. Populasi dan Sampel.....	31
1. Populasi	31
2. Sampel	32
F. Variabel, Devinisi Operasional dan Pengukuran	33
1. Variabel.....	33
2. Definisi Operasional.....	35
3. Pengukuran.....	38
G. Teknik Analisis Data.....	38
1. Uji Instrumen Penelitian	38
2. Analisis Deskriptif.....	44
3. Uji Asumsi Klasik.....	45
4. Koefisien Determinasi.....	48
H. Konsep dan Hipotesis Penelitian	49
1. Konsep Penelitian.....	49
2. Hipotesis Penelitian.....	51
BAB IV 53	
HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Gambaran Umum Penelitian	53
1. Objek Penelitian	53
2. Lokasi Penelitian	55
3. Gambaran Umum Responden	56
B. Gambaran Variabel yang Diteliti	60
1. Dristribusi Frekuensi Variabel Kemudahan Sistem Pembayaran Elektronik	60
2. Dristribusi Frekuensi Variabel Kemanfaatan Sistem Pembayaran Elektronik	63

3.	Distribusi Frekuensi Variabel Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik.....	66
C.	Hasil Uji Asumsi Klasik	69
1.	Uji Normalitas	69
2.	Uji Multikolinierialitas	70
3.	Uji Heterokedastisitas	71
D.	Analisis Regresi Linier Berganda.....	72
1.	Persamaan Regresi.....	73
2.	Koefisien Determinasi (R^2).....	74
E.	Hasil Pengujian Hipotesa	75
1.	Uji F.....	75
2.	Uji t.....	77
F.	Analisis.....	78
1.	Kemudahan Penggunaan (X1) tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan (Y)	78
2.	Kemanfaatan Penggunaan (X2) berpengaruh terhadap minat penggunaan (Y)	79
3.	Kemudahan Penggunaan (X1) dan Kemanfaatan Penggunaan (X2) berpengaruh terhadap minat penggunaan (Y)	80
G.	Pembahasan.....	81
1.	Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik	81
2.	Kemanfaatan Penggunaan berpengaruh terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik	82
3.	Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan berpengaruh terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik	83
BAB V 85		
PENUTUP.....		85
A.	Kesimpulan.....	85
B.	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN.....		92

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu	10
Tabel 2 Tabel Definisi Operasional	37
Tabel 3 Skala Likert	38
Tabel 4 Hasil Uji Validitas.....	41
Tabel 5 Pedoman Intepretasi Keeratan Hubungan.....	42
Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas.....	44
Tabel 7 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin.....	57
Tabel 8 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	58
Tabel 9 Karakteristik Responden Berdasarkan Beberapa Fakultas yang ditemui	59
Tabel 10 Distribusi Variabel Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik.....	60
Tabel 11 Distribusi Variabel Kemanfaatan Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik.....	63
Tabel 12 Distribusi Variabel Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik	66
Tabel 13 Hasil Uji Normalitas	69
Tabel 14 Hasil Uji Multikolinearitas.....	71
Tabel 15 Persamaan Regresi	73
Tabel 16 Koefisien Determinasi dan Koefisien Korelasi.....	74
Tabel 17 Hasil Uji F.....	76
Tabel 18 Hasil Uji t.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Model Konsep Penelitian	50
Gambar 2 Model Hipotesis Penelitian	51
Gambar 3 Hasil Uji Normalitas	70
Gambar 4 Hasil Uji Heterokedastisitas	72



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia tidak pernah lepas dengan sistem dan informasi. Sistem menjadikan kehidupan dunia ini tertata rapi dan mempunyai tujuan yang jelas. Secara umum sistem didefinisikan kumpulan elemen yang saling bekerjasama yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan guna mencapai tujuan tertentu. Melalui sistem, manusia akan memiliki pola dan arah tujuan yang jelas untuk mendapatkan suatu hasil. Hasil sistem sendiri akan membentuk sebuah data-data yang akan menjadi informasi. Informasi sendiri merupakan kumpulan data yang diolah dalam bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penggunaannya melalui pengolahan secara selektif, efektif dan efisien. Seiring dengan perkembangan zaman sistem informasi kini berkembang secara cepat guna memenuhi kebutuhan manusia.

Dewasa ini penggunaan sistem informasi tidak lepas dari adanya teknologi informasi. Perkembangan Teknologi informasi pada saat ini telah memberikan dampak yang pesat dalam berbagai sektor kegiatan di masyarakat, terutama pada fungsi-fungsi bisnis. Perdagangan dengan media elektronik (*E-commerce*) menjadi bukti adanya perkembangan sistem informasi dalam aspek perdagangan. *E-commerce* melibatkan transfer dana elektronik, petukaran dana elektronik, sistem manajemen inventori secara otomatis serta pengumpulan dana secara otomatis. Perpindahan data secara

cepat dan otomatis dapat mempermudah penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi jual beli dengan memanfaatkan sistem pembayaran yang tersedia.

Perkembangan sistem pembayaran dimulai dari barter hingga menggunakan alat tukar elektronik non tunai. Pada tanggal 14 Agustus 2014 Gubernur Bank Indonesia pada saat itu yaitu Agus D W. Martowardojo telah mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNTT). Gerakan tersebut adalah contoh program nyata edukasi dan sosialisasi praktik penggunaan instrumen nontunai termasuk uang elektronik. Uang Elektronik muncul pada awal dekade 1990-an sebagai instrumen pembayaran baru *electronic cash* (Westland et al., 1998) dan diperkenalkan sejak 2007 (Darajat, 2016:2). Ini merupakan salah satu bukti perkembangan digital didunia perbankan.

Peraturan Bank Indonesia nomor: 11/12/PBI/2009 pasal 1 ayat 3 halaman 3 mendefinisikan uang elektronik yaitu uang yang diterbitkan atas dasar nilai yang disetor, disimpan dalam secara elektronik dalam media penyimpanan seperti server atau chip digunakan untuk melakukan suatu transaksi kepada pedagang dan dikelola oleh penerbit. Penggunaan uang elektronik lazimnya sama seperti uang konvensional yaitu sebagai alat pembayaran alternatif yang mudah dan aman. Saat ini, uang elektronik telah digunakan berbagai *stakeholder* seperti, pemerintah, bank universitas dan lain sebagainya.

Uang elektronik pada umumnya dikelola oleh pihak perbankan. Perbankan selanjutnya melakukan kerjasama kepada berbagai pihak dengan menawarkan keuntungan sesuai dengan kebijakan-kebijakan yang dibuat, selain juga menyesuaikan kebijakan-kebijakan yang dibuat pemerintah dan BI. Kebijakan perbankan dalam perkembangannya selalu mengalami perubahan untuk menarik para mitra kerjasama dan salah satu diantara mitra ialah universitas.

Salah satu kebijakan yang menerapkan kebijakan uang elektronik ini adalah Universitas Brawijaya. Mahasiswa Universitas Brawijaya telah diperkenalkan oleh uang elektronik BRI (BRIZZI) dengan sistem *single card* multifungsi pada Kartu Tanda Mahasiswa. Jika dilihat pada usia, usia mahasiswa S1 Universitas Brawijaya pada saat ini adalah antara umur 18 sampai 25 tahun dengan kelahiran antara tahun 1993-2000 an, atau disebut generasi Y dan Z (yang sekarang lebih populer disebut Generasi Milenial).

Parastiti (2015:81) menyatakan bahwa Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) terintegrasi BRIZZI tidak berjalan efektif karena faktanya mahasiswa masih menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran utama penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Malang. Mahasiswa Universitas Brawijaya merupakan pangsa pasar milenial dengan gaya hidup tinggi dan mobilitas yang tinggi serta cepat sehingga seharusnya tidak efektif menerapkan sistem pembayaran dengan uang kartal. Peneliti berasumsi dibutuhkan minat untuk menerapkan sistem pembayaran ini.

Minat biasanya muncul karena suatu sistem memiliki sisi mudah dan ada nilai manfaatnya. Sesuai dengan pernyataan Jogiyanto (2008:114) bahwa minat dalam menerima teknologi dibutuhkan kemudahan dan kemanfaatan. Kemudahan akan mendorong seseorang untuk bekerja lebih cepat karena tidak membutuhkan usaha yang lebih serta kemanfaatan akan mendorong seseorang untuk menggunakan lagi. Jika seseorang telah menilai sistem tersebut bermanfaat, ia akan percaya bahwa dengan sistem tersebut akan mendorong seseorang bekerja lebih cepat bahkan ia tidak akan lepas dari sistem tersebut. Fenomena di atas menarik perhatian peneliti untuk meneliti **“PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEMANFAATAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN ELEKTRONIK”**. Studi pada pengguna KTM Mahasiswa Universitas Brawijaya yang telah terintegrasi dengan BRIZZI.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari pembahasan topik Skripsi ini adalah:

1. Apakah kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik?
2. Apakah kemanfaatan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik?
3. Apakah kemudahan dan kemanfaatan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dari pembahasan topik Skripsi ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kemudahan sistem pembayaran terhadap minat menggunakan uang elektronik.
2. Untuk mengetahui tingkat kemanfaatan sistem pembayaran terhadap kemanfaatan menggunakan uang elektronik.
3. Untuk mengetahui tingkat kemudahan dan kemanfaatan terhadap minat menggunakan uang elektronik.

D. Kontribusi Penelitian

1. Kontribusi Praktis

Hasil Penelitian ini diharapkan bisa memberi masukan-masukan pada Bank BRI selaku pemilik produk BRIZZI dalam pengembangan kedepannya.

2. Kontribusi Akademis

- a. Sebagai masukan, referensi dan sumber Informasi bagi organisasi-organisasi lain yang melakukan penelitian sejenis serta yang ingin melakukan penelitian lanjutan.
- b. Sebagai cara untuk mengaplikasikan teori-teori dan konsep keilmuan yang didapat selama dibangku perkuliahan serta penerapannya dilapangan.

E. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penulisan Skripsi, perumusan masalah, tujuan penelitian, kontribusi penelitian, dan sistematika pembahasan yang dilakukan penulis.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini dikemukakan teori yang digunakan sebagai dasar pembahasan, analisis permasalahan yang ada, penelitian terdahulu ini mengenai judul yang diambil.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berupa Metode Penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk meneliti masalah yang ada dalam penelitian seperti jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, metode analisis, dan alat analisis data serta hipotesis penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai gambaran umum BRIZZI yaitu menyajikan sejarah dan fitur yang terdapat didalamnya, gambaran umum yang diteliti, selain itu terdapat hasil penelitian, analisis data, dan interpretasi hasil.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dibuat oleh peneliti berdasarkan analisis penelitian yang nantinya dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan nantinya bagi perusahaan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Empiris

Tinjauan Empiris adalah tinjauan yang berasal dari penelitian terdahulu. Terdapat 3 tinjauan empiris pada penelitian ini. Berikut adalah tinjauan empiris dalam penelitian ini.

1. Arsita Ika Adiyanti (2015)

Adiyanti (2015) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan *E-Money*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif sedangkan metode penelitian yang akan digunakan adalah metode kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan layanan *e-money* dengan menggunakan regresi linear berganda. Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Universitas Brawijaya Malang dengan menggunakan metode survei.

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah mahasiswa yang menggunakan uang elektronik. Penelitian ini memperoleh responden sebanyak 60 orang mahasiswa dari semua Jurusan Universitas Brawijaya yang minimal pernah menggunakan *e-money*. Peneliti menggunakan *software EViews* untuk menguji data penelitian. Hasil analisis untuk model ini menunjukkan bahwa Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan

terhadap minat menggunakan *e-money*. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat membantu sektor bisnis perbankan untuk memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan *e-money*.

2. Parastiti (2015)

Parastiti (2015) melakukan penelitian yang berjudul Analisis Penggunaan Uang Elektronik pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang (Studi kasus: Uang Elektronik BRIZZI). Penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah dengan banyaknya pengguna KTM yang telah berintegrasi dengan BRIZZI akan meningkatkan minat individu untuk menggunakan. Penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang yang memiliki Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) terintegrasi BRIZZI.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara secara mendalam dengan mengajukan pertanyaan sebanyak-banyaknya mengenai KTM terintegrasi dengan BRIZZI. Pengujian keabsahan data yang digunakan menggunakan uji kredibilitas karena melibatkan hasil penelitian kualitatif. Uji itu terdiri dari perpanjangan waktu penelitian, *memberchecking*/ wawancara kembali yang sudah dipertanyakan dan auditing yaitu mengecek kesesuaian dengan data lapang.

Hasil penelitian ini adalah sebagian besar mahasiswa memang telah mengenal, mengetahui dan menggunakan alat pembayaran nontunai sebagai alternatif pengganti uang tunai. Namun, uang elektronik adalah alat pembayaran baru, Alat pembayaran non tunai yang paling familiar dan banyak digunakan di kalangan mahasiswa adalah kartu ATM. ATM ini ditunjang dengan fungsi dari alat pembayaran itu sendiri yang selain untuk pembayaran atas belanja online juga dapat digunakan untuk transfer dana dan tarik tunai. Hal ini berarti tujuan Bank Rakyat Indonesia untuk mengurangi penggunaan uang tunai dan menciptakan *less cash society* belum dapat dicapai.

Faktor utama rendahnya minat mahasiswa terhadap penggunaan BRIZZI disebabkan kurangnya informasi mengenai produk BRIZZI dan tidak adanya sikap terbuka dari mahasiswa. Selain itu, mahasiswa lebih suka menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran karena mahasiswa telah terbiasa menggunakan uang tunai yang mana menurut mereka lebih praktis dibandingkan dengan uang elektronik BRIZZI. Saran pada penelitian ini adalah mahasiswa diharapkan lebih memberikan apresiasi terhadap produk elektronik BRIZZI sedangkan bagi instansi terkait masih terdapat banyak kendala pada pengadaan fasilitas dan pengenalan BRIZZI di lingkungan Universitas Negeri Malang.

3. Widiastuti (2016)

Widiastuti (2016) melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik untuk Pembayaran Transportasi Umum di

Jabodetabek (Studi Kasus Pengguna *Electronic Ticketing* Transjakarta dan *Commuter line*)”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan layanan *e-money* dengan menggunakan regresi linear berganda. Jenis Penelitian ini adalah Deskriptif Kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Universitas Brawijaya Malang dengan menggunakan metode survei. Penelitian ini memperoleh responden sebanyak 60 orang mahasiswa dari semua Jurusan Universitas Brawijaya yang minimal pernah menggunakan *e-money*. Penelitian dilakukan pada tanggal 24-31 Desember 2015.

Peneliti menggunakan *software E-Views* untuk menguji data penelitian. Hasil analisis untuk model ini menunjukkan bahwa Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat membantu sektor bisnis perbankan untuk memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi minat menggunakan *e-money*.

Tabel 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Tahun	Judul	Variabel	Metode Analisis
1	Arsita Ika Adiyanti	2015	Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, Dan Kepercayaan	Variabel Bebas: Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, Dan	Regresi Linier - Berganda

No.	Peneliti	Tahun	Judul	Variabel	Metode Analisis
			Terhadap Minat Menggunakan Layanan <i>E-Money</i>	Kepercayaan Variabel Terikat: Minat Penggunaan Layanan <i>E-Money</i>	
2	Parastiti	2015	Analisis Penggunaan Uang Elektronik pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang (Studi kasus: Uang Elektronik BRIZZI)	Minat Penggunaan Uang Elektronik	Uji kredibilitas
3	Andriani Widiastuti	2016	Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik untuk Pembayaran Transportasi Umum di Jabodetabek (Studi Kasus Penguna Electronic Ticketing Transjakarta dan Commuter line	Variabel Bebas: Kemudahan, Keamanan, kenyamanan, Manfaat, aksesibilitas penyedia layanan Variabel Terikat: minat menggunakan layanan <i>e-money</i>	Regresi Linier - Berganda

Sumber: Data Diolah, 2018

B. Tinjauan Teoritis

1. Uang Elektronik

Salah satu publikasi *Bank for International Settlement* (BIS) mendefinisikan uang elektronik sebagai Produk *Stored-Value* atau *Prepaid* dimana uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang. (Ramdhani, 2016:4). *European Central Bank* mendefinisikan uang elektronik sebagai sebuah nilai uang yang disimpan secara elektronik ke dalam alat yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran ke pihak selain penerbit uang tanpa perlu melibatkan akun bank dalam transaksi dan bertindak sebagai instrument yang bersifat prabayar (Widyastuti et al, 2017:40). Jadi, sistem penggunaan uang elektronik adalah sistem prabayar dimana jika ingin menggunakan harus mengisi terlebih dahulu. Menurut Peraturan Bank Indonesia NOMOR: 11/12/PBI/2009 (dalam Widyastuti et al., 2017:40), Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- a. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.
- b. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip.
- c. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
- d. Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Uang elektronik merupakan fenomena baru di Indonesia setelah diperkenalkan melalui beberapa *event* dan sekolah serta Universitas. Ada 2 jenis uang elektronik yaitu uang elektronik yang berbentuk kartu

(disimpan dalam *chip*) dan uang elektronik dalam bentuk aplikasi/ digital. Pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa uang elektronik adalah uang yang disimpan dalam media elektronik digunakan sebagai media pembayaran tanpa melalui perantara bank, untuk menggunakannya disetor terlebih dahulu oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit. Uang Elektronik diklaim lebih aman dari pemalsuan yang sering terjadi pada uang kartal dan mungkin giral. Uang Elektronik mirip dengan uang pada umumnya, yang membedakan adalah penggunaan media penyimpanan yaitu media elektronik.

2. Konsep Dasar Sistem Informasi

a. Sistem

Sistem sangat dekat dengan kehidupan manusia, sangat melekat pada kehidupan manusia baik kita sadari maupun tidak. Sistem berasal dari bahasa Yunani yaitu *Systema* atau keseluruhan bagian yang mempunyai hubungan satu sama lain. Menurut McLeod (2004 dalam Darmawan et all, 2013:4) sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan. James O'Brien (2005 dalam Taufiq, 2013:2) menjelaskan bahwa sistem adalah sekelompok komponen yang saling bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima input serta menghasilkan output dalam proses transformasi yang teratur.

