

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI
MINAT PENGGUNAAN TRANSAKSI UANG ELEKTRONIK
BERBASIS *SERVER***

(Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Bakrie)

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar
Sarjana (S1) Teknik**



**UNIVERSITAS
BAKRIE**

NURHAYATI SITORUS

1172003034


**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2021**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS

**Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan benar.**

Nama : Nurhayati Sitorus

NIM : 1172003034

Tanda Tangan : 

Tanggal : 18 Agustus 2021

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Nurhayati Sitorus

NIM : 1172003034

Program Studi : Teknik industri

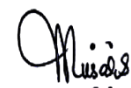
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer


Judul Skripsi : Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Transaksi Uang Elektronik Berbasis *Server* (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Bakrie)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Tri Susanto, S.E., M.T. ()

Penguji 1 : Mirsa Diah Novianti, S.T., M.T ()

Penguji 2 : Dr. Adi Budipriyanto, S.T., M.T. ()

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 18 Agustus 2021

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT, karena atas berkat, rahmat, hidayah dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Transaksi Uang Elektronik Berbasis *Server* (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Bakrie)”.Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Teknik Program Studi Teknik Industri pada Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Bakrie.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, motivasi dan dukungan dari berbagai pihak dari masa perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir ini sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikannya, oleh karena dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Ir. Sofia W. Alisjahbana, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Bakrie.
2. Bapak Ir. Esa Haruman Wiraatmadja, M.Sc.Eng., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Bakrie.
3. Bapak Ir. Gunawarman Hartono, M.Eng selaku Ketua Prodi Program Studi Teknik Industri Universitas Bakrie.
4. Bapak Tri Susanto, S.E., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran dengan sabar serta selalu memberikan motivasi dan semangat dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Mirsa Diah Novianti, S.T., M.T dan Bapak Dr. Adi Budipriyanto, S.T., M.T. selaku pembahas seminar proposal yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Teknik Industri Universitas Bakrie yang telah memberikan ilmu, bantuan dan motivasi selama masa perkuliahan.
7. Ayah Hasanuddin Sitorus dan Ibu Marlianah Siagian, kedua orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, dan kasih sayang yang tiada henti agar penulis senantiasa sehat, selamat dan sukses.

8. Mardiah Sitorus, Amiruddin Sitorus, Daniel Perkasa Marpaung dan Adzriel Elvano Marpaung selaku keluarga kandung penulis yang selalu memberikan bantuan, dukungan, motivasi dan keceriaan kepada penulis.
9. Megawati Putri Simanjuntak, Masdingin Naipospos dan Mita Novia Dewi selaku sahabat penulis yang senantiasa berbagi keluh kesah, memberikan dukungan, motivasi dan keceriaan kepada penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
10. Febriazie Fikriansyah selaku teman seperjuangan selama perkuliahan yang telah memberikan banyak bantuan dalam menyebarkan kuesioner penelitian ini.
11. Seluruh responden mahasiswa Universitas Bakrie yang telah meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner penelitian ini.
12. Seluruh teman-teman Program Studi Teknik Industri 2017.

Penulis menyadari bahwa dalam penyajian Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan Tugas Akhir ini. Penulis berharap kepada Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas kebaikan semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis.

Jakarta, 18 Agustus 2021



Nurhayati Sitorus

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Nurhayati Sitorus

NIM : 1172003034

Program Studi : Teknik industri

Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer

Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Fee Rights*)** atas karya ilmiah yang berjudul:

Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Transaksi Uang Elektronik Berbasis *Server* (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Bakrie)

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalih medikan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 18 Agustus 2020

Yang Menyatakan,



Nurhayati Sitorus

Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Transaksi Uang Elektronik Berbasis *Server* (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Bakrie)

