

Pengaruh Kemudahan dan Kegunaan terhadap Keputusan Penggunaan *E-Money* pada Era *Cashless Society* (Studi Kasus Pada Generasi Milenial)

Lisa Audina Saragih^{a,*}, (Annisya Fitri Khairina Parinduri)^b

^a*Akuntansi Manajerial, Politeknik Negeri Batam, lisaaudina1907@gmail.com, Indonesia*

^b*Akuntansi Manajerial, Politeknik Negeri Batam, annisya@polibatam.ac.id, Indonesia*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan terhadap keputusan penggunaan *e-money* pada era *Cashless Society*. Penelitian ini difokuskan pada populasi penelitian yaitu generasi milenial di Kota Batam. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *Lemeshow* diketahui jumlah sampel sebanyak 96 responden. Pendekatan kuantitatif diadopsi dalam penelitian ini untuk memungkinkan adanya pengumpulan data melalui teknik survei dengan penyebaran kuesioner menggunakan skala likert 4 poin. Responden dipilih melalui teknik *puposive sampling* dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Data yang dikumpulkan akan dianalisis dengan menggunakan SmartPLS. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-money*. Selain itu, persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-money*. Hasil yang sama ditunjukkan dari pengujian simultan variabel persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan terhadap keputusan penggunaan *e-money*.

Kata kunci: Kemudahan, Kegunaan, Keputusan Penggunaan, *E-Money*, Generasi Milenial

Abstract: This study aims to examine the effect of perceived convenience and perceived usefulness on decisions to use *e-money* in the *Cashless Society* era. This research focused on the research population, namely the millennial generation in Batam City, with a sample size of 96 respondents who were determined to be the sample using the *Lemeshow* formula. A quantitative approach was adopted in this study to enable data collection through survey techniques by distributing questionnaires using a 4-point Likert scale. Respondents were selected through *puposive sampling* technique with criteria set by the researcher. The data collected will be analyzed using SmartPLS. The results of the test show that perceived convenience has a significant effect on the decision to use *e-money*. In addition, perceived usefulness has a significant effect on the decision to use *e-money*. The same results are shown from simultaneous testing of perceived convenience and perceived usefulness variables on *e-money* usage decisions.

Keywords: Convenience, Usability, Usage Decision, *E-Money*, Millennial Generation

Pendahuluan

Penyebaran infeksi virus corona telah membawa perubahan besar pada masyarakat secara keseluruhan. Sejak awal pandemi, pemerintah telah menerapkan aturan yang memperbolehkan masyarakat untuk terus bekerja dari rumah, sehingga menghambat aktivitas masyarakat. Namun perkembangan teknologi dapat bermanfaat bagi aktivitas masyarakat. Menurut (Giswandhani & Hilmi, 2020), kemajuan teknologi saat ini semakin memudahkan aktivitas masyarakat. Saat ini pembayaran non tunai mulai populer di masyarakat. Yang dulunya hanya menggunakan uang tunai, namun kini pembayaran non tunai atau *cashless* semakin familiar.

Inovasi teknologi informasi di Indonesia membawa perubahan besar pada berbagai sektor kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi telah membuat perkembangan yang signifikan dan juga masyarakat Indonesia terhadap teknologi informasi. Perubahan ini telah mempengaruhi hampir semua sektor termasuk sosial, budaya, pertahanan, keuangan dan pendidikan. Salah satu dari perubahan tersebut adalah *financial technology* atau yang biasa disebut dengan *fintech*. *Financial Technology* adalah sebuah sistem yang memadukan teknologi informasi dan sistem keuangan ke dalam sebuah model bisnis yang berbeda. *Financial Technology* biasanya dikenal oleh masyarakat dalam hal layanan sistem pembayaran, mekanisme, dan infrastruktur untuk melakukan transaksi pembayaran yang lebih cepat, dan mudah (Ramli & Rahmawati, 2020).

Metode pembayaran non tunai lainnya yang saat ini berkembang pesat adalah uang elektronik atau dikenal dengan *e-money*. Sejak saat itu, dunia mulai mengetahui bahwa pemerintah Indonesia sedang bergerak menuju *cashless society* yang di mulai dari Amerika Serikat pada tahun 2014. Bank Indonesia telah membentuk Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Diperkuat oleh Peraturan 18/17/PBI/2016, harus mengelola layanan keuangan digital terkait uang elektronik dengan lebih baik dan lebih efisien (Sari, 2019).