Pendekatan pada sistem terdiri dari 2 pendekatan yaitu pendekatan sistem yang menekankan pada prosedurnya dan pendekatan

sistem yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendapat ini dinyatakan oleh Istiningsih (2009) sebagai berikut:

1. Berdasarkan prosedurnya
Suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.
2. Berdasarkan Komponennya
Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekelompok elemen yang saling terkait atau terintegrasi dengan tujuan yang sama dengan menerima input serta menghasilkan output dengan melakukan suatu proses.

b. Informasi

Informasi mempunyai kaitan dengan data, tanpa adanya data informasi tidak akan terbentuk. Menurut Laudon & Laudon (2005:10) Data adalah sekumpulan baris fakta yang mewakili peristiwa yang terjadi pada organisasi atau pada lingkungan fisik sebelum diolah kedalam format yang bisa dimengerti dan digunakan orang. Sedangkan menurut Eko Nugroho (2010:13) Data dapat didefinisikan sebagai fakta yang tercatat tentang suatu objek. Menurutnya data multimedia dikelompokkan menjadi data teks, data numeris, data gambar/ images dan data audio.

Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa data adalah sekumpulan fakta yang mewakili peristiwa tentang suatu objek di organisasi atau pada lingkungan fisik yang masih mentah atau belum

diolah kedalam format yang bisa atau mudah dimengerti manusia. Data inilah setelah diolah akan menjadi sebuah informasi yang nantinya bisa dibaca dan dipresentasikan.

Deni Darmawan et al (2013:4) memperinci 3 hal yang harus diperhatikan dalam informasi yaitu:

1. Informasi merupakan hasil pengolahan data.
2. Memberi makna dan arti.
3. Berguna dan bermanfaat dalam meningkatkan kepastian.

Informasi Menurut Laudon & Laudon (2005:10) adalah Data yang sudah dibentuk kedalam format yang memiliki arti bagi manusia. Susanto (2007 dalam Taufiq, 2013:15) menyebut bahwa informasi adalah hasil pengolahan data yang memberi arti dan manfaat. Informasi yang dikumpulkan dapat berupa kualitatif dan kuantitatif serta memiliki arti yang lebih luas (Rochaeti et al, 2013:6).

Jadi dapat disimpulkan bahwa Informasi adalah data yang sudah diolah/ hasil pemrosesan data (baik kualitatif dan kuantitatif) dan dibentuk kedalam format yang memiliki arti dan manfaat bagi manusia seperti memberi kepastian.

c. Sistem Informasi

Suatu proses bisnis elektronik tidak lepas dari adanya sistem informasi. Sebagai turunan dari sistem, sistem informasi juga berguna untuk mengatur baik secara prosedur maupun komponennya. Menurut uraian diatas dari pengertian sistem dan informasi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sekelompok elemen yang saling terkait

atau terintegrasi satu sama lain dengan tujuan yang sama dengan menerima input serta menghasilkan output dengan memproses suatu data.

Turban, McLean dan Wetherbe (1999 dalam Taufiq, 2013:18) menjelaskan sistem informasi merupakan sebuah sistem yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan spesifik. Azhar Susanto (2007 dalam Taufiq, 2013:18) juga mendefinisikan sistem informasi sebagai kumpulan dari subsistem apapun baik fisik maupun nonfisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berarti dan berguna.

Menurut Taufiq (2013:19) terdapat 2 jenis komponen sistem informasi manual dan modern (terkomputerisasi). Komponen sistem informasi manual adalah data, alat pemrosesan manual dan informasi. Menurut James O'Brien (2005 dalam Taufiq 2013:9) membagi sistem informasi kedalam 5 komponen yaitu:

1. Manusia
2. *Hardware*
3. *Software*
4. Data
5. Jaringan

Menurut Andri Kristanto (2008:13) dalam mendukung kelancaranj suatu sistem informasi dibutuhkan beberapa komponen yang fungsinya sangat vital dalam sistem informasi. Komponen sistem informasi tersebut sebagai berikut:

1. Input
Input adalah semua data yang dimasukkan kedalam sistem informasi, yang termasuk dalam input ini adalah dokumen-dokumen, formulir-formulir, dan file-file
2. Proses
Adalah kumpulan prosedur yang akan memanipulasi input yang kemudian akan disimpan dalam bagian basis data dan seterusnya akan diolah menjadi suatu output yang akan digunakan oleh si penerima.
3. Output
Output merupakan suatu keluaran atau hasil dari model yang sudah diolah menjadi suatu informasi yang berguna dan dipakai oleh si penerima.
4. Teknologi
Teknologi merupakan bagian yang berfungsi untuk memasukkan input, mengolah dan menghasilkan masukan.
5. Basis Data
Basis data adalah kumpulan data-data yang saling berhubungan satu dengan yang lain yang disimpan dalam perangkat keras komputer dan akan diolah menggunakan perangkat lunak komputer.
6. Kendali
Kendali merupakan semua tindakan yang diambil untuk menjaga sistem informasi tersebut agar bisa berjalan dengan lancar dan tidak mengalami gangguan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari komponen-komponen baik fisik maupun nonfisik serta bertujuan untuk mengolah data menjadi sesuatu yang memiliki kegunaan. Pembayaran uang elektronik merupakan sebuah sistem karena telah memenuhi unsur-unsur atau komponen-komponen sistem informasi diatas.

3. Teknologi Informasi

Pada kehidupan *modern* ini kita tidak lepas dari adanya teknologi. Teknologi Informasi adalah seluruh bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan menyimpan, mengubah dan menggunakan informasi dalam segala bentuknya (McKeown, 2001 dalam Suyanto,2005:10).

Sawyer (2005 dalam Suyanto, 2005:10) menjelaskan teknologi informasi sebagai sebuah bentuk umum dari setiap teknologi yang membantu menghasilkan, memanipulasi, menyimpan, mengkomunikasikan, dan atau menyampaikan informasi.

Pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa teknologi informasi adalah teknologi yang digunakan untuk memproses sebuah data yang merupakan sebuah input dan menghasilkan sebuah output yaitu informasi. Teknologi informasi tidak lepas dari sistem informasi dikarenakan teknologi merupakan bagian dari sistem informasi, hal ini sama seperti *hardware* dan *software* yang saling terkait. Uang elektronik adalah sebuah sistem informasi yang merupakan teknologi terkini untuk mempercepat proses pembayaran dalam transaksi pembelian.

4. Sistem Informasi Pemasaran

American Marketing Association (1960 dalam Setyaningrum et all, 2015:6) mendefinisikan pemasaran sebagai kinerja dari kegiatan bisnis yang mengarahkan arus barang dan jasa kepada pelanggan dan pemakai. Pengertian pemasaran terus mengalami pengembangan tetapi pada inintinya pemasaran dimasa depan tidak hanya sebagai penyalur barang atau jasa. Philip Kotler (1967:12 dalam Setyaningrum et all, 2015:7) mendefinisikan pemasaran sebagai kegiatan menganalisis, merencanakan dan mengawasi sumber daya, kebijaksanaan, serta kegiatan yang menimpa para pelanggan perusahaan dengan maksud memuaskan kebutuhan dan keinginan para kelompok pelanggan yang terpilih untuk memperoleh laba. Jadi dapat

disimpulkan bahwa pemasaran adalah cara untuk memuaskan kebutuhan manusia dengan penelitian dan analisis kebutuhan, tidak hanya menjual barang.

Sutabri (2012:90) mendefinisikan Sistem Informasi Pemasaran sebagai kegiatan perseorangan atau organisasi yang bertujuan untuk memudahkan dan mempercepat hubungan pertukaran yang memuaskan dalam lingkungan yang dinamis melalui penciptaan pendistribusian promosi dan penentuan harga barang, jasa dan gagasan. Menurut Kotler (dalam Rochaeti dkk, 2013:131) Sistem Informasi Pemasaran merupakan perpaduan antara manusia, peralatan dan prosedur untuk mengumpulkan, menganalisis, mengevaluasi dan mendistribusikan informasi yang sesuai kebutuhan, tepat waktu dan akurat bagi pembuat keputusan. Pengertian-pengertian diatas dapat terdapat item-item yang membangun yaitu manusia/organisasi, pertukaran, informasi, distribusi, harga serta apa yang dijual berupa barang, jasa dan gagasan. Kesimpulannya Sistem Informasi adalah prosedur yang mengatur kegiatan manusia/ organisasi dalam melakukan pertukaran barang, jasa ataupun gagasan serta mendistribusikan supaya lebih akurat, tepat waktu dan sesuai kebutuhan.

5. *E-Commerce*

E-Commerce adalah satu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik. (Onno W. Purbo dan

Aang Arif Wahyudi, 2001:2). Turban et all (2000 dalam Suyanto 2005:8) mendefinisikan sebagai proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi. Jadi *E-commerce* dapat disimpulkan sebagai suatu teknologi atau aplikasi yang memproses transaksi antara penjual dan pembeli dengan menggunakan yang disediakan oleh pemilik layanan secara elektronik.

Menurut Kalakota dan Whisnton *e-commerce* memiliki beberapa perspektif yaitu:

- 1) Perspektif komunikasi, *e-commerce* merupakan pengiriman informasi, produk/layanan, atau pembayaran melalui telepon, jaringan komputer atau sarana elektronik lainnya.
- 2) Perspektif proses bisnis, *e-commerce* merupakan aplikasi teknologi menuju otomatisasi transaksi dan aliran kerja perusahaan.
- 3) Perspektif layanan, *e-commerce* merupakan suatu alata yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen, dan manajemen dalam memangkas *service cost* ketika berupaya meningkatkan mutu barang dan kecepatan layanan
- 4) Perspektif online, *e-commerce* meningkatkan kapasitas jual beli produk dan informasi di internet dan jasa online lainnya (Suyanto, 2005:8).

Terdapat beberapa pihak yang terlibat dalam transaksi ini. Sesuai dengan *Standar Protocol Secure Electronic Transaction* (SET), Ustadiyanto (2001:158) menjelaskan komponen-komponen yang terlibat dalam e-commerce, yaitu:

- 1) *Cardholder* (pembeli), dalam lingkup perdagangan elektronik selalu dihubungkan dengan penjual menggunakan computer PC. Pembeli menggunakan pembayaran dari kartu yang dikeluarkan oleh *issuer*, SET menjamin hubungan yang dilakukan antara pembeli dan penjual, menyangkut pula data nasabah, merupakan hal yang dirahasiakan.
- 2) *Issuer*, merupakan Lembaga keuangan dimana pembeli menjadi nasabahnya dan menerbitkan kartu pembayaran. *Issuer* juga menjamin pembayaran atas transaksi yang disetujui yang menggunakan kartu

pembayaran sesuai dengan merk yang tertera pada kartu dan peraturan setempat.

- 3) *Merchant* (penjual), Merupakan pihak yang menawarkan barang untuk dijual atau menyelenggarakan jasa dengan imbalan pembayaran. Didalam SET, penjual dapat menyarankan pembeli untuk melakukan transaksi dengan aman. Penjual yang menerima pembayaran dengan kartu kredit harus memiliki hubungan dengan *Acquier*.
- 4) *Acquier*, merupakan Lembaga Keuangan dimana penjual menjadi nasabahnya dan memproses otorisasi kartu pembayaran.
- 5) *Payment Gateway*, merupakan sarana yang dioperasikan oleh *Acquier* atau pihak ketiga yang ditunjuk untuk memproses pesan-pesan pembayaran penjual, termasuk instruksi pembayaran penjual.
- 6) *Certificate Authority* (Otoritas Sertifikat), merupakan Lembaga yang dipercaya dan mengeluarkan sertifikat-sertifikat dan ditanda tangani secara digital oleh pengguna.

Salah satu yang mencakup keseluruhan *Standar Protocol Secure Electronic Transaction* (SET) diatas adalah Sistem Pembayaran Elektronik menggunakan uang elektronik. Keenam komponen diatas adalah komponen penting dalam terbentuknya sistem pembayaran elektronik, keseluruhan komponen tersebut saling berkaitan.

Menurut Meier dan Stormer (2009), mekanisme perdagangan di sistem *e-commerce* dijelaskan melalui rantai nilai dalam *e-commerce* sebagai berikut:

- 1) *eProduct* dan *eServices*, mengatur organisasi produk elektronik dan layanan menggunakan bentuk-bentuk yang cocok untuk bidang bisnis.
- 2) *eProcurement*, adalah proses pengadaan yang meliputi strategi dan operasional yang dilakukan dengan menggunakan sarana elektronik.
- 3) *eMarketing*, yaitu meneliti pemasaran yang cocok untuk pasar elektronik dan menunjukkan bisnis yang mungkin dijalain dengan pelanggan.
- 4) *eContracting*, berkaitan dengan standar prosedur, tanda tangan digital dan sertifikasi situs terkait dengan penerimaan kerja kontrak yang legal.
- 5) *eDistribution*, menjelaskan distribusi produk digital dan jasa sebagai bagian dari alur yang komprehensif.
- 6) *ePayment*, membahas berbagai mata uang elektronik yang digunakan, ternasuk skema akuntansi, dan metode tersebut membuatnya mungkin

untuk membayar dalam jumlah kecil yang melibatkan hanya beberapa sen (*picopayment*) sedang dalam jumlah beberapa uang (*micropayment*), dan jumlah yang lebih besar (*macropayment*).

- 7) *eCustomer Relationship Management*, bagian ini berkaitan dengan aspek-aspek mendasar hubungan pelanggan dalam bisnis elektronik

Uang elektronik telah masuk dalam salah satu rantai nilai dalam *e-commerce* tersebut. Uang elektronik merupakan *ePayment* yang memungkinkan penggunanya dapat membayar dalam jumlah kecil (*picopayment*). Uang elektronik juga merupakan *eProduct* dan *eServices* karena uang elektronik merupakan produk dari instansi terkait dan merupakan salah satu jenis pelayanan dari instansi tersebut.

6. Sistem Pembayaran Elektronik

Pembayaran merupakan komponen paling penting dalam setiap kegiatan transaksi perdagangan barang dan jasa. Transaksi tidak akan terjadi jika tidak terdapat pembayaran. Dirangkum dari Hasibuan (2002) pembayaran adalah berpindahya hak kepemilikan atas sejumlah uang dari pembayar ke penerimanya, baik langsung maupun melalui media jasa-sasa perbankan. Pembarayan terjadi karena perpindahan hak atas nilai antara pihak penjual dan pembeli bersamaan terjadi perpindahan hak atas barang atau jasa secara berlawanan. Seiring perkembangan zaman, sistem pembayaran diperlukan untuk memfasilitasi perpindahan dana secara lebih efisien, aman dan cepat dalam bertransaksi secara langsung penyelesaian transaksinya. Teknologi saat inilah telah mengubah sistem pembayaran di Indonesia menjadi semakin cepat dan efisien.

Subari & Ascara (2003:2) menyatakan Sistem Pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup pengaturan, kontrak/perjanjian, fasilitas operasional, dan mekanisme teknik yang digunakan untuk penyampaian, pengesahan, dan penerimaan instruksi pembayaran serta pemenuhan kewajiban pembayaran melalui pertukaran “nilai” antarperorangan, antarbank dan lembaga lainnya baik domestic maupun *cross border* ‘antar negara’. Instrumen yang digunakan dalam masyarakat ini juga tergantung banyak hal seperti, ekonomi, budaya dll. Praktiknya, penggunaan sistem pembayaran ini menggunakan cara tunai dan non tunai.

Ada dua instrumen pembayaran yang sah sampai saat ini yaitu instrument pembayaran tunai dan instrument pembayaran nontunai (termasuk elektronik). Instrumen pembayaran tunai saat ini lebih dikenal dengan memakai uang kartal (uang kertas dan logam). Uang kartal ini masih memiliki peran penting dalam transaksi bernilai kecil (mikro). Kendala pemakaian uang kartal ini adalah dalam hal efisiensi, selain memenuhi dompet, proses dan biaya pengadaan serta pengelolaan terbilang mahal, tidak cocok untuk transaksi dalam jumlah besar serta mudah dipalsukan.

Instrumen pembayaran non tunai sudah semakin berkembang dan lazim dipakai masyarakat. Berkembangnya jaman, berkembanglah sistem pembayaran nontunai. Sistem pembayaran non tunai juga berkembang mulai dari berbentuk kertas seperti cek, bilyet giro, nota debit, nota kredit dan saat ini hadir sistem pembayaran berbentuk kartu seperti kartu ATM/

debet, kredit, sampai uang elektronik. Perkembangan terus berlanjut pada saat ini, dimana telah tercipta sistem pembayaran menggunakan virtual / data yang telah dienskripsi berisi nominal.

Sistem pembayaran telah berkembang menjadi sistem pembayaran elektronik. Pembayaran elektronik (*e-payment*) adalah sistem pembayaran yang dilakukan kepada bisnis, bank, atau layanan publik dari masyarakat atau bisnis dan dieksekusi melalui jaringan telekomunikasi atau jaringan elektronik yang menggunakan jaringan modern (Widyastuti et al,2017:40). Menurut Sumanjeet dalam Widyastuti et al (2017:40) sistem pembayaran elektronik secara umum diklasifikasikan kedalam 4 kategori utama yaitu *online credi card*, *electronic cash*, *electronic cheque* dan *smart card*. Jadi, Sistem pembayaran elektronik adalah sistem yang mengatur pihak-pihak yang terlibat dalam perpindahan nilai (pembayaran) dari pihak pembeli ke pihak penjual menggunakan jaringan telekomunikasi atau jaringan elektronik.

7. Kemudahan Penggunaan

Jogiyanto (2008:115) mendefinisikan konstruk kemudahan penggunaan persepsian (*Perceived ease to use*) sebagai suatu kepercayaan (*belief*) dalam pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka ia akan menggunakannya, sebaliknya jika seseorang merasa tidak percaya akan sistem informasi/teknologi tersebut, maka seseorang tidak akan menggunakannya. Konstruk kemudahan penggunaan persepsian

(*Perceived ease to use*) oleh Davis 1986 dalam Jogiyanto (2008:114)

menggunakan 6 item untuk mengukur untuk membentuk konstruk tersebut

yaitu:

- a. Mudah dipelajari (*Easy to Learn*)
- b. Terkendali /mudah dikendalikan/ mudah dikuasai (*Controllable*)
- c. Jelas/meyakinkan dan dapat dimengerti (*Clear & Understandable*)
- d. Fleksibel (*Flexible*)
- e. Menjadi Terampil (*Easy to Become Skillfull*)
- f. Mudah untuk digunakan (*Easy to use*)

Objek Penelitian ini adalah Uang Elektronik. Kemudahan uang elektronik memungkinkan pengguna melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun. Keputusan Pengguna merupakan kepercayaan akan mudahnya penggunaan e-money sesuai dengan kriteria diatas.

