

Vol. 5 (2), Desember 2022, pp. 183-192

ISSN 2614-140X (Online)

Journal homepage. <http://journal.stie-66.ac.id/index.php/sigmajeb>

ANALISIS PENGETAHUAN *E-MONEY* TERHADAP MINAT PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK PADA MAHASISWA SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI ENAM ENAM KENDARI

¹Luna Noviantheza Rosari, Muh. Nur², Arifin³

^{1,2,3}Program Studi Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi 66 Kendari

email : Lnoviantheza@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dan menganalisis dan mengetahui pengaruh *E-Money* terhadap minat penggunaan uang elektronik pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam-Enam Kendari. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam-Enam Kendari yang masih aktif Kuliah yang terdiri dari angkatan 2018 dan Angkatan 2019 yang berjumlah 901 Mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam-Enam Kendari yang masih aktif Kuliah yang terdiri dari angkatan 2018 dan angkatan 2019 yang berjumlah 90 mahasiswa dengan menggunakan metode Slovin. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Alat analisis yang digunakan adalah Regresi Linear sederhana. Hasil penelitian menyatakan bahwa pengetahuan *E-Money* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam Enam Kendari, artinya semakin tinggi Pengetahuan *E-Money* mahasiswa maka minat penggunaan juga akan semakin meningkat.

Kata Kunci : Pengetahuan *E-Money*, Minat Penggunaan

Abstract

The purpose of the study was to identify and analyze and determine the effect of E-Money on the interest in using electronic money in the Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam-Enam Kendari. The population in this study were students of the Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam-Enam Kendari who were still actively studying, consisting of the 2018 class and the 2019 class, which totaled 901 students. The sample in this study was some students of the Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam-Enam Kendari who are still actively studying, consisting of the 2018 and 2019 batches, totaling 90 students using the Slovin method. The data analysis method used is quantitative descriptive analysis. The analytical tool used is simple Linear Regression. The results of the study state that knowledge of E-Money has a positive and significant effect on interest in using electronic money in students of the Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam-Enam Kendari, meaning that the higher the knowledge of E-Money students, the interest in using it will also increase.

Keywords: Knowledge of *E-Money*, Interest in Use

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang diiringi dengan perkembangan sistem informasi mengalami kemajuan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga membawa perubahan yang besar juga terhadap berbagai sektor dalam kehidupan kita. Semakin canggihnya teknologi dapat mempermudah kita dalam melakukan kegiatan sehari-hari, termasuk dalam hal bertransaksi. Penggunaan uang sebagai sarana pembayaran sudah merupakan kegiatan pokok hampir di setiap kegiatan masyarakat (Kasmir, 2013).

Minat individu dalam penggunaan *e-money* mampu diukur menggunakan teori yang dapat mendeskripsikan tingkat penerimaan dan penggunaan terhadap suatu teknologi. Melakukan pembayaran dalam bentuk non tunai bukan hanya memberikan kemudahan, tetapi dapat mendukung Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). GNNT ditujukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap penggunaan instrumen non tunai, sehingga berangsur-angsur terbentuk suatu komunitas atau masyarakat yang lebih menggunakan instrumen non tunai (Less Cash Society/LCS) khususnya dalam melakukan transaksi atas kegiatan ekonominya. Dibandingkan negara-negara ASEAN, penggunaan transaksi pembayaran berbasis elektronik yang dilakukan masyarakat Indonesia relatif masih rendah, sementara dengan kondisi geografi dan jumlah populasi yang cukup besar, masih terdapat potensi yang cukup besar untuk perluasan akses layanan sistem pembayaran di Indonesia. Untuk itu, Bank Indonesia bersama perbankan sebagai pemain utama dalam penyediaan layanan sistem pembayaran kepada masyarakat perlu memiliki visi yang sama dan komitmen yang kuat untuk mendorong penggunaan transaksi non tunai oleh masyarakat dalam mewujudkan LCS (Bank Indonesia, 2019).

Berdasarkan hal-hal tersebut, seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, kini telah diciptakan alat pembayaran non tunai dalam bentuk yang lebih praktis dan paling cocok untuk digunakan yaitu sistem pembayaran elektronik atau yang biasa disebut dengan *e-money*. *E-money* adalah instrumen pembayaran yang memenuhi unsur sebagai berikut yaitu diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit, nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media server atau chip dan nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang yang mengatur mengenai perbankan.