Dengan maraknya *e-money*, persepsi kenyamanan masyarakat non-tunai telah berubah secara signifikan. Sejak berkembangnya *cashless society* saat ini, masyarakat dapat dengan mudah menggunakan sistem pembayaran *cashless* untuk memesan tiket, hotel, makan, dan transportasi praktis bagi masyarakat untuk menerapkan sistem pembayaran tanpa membawa uang tunai (V. R. Susanti & Febriyantoro, 2021).

Dengan berkembangnya sosial uang elektronik, ada dua jenis uang elektronik di Indonesia. Pertama, uang elektronik berbasis kartu atau *chip* dikenal sebagai uang elektronik. Contoh: Brizzi BRI, Tap

Cash BNI, Mandiri *e-money*, Flazz BCA. Kedua, *e-money* yang berbasis server sering disebut *e-wallet* atau dompet digital telah dikembangkan oleh beberapa *start up* terbaru seperti OVO, DANA, GoPay, ShopeePay, dan LinkAja (Latief et al., 2021).

Perkembangan uang elektronik di Indonesia didukung oleh lancarnya masyarakat modern dalam memanfaatkan teknologi. Berdasarkan laporan *We Are Social* pada Januari 2021 tercatat penggunaan internet di Indonesia mencapai 202,6 juta jiwa dari total penduduk sebesar 273 juta jiwa. Jumlah tersebut meningkat sebesar 1,03% pada Januari 2022, sehingga total pengguna internet mencapai 204,7 juta dari jumlah penduduk Indonesia sebanyak 277,7 juta jiwa, dengan tingkat penetrasi sebesar 73,7% (Katadata, 2022). Hal ini menunjukkan penggunaan internet di kalangan masyarakat Indonesia terus meningkat.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan APJI bahwa pengguna internet tahun 2021-2022 penetrasi internet mencapai 77,02% dengan posisi tertinggi berada pada kelompok usia 13-18 tahun memiliki penetrasi internet sebesar 99,16%. Keharusan dalam melakukan pembelajaran jarak jauh membuat penggunaan internet di kelompok usia 19-39 tahun yang memiliki penetrasi internet sebesar 98,64% (Katadata, 2022). Kelompok usia ini merupakan usia kerja dan sering disebut dengan generasi milenial.

Milenial adalah generasi yang lahir antara tahun 1980 dan 2000. Ribuan generasi telah lahir di masyarakat dengan teknologi canggih seperti ponsel pintar dan internet. Generasi milenial sangat bahagia, berbeda dengan generasi tua yang lebih condong ke teknologi, dan gaya hidup milenial yang multitasking dan teknologi sesuai dengan gaya hidup mereka. Oleh karena itu, mereka sangat memahami dan terbiasa dengan penyebab mengandalkan teknologi dalam melakukan aktivitas sehari-hari, sedangkan dampak penggunaan teknologi seringkali diabaikan (Aisyah, 2022).

Tujuan *e-money* adalah untuk memudahkan masyarakat umum, khususnya pelajar, melakukan semua jenis transaksi keuangan, terutama transaksi kecil. Manfaat yang ditawarkan uang elektronik merupakan manfaat positif yang mempengaruhi keputusan penggunaan penawaran uang elektronik. Kemudahan yang diberikan oleh produk *e-money* dapat mempengaruhi semakin banyak pengguna dan masyarakat khususnya pelajar yang memilih menggunakan *e-money* karena dianggap sangat berguna dalam transaksi perekonomian (Genady, 2018).

Menurut Jogiyanto yang dikutip Attaqi et al., (2022) Persepsi individu terhadap kemudahan

penggunaan sistem mengacu pada keyakinan bahwa penggunaan sistem itu sempurna dan bebas dari kesalahan. Semakin mudah suatu sistem digunakan, semakin sedikit usaha yang harus dikeluarkan seseorang untuk meningkatkan kinerja ketika menggunakan teknologi tersebut.

E-money bertekad untuk mudah menangani segala jenis transaksi keuangan bagi masyarakat, terutama transaksi berbiaya rendah yang biasanya dilakukan. Bank Indonesia telah melakukan ini untuk mengurangi pengumpulan banyak lainnya. Bank Indonesia diperkirakan akan mengumpulkan 3,5 triliun per tahun untuk mengumpulkan uang (Rohmah & Tristiarini, 2021). Bertransaksi menggunakan uang elektronik diharapkan mampu menekan penyebaran virus terutama pada masa pandemic Covid-19 (Katon & Yuniati, 2020).

Uang elektronik menawarkan kemudahan dan kenyamanan dalam bertransaksi. Ketika kita berbicara tentang *e-money* tentu kita berbicara tentang teknologi. Teknologi layanan *e-money* memberikan kemudahan yang bermanfaat bagi penggunaannya melalui fitur-fitur yang diberikan (Meileny & Wijaksana, 2020).