8. Kemanfaatan Penggunaan

Persepsi Kegunaan (*perceived usefulness*) oleh Jogiyanto (2008:114) didefinisikan sebagai sejauhmana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Kepercayaan tersebut memberi kontribusi positif bagi penggunaanya. Pemanfaatan sistem informasi/ teknologi informasi elektronik mendukung berbagai kebutuhan dan perkembangan zaman, individu dan perusahaan tentu menghasilkan hal yang positif. Namun apabila sistem informasi tidak bisa memberi manfaat yang positif atau kita tidak bisa memanfaatkannya secara positif tentu akan membuat kerugian pada pihak-pihak yang menggunakannya.

Sebuah sistem informasi/ teknologi informasi bisa disebut bermanfaat jika sistem tersebut bisa memberikan kepuasan kepada

pengguna sehingga pengguna sistem informasi bisa memberikan nilai positif terhadap sistem tersebut terlebih menginformasikan kepada individu lain agar menggunakan produk tersebut. Menurut Abdulhak (2005:413 dalam Abdul Rahman, 2007:3) terdapat klasifikasi pemanfaatan ICT ke dalam tiga jenis, yaitu : pertama, ICT sebagai media (alat bantu) pendidikan yaitu hanya sebagai pelengkap untuk memperjelas uraian-uraian yang disampaikan. Kedua, ICT sebagai sumber yakni sebagai sumber informasi dan mencari informasi. Ketiga, ICT sebagai sistem pembelajaran. Manfaat penggunaan teknologi/sistem informasi dapat diketahui dari kepercayaan pengguna TI dalam memutuskan penerimaan teknologi/ sistem informasi.

Davis 1986 Jogiyanto (2008:114) menggunakan 6 item untuk mengukur konstruk kegunaan (*usefulness*) pada penelitian ini diukur dengan konstruk sebagai berikut:

1. Bekerja menjadi lebih cepat (*work more quickly*)
2. Meningkatkan produktivitas (*increase productivity*)
3. Efektif (*effectiveness*)
4. Meningkatkan kinerja (*Job Performance*)
5. Membuat pekerjaan menjadi lebih mudah (*makes job easier*)
6. Bermanfaat (*useful*)

9. Minat Menggunakan Sistem Pembayaran

Minat berperilaku (*behavioral intention*) diartikan sebagai suatu keinginan dari seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Minat dalam KBBI (2011:916) diartikan sebagai kecenderungan yang tinggi terhadap sesuatu/gairah dan keinginan. Jogiyanto (2008:29) mengartikan minat (*intention*) sebagai keinginan untuk melakukan perilaku. Syah

(2003:151) mengartikan minat sebagai kecenderungan dan keairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Pada dasarnya minat adalah penerimaan akan suatu hubungan dari luar ke diri sendiri, semakin dekat hubungan, semakin kuat minat.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa minat adalah sesuatu keinginan akan sesuatu atau untuk melakukan sesuatu atau terhadap sesuatu yang timbul dari diri sendiri dan atau pengaruh dari luar. Seseorang yang memiliki minat ia akan berperilaku sesuai dengan apa yang ia sukai. Minat akan membuat seseorang untuk mengambil keputusan. Syafi'i (2015:37) mengikuti konsep Rahmatsyah (2011) dan Miliani (2013) membagi konstruk minat ini menjadi beberapa konsep yaitu:

- a. Minat untuk menggunakan
- b. Berencana untuk menggunakan
- c. Konsisten untuk menggunakan
- d. Rekomendasi

10. Hubungan Kemudahan dan Kemanfaatan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan

Sistem Informasi merupakan salah satu sumber daya unik yang berupa data yang telah diolah salinng terkait satu sama lain sehingga memiliki manfaat dan memudahkan dalam kegiatan sehari-hari penggunaanya. Perkembangan teknologi pada akhirnya memiliki pengaruh ke perkembangan sistem informasi. Kadir & Triwahyuni (2003:546) menyatakan "Untuk mempermudah bagi pekerja di suatu organisasi dalam memperoleh informasi, teknologi biasa dilibatkan.

Perkembangan dalam sistem informasi ini juga terjadi dalam instrumen keuangan. Tujuan dari sebuah sistem adalah kemudahan sehingga memiliki manfaat dalam kehidupan. Sistem pembayaran adalah bagian dari sistem informasi yang berupa sistem yang mengatur perpindahan dana dari pembeli ke penjual. Hal-hal yang membahas penjual dan pembeli merupakan bagian dari pemasaran. Sistem Pembayaran Elektronik merupakan bagian dari sistem pemasaran yang berbentuk *e-commerce* yaitu *Payment Gateway*, sedangkan uang elektronik merupakan *eProduct* atau *eServices* dan merupakan salah satu jenis *ePayment*.

Kemudahan dalam penggunaan serta kemanfaatan yang dimiliki oleh sistem pembayaran tersebut akan membuat seseorang menjadi niat atau minat dalam menggunakan sistem pembayaran tersebut. Menurut Syafi'i (2015:37) mengikuti konsep Rahmatsyah (2011) dan Miliani (2013) Minat tersebut akan mendorong pengguna untuk menggunakan, memberitahukan ke orang lain dan ada niatan menggunakan ulang akan kemudahan dan kemanfaatan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan Deskriptif dengan metode survey. Penelitian Deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti suatu sekelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang (Nazir,2009:54). Metode Deskriptif lebih umum sering diberi nama metode survey meskipun metode survey adalah salah satu metode dalam penelitian Deskriptif. Nazir (2009:55) mendefinisikan metode survey sebagai penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara fakttual, baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau politik dari suatu kelompok ataupun suatu daerah. Metode Survey adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara fakttual, baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau politik, dari suatu kelompok atau suatu daerah (Masyuri dan Zainudin, 2008:13).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016:7) metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, metode positivistik karena berlandaskan metode positivisme, dan metode ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empriris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Brawijaya. Alasan pemilihan lokasi ini adalah mahasiswa Universitas Brawijaya sudah disosialisasikan program ini baik melalui acara resmi seperti sosialisasi di mahasiswa baru maupun di acara-acara lainnya seperti acara olahraga, missal sebagai tiket masuk.

C. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari hasil penelitian lapangan secara langsung, dalam penelitian ini peneliti menggunakan hasil kuesioner sebagai data yang akan diolah sehingga menjadi informasi yang berguna dan dibutuhkan oleh publik.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung tetapi menggunakan perantara atau media lain dengan cara dokumentasi. Data sekunder yang diperoleh misalnya adalah sejarah singkat instansi, jumlah karyawan, struktur organisasi, dan lain-lain.

D. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara membentakan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013:142). Arikunto (2013:194) menjelaskan bahwa Kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis

yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Jadi, dari pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara membentangkan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk mendapat informasi dari responden. Jenis kuesioner ini adalah kuesioner tertutup yaitu kuesioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih (Arikunto, 2013:195).

Selain untuk menguji hipotesis, penggunaan kuesioner ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang valid dan reliabilitas tinggi. Teknik ini digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh kemudahan dan kemanfaatan terhadap minat penggunaan sistem pembayaran berbasis uang elektronik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui dokumen atau catatan-catatan, file yang tersedia. Dokumentasi dapat berupa catatan, file, serta sumber-sumber lain seperti dari website, untuk mempermudah peneliti dalam melengkapi hasil penelitian.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian (Arikunto, 2013:172). Menurut Sugiyono (2013:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek penelitian yang mempunyai kualitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi adalah objek/subjek penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah pemegang uang elektronik BRIZZI pada Mahasiswa Universitas Brawijaya per awal tahun ajaran 2018-2019 sebanyak 66.349 Mahasiswa (forlap.ristekdikti.go.id).

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013:81). Menurut Arikunto (2013:174), Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diteliti. Pada dasarnya sampel diambil jika peneliti merasa tidak mampu meneliti keseluruhan populasi. Sampel diharapkan mencerminkan dari populasi itu sendiri.

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan Sampling Slovin dengan persen kelonggaran kelonggaran ketidaktelitian (*margin of error*) 10%. Alasan pemilihan metode ini adalah rumus ini tepat bagi penelitian sosial yang memiliki jumlah populasi diatas 500 dengan batas kesalahan diatas 5%. Berikut perhitungan dari Metode Slovin tersebut.

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

Sumber: Umar (2014:78)

$$n = \frac{66.349}{1 + (66.349 (0,1))^2}$$

$$n = 99,85 / 100 \text{ dibulatkan}$$

Dimana:

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

e : persen kelonggaran atau persen tingkat kesalahan pengambilan sampel

Jadi, Penelitian ini mengambil sampel dari mahasiswa Universitas Brawijaya pemegang kartu BRIZZI sebanyak 100 mahasiswa sedangkan cara pengambilan sampel dilakukan dengan random sampling. Cara ini dilakukan untuk pemeratakan hasil penelitian pada nantinya. Hasil penelitian ini diharapkan bisa mewakili seluruh mahasiswa Universitas Brawijaya.

F. Variabel, Devinisi Operasional dan Pengukuran

1. Variabel

Variabel adalah apapun yang dapat membedakan atau membawa variasi pada nilai. Nilai bisa berbeda pada waktu untuk objek atau orang yang sama atau pada waktu yang sama untuk objek atau orang yang berbeda (Sekaran, 2015:118). Menurut Sugiyono (2013:38) Variabel penelitian pada dasarnya adalah sesuatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel merupakan dimensi konsep yang memiliki variasi nilai menjadi faktor yang berperan dalam objek yang akan diteliti. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari

variabel independen (X_1) dan variabel dependen (X_2), berikut akan diuraikan masing-masing variabel tersebut:

a. Variabel Independen

Variabel Independen (variabel bebas) adalah variabel yang memengaruhi variabel terikat entah itu positif ataupun negatif (Sekaran, 2015:117) Variabel ini disebut pula sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, *antecedent* yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat (Sugiyono, 2015:39). Jadi Variabel independen adalah variabel yang menjadi penyebab perubahan pada variabel dependen entah itu berpengaruh positif maupun negatif. Pada penelitian ini menggunakan variabel independen antara lain adalah kemudahan penggunaan sistem pembayaran elektronik (X_1) dan Kemanfaatan penggunaan sistem pembayaran elektronik(X_2).

b. Variabel Dependen

Variabel terikat merupakan variabel utama yang menjadi faktor berlakunya sebuah investigasi (Sekaran, 2015:116). Variabel ini disebut juga variabel output, kriteria, dan konsekuen atau bisa disebut sebagai variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013:39). Jadi, Variabel Dependen adalah Variabel yang menjadi faktor adanya investigasi atau disebut juga akibat dari adanya variabel bebas. Variabel dependen pada penelitian ini adalah Minat Sistem Pembayaran Online (Y)

2. Definisi Operasional

Menurut Nazir (2009:126) Definisi Operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau konstak dengan cara memberikan arti, atau menspesifikasi kegiatan ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstak atau variabel tersebut. Singarimbun & Effendi (2008:46) mendefinisikan definisi opsional sebagai petunjuk pelaksanaan bagaimana caranya mengukur suatu variabel. Definisi Operasional merupakan penjelas bagaimana operasi atau kegiatan yang harus dilakukan untuk memperoleh data melalui indikator. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing operasional variabel:

1. Kemudahan Penggunaan (X_1)

Kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai suatu tingkat atau keadaan dimana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan teknologi/sistem tertentu tidak diperlukan usaha yang rumit. Berikut konstruk kemudahan dari Davis 1986 dalam Jogiyanto (2008:114) yaitu:

- a) Mudah dipelajari (*Easy to Learn*)
- b) Jelas dan dapat dimengerti (*Clear & Understandable*)
- c) Fleksibel (*Flexible*)
- d) Menjadi Terampil/ tidak membutuhkan usaha yang lebih ketika belajar penggunaan (*Easy to Become Skillfull*)
- e) Mudah untuk digunakan (*Easy to use*)

2. Kemanfaatan Sistem Informasi (X_2)

Kemanfaatan sistem informasi didefinisikan sebagai sejauhmana ketika seseorang menggunakan teknologi dapat merasakan sebuah peningkatan kinerja, menghemat waktu untuk kegiatan lain sehingga ia merasa puas. Beberapa konstruk yang mengukur kemanfaatan dari Davis 1986 Jogiyanto (2008:114), yaitu:

- a. Menjadikan pekerjaan lebih cepat (*work more quickly*)
- b. Meningkatkan produktivitas (*increase productivity*)
- c. Efektif (*effectiveness*)
- d. Meningkatkan kinerja (*Job Performance*)
- e. Membuat pekerjaan menjadi lebih mudah (*makes job easier*)
- f. Bermanfaat (*useful*)

3. Minat terhadap Sistem Pembayaran (Y)

Minat menggunakan sistem pembayaran merupakan keputusan pengguna/ seseorang setelah mengetahui sebuah sistem/ teknologi informasi tersebut memiliki kegunaan (manfaat) dan kemudahan. Konstuk pada minat ini menggunakan konsep dari Syafi'i (2015:37) mengikuti konsep Rahmatsyah (2011) dan Miliani (2013) yaitu:

- a. Minat untuk menggunakan
- b. Berencana untuk menggunakan
- c. Konsisten untuk menggunakan
- d. Rekomendasi

Berikut adalah bentuk Devinisi Operasional Variabel dalam bentuk yang lebih sederhana.

Tabel 2 Tabel Definisi Operasional

No	Variabel	Operasional	Item
1.	Kemudahan (X_1)	Mudah Dipelajari	Mudah Dipelajari
		Jelas dan Dapat dimengerti	Jelas Dimengerti
			Mudah Dimengerti
		Fleksibel	Fleksibel
		Tidak membutuhkan usaha berlebih	Tidak membutuhkan usaha berlebih
		Mudah Digunakan	Mudah Digunakan
2.	Kemanfaatan (X_2)	Bermanfaat	Mudah Digunakan
		Bekerja menjadi lebih cepat	Bekerja menjadi lebih cepat
		Produktivitas meningkat	Produktivitas meningkat
		Tepat pada tujuan	Tepat pada tujuan penggunaan
		Efektif	Efektif
		Pekerjaan lebih mudah	Pekerjaan lebih mudah
3	Minat Penggunaan Sistem Pembayaran (Y)	Membuat pekerjaan menjadi lebih mudah	Membuat pekerjaan menjadi lebih mudah
		Minat menggunakan	Menarik rencana untuk menggunakan
		Konsisten	Berencana untuk menggunakan secara konsisten
		Direkomendasikan	Direkomendasikan ke orang lain

3. Pengukuran

Teknik Pengukuran digunakan untuk mengukur setiap jawaban dari responden sehingga sesuai tujuan peneliti. Teknik Pengukuran yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala Likert. Skala Likert dikembangkan oleh Rensis Likert pada tahun 1932. Menurut Sugiyono (2016:93) Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala ini terdiri dari 5 pilihan dan jawabannya berupa pilihan dan memiliki nilai, yaitu:

Tabel 3 Skala Likert

No	Pilihan Jawaban Responden	Singkatan	Skor
1	Sangat Setuju	SS	5
2	Setuju	S	4
3	Ragu-ragu	R	3
4	Tidak Setuju	TS	2
5	Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sugiyono (2016:94)

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengamati fenomena alam ataupun sosial. Alat dalam penelitian ini adalah kuesioner. Tujuan dilakukan pengujian ini adalah untuk mengetahui tingkat

kebenaran dan kehandalan. Oleh karena itu, dalam menganalisa bertumpu pada skor responden tiap-tiap amatan. Maka dari itu, setelah dilakukan penyebaran kuesioner, selanjutnya data diuji validitas dan realibitasnya terhadap hasil jawaban dengan menggunakan bantuan program SPSS *Statistic for Windows*.

a. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2013:211). Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2013:211). Uji Validitas berguna untuk mengetahui apakah pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner yang harus dibuang atau diganti karena dianggap tidak relevan (Umar, 2014:166). Validitas instrumen dapat dikatakan sebagai sah tidaknya suatu instrument/pertanyaan yang digunakan dalam pengukuran penelitian. Apabila validitasnya tinggi dapat membantu peneliti menjelaskan permasalahan sebenarnya terkait penelitian yang dilakukan.

Uji validitas dilakukan dapat dengan cara menghitung korelasi antara data pada masing-masing pertanyaan dengan skor total. Kevalidan suatu item dapat diketahui dengan cara mengkorelasikan masing-masing faktor atau variabel dengan total faktor atau variabel tersebut dengan menggunakan korelasi (r) *Product moment*, apabila angka korelasi yang diperoleh berada diatas nilai kritis, maka item

tersebut dapat dikatakan valid. Perhitungan dapat dilakukan dengan rumus berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Sumber: Umar, 2014:166

Keterangan:

r : Koefisien korelasi

n : Jumlah responden

x : skor item

y : total skor

Kriteria untuk menguji diterima atau ditolaknya hipotesis adanya pertanyaan yang valid atau tidak dapat dilakukan dengan:

H_0 : $r = 0$ tidak terdapat data yang valid pada tingkat kepercayaan (a) 5%

H_1 : $r \neq 0$ terdapat data yang valid pada tingkat kepercayaan (a) 5%

Hipotesa nol diterima apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, dengan demikian sebaliknya hipotesa alternatif (H_1) diterima apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$

Peneliti menguji pernyataan dari 16 item dengan 20 responden. Uji ini dilakukan melalui program SPSS ver. 25 dengan menggunakan korelasi *product moment* menghasilkan nilai masing-masing item pernyataan dengan skor item pernyataan secara keseluruhan, hasil uji disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4 Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	Koefisien Validitas	Signifikan	Koefisien Korelasi	Keterangan
Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI	X1.1	0,743	0,000	0,444	Valid
	X1.2	0,715	0,000	0,444	Valid
	X1.3	0,633	0,003	0,444	Valid
	X1.4	0,793	0,000	0,444	Valid
	X1.5	0,617	0,004	0,444	Valid
	X1.6	0,554	0,011	0,444	Valid
Kemanfaatan Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI	X2.1	0,702	0,001	0,444	Valid
	X2.2	0,748	0,000	0,444	Valid
	X2.3	0,802	0,000	0,444	Valid
	X2.4	0,681	0,001	0,444	Valid
	X2.5	0,656	0,002	0,444	Valid
	X2.6	0,842	0,000	0,444	Valid
Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI	Y.1	0,727	0,000	0,444	Valid
	Y.2	0,836	0,000	0,444	Valid
	Y.3	0,764	0,000	0,444	Valid
	Y.4	0,716	0,000	0,444	Valid

Sumber: Data Diolah, 2019

Product moment atau koefisien korelasi (r) pada penelitian ini adalah 0,444, maka dari itu indikator pernyataan dikatakan valid apabila koefisien korelasi (r) lebih besar atau sama dengan 0,444.