E-money memberikan kemudahan bagi masyarakat sebagai pengguna karena masyarakat tidak perlu lagi membawa uang tunai secara langsung dalam melakukan transaksi terutama dalam jumlah yang besar. Kemudahan penggunaan dapat mempengaruhi minat penggunaannya, hal ini dapat dibuktikan melalui penelitian yang menyatakan bahwa Persepsi kemudahan pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan (Yogananda dan Dirgantara, 2018). Minat untuk menggunakan *e-money* semakin meningkat setiap tahun, hal ini dikarenakan *e-money* memberikan manfaat yang berupa keuntungan bagi penggunaannya. Keuntungan yang diperoleh dari menggunakan *e-money* sebagai alat pembayaran melalui aplikasi OVO adalah adanya promo atau cashback khusus bagi penggunaannya, yang tidak didapat dari produk *e-money* lainnya.

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam Enam Kendari adalah Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam Enam Kendari menuju penyelenggaraan *good university* Pengembangan kapasitas institusi merupakan proses berkesinambungan yang terus dilakukan oleh Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam Enam Kendari menuju penyelenggaraan *good university*. Hal ini juga menjadi alasan banyaknya pemuda-pemudi yang ada di daerah Kota Kendari maupun dari berbagai daerah untuk melanjutkan studi di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam Enam Kendari. Saat ini mayoritas mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam Enam Kendari sudah mengandalkan elektronik dan juga jaringan internet dalam melakukan kegiatan sehari-hari, seperti mengisi pulsa atau paket internet, berbelanja serta membayar tagihan. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam Enam Kendari sudah mengikuti perkembangan sistem pembayaran berbasis elektronik. Berbagai manfaat yang ditawarkan *e-money* menjadikan mahasiswa tertarik untuk menggunakan sistem pembayaran ini

Upaya meningkatkan minat menggunakan *e-money*, maka pihak pemerintah, perbankan dan perusahaan penerbit perlu mengetahui beberapa faktor yang mempengaruhi minat masyarakat untuk menggunakan *e-money*. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merasa tertarik dan memiliki tujuan untuk mendapatkan bukti empiris mengenai pengaruh minat pengguna terhadap penggunaan *e-money* sebagai alat pembayaran dengan informan yaitu pengguna OVO.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian *E-Money*

Pengertian *electronic money* menurut Peraturan Bank Indonesia No. 16/8/PBI/2014 adalah nilai uang yang disimpan secara elektronik pada suatu media server atau chip yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana.

Pada PBI No. 16/8/PBI/2014 ini juga menjelaskan bahwa berdasarkan pencatatan data identitas Pemegang, Uang Elektronik dapat dibedakan menjadi 2 (dua) jenis, yaitu (1) Uang Elektronik yang data identitas Pemegangnya terdaftar dan tercatat pada Penerbit (*registered*); dan (2) Uang Elektronik yang data identitas Pemegangnya tidak terdaftar dan tidak tercatat pada Penerbit (*unregistered*). Beberapa fasilitas yang diberikan oleh Penerbit jenis Uang Elektronik *registered* sebagaimana pada PBI ini, berupa (1) registrasi Pemegang; (2) Pengisian Ulang (*top up*); (3) pembayaran transaksi; (4) pembayaran tagihan; (5) transfer dana; (6) Tarik Tunai; (7) penyaluran program bantuan pemerintah kepada masyarakat; dan/atau (8) fasilitas lain berdasarkan persetujuan Bank Indonesia.

Manfaat dan Kelemahan *E-Money*

Menurut sebuah perusahaan *switching* terpercaya, yaitu PT. Artajasa Pembaruan Elektronis atau lebih dikenal dengan ATM Bersama, terdapat beberapa manfaat dan kelemahan dari *e-money*. Salah satu kelebihanannya adalah pengguna dapat melakukan berbagai transaksi tanpa membawa banyak uang fisik. Kedua, pengguna dapat melakukan transaksi lebih cepat karena tinggal mengurangi nilai di *e-money* sesuai dengan nilai transaksi, tanpa perlu menghitung berlembar uang.