E-money memang sangat efisien, namun masih banyak yang belum menggunakannya. Hal ini dapat membuktikan bahwa masih banyak pengguna yang menggunakan uang tunai untuk membayar barang dan jasa khususnya di Kota Batam. Meskipun uang elektronik dianggap sama dengan jenis kartu lainnya, seperti kartu debit dan kartu kredit, namun berbeda jauh. *e-money* dapat digunakan tanpa menggunakan pin atau tanda pengenal pribadi lainnya. Masyarakat pada umumnya lebih memilih bertransaksi secara manual karena mereka yakin hal itu mengurangi risiko. Oleh karena itu, perbankan hendaknya terus mempertimbangkan faktor-faktor apa saja yang mendorong minat pengguna dalam menggunakan layanan uang elektronik. Hal ini tentu menjadi kendala bagi pemerintah untuk membawa Indonesia menuju *cashless society*. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai uang elektronik dengan judul “Pengaruh Kemudahan dan Kegunaan terhadap Keputusan Penggunaan *E-money* pada Era *Cashless Society*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan terhadap keputusan penggunaan *e-money* pada era *Cashless Society* dan untuk mengetahui pengaruh kegunaan terhadap keputusan penggunaan *e-money* pada era *Cashless Society*.

Kajian Literatur

2.1 *Technology Acceptance Model* (TAM)

Teori TAM adalah model yang dirancang untuk memprediksi adopsi dan penggunaan teknologi dan sistem informasi baru dengan mengidentifikasi karakteristik yang menentukan keberhasilan dan kemampuan beradaptasi sistem informasi organisasi terhadap kebutuhan bisnis. Model TAM ini didasarkan pada manfaat yang diperoleh dengan menghilangkan karakteristik negatif penggunaan sistem informasi. Model TAM didasarkan pada menggambarkan fitur dari proses informasi yang mengarah pada niat untuk menerima atau menolak inovasi teknologi. Karena TAM dianggap sebagai model perilaku penerimaan yang paling kuat dan paling berpengaruh, peneliti berpendapat bahwa model teoritis ini dapat digunakan sebagai dasar untuk tujuan penelitian (Davis et al., 1989). Teori TAM adalah kerangka kerja yang menggambarkan cara individu menerima teknologi baru dengan fokus pada dua aspek utama, yaitu kemudahan penggunaan dan kegunaan. Menurut teori ini, semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin besar kemungkinan individu akan mengadopsinya. Selain itu, kegunaan suatu teknologi dinilai dari seberapa besar pengguna merasa teknologi tersebut dapat meningkatkan kinerja dan efektivitas aktivitas sehari-hari mereka. Karena faktor-faktor ini, Teori TAM dianggap sebagai dasar yang relevan untuk menjadi teori dasar yang membantu menguji bagaimana keputusan penggunaan *e-money* pada era *Cashless Society*.

2.2 *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT)

UTAUT adalah sebuah model yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana perilaku pengguna yang dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu yang berkaitan dengan adopsi teknologi informasi (Alfansi & Daulay, 2021). Menurut perkembangan yang dilakukan oleh (Venkatesh et al., 2003) model ini menekankan bahwa niat untuk menggunakan suatu teknologi (*behavioral intention*) dan perilaku penggunaan aktual (*use behavior*) dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti:

1. Harapan akan kinerja (*performance expectancy*), faktor ini mengacu pada persepsi pengguna tentang sejauh mana teknologi tersebut akan memberikan manfaat atau keuntungan dalam melakukan aktivitas sehari-hari.
2. Harapan akan usaha (*effort expectancy*), faktor harapan merupakan tingkat kesulitan atau usaha yang dirasakan pengguna dalam menggunakan teknologi tersebut.
3. Pengaruh sosial (*social influence*), menyoroti sejauh mana pengguna merasa penting bagi orang lain, seperti keluarga atau teman, untuk menggunakan teknologi yang sama.

4. Kondisi pendukung (*facilitating conditions*), mengacu pada keyakinan pengguna tentang ketersediaan sumber daya dan dukungan organisasi yang diperlukan untuk mendukung penggunaan teknologi.

Pengembangan Hipotesis

Teori *Technology Acceptance Model* menjelaskan bahwa keputusan pengguna untuk menerima suatu teknologi baru didasarkan oleh seberapa mudah teknologi tersebut untuk digunakan. Sedangkan melalui faktor harapan usaha, model utaut menjelaskan bahwa tingkat kesulitan yang dirasakan dalam menggunakan teknologi mampu mempengaruhi keputusan penggunaan teknologi tersebut. *Perceived ease of use* didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem tertentu akan mengurangi usaha orang tersebut dalam melakukan sesuatu (Davis et al., 1989). Kemudahan penggunaan adalah sejauh mana orang percaya bahwa suatu sistem tertentu mudah digunakan. Hal ini karena alat yang mudah digunakan memerlukan sedikit usaha dari penggunanya (Kademaunga & Phiri, 2019).