Berdasarkan hasil uji Validitas untuk variabel X1,X2, dan Y diketahui bahwa semua item pertanyaan memiliki nilai koefisien korelasi (r) lebih dari 0,444, oleh karena itu semua butir instrumen pernyataan

dikatakan valid. Item dengan validitas tertinggi adalah Y2 dengan koefisien korelasi 0,836, sedangkan item dengan koefisien korelasi terendah adalah X1.6 dengan koefisien korelasi 0,554.

Setiawan, Budi (2015,64) menggolongkan interpretasi keeratan hubungan koefisien korelasi sebagai berikut.

Tabel 5 Pedoman Interpretasi Keeratan Hubungan

Nilai Koefisien Korelasi	Interpretasi
0	Tidak ada korelasi
0,01-0,20	Sangat lemah
0,21-0,40	Lemah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Kuat
0,81-0,99	Sangat Kuat
1	Sempurna

Setiawan, Budi (2015,64)

Berdasarkan hasil uji Validitas untuk variabel X1,X2, dan Y, jika dihubungkan dengan tabel diatas maka korelasi variabel uji validitas rata-rata memiliki interpretasi kuat dan sangat kuat. Ada 1 item pernyataan dengan interpretasi sedang. Berdasarkan nilai signifikansi, semua data juga diperoleh kurang dari 0,05 atau dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Reabilitas menunjukkan suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. (Arikunto, 2013:221). Uji

Reliabilitas berguna untuk menetapkan apakah instrument yang ada didalam kuesioner dapat digunakan lebih dari satu kali atau paling tidak oleh responden yang sama (Umar,2014:168). Uji ini digunakan untuk mengetahui tingkat konsisten jawaban responden dari waktu ke waktu. Teknik pengujian reabilitas adalah dengan menggunakan nilai koefisien reabilitas alpha. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila dari koefisien reabilitas alpha kurang dari 0,6 adalah kurang baik, 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. (Sekaran, 1992 dalam Priyatno, 2014:64)

Uji Reliabilitas untuk alternative jawaban yang lebih dari dua menggunakan Uji Crobach's Alpha dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{\sigma} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2} \right]$$

Sumber: Arikunto, 2013:239

Keterangan:

a : Reabilitas instrument

k : Banyaknya pertanyaan

σb^2 : Jumlah varian butiran

σ^2 : varian total

Uji Reliabilitas merupakan suatu alat uji untuk mengukur kehandalan instrumen pertanyaan. Menurut Sekaran (1992 dalam Priyatno, 2014:64), apabila dari koefisien reabilitas alpha kurang dari 0,6 adalah kurang baik, 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Berikut ini adalah tabel hasil uji Reliabilitas pada penelitian ini.

Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Alpha Cronbach	Keterangan
Kemudahan (X1)	0,753	Reliabel
Kemanfaatan (X2)	0,786	Reliabel
Minat Penggunaan (Y)	0,801	Reliabel

Sumber: Data Diolah, 2019

Berdasarkan hasil uji Reliabilitas, berikut hasil kesimpulan dari data diatas:

1. Variabel Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI memiliki Alpha Cronbach 0,753 ($0,753 > 0,7$) yaitu dapat diterima.
2. Variabel Kemanfaatan Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI memiliki Alpha Cronbach 0,789 ($0,789 > 0,7$) yaitu dapat diterima
3. Variabel Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI memiliki Alpha Cronbach 0,801 ($0,801 > 0,8$) yaitu Baik

2. Analisis Deskriptif

Analisis ini digunakan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomana yang diselidiki (Nazir, 2009:54). Nazir (2003:23) menjelaskan metode deskriptif merupakan metode penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian sehingga metode ini berkehendak menggandakan akumulasi data belaka.

Nama lain dari Analisis Deskriptif adalah statistik deskriptif. Sugiyono (2016:147) mendefinisikan statistik deskriptif yaitu 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 dan generalisasi. Jadi analisis deskriptif adalah analisis untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul.

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi secara normal atau tidak. Normalitas data merupakan hal yang penting karena dengan data yang terdistribusi secara normal, maka data tersebut dapat mewakili populasi (Priyatno, 2014:69). Umar (2014:181) Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel dependen, independen, atau keduanya terdistribusi normal, mendekati normal atau tidak. Model regresi yang baik hendaknya terdistribusi normal atau mendekati normal. Jika distribusi data normal, maka analisis data dan pengujian hipotesis digunakan statistik parametrik.

Pada penelitian ini, peneliti mendeteksi normalitas data dengan menggunakan pendekatan Kolmogorov Smirnov yang nantinya akan dipadukan dengan kurva P-P. Suatu data dapat dikatakan terdistribusi

secara normal jika pada pengujian non parametrik probabilitasnya diatas 5%.

b. Uji Multikolinierialitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah pada model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen (Umar, 2014:177). Apabila terdapat korelasi, masalah kolinierialitas harus dihadapi. Multikolinierialitas menurut Priyatno (2014:99) memiliki arti antarvariabel independen yang terdapat dalam model regresi memiliki linier yang sempurna atau mendekati sempurna (koefisien korelasinya tinggi atau bahkan model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi sempurna atau mendekati sempurna di antara variabel bebasnya. Jadi uji multikolinierialitas adalah uji untuk menguji korelasi antarvariabel independen dimana model regresi yang baik tidak terdapat korelasi diantara variabel independen.

Uji Multikolinierialitas menggunakan nilai VIF (Variance Inflation Factor) disekitar angka 1 atau toleransi mendekati nilai 1. Nilai VIF dapat dihitung dengan rumus:

$$VIF = 1 / (1-R^2)$$

Sumber: Umar, 2014:179

- a. Nilai VIF untuk korelasi r besar
- b. Nilai VIF untuk korelasi r kecil

Besar VIF mendekati angka 1 mencerminkan tidak terdapat multikolinierialitas. Mengukur multikolinierialitas juga dapat dilakukan

dengan menggunakan besaran TOLERANCE (Tol) dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tol} = (1-R^2)$$

Sumber: Umar, 2014:179

c. Uji Heterokedastisitas

Uji Heterokedastisitas adalah varian residual yang tidak sama pada semua pengamatan didalam model regresi (Priyatno, 2014:108). Umar (2014:179) menjelaskan Uji Heterokedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual suatu pengamatan ke pengamatan lain. Regresi yang baik seharusnya tidak terjadi Heterokedastisitas. Jika varians dari residual suatu pengamatan ke pengamatan lain tetap disebut homokedastisitas.

Uji Heterokedastisitas ini menggunakan metode grafik dengan dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

1. Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik (point-point) yang membentuk suatu pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar, kemudian menyempit) maka terjadi heteroskedastisitas.
2. Tetapi jika tidak adak pola yang jelas serta titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka nol pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

4. Koefisien Determinasi

a. Uji F

Uji F dapat dikatakan sebagai kata lain dari korelasi simultan yaitu hubungan seberapa berpengaruh kemudahan (X1) dan Kemanfaatan (X2) terhadap minat sistem pembayaran elektronik (Y). Untuk menguji jenis variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) digunakan rumus Uji F sebagai berikut:

$$F = \frac{R^2/k}{(1 - R)^2 / (n - k - 1)}$$

Keterangan:

- F : F hitung
 R^2 : koefisien korelasi linier berganda
 n : banyaknya data/sampel
 k : banyaknya variabel bebas

Kriteria pengambilan keputusan, jika $\alpha = 5\%$ adalah:

- Jika probabilitas F hitung (p) > 0.05 maka H_0 ditolak
- Jika probabilitas F hitung (p) < 0.05 maka H_0 diterima

b. Uji t

Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh secara parsial dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui variabel bebas yang paling berpengaruh diantara variabel yang lain. Rumus yang digunakan mengikuti (Ghozali, 2005 : 84) yaitu:

$$t = \frac{b}{Sb}$$

Keterangan:

b : Koefisien Regresi

Sb : Standar error untuk koefisien regresi

t : Regresi parsial

Jika probabilitas t hitung $\leq 0,05$ t tabel maka H₀ ditolak, tetapi jika probabilitas t hitung $\geq 0,05$ t tabel maka H₀ diterima. H₀ ditolak berarti variabel bebas yang diuji memiliki pengaruh yang signifikan dengan variabel terikat.

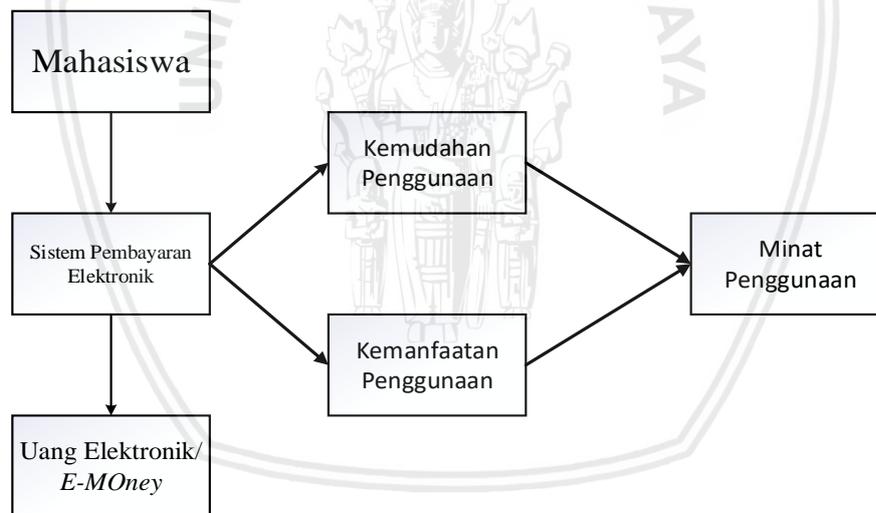
H. Konsep dan Hipotesis Penelitian

1. Konsep Penelitian

Konsep pada penelitian ini berawal dari teori dari Teori Penerimaan Teknologi/ *Technology Acceptance Model* (TAM). Konsep penelitian ini berawal dari sebuah perilaku seseorang yang menggambarkan kemudahan dalam penggunaan teknologi serta memiliki manfaat setelah pengguna menggunakannya. Perilaku seseorang setelah menggunakan teknologi ini dengan adanya kemudahan penggunaan dan kemanfaatan akan berpengaruh secara parsial dan simultan terhadap minat dalam menggunakannya.

Variabel penelitian ini terdiri dari 3 variabel, 2 diantaranya adalah variabel independen dan 1 variabel dependen. Variabel independen dan dependen tersebut tidak akan terbentuk tanpa adanya yang mengawali

yaitu berupa fenomena yaitu berupa penggunaan uang elektronik yang masih rendah, salah satunya adalah pengguna dari mahasiswa. Uang elektronik ditinjau dari sistem adalah salah satu jenis sistem pembayaran yang terdapat komponen-komponen yang saling terkait. Peneliti mengambil konstruk-konstruk TAM untuk dijadikan variabel-variabel pada penelitian ini, tetapi peneliti hanya ingin meneliti sampai dengan minat menggunakan teknologi ini, peneliti juga tidak meneliti hubungan antara kemudahan dan kemanfaatan pada penelitian ini. Model konsep yang digunakan pada penelitian ini digambarkan pada gambar berikut ini.



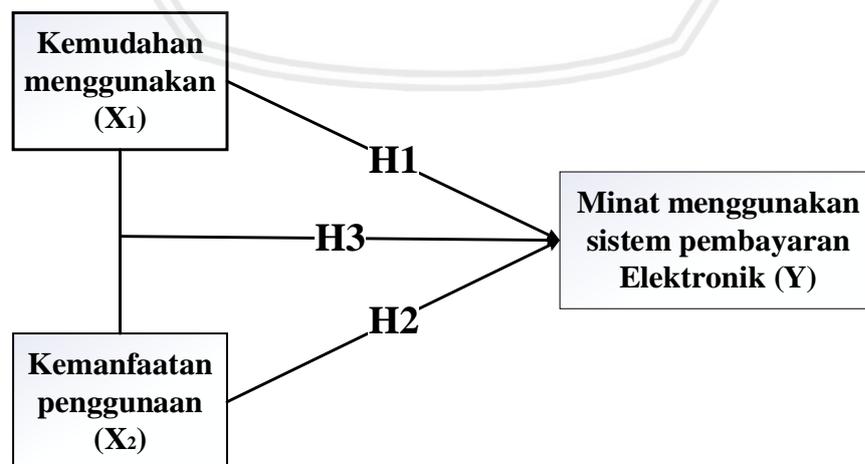
Gambar 1 Model Konsep Penelitian

Jadi, konsep teori dasar penelitian ini adalah TAM, tetapi hanya mengambil beberapa konstruk dari TAM. Penelitian ini hanya fokus pada bagaimana kemudahan penggunaan dan kemanfaatan penggunaan dari sistem pembayaran yang digunakan oleh mahasiswa terhadap minat penggunaan.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari 2 kata yaitu Hypo yang berarti dibawah dan thesa yang berarti kebenaran. Arikunto (2013:110) menjelaskan hipotesis sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Sugiyono (2016:159) menjelaskan hipotesis sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian penelitian. Kebenaran dari hipotesis harus dibuktikan melalui data yang terkumpul dan juga masih harus dibuktikan kebenarannya dengan alat uji melalui pengujian dan penganalisaan data.

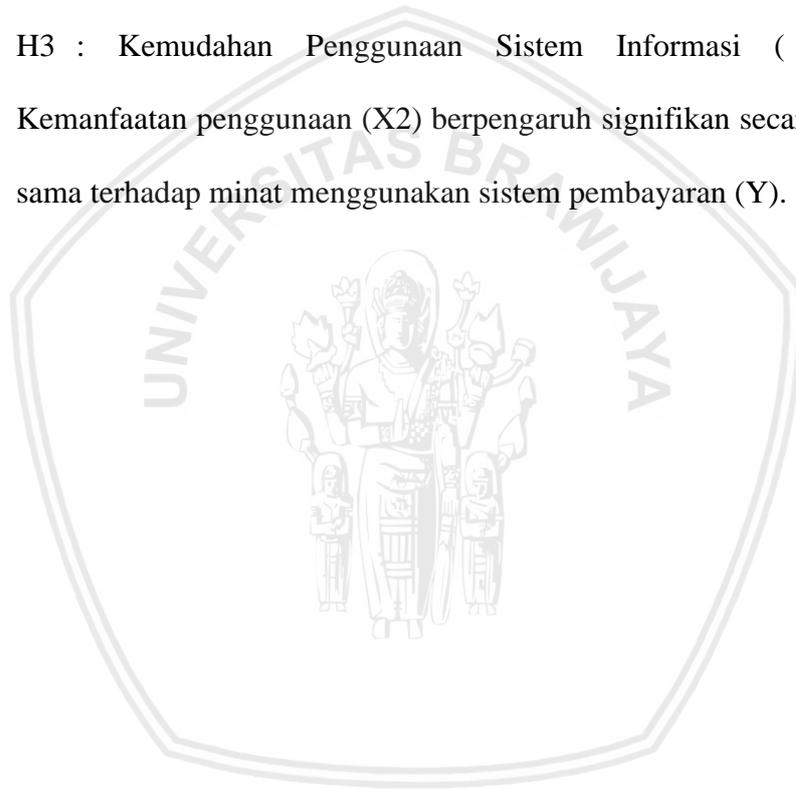
Jadi dapat disimpulkan hipotesis adalah jawaban sementara dari permasalahan penelitian sampai terkumpulnya semua data yang berbentuk hubungan dua variabel atau lebih. Berdasarkan teori yang telah dikemukakan, maka diturunkan kedalam konsep sebagai berikut:



Gambar 2 Model Hipotesis Penelitian

Berikut adalah penjelasan Hipotesis dalam penelitian ini:

1. H1 : Kemudahan Penggunaan Sistem Informasi (X1) berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan sistem pembayaran (Y).
2. H2 : Kemanfaatan penggunaan (X2) berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan sistem pembayaran (Y).
3. H3 : Kemudahan Penggunaan Sistem Informasi (X1) dan Kemanfaatan penggunaan (X2) berpengaruh signifikan secara bersama-sama terhadap minat menggunakan sistem pembayaran (Y).



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Penelitian

1. Objek Penelitian

BRIZZI adalah sebuah produk uang elektronik atau *e-money* berbentuk kartu diterbitkan oleh BRI untuk melayani dan memproses transaksi digital. BRIZZI digunakan sebagai pengganti uang tunai untuk melayani transaksi pembayaran sehari-hari, seperti layaknya produk kartu *e-money* lainnya. Kartu BRIZZI dilengkapi teknologi (*Radio Frequency Identification*) RFID yang memungkinkan pengguna atau pemilik kartu untuk melakukan transaksi pembayaran dengan menempelkan kartu ke mesin pembaca dan transaksi bisa langsung diproses. Beberapa fitur umum BRIZZI yaitu sebagai berikut.

a. Cara Pemakaian

Cukup tempelkan kartu BRIZZI ke mesin pembaca maka transaksi Anda akan segera diproses.

b. Proses Cepat

Nikmati transaksi pembayaran secepat kilat, cukup menunggu beberapa detik saja.

c. Bebas Dimiliki

Kartu BRIZZI dapat dimiliki oleh siapapun tanpa harus memiliki rekening BRI.

d. Keamanan Terjamin

Jaminan transaksi aman karena tidak menggunakan uang tunai dan menggunakan enkripsi digital (*Radio Frequency Identification*) RFID.

e. Bebas Digunakan Siapa Saja

Kartu BRIZZI bisa digunakan bisa dipindahtangankan dan digunakan oleh siapa saja untuk melakukan pembayaran atau transaksi digital.

BRIZZI dapat digunakan untuk pembayaran dan transaksi di tempat-tempat berlogo BRIZZI seperti:

- a. Pembayaran Tol (Jabodetabek, Bandung, Medan, Palikanci, Semarang, Bali, Surabaya, Makassar).
- b. Pembayaran parkir dan TPE.
- c. Pembayaran transportasi umum (kereta, transjakarta, dll).
- d. Pembayaran SPBU.
- e. Pembelian toko retail, (Indomaret, Alfamart, dll).
- f. Pembayaran di toko.
- g. Pembayaran wahana hiburan atau restoran.

Bank Indonesia (BI) telah gencar mengkampanyekan penggunaan uang elektronik (e-money) kepada masyarakat, menghadapi era digital di masa mendatang. Guna menyukseskan penggunaan e-money tersebut, Bank Indonesia bekerjasama dengan sekolah dan Universitas-Universitas, serta acara-acara multievent seperti Asian Games 2018 Jakarta Palembang.

Universitas Brawijaya adalah salah satu tempat untuk mengenalkan kebijakan ini.