Nurhayati Sitorus

ABSTRAK

Uang elektronik merupakan sistem pembayaran non-tunai yang sedang populer di Indonesia. Uang elektronik berbasis *server* seperti Shopee Pay, Gopay, Dana, OVO, LinkAja dan dompet digital lainnya menunjukkan peningkatan yang sangat pesat hingga mencapai 23,7 triliun rupiah atau 57,38% (*year on year/yoy*) pada Mei 2021. Peningkatan transaksi uang elektronik berbasis *server* didukung oleh konsumen *tech-savvy* yaitu generasi Z yang memberikan porsi terbesar sebanyak 53% dibandingkan generasi lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa Universitas Bakrie yang dianggap dapat mewakili generasi Z dalam menggunakan uang elektronik berbasis *server*. Model penelitian yang digunakan adalah modifikasi *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2). Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner tertutup yang disebarluaskan secara online dan diperoleh sebanyak 100 responden mahasiswa Universitas Bakrie yang menggunakan uang elektronik berbasis *server*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan *Partial Least Square* (PLS) - *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan Software Smart PLS 3.3.3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, kondisi pendukung, nilai harga, kebiasaan, persepsi kepercayaan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan transaksi uang elektronik berbasis *server*. Sedangkan, pengaruh sosial, motivasi hedonis dan persepsi risiko memiliki pengaruh tidak signifikan terhadap minat penggunaan transaksi uang elektronik berbasis *server* pada mahasiswa Universitas Bakrie.

Kata Kunci: Minat Penggunaan, Uang elektronik Berbasis Server, Modifikasi UTAUT 2, PLS-SEM.

Analysis of Factors that Influence Behavioral Intentions of Using Server-Based Electronic Money Transactions
(Case Study: Bakrie University Students)

Nurhayati Sitorus

ABSTRACT

Electronic money is a popular cashless payment system in Indonesia. Server-based electronic money such as Shopee Pay, Gopay, Dana, OVO, LinkAja and other digital wallets showed a very rapid increase to reach 23.7 trillion rupiah or 57.38% (year on year/ yoy) in May 2021. The increase in server-based electronic money transactions is supported by tech-savvy consumers, namely generation Z which gives the largest portion as much as 53% compared to other generations. This study aims to analyze factors that influence the interest of Bakrie University students who are considered to represent generation Z in using server-based electronic money. The research model used is a modification of Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2). Data collection was conducted using a closed questionnaire that was distributed online and obtained by as many as 100 Bakrie University student respondents who use server-based electronic money. The data analysis technique in this study uses Partial Least Square (PLS) - Structural Equation Modeling (SEM) with Smart PLS Software 3.3.3. The results of this study showed that performance expectations, effort expectations, facilitating conditions, price value, habit, perceived trust have a significant positive effect on the interest in the use of server-based electronic money transactions. Meanwhile, social influence, hedonic motivation and risk perception have a non-significant influence on the interest in using server-based electronic money transactions among Bakrie University students.

Keywords: Behavioral Intention to Use, Server-Based Electronic Money, Modified UTAUT 2, PLS-SEM.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Batasan Masalah.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Uang Elektronik	10
2.1.1 Pengertian Uang Elektronik	10
2.1.2 Jenis Uang Elektronik	13
2.1.3 Jenis-Jenis Transaksi Uang Elektronik	14
2.1.4 Perbedaan Uang Elektronik dengan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) Lainnya.....	15
2.1.5 Manfaat dan Risiko Uang Elektronik.....	16
2.2 <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2)</i>	17
2.2.1 Niat Perilaku untuk Menggunakan (<i>Behavioral Intention to Use</i>)	21

2.2.2	Ekspektasi Kinerja (<i>Expectancy Performance</i>)	21
2.2.3	Ekspektasi Usaha (<i>Expectancy Effort</i>)	22
2.2.4	Pengaruh Sosial (<i>Social Influence</i>)	22
2.2.5	Kondisi Pendukung (<i>Facilating Condition</i>).....	23
2.2.6	Motivasi Hedonisme (<i>Hedonic Motivation</i>).....	23
2.2.7	Nilai Harga (<i>Price Value</i>)	23
2.2.8	Kebiasaan (<i>Habit</i>)	24
2.2.9	Indikator Variabel UTAUT 2.....	24
2.3	Persepsi Risiko (<i>Perceived Risk</i>).....	26
2.4	Persepsi Kepercayaan (<i>Perceived Trust</i>).....	26
2.5	Penelitian Terdahulu.....	27
2.6	Pengembangan Hipotesis	29
2.6.1	Ekspektasi Kinerja terhadap Minat Penggunaan.....	29
2.6.2	Ekspektasi Usaha terhadap Minat Penggunaan.....	30
2.6.3	Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan	30
2.6.4	Kondisi Pendukung terhadap Minat Penggunaan	31
2.6.5	Motivasi Hedonis terhadap Minat Penggunaan	31
2.6.6	Nilai Harga terhadap Minat Penggunaan	32
2.6.7	Kebiasaan terhadap Minat Penggunaan	32
2.6.8	Persepsi Risiko terhadap Minat Penggunaan	33
2.6.9	Persepsi Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan.....	33
2.7	Kerangka Konseptual	34
2.8	Generasi Z (<i>Cluster</i> mahasiswa Universitas Bakrie).....	35
BAB III		37
METODELOGI PENELITIAN		37
3.1	Jenis Penelitian	37
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	37
3.2.1	Populasi	37
3.2.2	Sampel.....	37
3.3	Variabel Penelitian	39