Hal ini dibuktikan dengan penelitian Zahara et al., (2021) kemudahan berpengaruh positif terhadap keputusan mahasiswa Universitas Teknologi Negeri Medan dalam menggunakan uang elektronik. Penelitian oleh (Iswara et al., 2019) menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berdampak positif terhadap adopsi uang elektronik. Hasil lain menunjukkan hasil yang sama ditemukan oleh (Wisnu Yuwono, Roni Antonio, 2023) persepsi kemudahan mempunyai pengaruh signifikan terhadap keinginan untuk menggunakan uang elektronik. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah:

H1: Persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan e-money pada era cashless society.

Menurut teori *Technology Acceptance Model* keyakinan pengguna terhadap suatu teknologi dapat memudahkan kinerja sehari-hari mampu mempengaruhi keputusan penggunaan teknologi tersebut. Begitu juga menurut model UTAUT, dimana harapan akan kinerja teknologi yang ditawarkan akan mempengaruhi penggunaannya, semakin banyak keuntungan yang diberikan maka semakin besar penggunaannya. *Perceived*

usefulness merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Pada beberapa kesempatan, *perceived usefulness* juga telah dilihat sebagai keuntungan relatif yang dirasakan (Davis et al., 1989). Menurut (Widodo & Putri, 2021) semakin tinggi manfaat yang dirasakan oleh seseorang saat menggunakan teknologi maka semakin tinggi pula minat dalam keputusan menggunakan teknologi tersebut.

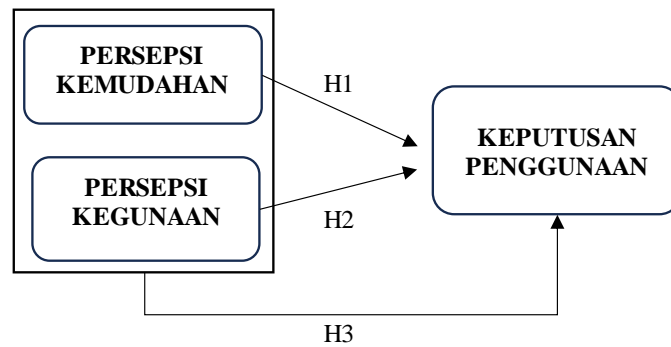
Hal ini dibuktikan dengan penelitian Abiba & Indrarini, (2021) penggunaan uang elektronik (*e-money*) berbasis server memiliki pengaruh positif serta signifikan terhadap penciptaan gerakan *less cash society*. Hasil penelitian (Wisnu Yuwono, Roni Antonio, 2023) menunjukkan pengaruh kegunaan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *e-money* pada generasi milenial. Sejalan dengan penelitian (Pratama & Suputra, 2019) secara baik serta signifikan memberi pengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah:

H2: Persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan e-money pada era cashless society.

Menurut teori *Technology Acceptance Model* dan model UTAUT, pengguna teknologi cenderung menerima teknologi ketika mereka merasa teknologi tersebut mudah untuk digunakan dan memberikan manfaat yang baik saat digunakan. Persepsi kemudahan maupun persepsi kegunaan akan secara bersama-sama mempengaruhi keputusan individu untuk menggunakan *e-money* dalam masyarakat tanpa uang tunai. Ini berarti bahwa tidak hanya faktor kemudahan atau kegunaan secara terpisah yang memengaruhi penggunaan *e-money*, tetapi kedua faktor tersebut saling berinteraksi untuk membentuk keputusan pengguna dalam menggunakan *e-money*.

Hal ini dibuktikan pada penelitian (R. A. D. Susanti et al., 2021) kemudahan dan kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap sistem pembayaran *e-money*. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka hipotesis ketiga dalam penelitian ini adalah:

H3: Persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan e-money pada era cashless society