2. Lokasi Penelitian

Pada Tahun 2013 Bank BRI bekerjasama dengan Universitas Brawijaya menghadirkan kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang terintegrasi dengan Bank BRI yang juga ikut dicantumkan BRIZZI. Penandatanganan MOU tersebut telah dilakukan pada 12 Desember 2012 di ruang jamuan lantai 6 Gedung Rektorat UB. KTM tersebut bisa berfungsi sebagai Kartu Tanda Mahasiswa, ATM dan uang elektronik. *e-money* ini diharapkan bisa digunakan untuk akses ke perpustakaan, pembayaran parkir dan juga makan di kantin-kantin yang ada di lingkungan Universitas Brawijaya.

UB pada saat ini telah memiliki 18 fakultas dan 221 program studi (prodi) dengan rumpun keilmuan yang sangat luas mulai dari program Vokasi, Sarjana, Magister, Doktor, dokter spesialis dan Profesi. Berdasarkan data yang berasal dari Kemenristekdikti, UB merupakan perguruan tinggi yang paling multidisipliner bersama Universitas Gadjah Mada, dan Universitas Indonesia. Dibawah ini merupakan daftar fakultas beserta pembagian keilmuannya:

- 1). Fakultas Pertanian (**FP UB**)
- 2). Fakultas Peternakan (**FAPET UB**)
- 3). Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan (**FPIK UB**)
- 4). Fakultas Teknologi Pertanian (**FTP UB**)
- 5). Fakultas Kehutanan (**FAHUTAN UB**)

- 6). Fakultas Ekonomi dan Bisnis (**FEB UB**)
- 7). Fakultas Ilmu Administrasi (**FIA UB**)
- 8). Fakultas Teknik (**FT UB**)
- 9). Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (**FMIPA UB**)
- 10). Fakultas Ilmu Komputer (**FILKOM UB**)
- 11). Fakultas Kedokteran (**FK UB**)
- 12). Fakultas Kedokteran Hewan (**FKH UB**)
- 13). Fakultas Kedokteran Gigi (**FKG UB**)
- 14). Fakultas Hukum (**FH UB**)
- 15). Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (**FISIP UB**)
- 16). Fakultas Ilmu Budaya (**FIB UB**)
- 17). Sekolah Pascasarjana Multidisipliner (**Pascasarjana Brawijaya**)
- 18). Pendidikan Vokasi (**Vokasi UB**)

3. Gambaran Umum Responden

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar diperoleh data responden mengenai Jenis kelamin, Usia, Fakultas, dan data mengenai penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI tersebut. Data tersebut digunakan supaya dapat diketahui secara jelas mengenai gambaran responden sebagai objek penelitian penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik menggunakan BRIZZI. Gambaran objek penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut.

a. Penggunaan Sistem Pembayaran BRIZZI Berdasarkan Jenis

Kelamin

Penggolongan ini digunakan untuk mengetahui seberapa minat penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI dilihat dari jenis kelamin.

Tabel 7 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-laki	50	50%
Perempuan	50	50%
Jumlah	100	100%

Sumber: Data diolah, 2019

Berdasarkan Tabel 4 diketahui dari 100 mahasiswa yang terlibat dalam responden penelitian ini terdiri dari laki-laki sebanyak 50 responden dan perempuan sebanyak 50 responden. Semua responden tersebut dipilih secara acak.

b. Penggunaan Sistem Pembayaran BRIZZI Berdasarkan Usia

Usia merupakan komponen penting dalam penelitian ini, mengingat usia yang diteliti merupakan usia milenial yang sangat terbuka dengan sistem baru dan apalagi memudahkan. Berikut karakteristik pengguna Penggunaan Sistem Pembayaran BRIZZI Berdasarkan Usia.

Tabel 8 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Presentase
17 Tahun	2	2%
18 Tahun	2	2%
19 Tahun	5	5%
20 Tahun	8	8%
21 Tahun	40	40%
22 Tahun	25	25%
23 Tahun	8	8%
24 Tahun	8	8%
25 Tahun	2	2%
Jumlah	100	100%

Sumber: Data diolah, 2019

Tabel 7 diatas menjelaskan responden penggunaan sistem pembayaran elektronik BRIZZI dilihat dari usia. Pengguna terbanyak pada penggolongan usia ini adalah usia 21-22 yaitu sebanyak 40% dan 25% atau 40 pengguna dan 25 pengguna. Usia 20,23 dan 24 terdapat terdapat masing-masing 8% pengguna (8 responden) yang ikut serta. Usia 19 tahun dengan 5% pengguna (5 responden) dan usia 17 dan 25 dengan masing-masing 2% pengguna (2 responden).

c. Penggunaan Sistem Pembayaran BRIZZI Berdasarkan Fakultas

Karakteristik ini adalah beberapa responden fakultas yang mengisi kuesioner. Kuesioner dibagikan secara offline dan selanjutnya

meminta bantuan untuk disebar ke grup-grup. Berikut Rincian karakteristik tersebut.

Tabel 9 Karakteristik Responden Berdasarkan Beberapa Fakultas yang ditemui

Fakultas/Program	Frekuensi	Prosentase
FIA	31	31%
FEB	10	10%
FH	6	6%
FT	4	4%
FISIP	10	10%
MIPA	2	2%
FIB	5	5%
FAPET	5	5%
FPIK	5	5%
FP	10	10%
FK	1	1%
FTP	2	2%
Vokasi	2	2%
FILKOM	7	7%
Jumlah	100	100

Sumber: Data diolah, 2019

Tabel 8 diatas menunjukkan responden dari FIA sebanyak 31% (31 responden) adalah yang terbanyak, sedangkan terbanyak kedua yaitu dari FEB, FISIP,dan FP dengan masing-masing sebanyak 10% atau 10 responden. Adapun responden yang lain yaitu FILKOM sebanyak 7% (7 responden). FH sebanyak 6% (6 responden). FIB,

FAPET dan FPIK masing-masing 5% (5 responden), FT sebanyak 4% (4 responden). FMIPA, FTP dan Vokasi sebanyak 2% (2 responden) dan FK sebanyak 1% (1 responden).

B. Gambaran Variabel yang Diteliti

Variabel Penelitian adalah instrumen yang digunakan untuk menguji Penelitian. Ada 3 variabel dalam penelitian ini yaitu Kemudahan Sistem Pembayaran Elektronik, Kemanfaatan Sistem Pembayaran Elektronik dan Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik. Berikut ini adalah gambaran Distribusi Frekuensi Variabel tersebut

1. Dristribusi Frekuensi Variabel Kemudahan Sistem Pembayaran Elektronik

Variabel Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik menggunakan BRIZZI terdapat 6 pertanyaan yang diberikan kepada responden. Berikut ini adalah tabel yang berisi jawaban responden tentang Kemudahan Sistem Pembayaran Elektronik.

Tabel 10 Distribusi Variabel Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik

Item	5		4		3		2		1		Rata-rata
	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	
X1.1	27	27%	61	61%	12	12%	0	0%	0	0%	4,15
X1.2	21	21%	60	60%	17	17%	2	2%	0	0%	4,00
X1.3	23	23%	68	68%	8	8%	1	1%	0	0%	4,13
X1.4	31	31%	44	44%	21	21%	4	4%	0	0%	4,02
X1.5	15	15%	46	46%	33	33%	5	5%	1	1%	3,69
X1.6	27	27%	63	63%	8	8%	2	2%	0	0%	4,15
Grand Mean											4,02

Sumber: Data diolah, 2019

Keterangan:

- X1.1 : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI mudah dipelajari
- X1.2 : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI penggunaannya jelas
: dimengerti
- X1.3 : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI penggunaannya mudah
: dimengerti
- X1.4 : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI membuat seseorang menjadi
fleksibel
- X1.5 : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI cepat membuat seseorang
mahir dalam menggunakan atau tidak membutuhkan usaha yang
lebih.
- X1.6 : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI mudah digunakan.

Tabel 7 menjelaskan Distribusi Variabel Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI. Diketahui pernyataan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI mudah dipelajari, bahwa dari 100 responden sebanyak 27% menjawab sangat setuju, 61% menjawab setuju, 12% menjawab Netral, 0% menjawab tidak setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4,15, dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI mudah dipelajari.

Item kedua yaitu pernyataan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI penggunaannya jelas dimengerti, dari 100 responden menyatakan 21% responden menjawab Sangat Setuju, 60% responden menjawab Setuju, 17% responden menjawab Netral, 2% responden menjawab Tidak setuju dan 0% responden menjawab Sangat Tidak Setuju. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4,00, dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI penggunaannya jelas dimengerti..

Item ketiga adalah pernyataan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI penggunaanya dapat dimengerti dari 100 responden 23% responden menjawab Sangat Setuju, 68% responden menjawab Setuju, 8% responden menjawab Netral, 1% responden menjawab Tidak Setuju dan 0% responden menjawab Sangat Tidak Setuju. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4,13, dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI penggunaanya dapat dimengerti

Item keempat yaitu pernyataan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI membuat seseorang menjadi fleksibel, dari 100 responden, 31% menjawab Sangat Setuju, 44% responden menjawab Setuju, 29% menjawab Netral, 4% responden menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4,02, dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI membuat seseorang menjadi fleksibel.

Item kelima yaitu pernyataan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI cepat mahir digunakan, dari 100 responden, 15% responden menjawab Sangat Setuju, 46% menjawab Setuju, 33% menjawab Netral, 5% responden menjawab Tidak Setuju dan 1% responden menjawab Sangat Tidak Setuju. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4,02, dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI cepat mahir digunakan.

Item keenam adalah Sistem Pembayaran Elektronik mudah digunakan yang merupakan item terakhir dari variabel ini, dari 100 responden, 27% responden menjawab Sangat Setuju, 63% responden menjawab Setuju, 8% responden menjawab netral, 2% menjawab Tidak Setuju dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4,15, dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI mudah digunakan.

Total rata-rata keseluruhan pada variabel ini adalah 4,02. Rata-rata variabel ini memilih setuju pada jawaban mereka, meskipun pada X5 terdapat jawaban netral tertinggi yaitu 33%, selain itu jawaban sangat tidak setuju hanya ditemukan di X5 pada variabel ini.

2. Distribusi Frekuensi Variabel Kemanfaatan Sistem Pembayaran Elektronik

Variabel Kemanfaatan Sistem Pembayaran Elektronik menggunakan BRIZZI terdapat 6 pertanyaan yang diberikan kepada responden . Berikut ini adalah tabel yang berisi jawaban responden tentang Kemanfaatan Sistem Pembayaran Elektronik.

Tabel 11 Distribusi Variabel Kemanfaatan Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik

Item	5		4		3		2		1		Rata-rata
	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	
X2.1	29	29%	59	59%	10	10%	2	2%	0	0%	4,15
X2.2	27	27%	53	53%	18	18%	2	2%	0	0%	4,05
X2.3	13	13%	37	37%	42	42%	8	8%	0	0%	3,55
X2.4	14	14%	53	53%	30	30%	3	3%	0	0%	3,78
X2.5	7	7%	41	41%	46	46%	6	6%	0	0%	3,49
X2.6	24	24%	53	53%	19	19%	4	4%	0	0%	3,97
Grand Mean											3,83

Sumber: Data diolah, 2019

Keterangan:

- X2.1 : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI bermanfaat
- X2.2 : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI membuat bekerja lebih
: cepat
- X2.3 : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI membuat produktivitas
: meningkat
- X2.4 : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI tepat pada tujuan
penggunaan
- X2.5 : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI membuat kinerja pengguna
meningkat
- X2.6 : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI membuat pekerjaan menjadi
lebih mudah

Tabel 8 menjelaskan Distribusi Variabel Kemanfaatan Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik. Diketahui pada item pertama yaitu Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI Bermanfaat bahwa dari 100 responden sebanyak 29% responden menjawab sangat setuju, 59% responden menjawab setuju, 10% responden menjawab Netral, 2% responden menjawab tidak setuju dan 0% responden menjawab Sangat Tidak Setuju. .

Item Kedua yaitu Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI membuat seseorang bekerja lebih cepat dari 100 responden sebanyak 27% responden menjawab sangat setuju, 53% responden menjawab setuju, 18% responden menjawab Netral, 2% responden menjawab tidak setuju dan 0% responden menjawab Sangat Tidak Setuju. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4,05, dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI membuat seseorang bekerja lebih cepat.

Item ketiga yaitu Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI membuat produktivitas meningkat, dari 100 responden sebanyak 13% responden menjawab sangat setuju, 37% responden menjawab setuju, 42% responden

menjawab Netral, 8% responden menjawab tidak setuju dan 0% responden menjawab Sangat Tidak Setuju. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 3,55, dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI membuat produktivitas meningkat.

Item keempat yaitu Sistem Pemabayaran Elektronik BRIZZI tepat pada tujuan penggunaan, dari 100 responden sebanyak 14% responden menjawab sangat setuju, 53% responden menjawab setuju, 30% responden menjawab Netral, 3% responden menjawab tidak setuju dan 0% responden menjawab Sangat Tidak Setuju. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 3,78, dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI tepat pada tujuan penggunaan.

Item kelima yaitu Sistem Pemabayaran Elektronik BRIZZI membuat kinerja pengguna meningkat, dari 100 responden sebanyak 7% responden menjawab sangat setuju, 41% responden menjawab setuju, 46% responden menjawab Netral, 6% responden menjawab tidak setuju dan 0% responden menjawab Sangat Tidak Setuju. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 3,49, dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI membuat kinerja pengguna meningkat.

Item keenam yaitu Sistem Pemabayaran Elektronik BRIZZI membuat pekerjaan lebih mudah, dari 100 responden sebanyak 24% responden menjawab sangat setuju, 53% responden menjawab setuju, 19% responden menjawab Netral 4% responden menjawab tidak setuju dan 0% responden menjawab Sangat Tidak Setuju. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 3,97, dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI membuat kinerja pengguna meningkat.

Total rata-rata keseluruhan pada variabel ini adalah 3,83. Rata-rata variabel ini menjawab setuju dan tidak ada satupun dari responden menjawab Sangat Tidak Setuju. Pada X2.3 dan X2.5 terdapat informasi bahwa banyak yang menjawab pernyataan dengan netral.

3. Distribusi Frekuensi Variabel Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik

Variabel Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik menggunakan BRIZZI terdapat 4 butir pernyataan yang diberikan kepada responden. Berikut ini adalah tabel yang berisi jawaban responden tentang Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI.

Tabel 12 Distribusi Variabel Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik

Item	5		4		3		2		1		Rata-rata
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
Y1	16	16%	49	49%	30	30%	4	4%	1	1%	3,75
Y2	15	15%	44	44%	36	36%	4	4%	1	1%	3,68

Item	5		4		3		2		1		Rata-rata
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
Y3	12	12%	22	22%	47	47%	15	15%	4	4%	3,23
Y4	13	13%	36	36%	44	44%	4	4%	3	3%	3,52
Grand Mean											3,55

Sumber: Data diolah, 2019

Keterangan:

- Y1 : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI menarik minat untuk digunakan
 Y2 : : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI menarik rencana untuk menggunakan
 Y3 : : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI akan digunakan secara konsisten
 Y4 : Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI akan direkomendasikan kepada orang lain

Tabel 9 menjelaskan tentang Distribusi Variabel Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI. Diketahui pada item pertama yaitu Sistem Pemabayaran Elektronik BRIZZI Menarik minat untuk digunakan, dari 100 responden sebanyak 16% responden menjawab sangat setuju, 49% responden menjawab setuju, 30% responden menjawab Netral, 4% responden menjawab tidak setuju dan 1% responden menjawab Sangat Tidak Setuju. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 3,75, dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI menarik minat untuk digunakan..

Item Kedua yaitu Sistem Pemabayaran Elektronik BRIZZI menarik rencana untuk menggunakan dari 100 responden sebanyak 15% responden menjawab sangat setuju, 44% responden menjawab setuju, 36% responden menjawab Netral, 4% responden menjawab tidak setuju dan 1% responden menjawab Sangat Tidak Setuju. Rata-rata keseluruhan item ini

adalah sebesar 3,23, dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI menarik rencana untuk menggunakan..

Item ketiga yaitu Sistem Pemabayaran Elektronik BRIZZI akan digunakan secara konsisten, dari 100 responden sebanyak 12% responden menjawab sangat setuju, 22% responden menjawab setuju, 47% responden menjawab Netral, 15% responden menjawab tidak setuju dan 4% responden menjawab Sangat Tidak Setuju. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 3,68, dengan rata-rata responden netral bahwa Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI akan digunakan secara konsisten.

Item keempat yaitu Sistem Pemabayaran Elektronik BRIZZI akan direkomendasikan kepada orang lain dari 100 responden sebanyak 13% responden menjawab sangat setuju, 36% responden menjawab setuju, 44% responden menjawab Netral, 4% responden menjawab tidak setuju dan 3% responden menjawab Sangat Tidak Setuju. dengan rata-rata responden netral bahwa Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI akan direkomendasikan kepada orang lain.

Total rata-rata keseluruhan pada variabel ini adalah 3,55. Variabel ini terdapat perbedaan rata-rata penggunaan terbanyak yaitu setuju Menarik minat untuk digunakan dan menarik rencana untuk menggunakan. Pada Sistem Pemabayaran Elektronik BRIZZI akan digunakan secara konsisten dan Penggunaan Sistem Pembayaran

Elektronik BRIZZI akan direkomendasikan kepada orang lain dengan rata-rata netral

C. Hasil Uji Asumsi Klasik

Asumsi Klasik diperlukan untuk mengetahui hasil estimasi regresi bebas dari gejala heterokedastisitas, multikolinearitas dan gejala autokorelasi. Perhitungan Regresi menggunakan bantuan software SPSS 25 for Windows, setelah itu diadakan uji asumsi klasik regresi. Hasil pengujian disajikan sebagai berikut ini.

1. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah dalam sebuah model regresi, nilai residual memiliki distribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan metode One Kolmogorov-Smirnov.

Tabel 13 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.15062363
Most Extreme Differences	Absolute	.077
	Positive	.048
	Negative	-.077
Test Statistic		.077
Asymp. Sig. (2-tailed)		.147 ^c

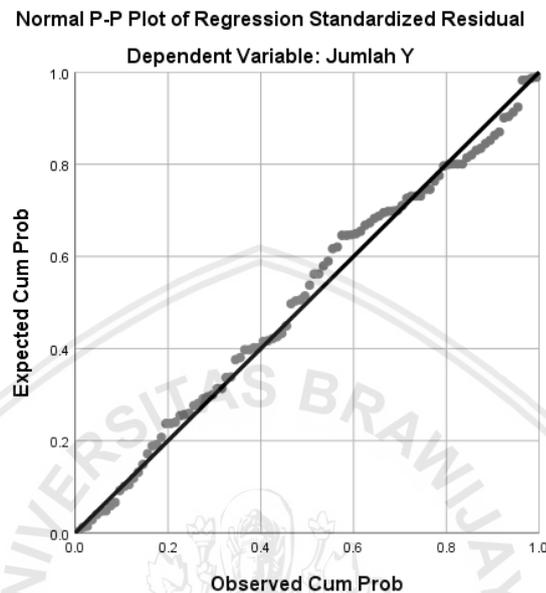
a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Data Diolah, 2019

Selain bisa dibaca melalui tabel, hasil uji Normalitas juga bisa dibaca melalui Kurva P-P berikut ini.