Jenis-Jenis *E-Money*

Berdasarkan fasilitas yang diberikan terdapat dua jenis uang elektronik, yaitu yang pertama uang elektronik yang data identitas pemegangnya terdaftar dan tercatat pada penerbit (*registered*) dan yang kedua yaitu uang elektronik yang data identitas pemegangnya tidak terdaftar dan tidak tercatat pada penerbit (*unregistered*). Baik keduanya memiliki fasilitas untuk pengisian ulang (*top up*), pembayaran transaksi, pembayaran tagihan, maupun fasilitas lain berdasarkan persetujuan Bank Indonesia, sementara khusus bagi yang terdaftar mendapatkan fasilitas registrasi pemegang, transfer dana, tarik tunai, dan penyaluran program bantuan pemerintah kepada masyarakat.

Kendala Penerapan Penggunaan *E-Money*

Kendala utama dari penerapan penggunaa uang elektronik adalah kesadaran masyarakat untuk menggunakan uang elektronik yang masih rendah, disebabkan masih kurangnya pemahaman masyarakat mengenai perbedaan antara uang elektronik, kartu kredit, dan kartu debit. Selain itu kedua infrastruktur penunjan uang elektronik yang masih minim yang disebabkan oleh dua hal, yaitu yang pertama mahalnnya mesin *Electonic Data Capture* (EDC)

untuk disediakan di banyak tempat oleh penerbit dan yang kedua yaitu masih banyak merchant yang enggan bekerja sama dengan penerbit uang elektronik untuk menerima pembayaran menggunakan *e-money*. Kendala yang terkahir ialah belum terintegrasinya mesin-mesin EDC yang tersedia di merchant sehingga bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik harus sesuai dengan merchant yang bekerja sama dengan penerbit yang digunakan.

Unsur-unsur *E-money*

E-money berbeda dengan alat pembayaran elektronik seperti kartu kredit atau kartu debit. *E-money* merupakan jenis prepaid product yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Perbedaan antara *Prepaid Product* dan *Access Product* adalah sebagai berikut:

1) *Prepaid product (e-money)*

- a) Sejumlah nominal uang yang telah tercatat dalam instrument *e-money*, sering disebut dengan stored value.
- b) Nominal yang tercantum pada *e-money* sepenuhnya berada dalam penguasaan pemilik *e-money*.
- c) Pada saat transaksi, perpindahan dana dalam bentuk electronic value dari kartu *e-money* milik konsumen kepada terminal merchant dapat dilakukan secara *off-line*. Verifikasi hanya dilakukan pada level merchant (*point of sale*), tanpa harus *on-line* ke komputer issuer.

2) *Access Product* (kartu debit dan kartu kredit).

- a) Tidak terdapat pencatatan dana pada instrumen kartu
- b) Sejumlah nominal yang tertera sepenuhnya berada dalam pengelolaan bank, sepanjang belum ada otorisasi dari pemilik untuk melakukan pembayaran.
- c) Pada saat transaksi, kartu digunakan untuk mengakses secara online ke komputer issuer untuk mendapatkan otorisasi melakukan pembayaran atas beban rekening pemilik. Setelah di-otorisasi oleh issuer, rekening pemilik kemudian akan langsung didebet. Dengan demikian pembayaran dengan menggunakan kartu kredit dan kartu debit mensyaratkan adanya komunikasi on-line ke komputer issuer.

Melalui surat edaran Bank Indonesia no 11/11/DASP tanggal 13 April 2009 tentang jenis-jenis uang elektronik, yaitu:

Tabel 1. Persamaan dan Perbedaan *Electronic Money* jenis Terdaftar dan Tidak Terdaftar

Persamaan & Perbedaan	Terdaftar (<i>Registered</i>)	Tidak terdaftar (<i>Unregistered</i>)
Pencatatan Pemegang Identitas	Data Identitas pemegang kartu elektronik tercatat dan terdaftar pada penerbit.	Data identitas pemegang kartu uang elektronik tidak tercatat pada penerbit/tidak harus menjadi nasabah penerbit.