Gambar 1 Kerangka Konseptual

Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2024

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data yang digunakan adalah data primer yang dikumpulkan melalui survei *online* melalui *Google Form*. Kuesioner yang disebarakan menggunakan skala likert 4 poin. Populasi yang diteliti terdiri dari generasi milenial yang menggunakan *e-money* di Kota Batam. Karena jumlah populasi tidak diketahui, ukuran sampel ditentukan dengan menggunakan rumus *Lemeshow* sehingga ditetapkan 96 responden sebagai sampel dalam penelitian ini. Responden dipilih melalui *puposive sampling* dengan kriteria sebagai berikut: (1) generasi milenial yang pernah atau sedang menggunakan *e-money* (2) masyarakat Kota Batam dengan rentang usia 28-43 tahun. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan SmartPLS. SmartPLS adalah sebuah alat analisis yang cocok digunakan untuk penelitian kuantitatif,

baik dengan skala sampel besar maupun kecil, sehingga alat ini dapat diimplementasikan secara efektif dalam studi ini. Dalam penelitian ini, pengujian SmartPLS terbagi menjadi dua tahap. Pertama, pengujian model luar untuk menilai validitas dan reliabilitas data, yang mencakup uji nilai *loading factor*, *AVE*, *Cronbach's Alpha*, dan *Composite R*. Kedua, pengujian model dalam melalui evaluasi nilai *R-Square*, serta uji hipotesis parsial dan simultan (Regresi Linier Berganda).

Pembahasan

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui penyebaran kuisisioner secara *online* menggunakan *Google Form*. Sebanyak 112 responden mengisi kuisisioner yang diberikan, namun peneliti hanya mengambil 96 responden yang memenuhi kriteria penelitian. Adapun karakteristik responden yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 1 Karakteristik Responden

Karakteristik	Informan	Total
Gender	Laki-Laki	46
	Perempuan	50
Umur	28-35	55
	36-40	28
	41-43	13
Pengguna <i>e-money</i>	< 1 Tahun	15
	1 - 2 Tahun	16
	> 2 Tahun	65

Berdasarkan 96 jawaban yang diterima dari responden didominasi oleh perempuan sebanyak 50 responden, dan sisanya diisi oleh 46 laki-laki sebagai responden. Umur responden penelitian terbagi menjadi beberapa kelompok usia yaitu 28 – 35 tahun, 36 – 40 tahun, dan 41 – 43 tahun, dari ketiga kelompok usia tersebut, rentan umur responden yang berusia 28 – 35 tahun mendominasi sebanyak 55 orang, dilanjutkan dengan responden yang berusia 36 – 40 tahun sebanyak 28 orang dan 13 orang responden berusia 41 – 43 tahun.

Dari keseluruhan responden memiliki masa guna e-money yang beragam, responden penelitian yang didapat menunjukkan bahwa responden sudah mengadopsi e-money lebih dari 2 tahun.

4.1 Outer Model (Model Pengukuran)

Outer model adalah prosedur pengujian yang digunakan untuk menilai validitas dan reliabilitas suatu indikator. Hasil uji outer model adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Validity

VARIABEL	INDIKATOR	KODE	LOADING FACTOR	KET	AVE	KET	
Persepsi Kemudahan	Mudah dipelajari	1	0.745	Valid	0.556	Valid	
	Jelas	2	0.792	Valid			
	Dapat dipahami	3	0.725	Valid			
	Mudah digunakan	4	0.751	Valid			
		5	0.737	Valid			
	Dapat dikontrol	6	0.725	Valid			
	Fleksibel		7	0.779			Valid
			8	0.708			Valid
Persepsi Kegunaan	Penggunaan sistem mampu meningkatkan kinerja individu	9	0.706	Valid	0.631	Valid	
	Penggunaan sistem mampu menambah tingkat produktivitas individu	10	0.792	Valid			
	Penggunaan sistem mampu meningkatkan efektivitas	11	0.866	Valid			
		12	0.858	Valid			
	Penggunaan sistem bermanfaat bagi individu	13	0.736	Valid			
Keputusan Penggunaan	Pengenalan masalah	14	0.749	Valid	0.683	Valid	
		15	0.850	Valid			
	Pencarian informasi	16	0.854	Valid			
	Evaluasi alternatif	17	0.853	Valid			
		18	0.812	Valid			
	Perilaku pasca penggunaan	19	0.817	Valid			
		20	0.837	Valid			
21		0.832	Valid				

Sumber: Olahan SmartPLS 4 tahun 2024

Berdasarkan tabel 2 hasil pengujian *loading factor* keseluruhan indikator bernilai lebih dari 0,70 dan nilai AVE keseluruhan variabel bernilai lebih dari 0,50 sehingga pada penelitian ini dinyatakan valid karena telah memenuhi syarat pengujian validitas (Ghozali & Latan, 2015). Ini

mengindikasikan bahwa instrumen penelitian ini telah terbukti secara sah, efektif, dan dapat dipercaya dalam mengukur atau menilai konstruk yang dimaksud, sesuai dengan tujuan dari penelitian atau pengukuran.