Gambar 3 Hasil Uji Normalitas

Metode Pengambilan Keputusan pada SPSS dapat dilihat dari signifikansi (Asymp. Sig.) jika data tersebut $>0,05$ (5%) maka data residual terdistribusi normal. Ciri yang kedua, dilihat dari Kurva jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal maka residual data terdistribusi normal. Data tabel 13 telah terdistribusi normal karena terdapat Test Asymp. Sig. = 0,147 ($0,147 > 0,05$) selain itu jika dilihat dari gambar kurva, data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal.

2. Uji Multikolinierialitas

Multikolinierialitas adalah sebuah kondisi/ keadaan dimana diantara 2 variabel independent atau lebih pada model regresi terdapat hubungan yang sempurna atau mendekati sempurna. Umumnya untuk mendeteksi

ada tidaknya Multikolinearitas dapat diketahui dengan melihat nilai Tolerance dan VIF pada hasil regresi Linier. Berikut adalah hasil Uji Multikolinearitas.

Tabel 14 Hasil Uji Multikolinearitas

		Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
		B	Std. Error	Beta				
1	(Constant)	-.111	1.744		-.064	.949		
	Jumlah X1	.122	.086	.136	1.414	.161	.612	1.633
	Jumlah X2	.494	.082	.579	6.022	.000	.612	1.633

a. Dependent Variable: Jumlah Y

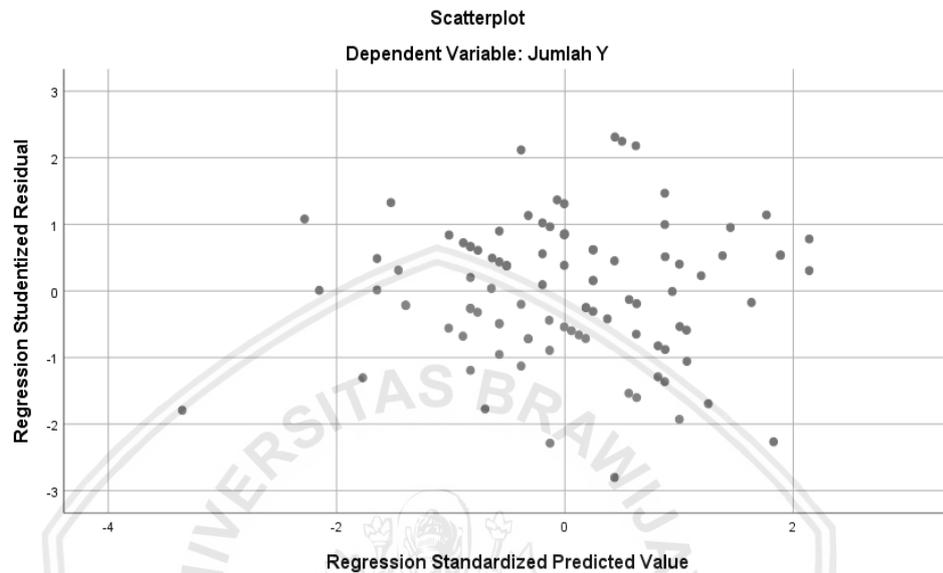
Sumber: Data Diolah, 2019

Metode pengambilan keputusan pada output ini adalah jika Tolerance lebih dari 0,1 dan VIF kurang dari 10 maka tidak terjadi Multikolinearitas. Tabel 12 menunjukkan nilai Tolerance Jumlah X1 sebesar 0,612 ($0,612 > 0,1$) dan X2 sebesar 0,612 ($0,612 > 0,1$) dan nilai VIF Jumlah X1 sebesar 1,664 ($1,664 < 10$). dan X2 sebesar 1,664 ($1,664 < 10$). Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada penelitian ini tidak terdapat Multikolinearitas.

3. Uji Heterokedastisitas

Heterokedastisitas adalah suatu keadaan dimana terjadinya ketidaksamaan varian dari residual pada model regresi. Regresi yang baik seharusnya tidak terjadi Heterokedastisitas. Jika varians dari residual suatu

pengamatan ke pengamatan lain tetap disebut homokedastisitas. Berikut adalah kurva Hasil uji Heterokedastisitas.



Gambar 4 Hasil Uji Heterokedastisitas

Metode pengambilan Keputusan pada uji Heterokedastisitas dengan melihat scatterplot yaitu titik-titik yang menyebar dengan pola yang tidak jelas diatas 0 pada sumbu Y dapat disimpulkan tidak terjadi Heterokedastisitas. Gambar diatas telah menjelaskan bahwa Penelitian ini telah bebas Heterokedastisitas karena titik-titik menyebar dengan pola yang tidak jelas diatas 0 pada sumbu Y.

D. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis Regresi ini digunakan untuk menghitung besarnya pengaruh antara variabel bebas yaitu Kemudahan Penggunaan Sistem (X1) dan Kemanfaatan Penggunaan Sistem (X2) terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik (Y).

1. Persamaan Regresi

Persamaan Regresi digunakan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Berikut ini adalah Tabel Persamaan Regresi Linier Berganda.

Tabel 15 Persamaan Regresi

		Coefficients ^a							
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics		
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF	
1	(Constant)	-.111	1.744		-.064	.949			
	Jumlah X1	.122	.086	.136	1.414	.161	.612	1.633	
	Jumlah X2	.494	.082	.579	6.022	.000	.612	1.633	

a. Dependent Variable: Jumlah Y

Sumber: Data Diolah, 2019

Berdasarkan tabel 13 diatas didapatkan persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = -0,111 + 0,122X_1 + 0,494X_2$$

Persamaan tersebut dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik sebesar -0,111 jika variable bebas tidak ada.
2. Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik akan meningkat sebesar 0,122 satuan jika atau setiap ada tambahan satu satuan X_1 (Kemudahan Penggunaan). Jadi apabila Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik mengalami peningkatan 1 satuan maka

Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik akan meningkat sebesar 0,122 satuan dengan asumsi variabel lainnya dianggap konstan.

3. Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik akan meningkat sebesar 0,494 satuan jika atau setiap ada tambahan satu satuan X_2 (Kemanfaatan Penggunaan). Jadi apabila Kemanfaatan Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik mengalami peningkatan 1 satuan maka Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik akan meningkat sebesar 0,494 satuan dengan asumsi variabel lainnya dianggap konstan.

Kesimpulan dari intepretasi diatas adalah Jika Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik dan Kemanfaatan Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik maka akan mempengaruhi atau diikuti Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik.

2. Koefisien Determinasi (R^2)

Analisis R^2 (R Square) digunakan untuk menganalisa besarnya kontribusi variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Berikut adalah tabel hasil analisis Koefisien Korelasi dan Determinasi.

Tabel 16 Koefisien Determinasi dan Koefisien Korelasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.672 ^a	.451	.440	2.173

a. Predictors: (Constant), Jumlah X_2 , Jumlah X_1

b. Dependent Variable: Jumlah Y

Sumber: Data Diolah, 2019

Berdasarkan tabel 14 di atas diperoleh hasil *adjusted R*² (koefisien Determinasi) sebesar 0,440 artinya bahwa 44,0% variabel Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik dipengaruhi oleh variabel bebas yaitu Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran (X1) dan Kemanfaatan Penggunaan Sistem Pembayaran (X2). Sisanya 56,0% variabel minat penggunaan dipengaruhi oleh variabel-variabel yang lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Selain itu pada tabel di atas juga ditunjukkan Koefisien Korelasi yang menunjukkan besarnya hubungan timbal balik antara variabel bebas yaitu kemudahan Penggunaan dan kemanfaatan Penggunaan terhadap minat penggunaan. Nilai R (koefisien korelasi) sebesar 67,2% artinya hubungan antara variabel bebas yaitu kemudahan penggunaan dan kemanfaatan penggunaan dengan minat penggunaan dalam kategori kuat karena berada dalam jenjang 0,6 – 0,8. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat juga bersifat positif artinya jika variabel bebas semakin ditingkatkan maka minat penggunaan akan mengalami peningkatan pula.

E. Hasil Pengujian Hipotesa

Pengujian ini disebut pengujian hipotesa karena kegunaannya untuk menjawab hipotesis yang dibuat peneliti. Berikut adalah hasil uji tersebut.

1. Uji F

Uji ini digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Perhitungan menggunakan software SPSS ver 25 for Windows dengan ketentuan:

- a. Jika nilai signifikansi $<0,05$, maka variabel independent secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel dependent atau hipotesis nol ditolak
- b. Jika nilai signifikansi $>0,05$, maka variabel independent secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap variabel dependent atau hipotesis nol diterima

Tabel 17 Hasil Uji F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	376.867	2	188.433	39.918	.000 ^b
	Residual	457.893	97	4.721		
	Total	834.760	99			

a. Dependent Variable: Jumlah Y

b. Predictors: (Constant), Jumlah X2, Jumlah X1

Sumber: Data Diolah, 2019

Diketahui signifikansi (sig) diperoleh sebesar 0.00 ($0,00 < 0,05$) maka hipotesis nol ditolak. Kesimpulannya variabel X1 dan X2 secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap Y. Uji F ini sekaligus sebagai hasil uji dari hipotesis ketiga dimana Kemudahan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI dan Kemanfaatan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI secara bersama-sama berpengaruh terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran BRIZZI.

2. Uji t

Uji ini digunakan untuk menguji pengaruh variabel independent secara parsial terhadap variabel dependen Perhitungan menggunakan software SPSS ver 25 for Windows dengan ketentuan:

- Jika nilai signifikansi $<0,05$, maka variabel independent secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependent atau hipotesis nol ditolak
- Jika nilai signifikansi $>0,05$, maka variabel independent secara parsial tidak berpengaruh terhadap variabel dependent atau hipotesis nol diterima.

Barikut adalah hasil Uji t pada penelitian ini.

Tabel 18 Hasil Uji t

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.111	1.744		-.064	.949		
	Jumlah X1	.122	.086	.136	1.414	.161	.612	1.633
	Jumlah X2	.494	.082	.579	6.022	.000	.612	1.633

a. Dependent Variable: Jumlah Y

Sumber: Data Diolah, 2019

Hipotesis 1, Kemudahan penggunaan sistem pembayaran Elektronik BRIZZI (X1) terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI (Y) menghasilkan nilai T Statistic sebesar 1,414 dengan t tabel sebesar 1,985. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa probabilitas atau signifikansi (0,161) $>$ alpha (5%), hal ini berarti tidak terdapat pengaruh secara signifikan. Kemudahan penggunaan sistem pembayaran

Elektronik BRIZZI terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik. Kesimpulannya hipotesis 1 tidak terpenuhi.

Hipotesis ke 2, Kemanfaatan penggunaan sistem pembayaran Elektronik BRIZZI (X2) terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI (Y) menghasilkan nilai T Statistic sebesar 6,022 dengan t tabel sebesar 1,985. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa probabilitas/ signifikansi $(0,00) < \alpha (5\%)$, hal ini berarti terdapat pengaruh secara signifikan Kemanfaatan penggunaan sistem pembayaran Elektronik BRIZZI terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik. Kesimpulannya hipotesis 2 terpenuhi.

F. Analisis

Bagian ini akan disajikan rangkuman tentang hasil temuan secara statistik dari peneliti. Berikut hasil temuan dari hasil-hasil uji diatas.

1. Kemudahan Penggunaan (X1) tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan (Y)

Kemudahan penggunaan sistem pembayaran Elektronik BRIZZI (X1) memiliki t Statistik/ t Hitung lebih rendah dari t tabel, sedangkan signifikansi pada variabel ini adalah 0,161 atau lebih besar dari alpha (0,05). Kesimpulan pada test ini adalah Kemudahan penggunaan sistem pembayaran Elektronik BRIZZI (X1) tidak berpengaruh secara parsial terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI (Y).

Kemudahan penggunaan memiliki rata-rata item terendah pada X1.5 yaitu dengan pernyataan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI cepat

membuat seseorang mahir dalam menggunakan atau tidak membutuhkan usaha yang lebih. Minat penggunaan Sistem Pembayaran BRIZZI memiliki rata-rata terendah pada item Y3 yaitu Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI akan digunakan secara konsisten.

Penggunaan sistem ini tergolong mudah tetapi masih terdapat kemungkinan lain seperti dalam hal penyediaan layanan. Hal ini sesuai dengan Uji Koefisien determinasi (R^2) yang menyatakan 56% variabel minat penggunaan dipengaruhi oleh variabel-variabel yang lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Kesimpulannya diperlukan program dari pihak-pihak terkait untuk membantu menyukseskan sistem pembayaran ini dikarenakan masih kurang pengetahuan dari pengguna. Dibutuhkan juga kerjasama dan penerapan secara masif supaya bisa digunakan secara konsisten sistem pembayaran ini.

2. Kemanfaatan Penggunaan (X2) berpengaruh terhadap minat penggunaan (Y)

Kemanfaatan penggunaan sistem pembayaran Elektronik BRIZZI (X2) memiliki t Statistik/ t Hitung lebih tinggi dari t tabel, sedangkan signifikansi pada variabel ini adalah 0,000 atau lebih besar dari alpha (0,05). Kesimpulan pada test ini adalah Kemudahan penggunaan sistem pembayaran Elektronik BRIZZI (X1) berpengaruh secara parsial terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI (Y). Nilai t hitung positif artinya berpengaruh positif, yaitu jika Kemanfaatan

penggunaan sistem pembayaran Elektronik BRIZZI (X2) meningkat maka minat penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI (Y) juga meningkat.

3. Kemudahan Penggunaan (X1) dan Kemanfaatan Penggunaan (X2) berpengaruh terhadap minat penggunaan (Y)

Kemudahan Penggunaan (X1) dan Kemanfaatan Penggunaan (X2) terhadap minat penggunaan (Y) memiliki nilai $F=39,918$ dengan signifikansi 0,000. Nilai signifikansi yang ditetapkan oleh uji ini adalah 0,05, sedangkan pada uji ini lebih kecil dari 0,05. Nilai ini memiliki arti hipotesis H_0 ditolak atau Kemudahan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI dan Kemanfaatan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI secara bersama-sama berpengaruh terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran BRIZZI.

Hubungan antara variabel bebas yaitu kemudahan penggunaan dan kemanfaatan penggunaan dengan minat penggunaan dalam kategori kuat. Hal ini dibuktikan oleh Nilai R (koefisien korelasi) sebesar 67,2% yang artinya hubungan antara variabel bebas yaitu kemudahan penggunaan dan kemanfaatan penggunaan dengan minat penggunaan dalam kategori kuat karena berada dalam jenjang 0,6 – 0,8. Hubungan ini bersifat positif artinya jika Kemudahan Penggunaan (X1) dan Kemanfaatan Penggunaan (X2) meningkat maka minat penggunaan (Y) akan mengalami peningkatan pula.

Kemudahan Penggunaan (X1) dan Kemanfaatan Penggunaan (X2) juga secara bersama-sama memberi kontribusi 44% kepada minat penggunaan (Y). Hasil Regresi Linier berganda juga menunjukkan bahwa Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan Penggunaan memberi kontribusi positif pada variabel minat penggunaan (Y) yaitu

- Jika Kemudahan Penggunaan (X1) meningkat 1 angka maka akan memberikan nilai positif 0,122 pada minat penggunaan.
- Jika Kemanfaatan Penggunaan (X2) meningkat 1 angka maka akan memberikan nilai positif 0,494 pada minat penggunaan.

G. Pembahasan

Bagian ini akan disajikan hasil pembahasan yang telah disajikan dari analisis-analisis sebelumnya. Pembahasan ini disesuaikan dengan tujuan penelitian, maka yang akan dibahas pada bagian ini adalah pengaruh Kemudahan dan Kemanfaatan terhadap minat penggunaan sistem pembayaran Elektronik BRIZZI.

1. Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik

Kemudahan penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI. Jogiyanto (2007:113) menyatakan kemudahan penggunaan (*ease of use*) didefinisikan bahwa sejauhmana seorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Hal ini tidak terbukti pada penelitian ini, hasil penelitian

menunjukkan pengguna BRIZZI masih membutuhkan usaha yang lebih. Penggunaan metode pembayaran ini sangat mudah tetapi akses penyediaan layanan untuk pembayaran ini masih terbatas dilingkungan Universitas Brawijaya, hal ini yang akhirnya kemudahan mempengaruhi minat mahasiswa menggunakan Sistem Pembayaran BRIZZI rendah.

Selain itu, menurut analisis andai saja telah digunakan, mereka tidak akan menggunakan secara konsisten dan tidak merekomendasikan kepada orang lain. Hal ini berbanding terbalik dengan pernyataan Syafi'i (2015:37) mengikuti konsep Rahmatsyah (2011) dan Miliani (2013) tentang minat penggunaan. Parastiti (2015:81) yang menyatakan bahwa penggunaan uang elektronik sebagai alat pembayaran oleh mahasiswa melalui Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) terintegrasi BRIZZI tidak berjalan efektif karena faktanya mahasiswa masih menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran utama.

Oleh karena itu diperlukan kerjasama pihak-pihak terkait seperti pihak promosi dari Bank BRI dan kerjasama dengan Universitas Brawijaya untuk membantu menyelesaikan sistem pembayaran ini. Contoh implementasi pada kegiatan ini adalah menyediakan kantin/ lokasi-lokasi lain yang hanya menggunakan *e-money* sebagai media pembayarannya.