3.3.1	Variabel Endogen (Dependen/Terikat)	39
3.3.2	Variabel Eksogen (Independen/Bebas)	40
3.4	Sumber Data Penelitian	42
3.5	Teknik Pengumpulan Data	43
3.6	Skala Pengukuran	44
3.7	Teknik Analisis Data	44
3.8	Sistematika Penulisan	48
BAB IV	51
HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1	Hasil Pengumpulan Data	51
4.2	Karakteristik Responden	51
4.2.1	Karakteristik Responden terhadap layanan Uang Elektronik Berbasis <i>Server</i> 55	
4.3	Analisis Deskriptif.....	60
4.3.1	Analisis Deskriptif Minat Penggunaan (Behavioral Intention).....	61
4.3.2	Analisis Deskriptif Ekspektasi Kinerja (<i>Performance Expectancy</i>)	62
4.3.3	Analisis Deskriptif Ekspektasi Usaha (<i>Effort Expectancy</i>).....	62
4.3.4	Analisis Deskriptif Pengaruh Sosial (<i>Social Influence</i>)	63
4.3.5	Analisis Deskriptif Kondisi Pendukung (<i>Facilitating Condition</i>)	64
4.3.6	Analisis Deskriptif Motivasi Hedonisme (<i>Hedonic Motivation</i>)	65
4.3.7	Analisis Deskriptif Nilai Harga (<i>Price Value</i>).....	65
4.3.8	Analisis Deskriptif Kebiasaan (<i>Habit</i>).....	66
4.3.9	Analisis Deskriptif Persepsi Risiko (<i>Perceived Risk</i>)	66
4.3.10	Analisis Deskriptif Persepsi Kepercayaan (<i>Perceived Trust</i>)	67
4.4	Evaluasi Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>) / Analisis Faktor Konfirmatori (CFA) 68	
4.4.1	Uji Validitas	68
4.4.2	Uji Reliabilitas	73
4.5	Evaluasi Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	74
4.5.1	<i>Coefficient Determinant</i> (R^2)	74