Tabel 3 Hasil Uji Reliability

	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite R</i>	Ket
Keputusan Penggunaan	0.933	0.945	Reliabel
Persepsi Kegunaan	0.852	0.895	Reliabel
Persepsi Kemudahan	0.886	0.909	Reliabel

Sumber: Olahan SmartPLS 4 tahun 2024

Berdasarkan tabel 3 nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* untuk masing-masing variabel lebih besar dari 0,70, hal ini menunjukkan bahwa seluruh variabel penelitian dinyatakan reliabel (Ghozali & Latan, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki akurasi, konsistensi, dan ketepatan dalam mengukur variabel penelitian.

Berdasarkan hasil pengujian validitas dan reliabilitas, maka penelitian ini memenuhi syarat pengujian *outer model* dan dapat dilanjutkan ke tahap pengujian *inner model*.

4.2 Inner Model (Model Struktural)

Tabel 4 R-Square

	R Square	R Square Adjusted
Keputusan Penggunaan	0.667	0.660

Sumber: Olahan SmartPLS 4 tahun 2024

Menurut Ghozali & Latan (2015) Uji *R-Square* merupakan pengujian yang bertujuan untuk mengukur seberapa baik model yang digunakan menjelaskan variasi dalam variabel endogen (Y) dalam model struktural. *R-Square* dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu 0,75 (kuat), 0,50 (sedang), 0,25 (lemah). Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa nilai *R-Square* sebesar 0,667. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen penelitian ini memiliki pengaruh yang sedang sebesar 66,7% terhadap variabel dependen dalam penelitian ini.

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis Parsial

	T Statistics (O/STDEV)	P Values	Ket
X1 -> Y	2,458	0.014	Diterima
X2 -> Y	4.867	0.000	Diterima

Sumber: Olahan SmartPLS 4 tahun 2024

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis Simultan

	F	P Values	Ket
X1 & X2 -> Y	89,235	0.000	Diterima

Sumber: Olahan SmartPLS 4 tahun 2024

Menurut Ghozali & Latan (2015) menjelaskan bahwa Uji Hipotesis digunakan untuk mengevaluasi hubungan antara variabel-variabel. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dibagi menjadi dua jenis. Pertama, pengujian parsial membantu peneliti untuk mengamati hubungan setiap variabel independen secara terpisah terhadap variabel dependen. Kedua, pengujian simultan digunakan untuk mengevaluasi dampak keseluruhan variabel independen terhadap variabel dependen secara bersama-sama.

4.3 Pembahasan Hipotesis

H1: Persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan e-money pada era cashless society.

Berdasarkan tabel 5 nilai t-statistics yaitu sebesar 2,458 > 1,96 dan nilai P value sebesar 0,014 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-money* pada era *cashless society*. Menurut teori *Technology Acceptance Model* keputusan pengguna untuk menerima atau menggunakan teknologi dipengaruhi oleh bagaimana pengguna menganggap sistem teknologi tersebut, semakin mudah teknologi yang digunakan akan semakin besar kemungkinan pengguna untuk menggunakan teknologi tersebut. Sedangkan melalui faktor harapan usaha, model UTAUT menjelaskan bahwa tingkat kesulitan yang dirasakan dalam menggunakan teknologi mampu mempengaruhi keputusan penggunaan teknologi tersebut. Kemajuan teknologi menghadirkan era *cashless society* di Indonesia, melalui era tersebut individu didorong untuk melakukan layanan keuangan secara elektronik. Kehadiran era *cashless society* meningkat pesat di Indonesia, dengan generasi milenial dianggap menjadi kelompok besar yang mempengaruhi kemajuan era ini. Sebagai kelompok yang terbiasa dengan teknologi digital, kemudahan akan penggunaan *e-money* menjadi salah satu alasan generasi milenial memutuskan untuk menggunakannya. Kehadiran *e-money* dianggap memberikan kemudahan dalam mengontrol ataupun menggunakan keuangan secara *real time* dan juga aplikasi *e-money* yang mudah dipelajari dan digunakan menjadi pendorong utama dalam keputusan penggunaan *e-money* pada generasi milenial di era *cashless society*. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Iswara et al., 2019; Wisnu Yuwono, Roni Antonio, 2023; Zahara et al., 2021) yang menyebutkan bahwa kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan.

H2: Persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan e-money pada era cashless society.