2. Kemanfaatan Penggunaan berpengaruh terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik

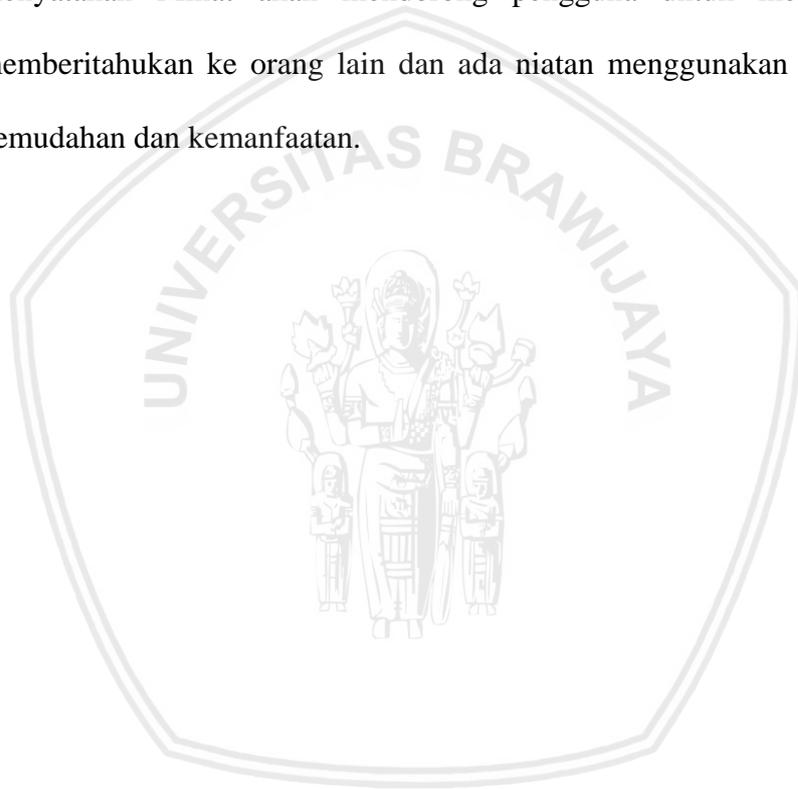
Kemanfaatan penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Penggunaan Sistem

Pembayaran Elektronik BRIZZI. Persepsi Kegunaan (*perceived usefulness*) oleh Jogiyanto (2008:114) didefinisikan sebagai sejauhmana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Kepercayaan ini yang memberi kontribusi positif bagi penggunanya untuk minat menggunakan. Manfaat ini Kemanfaatan sistem ini juga akan memberikan kepuasan bagi penggunanya sehingga akan menginformasikan kepada pihak lain agar ikut menggunakan.

3. Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan berpengaruh terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik

Kemudahan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI dan Kemanfaatan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI berpengaruh terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran BRIZZI. Ini berarti, jika Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan Penggunaan meningkat maka akan mempengaruhi peningkatan pada minat penggunaan. Jogiyanto (2008:115) mendefinisikan konstruk kemudahan penggunaan persepsian (*Perceived ease to use*) sebagai suatu kepercayaan (*belief*) dalam pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka ia akan menggunakannya dan sebaliknya. Kegunaan (*perceived usefulness*) oleh Jogiyanto (2008:114) didefinisikan sebagai sejauhmana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya, apakah berkontribusi positif atau sangat membantu atau malah sebaliknya.

Sesuai dengan tujuan dari sebuah sistem adalah kemudahan sehingga memiliki manfaat dalam kehidupan. Sesuatu yang memiliki kemudahan dan kemanfaatan pastinya akan mendorong seseorang untuk niat minat menggunakannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Syafi'i (2015:37) mengikuti konsep Rahmatsyah (2011) dan Miliani (2013) menyatakan Minat akan mendorong pengguna untuk menggunakan, memberitahukan ke orang lain dan ada niatan menggunakan ulang akan kemudahan dan kemanfaatan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, hasil analisis, hipotesis dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dari penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemudahan penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap Minat penggunaan sistem pembayaran Elektronik BRIZZI. Kurangnya dukungan pihak-pihak terkait seperti Universitas Brawijaya serta Lembaga yang menyediakan dan memberikan pelayanan dan pengembangan sistem ini. Contoh konkretnya, kurangnya penyediaan perangkat (alat EDC) untuk men-*scan* pembayaran ini Universitas Brawijaya dan disekitarnya, mengadakan sistem pembayaran yang hanya bisa dengan uang elektrtonik.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kemanfaatan penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI memiliki pengaruh signifikan terhadap Minat penggunaan sistem pembayaran Elektronik BRIZZI. Adanya pengaruh ini menunjukkan bahwa kemanfaatan yang ditawarkan oleh sistem pembayaran BRIZZI memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan sistem pembayaran BRIZZI.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel variabel kemudahan penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI dan kemanfaatan penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI memiliki pengaruh

yang signifikan secara Bersama-sama terhadap Minat penggunaan sistem pembayaran Elektronik BRIZZI. Adanya pengaruh ini menunjukkan bahwa kemudahan dari sistem pembayaran elektronik BRIZZI dan kemanfaatan yang ditawarkan oleh sistem pembayaran BRIZZI memiliki pengaruh positif untuk minat penggunaan sistem pembayaran BRIZZI.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis berupa saran-saran konkrit yang bermanfaat bagi pihak perusahaan dan pihak-pihak lain yang berkepentingan, oleh karena itu peneliti menyarankan antara lain:

1. Mempermudah akses penggunaan sistem pembayaran ini dengan memperbanyak tempat yang menyediakan perangkat yang digunakan oleh pihak terkait.
2. Selain itu lebih digencarkan promosi penggunaan sistem ini, karena memang kurang terkenalnya sistem pembayaran ini dikalangan mahasiswa.
3. Diperlukan program spesifik tentang implementasi program ini seperti mewajibkan penggunaan sistem pembayaran ini ditempat-tempat tertentu.
4. Diperlukannya kerjasama antar pihak terkait dalam menyukseskan program ini.
5. Penelitian ini masih terdapat keterbatasan dalam hal yang mempengaruhi minat mahasiswa menggunakan sistem pembayaran elektronik terutama dengan kartu BRIZZI. Minat mungkin tidak hanya dipengaruhi oleh

kemudahan dan kemanfaatan, masih banyak faktor-faktor lain yang bias mendukung. Oleh karena itu, peneliti berharap pada penelitian selanjutnya dapat meneliti faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi minat penggunaan sistem ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Ardyanti. 2015. *Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money (Skripsi)*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darajat, Mochammad Rahmadian. 2016. *Analisis Model Modifikasi UTAUT dengan Moderasi Budaya Hofstede Terhadap Minat Penggunaan Layanan Uang Elektronik (E-Money) di Indonesia (Skripsi)*. Bandung: Universitas Telkom.
- Darmawan , Deni, and Kunkun Nur Fauzi. 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya\.
- Davis, Gordon B. 2002. *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian 1: Pengantar*. Jakarta: CV Teruna Grafica.
- Hasibuan, Malayu S.P. 2002. *Dasar-Dasar Perbankan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Istiningsih. 2009. *Pengertian Sistem dan Analisis*. Depok: Universitas Gunadarm.
- Jogiyanto. 2008. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: ANDI.
- Kadir, Abdul, and Terra Ch. Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Kenneth C , Laudon, and Jane P Laudon. 2005. *SISTEM INFORMASI MANAJEMEN: Mengelola Perusahaan Digital, Edisi 8*. Yogyakarta: ANDI.
- Kristanto, Andri. 2008. *Perancangan Sistem Infromasi dan Aplikasinya .* Yogyakarta: Gaya Media Yogyakarta.
- L, Manthis Robert, and Johnson H Jackson . 2006. *Human Resouces Management*. Jakarta: Salemba Empat.
- Masyuri, and Zainudin. 2008. *Metodologi Penelitian- Pendekatan Praktis dan Aplikatif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Meier , A, and H Stormer. 2009. *eBusiness and eCommerce*. Berlin Heiderberg: Springer.
- Nasional., Departemen Pedidikan. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Pusat.
- Nazir, Moh. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.



- Nugroho, Eko. 2010. *Sistem Informasi Manajemen: Konsep Aplikasi dan Perkembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Parastiti, Didin Elok. 2015. "Analisis Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang." *JESP-Vol. 7, No 1 Maret 2015* 75-82.
- n.d. "Peraturan Bank Indonesia Nomor: 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik."
- Priyatno, Duwi. 2014. *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta: ANDI.
- Rahman, Abdul. 2017. "PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN KEMANFAATAN TEKNOLOGI." *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB) (Jurnal Administrasi Bisnis (JAB))* 1-7.
- Ramdhani, Laila. 2016. "Pengaruh Penggunaan Kartu Debit dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa." *JESP, Vol 8 No 1 Maret 2016* 1-8.
- Riduwan, and Engkos Ahmad Kuncoro. 2008. *Cara Menggunakan dan Memaknai Analisis Jalur (Path Analysis)*. Bandung: ALFABETA.
- Rochaeti, Eti, Faizal Darmawan, and Tupi Setyowati. 2013. *Sistem Informasi Manajemen Edisi 2*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sekaran, Uma. 2013. *Research Methods for Business*. Jakarta: Salemba Empat.
- Setiawan, Budi. 2015. *Teknik Praktis Analisis Data Penelitian Sosial dengan SPSS*. Yogyakarta: ANDI.
- Setyaningrum, Ari, Jusuf Udaya, and Efendi. 2015. *PRINSIP-PRINSIP PEMASARAN: Pengenalan Plus Tren Terkini tentang pemasaran Global, Pemasaran Jasa, Green Marketing, Entrepreneurial Marketing dan E-Marketing*. Yogyakarta: ANDI.
- Singarimbun, Masri, and Sofian Effendi. 2008. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Subari, Sri Mulyati Tri, and Ascarya. 2003. *Kebijakan Sistem Pembayaran di Indonesia*. Jakarta: Pusat Pendidikan dan Studi Kebanksentralan (PPSK) Bank Indonesia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- . 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sutabri, Tata. 2012. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.

- Suyanto, Muhammad. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi: Untuk Bisnis*. Yogyakarta: ANDI.
- Syafi'i, Ahmad. 2015. *Determinan Minat Individu Menggunakan Uang Elektronik: Pendekatan Modifikasi Technology Acceptance Model (Skripsi)*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Taufiq, Rohmat. 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Umar, Husein. 2014. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ustadiyanto, Rieke. 2001. *Framework E-Commerce*. Yogyakarta: ANDI.
- Widiastuti, Adriyani. 2016. *Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik untuk Pembayaran Transportasi Umum di Jabodetabek (Studi Kasus Pengguna Electronic Ticketing Transjakarta dan Commuter line (Skripsi)*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Widyastuti, Kirana, Putu Wuri Handayani, and Iik Wilarso. 2017. "Tantangan dan Hambatan Implementasi Produk Uang Elektronik di Indonesia: Studi Kasus PT XYZ." *Jurnal Sistem Informasi (Journal of Informations System) 1/13 April 2017* 38-48.

Sumber Website

- <https://www.jawapos.com/28/01/2018/penggunaan-e-money-masih-minim?amp=1> diambil pada tanggal 8 Oktober 2018.
- <https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/instrument-nontunai/unik/Contents/Default.aspx> diambil pada tanggal 9 Oktober 2018.
- <https://prasetya.ub.ac.id/berita/UB-MOU-dengan-BRI-Untuk-Penerbitan-KTM-dan-Karpeg-12058-id.html> diambil pada tanggal 12 Oktober 2018.
- (<https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/di-indonesia/Contents/Default.aspx>) diskres pada tanggal 15 Oktober 2018.
- <https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/instrumen-nontunai/> diskres pada tanggal 15 Oktober 2018.
- <https://forlap.ristekdikti.go.id/perguruan tinggi/detail/OTIBM0I3QUYtNjQ3MC00RDE4LThCMDYtMDk5NDFFNjYzQjA3>

LAMPIRAN

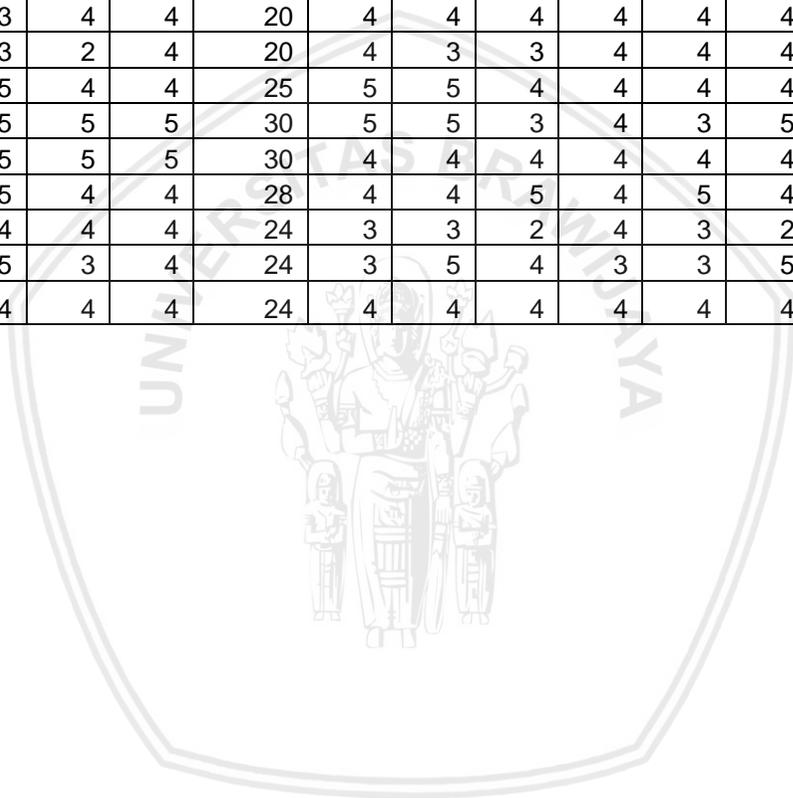
Lampiran 1 Data Kuesioner

X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	Jumlah X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	Jumlah X2	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Jumlah Y
4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	3	4	4	23	4	4	4	4	16
4	4	4	4	3	4	23	4	4	4	4	4	4	24	4	4	3	3	14
4	3	4	4	4	4	23	4	4	4	3	3	4	22	3	3	3	3	12
4	4	4	4	3	4	23	4	3	3	4	3	3	20	3	3	2	4	12
4	3	4	3	3	4	21	4	4	3	3	3	4	21	2	3	1	3	9
4	4	4	2	1	5	20	4	3	2	4	3	4	20	4	4	2	4	14
4	4	4	5	4	4	25	5	5	5	5	5	5	30	4	3	3	3	13
4	4	4	4	3	4	23	4	4	4	4	4	4	24	3	3	4	4	14
3	3	4	4	3	3	20	4	5	3	4	3	3	22	4	3	3	4	14
5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	3	5	28	3	5	4	5	17
4	4	4	4	3	4	23	4	4	3	3	3	3	20	3	4	3	4	14
4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	3	4	4	23	5	4	3	4	16
4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	5	3	5	25	5	5	5	5	20
4	4	4	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12
4	4	4	5	3	5	25	5	3	3	4	3	4	22	4	4	3	4	15
4	4	4	5	2	4	23	4	4	2	4	2	4	20	4	4	2	4	14
3	3	3	3	3	3	18	4	3	3	3	3	3	19	3	3	3	2	11
3	3	4	4	4	4	22	5	4	3	4	3	4	23	4	5	3	4	16
4	4	3	4	4	4	23	4	3	4	4	3	4	22	3	3	2	4	12
4	4	4	4	4	4	24	5	5	4	4	4	5	27	5	4	3	3	15
3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	4	3	2	3	12
4	4	4	4	4	4	24	4	4	3	4	4	4	23	4	4	4	4	16

4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16
4	4	4	4	3	4	23	5	5	4	5	5	5	29	5	5	4	5	19
4	3	4	4	4	4	23	4	4	3	3	3	4	21	3	2	3	4	12
4	4	4	4	3	4	23	4	4	4	4	3	4	23	4	4	5	4	17
5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20
4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	3	4	4	4	15
4	4	5	5	4	5	27	5	5	4	4	4	5	27	5	5	4	3	17
4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	3	4	23	3	3	4	3	13
4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16
3	3	3	2	2	2	15	2	2	2	2	2	2	12	1	1	1	1	4
4	4	4	3	3	4	22	4	4	3	4	4	3	22	3	3	2	3	11
4	4	4	4	4	4	24	4	4	3	3	3	4	21	4	3	3	4	14
5	5	4	4	4	4	26	4	3	3	3	3	3	19	3	3	2	3	11
4	4	4	3	3	4	22	4	4	3	4	3	4	22	5	4	4	5	18
5	4	4	5	3	4	25	4	4	3	5	3	3	22	4	4	3	5	16
4	4	4	2	4	4	22	4	3	2	4	3	2	18	4	3	1	3	11
4	4	4	4	4	5	25	5	4	4	4	4	5	26	3	4	4	3	14
4	4	4	4	3	3	22	5	4	4	5	4	4	26	3	3	3	3	12
4	4	5	5	3	4	25	5	4	4	3	3	4	23	4	4	2	3	13
3	3	4	2	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	2	11
4	4	4	5	4	4	25	5	5	5	4	4	4	27	4	4	3	3	14
3	4	3	5	4	3	22	4	5	4	4	4	5	26	4	4	3	4	15
4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	3	15
4	4	4	4	4	4	24	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	20
4	4	4	4	3	4	23	4	4	2	4	2	4	20	3	3	3	3	12
4	3	4	3	3	3	20	3	2	2	3	3	2	15	3	3	3	3	12
4	4	4	4	4	4	24	5	4	3	4	3	4	23	4	4	4	3	15
5	4	4	3	3	4	23	4	4	3	3	3	4	21	4	4	3	4	15
4	4	4	5	4	5	26	4	5	4	4	4	5	26	4	4	3	3	14