4.5.2	<i>Predictive Relevance (Q²)</i>	74
4.5.3	<i>Path Coefficient (Uji Hipotesis)</i>	75
4.6	Pembahasan	78
4.6.1	Pengaruh Ekspektasi Kinerja (<i>Performance Expectancy</i>) Terhadap Minat Penggunaan Transaksi Uang Elektronik Berbasis <i>Server</i>	78
4.6.2	Pengaruh Ekspektasi Usaha (<i>Effort Expectancy</i>) Terhadap Minat Penggunaan Transaksi Uang Elektronik Berbasis <i>Server</i>	79
4.6.3	Pengaruh Sosial (<i>Sosial Influence</i>) Terhadap Minat Penggunaan Transaksi Uang Elektronik Berbasis <i>Server</i>	80
4.6.4	Pengaruh Kondisi Pendukung (<i>Facilitating Condition</i>) Terhadap Minat Penggunaan Transaksi Uang Elektronik Berbasis <i>Server</i>	81
4.6.5	Pengaruh Motivasi Hedonis (<i>Hedonic Motivation</i>) Terhadap Minat Penggunaan Transaksi Uang Elektronik Berbasis <i>Server</i>	82
4.6.6	Pengaruh Nilai Harga (<i>Price Value</i>) Terhadap Minat Penggunaan Transaksi Uang Elektronik Berbasis <i>Server</i>	82
4.6.7	Pengaruh Kebiasaan (<i>Habit</i>) Terhadap Minat Penggunaan Transaksi Uang Elektronik Berbasis <i>Server</i>	83
4.6.8	Pengaruh Persepsi Risiko (<i>Perceived Risk</i>) Terhadap Minat Penggunaan Transaksi Uang Elektronik Berbasis <i>Server</i>	84
4.6.9	Pengaruh Persepsi Kepercayaan (<i>Perceived Trust</i>) Terhadap Minat Penggunaan Transaksi Uang Elektronik Berbasis <i>Server</i>	84
BAB V		86
SIMPULAN DAN SARAN		86
5.1	Simpulan.....	86
5.2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA		89
LAMPIRAN.....		95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jumlah Uang Elektronik yang Beredar tahun 2014 s.d. 2020.....	11
Gambar 2.2 Volume Transaksi Uang Elektronik tahun 2014 s.d. 2020	11
Gambar 2.3 Nominal Transaksi Uang Elektronik tahun 2014 s.d. 2020	12
Gambar 2.4 Model UTAUT	19
Gambar 2.5 Model UTAUT 2.....	20
Gambar 2.6 Kerangka Konseptual Penelitian	34
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian	50
Gambar 4.1 Jenis Kelamin Responden	51
Gambar 4.2 Responden Berdasarkan Umur.....	52
Gambar 4.3 Responden Berdasarkan Tingkat Pendapatan	52
Gambar 4.4 Responden Berdasarkan Lama Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Server	53
Gambar 4.5 Intensitas Transaksi Dalam Satu Minggu.....	53
Gambar 4.6 Produk Uang Elektronik Berbasis Server yang Dimiliki Responden	54
Gambar 4.7 Uang Elektronik Berbasis Server yang Paling Sering Digunakan Responden.....	55
Gambar 4.8 Karakteristik Responden berdasarkan Reaksi Terhadap Layanan	56
Gambar 4.9 Karakteristik Responden Berdasarkan Objektif.....	56
Gambar 4.10 Karakteristik Responden Terhadap Perilaku Pembelian.....	57
Gambar 4.11 Karakteristik Responden Berdasarkan Pengambilan Keputusan	58
Gambar 4.12 Karakteristik Responden Berdasarkan Reaksi Terhadap Sesuatu yang Baru.....	58
Gambar 4.13 Karakteristik Berdasarkan Aspek Sosial.....	59
Gambar 4.14 Karakteristik Responden Berdasarkan Konten	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Uang Elektronik yang Beredar 2021	11
Tabel 2.2 Daftar Uang Elektronik yang Terdaftar di Indonesia	12
Tabel 2.3 Perbedaan Uang Elektronik dengan APMK Lainnya	15
Tabel 2.4 Teori yang Mendasari Model UTAUT (Vankatesh et al., 2003)	17
Tabel 2.5 Indikator Variabel UTAUT 2.....	24
Tabel 2.6 Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3.1 Daftar Program Studi dan Jumlah Mahasiswa Universitas Bakrie	38
Tabel 3.2 Indikator Pertanyaan Variabel Endogen	39
Tabel 3.3 Indikator Pertanyaan Variabel Eksogen.....	40
Tabel 3.4 <i>Rule of Thumb</i> Validitas <i>Outer model</i> Reflektif	46
Tabel 3.5 <i>Rule of Thumb</i> Reliabilitas <i>Outer Model</i> Reflektif	47
Tabel 3.6 <i>Rule of Thumb Inner Model</i>	47
Tabel 4.1 Tabel Interpretasi Skor Indikator	60
Tabel 4.2 Deskriptif Variabel <i>Behavioral Intention</i>	61
Tabel 4.3 Deskriptif Variabel <i>Performance Expectancy</i>	62
Tabel 4.4 Deskriptif Variabel <i>Effort Expectancy</i>	63
Tabel 4.5 Deskriptif Variabel <i>Sosial Influence</i>	63
Tabel 4.6 Deskriptif Variabel <i>Facilitating Condition</i>	64
Tabel 4.7 Deskriptif Variabel <i>Hedonic Motivation</i>	65
Tabel 4.8 Deskriptif Variabel <i>Price Value</i>	65
Tabel 4.9 Deskriptif Variabel <i>Habit</i>	66
Tabel 4.10 Deskriptif Variabel <i>Perceived Risk</i>	67
Tabel 4.11 Deskriptif Variabel <i>Perceived Trust</i>	68
Tabel 4.12 Hasil Uji Validitas Konvergen.....	69
Tabel 4.13 Nilai <i>Cross Loading</i>	70
Tabel 4.14 Nilai <i>Fornell-Larcker Criterion</i>	72
Tabel 4.15 Nilai AVE dan Akar AVE	72
Tabel 4.16 Nilai <i>Cronbach's Alpha</i> dan <i>Composite Reliability</i>	73

Tabel 4.17 Nilai <i>R-Square</i>	74
Tabel 4.18 Nilai <i>Q-Square</i>	75
Tabel 4.19 Hasil <i>Path Coefficients</i>	75