Persamaan & Perbedaan	Terdaftar (<i>Registered</i>)	Tidak terdaftar (<i>Unregistered</i>)
Nilai <i>e-money</i> yang Tersimpan	Batas nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media chip/server paling banyak sebesar Rp. 5.000.000,- (lima juta rupiah)	Batas nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media chip/server paling banyak sebesar Rp. 1.000.000,- (satu juta rupiah).
Batas nilai transaksi	Dalam 1 (satu) bulan untuk setiap uang elektronik secara keseluruhan ditetapkan paling banyak transaksi sebesar Rp. 20.000.000,- (dua puluh juta rupiah).	Dalam 1 (satu) bulan untuk setiap uang elektronik secara keseluruhan ditetapkan paling banyak transaksi sebesar Rp. 20.000.000,- (dua puluh juta rupiah).
Jenis Transaksi yang dapat digunakan	Meliputi transaksi pembayaran, transfer dana, dan fasilitas transaksi lainnya yang disediakan oleh Penerbit.	Meliputi transaksi pembayaran, transfer dana, dan fasilitas transaksi lainnya yang disediakan oleh Penerbit.

Sumber : Bank Indonesia

Pengertian Minat

Minat merupakan motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Setiap minat akan memuaskan sesuatu kebutuhan. Dalam melakukan fungsinya kehendak itu berhubungan erat dengan pikiran dan perasaan. Pikiran mempunyai kecenderungan bergerak dalam sector rasional analisis, sedang perasaan yang bersifat halus/tajam lebih mendalam bakan kebutuhan. Sedang akal berfungsi sebagai pengingat pikiran dan perasaan itu dalam koordinasi yang harmonis, agar kehendak bisa diatur sebaiknya (Sukanto, 2017)

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Ketertarikan akan suatu barang yang dilihat pada seseorang adalah seberapa orang tersebut berminat memiliki barang tersebut, berikut dapat di golongkan:

- 1) Faktor kebutuhan dari dalam. Dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
- 2) Faktor motif sosial. Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari lingkungan dimana berada (Nisa, 2017)

- 3) Faktor emosional. Ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau objek tertentu

Minat Menggunakan *E-money* pada Masyarakat Pemilik *E-money*

Minat merupakan keinginan atau ketertarikan pada suatu hal baik benda ataupun aktivitas yang sesuai dengan perasaan individu tersebut sebagai sumber motivasi. Apabila minat yang dimiliki seseorang besar maka motivasi yang dimiliki untuk memenuhi keinginannya pun besar pula. *E-money* merupakan inovasi salah satu alternatif alat pembayaran selayaknya uang tunai yang memudahkan penggunaannya. Penggunaan *e-money* adalah kondisi nyata dimana pemilik *e-money* menggunakan *e-money* sebagai salah satu alat transaksi yang dipilihnya.

Pengaruh Pengetahuan *E-money* terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik

Tingkat pengetahuan adalah skala kemampuan seseorang mengerti dan memahami suatu ilmu atau informasi yang kemudian diartikan menurut dirinya sendiri, namun masih berkaitan dengan inti dalam ilmu atau informasi yang didapatnya. Sedangkan *e-money* merupakan inovasi salah satu alternatif alat pembayaran selayaknya uang tunai yang memudahkan penggunaannya. Dari beberapa pengertian tersebut dapat diketahui bahwa tingkat pemahaman *E-money* adalah skala kemampuan seseorang mengerti dan memahami bahwa *e-money* merupakan alat alternatif pembayaran yang kemudian diartikan dan dimengerti sendiri. Penelitian ini ingin mengetahui tingkat pemahaman masyarakat Kota Kendari sebagai inovasi alat alternatif pembayaran sesuai dengan pemahaman masyarakat serta mengetahui pengaruhnya terhadap minat menggunakan *e-money*.

Hipotesis penelitian ini adalah : pengetahuan *E-Money* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam-Enam Kendari

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi merupakan sebuah metodologi yang memfokuskan untuk menggali, memahami, dan menafsirkan arti fenomena, peristiwa, dan hubungannya dengan orang-orang biasa dalam situasi tertentu (Muri Yusuf, 2014). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam-Enam Kendari yang masih aktif Kuliah yang terdiri dari angkatan 2018 dan Angkatan 2019 yang berjumlah 901 Mahasiswa.