Berdasarkan tabel 5 nilai t-statistics yaitu sebesar $4,867 > 1,96$ dan nilai P value sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh kegunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-money* pada era *cashless society*. Teori *Technology Acceptance Model* menjelaskan bahwa persepsi kegunaan mengacu pada keyakinan pengguna bahwa menggunakan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja atau efektivitasnya dalam mencapai suatu tujuan. Begitu juga menurut model UTAUT, dimana harapan akan kinerja teknologi yang ditawarkan akan mempengaruhi penggunaannya, semakin besar suatu teknologi memberikan manfaat saat digunakan maka semakin besar keinginan pengguna dalam menggunakannya. Generasi milenial cenderung mengadopsi gaya hidup digital dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam keuangan. Melalui transaksi keuangan digital, generasi milenial menganggap bahwa menggunakan hal tersebut dapat lebih fleksibilitas dalam melakukan transaksi dan juga memberikan manfaat yang lebih baik dalam mengelola keuangannya. Melalui era *cashless society*, kehadiran *e-money* memungkinkan adanya adopsi teknologi yang dapat memberikan beragam manfaat dalam proses transaksi salah satunya meningkatkan efektivitas keuangan saat menggunakannya. Hal ini tentunya menjadi pendorong generasi milenial untuk memutuskan menggunakan *e-money* sebagai salah satu alat transaksi keuangan digital sehari-hari. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pratama & Suputra, 2019; Wisnu Yuwono, Roni Antonio, 2023) yang menyebutkan bahwa kegunaan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan.

H3: Persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan e-money pada era cashless society

Berdasarkan tabel 6 nilai *f-statistics* yaitu sebesar $89,235 > 1,96$ dan nilai P value sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-money* pada era *cashless society*. Menurut teori *Technology Acceptance Model*, pengguna cenderung untuk menerima teknologi ketika mereka merasa teknologi tersebut mudah untuk digunakan dan memberikan manfaat yang baik saat digunakan. Generasi milenial cenderung memperhatikan bagaimana transaksi digital dapat membantu mereka dalam menghemat waktu dan kenyamanan dalam bertransaksi. *E-money* menghadirkan sistem pembayaran yang cepat dengan panduan penggunaan yang jelas di dalam aplikasinya, hal ini tentunya menjadi dorongan bagi generasi milenial untuk menggunakan transaksi digital tersebut. Kehadiran *e-money* yang sejalan dengan kebutuhan generasi milenial tentunya

memudahkan mereka untuk memutuskan menggunakan layanan transaksi *e-money*. Hal ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Susanti et al., 2021) yang menyebutkan bahwa kemudahan dan kemanfaatan berpengaruh secara bersama-sama terhadap keputusan penggunaan *e-money*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa generasi milenial yang dikenal dengan keterampilan teknologi digitalnya dan keinginan untuk mencari kemudahan serta efisiensi dalam berbagai aspek kehidupan, secara signifikan mengadopsi *e-money* sebagai alternatif pembayaran yang modern dan praktis. Secara keseluruhan, adopsi *e-money* oleh generasi milenial dalam era *cashless society* bukan hanya mencerminkan perubahan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga menunjukkan perubahan perilaku konsumen yang mengikuti tren digitalisasi dan inovasi dalam layanan keuangan. Dengan demikian, *e-money* tidak hanya menjadi solusi praktis, tetapi juga menjadi simbol transformasi sosial ekonomi yang sedang berlangsung di masyarakat modern.

Peneliti menyadari adanya keterbatasan dalam penelitian ini seperti penelitian yang hanya dilakukan terhadap generasi milenial di Kota Batam memungkinkan hasil penelitian yang diperoleh tidak dapat menggambarkan populasi di wilayah lain. Kondisi dan tren dalam penggunaan *e-money* dapat berubah seiring dengan waktu, sehingga temuan dalam penelitian ini mungkin memiliki relevansi yang berbeda jika dilakukan pada waktu yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Abiba, R. W., & Indrarini, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Berbasis Server Sebagai Alat Transaksi terhadap Penciptaan Gerakan Less Cash Society Pada Generasi Milenial di Surabaya. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis Islam*, 4(1), 196–206. <https://doi.org/10.26740/jekobi.v4n1.p196-206>
- Aisyah. (2022). Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko, dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Pada Generasi Milenial. *Science*, 7(1), 1–8.
- Alfansi, L., & Daulay, M. Y. I. (2021). Factor affecting the use of e-money in millennial generation: Research model UTAUT 2. *Jurnal Manajemen Dan Pemasaran Jasa*, 14(1), 109–122. <https://doi.org/10.25105/jmpj.v14i1.8212>
- Attaqi, M. F., Suryono, I. A., Kussujaniatun, S., &