5	4	4	4	4	5	26	4	4	5	5	4	4	26	4	4	5	4	17
5	5	5	4	4	4	27	5	5	4	4	4	4	26	4	4	4	4	16
5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30	4	5	5	5	19
4	4	4	3	4	4	23	4	4	3	4	3	3	21	4	4	3	3	14
5	5	5	5	5	5	30	5	5	4	4	3	4	25	4	3	3	3	13
4	4	4	5	4	5	26	4	4	4	4	4	5	25	4	3	3	4	14
5	5	5	5	5	5	30	3	4	3	3	3	3	19	4	3	3	3	13
5	5	5	4	5	5	29	5	5	3	3	3	5	24	5	3	3	1	12
4	4	4	5	5	5	27	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16
5	5	5	5	4	5	29	5	4	4	4	4	5	26	4	4	4	3	15
5	5	5	5	2	5	27	5	4	2	4	4	5	24	2	2	2	3	9
5	4	5	5	4	5	28	4	5	5	4	4	5	27	3	4	3	3	13
4	4	4	3	4	4	23	4	4	3	5	4	5	25	5	5	5	5	20
4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	16
5	5	4	3	5	4	26	5	4	3	3	4	5	24	3	4	3	4	14
5	5	5	5	5	5	30	4	3	3	5	3	3	21	3	4	3	3	13
4	4	4	3	3	4	22	4	4	4	3	4	3	22	4	3	3	3	13
3	3	3	3	2	2	16	3	3	3	3	3	3	18	2	3	2	1	8
4	4	4	3	3	5	23	4	4	3	3	4	3	21	3	3	2	3	11
3	2	2	3	4	4	18	2	3	3	2	2	4	16	4	3	1	2	10
4	4	4	4	4	4	24	4	4	3	3	2	3	19	3	4	2	2	11
5	4	4	3	3	4	23	3	3	3	4	3	4	20	3	3	3	4	13
5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	4	5	29	5	5	5	4	19
5	5	5	5	3	5	28	5	5	5	3	3	5	26	3	3	3	3	12
5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	4	4	4	27	5	5	4	4	18
5	5	5	4	3	4	26	4	4	3	4	3	4	22	3	3	3	3	12
5	4	5	5	4	4	27	5	5	3	4	2	4	23	4	3	3	3	13
3	2	4	4	3	4	20	4	4	3	3	3	4	21	4	4	3	3	14
4	4	4	4	5	5	26	5	5	5	5	5	5	30	4	5	5	5	19

4	4	4	3	4	4	23	4	4	3	3	4	4	22	5	4	3	4	16
4	3	4	4	3	4	22	4	4	3	3	3	4	21	4	4	3	3	14
4	4	4	4	3	4	23	4	4	3	3	4	3	21	3	3	3	3	12
5	5	5	3	3	4	25	4	5	3	4	3	3	22	4	4	3	3	14
3	3	4	4	4	4	22	3	4	3	3	3	4	20	4	3	3	4	14
4	3	3	4	4	4	22	4	4	4	4	4	4	24	4	4	2	3	13
5	5	5	5	5	5	30	4	5	4	4	4	4	25	5	5	4	4	18
4	4	4	4	4	4	24	4	3	3	3	3	4	20	3	3	3	3	12
4	3	4	5	3	4	23	4	4	3	2	3	4	20	3	2	2	3	10
4	4	4	4	4	5	25	5	5	4	4	3	4	25	4	4	3	4	15
4	4	4	3	3	4	22	4	3	4	4	4	4	23	2	2	2	3	9
3	3	3	3	4	4	20	4	4	4	4	4	4	24	4	4	3	5	16
4	3	4	3	2	4	20	4	3	3	4	4	4	22	3	3	4	4	14
4	4	4	5	4	4	25	5	5	4	4	4	4	26	4	3	3	3	13
5	5	5	5	5	5	30	5	5	3	4	3	5	25	5	5	4	5	19
5	5	5	5	5	5	30	4	4	4	4	4	4	24	5	5	5	5	20
5	5	5	5	4	4	28	4	4	5	4	5	4	26	4	4	5	4	17
4	4	4	4	4	4	24	3	3	2	4	3	2	17	4	4	3	3	14
4	4	4	5	3	4	24	3	5	4	3	3	5	23	4	4	5	4	17
4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24	4	4	3	3	14



Lampiran 2 Hasil Validitas X1

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X1.1	4.15	.609	100
X1.2	4.00	.682	100
X1.3	4.13	.580	100
X1.4	4.02	.829	100
X1.5	3.69	.825	100
X1.6	4.15	.642	100
Jumlah X1	24.14	3.241	100

Correlations

		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	Jumlah X1
X1.1	Pearson Correlation	1	.827**	.773**	.434**	.375**	.614**	.828**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X1.2	Pearson Correlation	.827**	1	.741**	.447**	.431**	.554**	.832**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X1.3	Pearson Correlation	.773**	.741**	1	.520**	.338**	.598**	.818**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.001	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X1.4	Pearson Correlation	.434**	.447**	.520**	1	.452**	.526**	.744**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X1.5	Pearson Correlation	.375**	.431**	.338**	.452**	1	.489**	.689**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X1.6	Pearson Correlation	.614**	.554**	.598**	.526**	.489**	1	.796**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
Jumlah X1	Pearson Correlation	.828**	.832**	.818**	.744**	.689**	.796**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100

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

Lampiran 3 Hasil Validitas X2

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X2.1	4.15	.672	100
X2.2	4.05	.730	100
X2.3	3.55	.821	100
X2.4	3.78	.719	100
X2.5	3.49	.718	100
X2.6	3.97	.771	100
Jumlah X2	22.99	3.404	100

Correlations

		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	Jumlah X2
X2.1	Pearson Correlation	1	.643**	.453**	.508**	.411**	.574**	.769**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X2.2	Pearson Correlation	.643**	1	.594**	.387**	.396**	.631**	.793**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X2.3	Pearson Correlation	.453**	.594**	1	.447**	.652**	.569**	.819**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X2.4	Pearson Correlation	.508**	.387**	.447**	1	.485**	.389**	.693**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X2.5	Pearson Correlation	.411**	.396**	.652**	.485**	1	.446**	.738**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X2.6	Pearson Correlation	.574**	.631**	.569**	.389**	.446**	1	.789**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
Jumlah X2	Pearson Correlation	.769**	.793**	.819**	.693**	.738**	.789**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100

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

Lampiran 4 Hasil Validitas Y

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X2.1	4.15	.672	100
X2.2	4.05	.730	100
X2.3	3.55	.821	100
X2.4	3.78	.719	100
X2.5	3.49	.718	100
X2.6	3.97	.771	100
Jumlah X2	22.99	3.404	100

Correlations

		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Jumlah Y
Y.1	Pearson Correlation	1	.705**	.518**	.482**	.798**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
Y.2	Pearson Correlation	.705**	1	.647**	.599**	.878**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
Y.3	Pearson Correlation	.518**	.647**	1	.595**	.845**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100
Y.4	Pearson Correlation	.482**	.599**	.595**	1	.807**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100
Jumlah Y	Pearson Correlation	.798**	.878**	.845**	.807**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100

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

Lampiran 5 Hasil Reliabilitas X1

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.793	7

Lampiran 6 Hasil Reliabilitas X2

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.792	7

Lampiran 7 Hasil Reliabilitas Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.824	5

Lampiran 8 Hasil Uji Asumsi Klasik dan Uji Regresi

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Jumlah X1	100	24.14	3.241	15	30
Jumlah X2	100	22.99	3.404	12	30
Jumlah Y	100	14.18	2.904	4	20

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Jumlah X1	Jumlah X2	Jumlah Y
N		100	100	100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	24.14	22.99	14.18
	Std. Deviation	3.241	3.404	2.904

Most Extreme Differences	Absolute	.147	.083	.125
	Positive	.147	.083	.125
	Negative	-.115	-.067	-.086
Test Statistic		.147	.083	.125
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c	.084 ^c	.001 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Unstandardized Residual	100	.0000000	2.15062363	-6.02696	4.96631

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.15062363
Most Extreme Differences	Absolute	.077
	Positive	.048
	Negative	-.077
Test Statistic		.077
Asymp. Sig. (2-tailed)		.147 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.



Regression

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables	Variables	Method
	Entered	Removed	
1	Jumlah X2, Jumlah X1 ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Jumlah Y

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.672 ^a	.451	.440	2.173	1.813

a. Predictors: (Constant), Jumlah X2, Jumlah X1

b. Dependent Variable: Jumlah Y

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	376.867	2	188.433	39.918	.000 ^b
	Residual	457.893	97	4.721		
	Total	834.760	99			

a. Dependent Variable: Jumlah Y

b. Predictors: (Constant), Jumlah X2, Jumlah X1

Coefficients^a

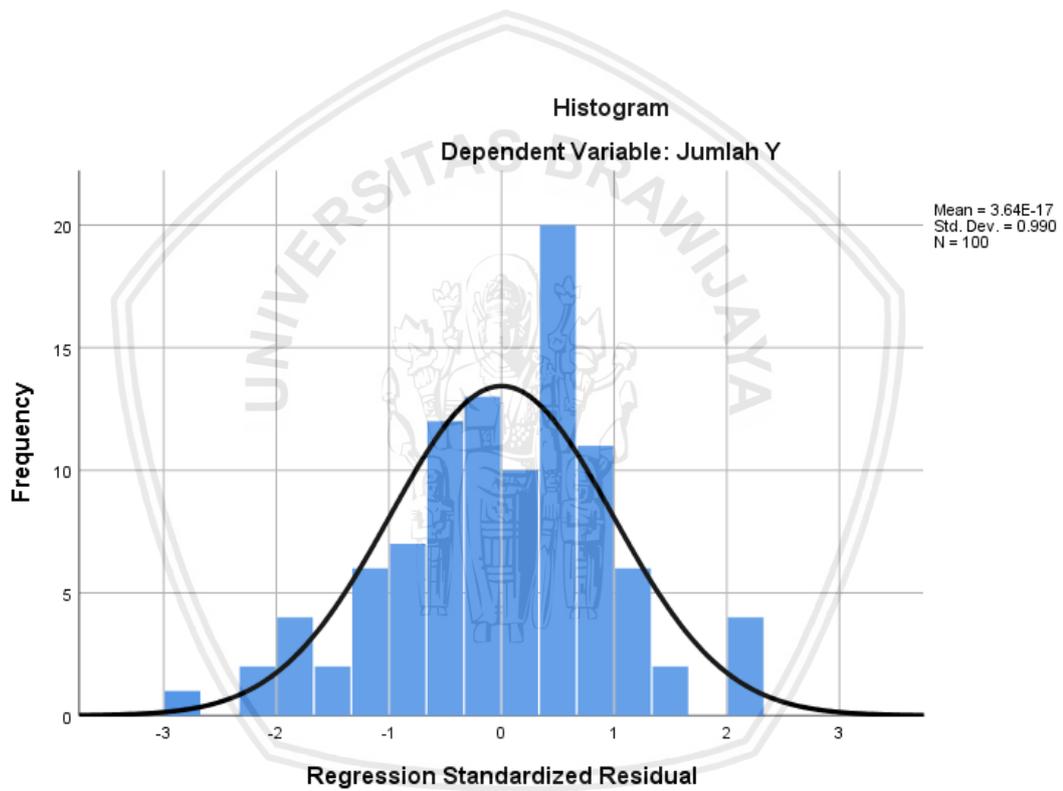
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.111	1.744		-.064	.949		
	Jumlah X1	.122	.086	.136	1.414	.161	.612	1.633
	Jumlah X2	.494	.082	.579	6.022	.000	.612	1.633

a. Dependent Variable: Jumlah Y

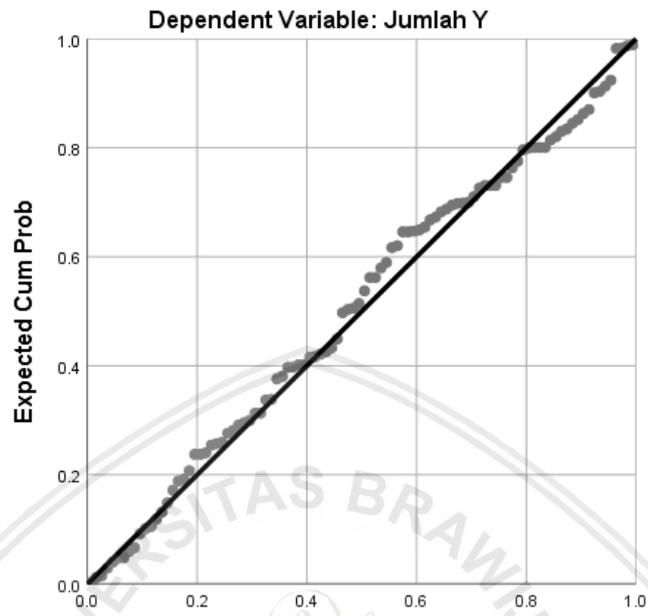
Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	Jumlah X1	Jumlah X2
1	1	2.982	1.000	.00	.00	.00
	2	.011	16.567	.87	.03	.43
	3	.007	20.586	.13	.97	.57

a. Dependent Variable: Jumlah Y

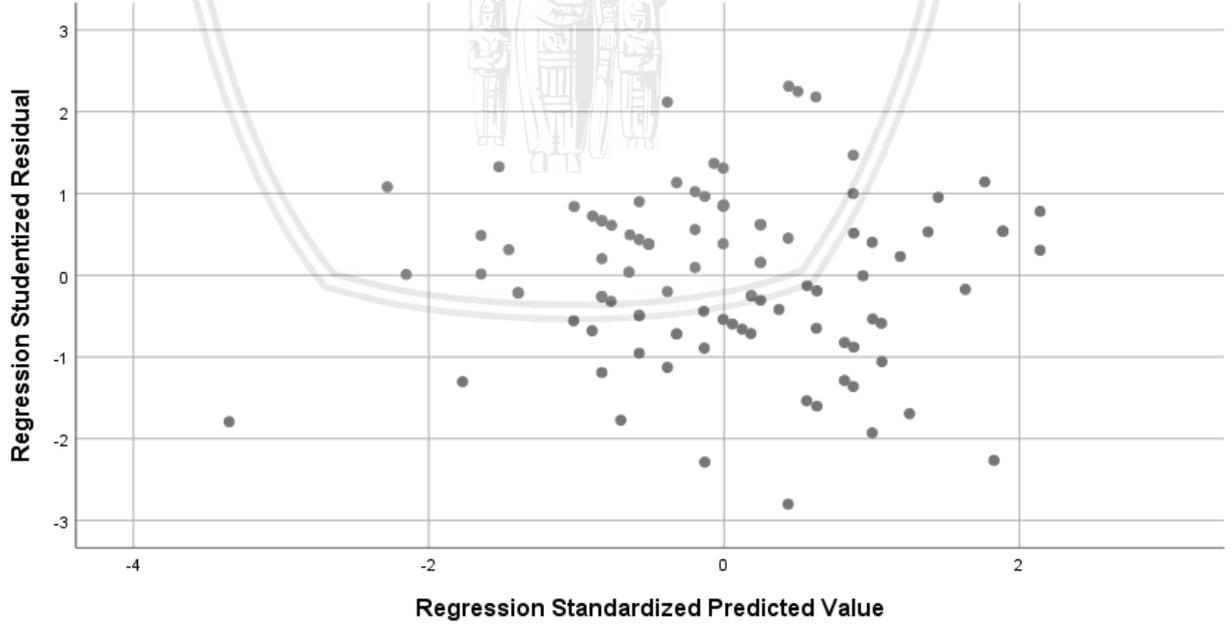


Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Scatterplot

Dependent Variable: Jumlah Y



Lampiran 9 Pengantar Kuesioner

Pengantar Kuesioner

Responden yang terhormat, Saya Mahasiswa Prodi Ilmu Administrasi Bisnis Jurusan Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya:

Nama : Muhamad Alif Mahfudin
NIM : 13530201111086
Konsentrasi : Sistem Informasi Manajemen

Saat ini sedang melakukan penelitian untuk menyusun SKRIPSI dengan judul **"Pengaruh Kemudahan dan Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan Sistem Pembayaran Elektronik BRIZZI"** di Universitas Brawijaya.

Adapun responden yang dituju pada penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa Universitas Brawijaya
2. Pengguna BRIZZI

Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah:

4. Untuk mengetahui tingkat kemudahan sistem pembayaran terhadap minat menggunakan uang elektronik.
5. Untuk mengetahui tingkat kemanfaatan sistem pembayaran terhadap kemanfaatan menggunakan uang elektronik.
6. Untuk mengetahui tingkat kemudahan dan kemanfaatan terhadap minat menggunakan uang elektronik.

Mohon kesediaan saudara/i yang sesuai dengan responden yang dituju untuk berkenan mengisi kuesioner. Saya menjamin kerahasiaan atas jawaban yang telah diberikan.

Hormat saya,

Muhamad
Alif
Mahfudin

I. Identitas Responden

Nama :
 NIM :
 Fakultas :
 Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan*
 Usia : Tahun

(* Coret yang tidak perlu

II. Berilah tanda () pada jawaban yang anda pilih

Keterangan:

SS : Sangat Setuju (5)
 S : Setuju (4)
 N : Netral (3)
 TS : Tidak Setuju (2)
 STS : Sangat Tidak Setuju (1)

Variabel Kemudahan Penggunaan

No	Item	SS	S	N	TS	STS
1	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI mudah dipelajari.					
2	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI penggunaannya jelas dimengerti.					
3	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI penggunaannya dapat dimengerti.					
4	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI membuat seseorang menjadi fleksibel.					
5	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI membuat seseorang cepat mahir dalam penggunaan/ tidak membutuhkan usaha yang lebih.					
6	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI mudah digunakan.					

Variabel Kemanfaatan Penggunaan

No	Item	SS	S	N	TS	STS
1	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI bermanfaat.					
2	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI membuat bekerja menjadi lebih cepat.					
3	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI membuat produktivitas meningkat.					
4	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI tepat					

	pada tujuan penggunaan.					
5	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI membuat kinerja pengguna meningkat.					
6	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI membuat pekerjaan menjadi lebih mudah.					

Variabel Minat Penggunaan

No	Item	SS	S	N	TS	STS
1	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI menarik minat untuk digunakan.					
2	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI menarik rencana untuk menggunakan.					
3	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI akan digunakan secara konsisten.					
4	Sistem pembayaran elektronik BRIZZI akan direkomendasikan kepada orang lain.					

Form Online dapat diakses di: <https://goo.gl/forms/jJ7xsQowjQSaWjf12> atau scan kode dibawa ini



Lampiran 10 Curriculum Vitae

Curriculum Vitae

Data Pribadi

Nama Lengkap : Muhamad Alif Mahfudin
 Tempat, Tanggal Lahir : Madiun, 22 Desember 1994
 Jenis kelamin : Laki-laki
 Alamat : Jl. Poros, Desa Bagi RT4/1 Kec./Kab.Madiun.
 Agama : Islam
 Nomor Handphone : 08978977820
 Email : muhamadalif.m@gmail.com

Pendidikan Formal

2001-2007 : SDN Bagi 03
 2007- 2010 : SMPN 1 Nglames
 2010-2013 : SMAN 1 Nglames

Sertifikasi

2019 : TOEFL ITP
 2019 : Sertifikasi TI UB

Pengalaman Organisasi

SEC FIA UB
 FORKIM FIA UB

Pengalaman Bekerja

2016 : Magang di H8 Studio Malang

Tugas Akhir

**PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEMANFAATAN TERHADAP MINAT
 PENGGUNAAN SISTEM PEMBAYARAN ELEKTRONIK**

(Studi pada mahasiswa Universitas Brawijaya pengguna BRIZZI)