Tabel 2 Populasi Penelitian

No	Angkatan	Jumlah
1	2018	436
2	2019	465
Total		901

Sumber: BAAK Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam-Enam Kendari

Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam-Enam Kendari yang masih aktif Kuliah yang terdiri dari angkatan 2018 dan angkatan 2019. Sedangkan metode pengambilan sampelnya menggunakan metode Slovin (Umar, 2015:78) :

$$N$$

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

n = ukuran sampel
 N = jumlah populasi = 901
 e = kesalahan dalam pengambilan sampel, misalnya 10 %, maka:

$$n = \frac{901}{1 + 901(0,1)^2}$$

$$\frac{901}{1 + 901(0,01)}$$

$$\frac{901}{1 + 9,01} = \frac{901}{10,01} = 90$$

Berdasarkan perhitungan, maka diperoleh sampel sebanyak 90. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah 90 responden ($n = 90$).

Tabel 3. Sampel Penelitian

NO	ANGKATAN	JUMLAH	PERHITUNGAN	SAMPEL
1	2018	401	$436/901 \times 90$	44
2	2019	376	$465/901 \times 90$	46
JUMLAH				90

Sumber : Hasil Penelitian (Data Diolah, 2022)

Pengujian terhadap hipotesis ini digunakan analisis regresi sederhana untuk mengetahui Pengetahuan Uang Elektronik (*E-Money*) Terhadap Minat Penggunaan OVO pada Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam-Enam Kendari. Untuk mengetahui besarnya koefisien regresi dimaksud, digunakan program *SPSS 20.0 For Windows*. Menurut (Sugiyono, 2013) bahwa model regresi linear sederhana dapat digunakan rumus :

Aplikasi model tersebut selanjutnya dikondisikan dengan penelitian ini sehingga diperoleh persamaan regresi linear sederhana dalam bentuk perkiraan yakni:

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan:

- Y = Minat penggunaan uang elektronik
 a = Konstanta
 b_1 = Koefisien regresi
 X = Pengetahuan Uang Elektronik (*E-Money*)
 e = Kesalahan Variabel Pengganggu

Definisi operasional adalah fokus penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengetahuan *Elektronic Money (E-money)* adalah skala kemampuan Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam-Enam Kendari mengerti dan memahami bahwa e-money

merupakan alat alternatif pembayaran yang kemudian diartikan dan dimengerti sendiri. Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel pengetahuan emoney adalah masyarakat mengetahui informasi terkait *e-money* serta memahami baik dari arti ataupun fungsinya.

2. Minat menggunakan *e-money* dapat didefinisikan sebagai keinginan atau ketertarikan Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam-Enam Kendari untuk mengetahui serta menggunakan *e-money* sebagai salah satu alternatif alat pembayaran yang merupakan inovasi perkembangan teknologi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis regresi linear sederhana yang menguji pengaruh variabel pengetahuan *E-Money* terhadap variabel minat penggunaan OVO pada mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi enam enam kendari dapat dilihat pada Tabel 4.10 di bawah ini.

Tabel 4.Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Variabel bebas	Koefisien regresi (b)	t Sig	Keputusan terhadap hipotesis
Pengetahuan <i>E-Money</i>	0,847	0,000	Diterima
Nilai Kontanta	= 0,679 dengan signfikansi 0,012		
R	= 0,787		
R Square (R^2)	= 0,620		

Sumber: Hasil Olahan SPSS, 2022

Berdasarkan hasil pengujian model regresi tersebut, maka model regresi yang menyatakan pengaruh pengetahuan *E-Money* terhadap minat penggunaan dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$Y = 0,679 + 0,847X$$

Nilai konstanta (a) memiliki nilai positif sebesar 0,679. Tanda positif artinya menunjukkan pengaruh yang searah antara variabel independen dan variabel dependen. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen pengetahuan *E-Money* bernilai 0 persen atau tidak mengalami perubahan, maka nilai minat penggunaan adalah 0,679.