- Sudaryatie, S. (2022). Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Kualitas Pelayanan Elektronik Terhadap Niat Beli Ulang. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(6), 694–700. <https://doi.org/10.58344/jii.v1i6.90>
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982–1003. <https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- Genady, D. I. (2018). Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik di Masyarakat. In *Skripsi tidak diterbitkan* (Issue 11140850000042).
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). Partial Least Squares Konsep, Teknik Dan Program SmartPLS 3.0 (2nd ed.). In *Badan Penerbit Universitas Diponegoro* (pp. 1–290).
- Giswandhani, M., & Hilmi, A. Z. (2020). Pengaruh Kemudahan Transaksi Non-Tunai Terhadap Sikap Konsumtif Masyarakat Kota Makassar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(2), 239–250.
- Iswara, G. T., Wialdy, K., & Sihombing, S. O. (2019). Predicting the Relationship of Antecedent Variables of Intention to Use: Empirical Analysis on E-Money Application. *Jurnal Dinamika Manajemen*, 10(2), 256–268. <https://doi.org/10.15294/jdm.v10i2.20443>
- Kademaunga, C. K., & Phiri, J. (2019). Factors Affecting Successful Implementation of Electronic Procurement in Government Institutions Based on the Technology Acceptance Model. *Open Journal of Business and Management*, 07(04), 1705–1714. <https://doi.org/10.4236/ojbm.2019.74118>
- Katadata. (2022a). *Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022*. Databoks. www.databoks.katadata.co.id
- Katadata. (2022b). *Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia*. Databoks. www.databoks.katadata.co.id
- Katon, F., & Yuniati, U. (2020). Fenomena Cashless Society Dalam Pandemi Covid-19 (Kajian Interaksi Simbolik Pada Generasi Milenial). *Jurnal Signal*, 8(2), 134. <https://doi.org/10.33603/signal.v8i2.3490>
- Latief, F., Idris, M., & Dirwan. (2021). Determinan Minat Penggunaan E-Wallet ShopeePAY. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 5(3), 157–166. <https://drive.google.com/file/d/1v6Rt-9RzxF-5Wdd6mXe7a4eydFtBMaf8/view>
- Meileny, F., & Wijaksana, T. I. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan Dan Kepercayaan Terhadap Tingkat Kepuasan Pelanggan Linkaja Di Indonesia. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 4(2), 200–209. <https://doi.org/10.31294/jeco.v4i2.7934>
- Pratama, A. B., & Suputra, I. D. G. D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *E-Jurnal Akuntansi*, 27, 927. <https://doi.org/10.24843/eja.2019.v27.i02.p04>
- Ramli, Y., & Rahmawati, M. (2020). The Effect of Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness that Influence Customer's Intention to Use Mobile Banking Application. *Journal of Business Management*, 22(6), 33–42. <https://doi.org/10.9790/487X-2206113342>
- Rohmah, Y. M., & Tristiarini, N. (2021). PENGARUH SISTEM PEMBAYARAN E-MONEY DALAM ERA DIGITAL DI TENGAH WABAH COVID-19: STUDI KASUS PADA MASYARAKAT SEMARANG. 22(01), 414–425.
- Sari, I. (2019). Pengaruh Kemudahan, Manfaat, Penggunaan Teknologi, Fitur Layanan dan Keamanan, Terhadap Minat Menggunakan E-Money dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Pengguna e-money Flazz BCA di Bank BCA Syariah Semarang). *Skripsi*, 1–180.
- Susanti, R. A. D., Fardahlia, D., & Indrihastuti, P. (2021). *Kemudahan dan Kemanfaatan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Penggunaan Sistem Pembayaran E-Money OVO, GoPay, dan Dana*. 4.
- Susanti, V. R., & Febriantoro, M. T. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Money Pada Era Cashless Society. *Jurnal Fortunate*, 1, 1–8. <https://journal.uvers2.ac.id/index.php/fbr/article/download/3/32>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). *User acceptance of information technology: Toward a unified view*. 27, 425–

478. <http://www.jstor.org/stable/30036540>

Widodo, T., & Putri, S. F. (2021). Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital LinkAja dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) di Bandung. *Jurnal Manajemen Dan Organisasi*, 12(2), 134–145. <https://doi.org/10.29244/jmo.v12i2.34462>

Wisnu Yuwono, Roni Antonio, P. P. (2023). Analisis Pengaruh Faktor Kegunaan, Kemudahan,

Sosial Dan Resiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money Pada Kalangan Mahasiswa Di Kota Batam. *Jurnal Sketsa Bisnis*, 10(2), 166–184.

Zahara, R., Nasution, A. W., & Asmalidar. (2021). *Pebgaruh Kenudahan, Kepercayaan Dan Keamanan Terhadap Keputusan Menggunakan E-Money Pada Mahasiswa*. 4(1), 45.