Koefisien regresi (b) beta (X) pengetahuan *E-Money* sebesar 0,518, bertanda positif, Artinya bila terjadi peningkatan variabel pengetahuan *E-Money* dimana faktor-faktor lain konstan akan dapat meningkatkan minat penggunaan sebesar 0,847

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh pengetahuan *E-Money* terhadap minat penggunaan, berpengaruh signifikan pada taraf kepercayaan 95%. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa semakin baik pengetahuan *E-Money* yang dimiliki oleh mahasiswa, maka akan semakin tinggi pula minat penggunaan. Sesuai dengan fakta lapangan bahwa variabel pengetahuan *E-Money* dikategorikan setuju yang diukur dengan dua indikator yakni; pencarian informasi dan pemahaman arti, namun indikator yang memberikan kontribusi tertinggi adalah pencarian informasi, dalam hal ini bahwa mahasiswa mengetahui tentang *e-money* tertarik menggunakan *e-money* karena terdapat banyak keuntungan yang akan di dapatkan, Setelah mengetahui tentang *e-money* tertarik menggunakan *e-money* karena penggunaan yang mudah, setelah mengetahui tentang *e-money* tertarik menggunakan *e-money* karena dapat meminimalisir kesalahan ataupun kerugian dan penggunaan *e-money* sangat praktis. Sedangkan pemahaman arti juga memberikan kontribusi dalam mempengaruhi minat

pengguna pemakaian OVO, dalam hal ini mahasiswa akan menggunakan *e-money* apabila didukung dengan peningkatan fasilitas yang diberikan, *E-money* sangat hemat waktu dan tenaga, sehingga cocok digunakan dan mahasiswa rasa menggunakan *e-money* di masa depan dapat bermanfaat

KESIMPULAN

Pengetahuan *E-Money* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam Enam Kendari, artinya semakin tinggi Pengetahuan *E-Money* mahasiswa maka minat penggunaan uang elektronik juga akan semakin meningkat.

SARAN

Saran yang bisa diberikan adalah: (1) Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa nilai terendah pada variabel pengetahuan *e-money* yaitu pada pernyataan pemahaman arti *e-money*, maka disarankan adanya sosialisasi kembali kepada masyarakat terkait dengan menggunakan *e-money* yang dapat digunakan sehingga mahasiswa tidak perlu khawatir dengan sistem yang penuh atau error yang dapat terjadi pada sistem online; (2) Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa nilai terendah pada variabel minat menggunakan *e-money* yaitu pada indikator minat referensial, maka disarankan adanya sosialisasi kembali kepada mahasiswa terkait dengan perbedaan kartu emoney dan kartu debit ataupun kartu kredit. Serta peningkatan untuk system pembayaran *e-money* agar mahasiswa dapat lebih memilih *e-money* karena perbedaan dan keunggulan dari *e-money* dibandingkan sistem pembayaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. S. 2015. Dampak Kebijakan E-money di Indonesia sebagai Alat Sistem Pembayaran Baru. Jurnal Akuntansi UNESA, 1-21.
- Andi Mappiare, 2017. "Psikologi Remaja", (Surabaya: Usaha Nasional).
- Anoraga Panji, 2014. Psikologi Kerja, (Jakarta: PT Rineka Cipta).
- Bank Indonesia, 2009. Peraturan Bank Indonesia mengenai Electronic Money nomor 11/12/PBI/2009 . Bank Indonesia
- Bank Indonesia. 2019. Data Laporan suku bunga Januari 2014 – 2018. Diunduh September, 2019 dari <http://www.bi.go.id>.
- Eko Prasetyo, Data Mining Konsep dan Aplikasi Menggunakan Matlab, (Yogyakarta: Andi, 2012)
- Hilmawan, 2017. Power Branding: Membangun Merek Unggul dan Organisasi Pendukungnya (Jakarta: Mizan Publika)
- Kasmir, 2013. Analisis Laporan Keuangan, Edisi Satu, Cetakan Ketujuh (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Muri Yusuf, 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan, (Jakarta: Kencana)
- Paul Peter Jerry C Olson, 2013. Perilaku Konsumen dan Strategi Pemasaran, (New Jersey: Prentice Hall).
- Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 Tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*)
- Siti Hidayati, dkk., 2006, Operasional E-Money, Jakarta: BI.
- Sukanto, 2017. Fisiologi, (Jakarta; Integritas press)

- Suhendry, 2021 “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan E-Money Di Kota Pontianak”. *Jurnal diakses tanggal 11 Februari 2022*
- Sugiono. (2013), Metode Penelitian, Bandung: Alfabeta
- Solimun (2012), Structural Equation Modeling LISREL dan Amos, Fakultas MIPA Universitas Brawijaya, Malang

