

Jejak Artikel:

Unggah: 17 Januari 2024;

Revisi: 18 Januari 2024;

Diterima: 26 Januari 2024;

Tersedia Online: 10 April 2024

Pengaruh Literasi Keuangan, Kemudahan dan Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money* pada Mahasiswa di Kota Batam

Karin Legiana Wijayanti¹, Hermaya Ompusunggu²

^{1,2}Universitas Putera Batam

Pb200810033@upbatam.ac.id, hermaya@puterabatam.ac.id

This research aimed to assess the influence of financial literacy, convenience, and expediency on the adoption of e-money among accounting students in Batam City during the academic year 2022. The study population comprised a total of 1,234 students, and data were collected from a sample of 302 students through online questionnaires distributed via Google Forms. The findings of the study indicate significant relationships between the variables examined: Firstly, financial literacy was found to have a notable impact on the interest in using e-money. The regression coefficient value of 0.244, along with a calculated t-value greater than the critical t-table value ($5.610 > 1.96795$), demonstrates the significance of this relationship. Secondly, convenience plays a crucial role in influencing the interest in using e-money. The regression coefficient of 0.347, coupled with a calculated t-value exceeding the critical t-table value ($14.212 > 1.96795$), emphasizes the significance of this aspect. Lastly, expediency also has a meaningful impact on the interest in using e-money, with a regression coefficient of 0.110 and a calculated t-value surpassing the critical t-table value ($4.981 > 1.96795$). These findings suggest that improving financial literacy, enhancing convenience, and promoting expediency in e-money usage could positively influence accounting students' interest in adopting e-money as a payment method. Further recommendations may include the development of educational programs to boost financial literacy and ensuring the user-friendliness of e-money platforms to enhance convenience and expediency for potential users.)

Keywords: Convenience, Expediency, Financial Literacy, Interest in Using E-Money

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era globalisasi menghadapi kenaikan yang cukup signifikan hingga mendominasi sejumlah besar fungsi dirakyat. Rakyat condong mempergunakan teknologi untuk memudahkan serta menyegerakan kerjaan supaya lebih efisien serta efektif. Perihal itu menjadikan rakyat memulai terbiuskan serta menyenangkan perihal yang sifatnya instan, serta cepat. Cepatnya perkembangan teknologi terkini sukses mentransformasikan pola hidup serta sistem pembayaran ekonomi dirakyat.

Dengan perkembangan komputer serta perluasan akses internet, menciptakan pelayanan pembayaran yang lebih nyaman jadi makin populer. Seiring pentransformasian jaman serta

¹Coressponden: Karin Legiana Wijayanti. Universitas Putera Batam. Jl. R. Soeprpto, Muka Kuning, Kota Batam, Kepulauan Riau 29434. pb200810033@upbatam.ac.id

berkembangnya teknologi, transaksi menggunakan uang kertas (tunai) telah tak efektif kembali serta sudah banyak masyarakat yang mulai menggunakan uang elektronik (*e-money*). Tingkat penggunaan uang elektronik sangat tinggi di daerah perkotaan.

Meskipun penggunaan perangkat non tunai semakin meningkat, uang tunai tengah menjadi transaksi pembayaran yang dominan dikalangan mahasiswa pada umumnya. Minat untuk menggunakan uang *e-money* masih rendah. Dibalik hal tersebut, tengah berlimpahnya mahasiswa yang belum mengerti kegunaan serta cara penggunaan perangkat *cashless*, serta terbataskannya pemakaian uang elektronik dikampus.

Uang memainkan peran yang sangat penting dalam peningkatan ini. Oleh karena itu, perkembangan sistem pembayaran mengalami kemajuan yang semakin pesat. Mahasiswa akan dengan mudah membayar tagihannya kapan saja, dimana saja tanpa harus membawakan uang ditotal besar. Perihal itu bisa menaikkan ketertarikan dikalangan mahasiswa. Perkembangan ini mendorong uang elektronik menggantikan peranan sistem pembayaran yang lazimnya menggunakan uang tunai (Pratama & Darma Suputra, 2019).

Uang elektronik (*E-money*) ialah sebuah alatnya pembayaran yang berwujud elektronik, yang yakni bisa menyimpan uang. *E-money* bisa ditransferkan lewat media elektronik. *E-money* sifatnya prabayar serta multiguna. Prabayar artinya pemilik *E-money* wajib mengisi kembali saldo terlebih dahulu bersama menyeter dana tertentu selaku saldo ke penerbit *E-money*. Perihal itu supaya bisa mempergunakan pelayanan *E-money* saat bertransaksikan. Setelah transaksi selesai, sisa uang elektronik akan otomatis (Ayu Kade Rachmawati et al., 2021). Berdasar BPS total penduduk Indonesia menggapai 275,77 juta jiwa di Juni 2022. Maknanya rerata tiap penduduk mempunyai 2,8 unit uang elektronik ditahun sebelumnya. Uang elektronik yang terdaftar menggapai 188,9 juta unit serta tak terdaftar menggapai jumlahnya 583,66 juta unit. Nilai transaksi uang elektronik sepanjang periode Januari – November 2022 mencapai Rp 1,03 kuadriliun. Nilai tersebut melonjak 46,44% dibanding periode yang sama tahun sebelumnya.

Berlimpah faktor yang memberi dampak individu mempergunakan *E-money*, yakni tingkatan literasi keuangan (Fatonah et al., 2020). Literasi keuangan ialah ilmu mengenai caranya mengontrol keuangan secara baik. Literasi keuangan mampu dimaknai selaku ilmu, pengertian serta keahlian yang berdampak kepada aksi individu.

Literasi keuangan mempunyai 2 dimensi, yakni dimensi pemahaman serta penggunaan. Dimensi pemahaman ialah ilmu berkaitan keadaan keuangan sendiri, sedang dimensi penggunaan berkaitan bagaimanakah individu mempergunakan keuangan serta produk keuangan yang selaras bersama keadaan keuangan (Saleh et al., 2020).

Selain literasi keuangan selaku basis untuk menaikkan ketertarikan memakai *E-money*, faktor kemudahan berdampak untuk menaikkan ketertarikan mahasiswa mempergunakan *E-money*. Menurut (Budyastuti, 2020). Mengartikan kemudahan selaku pengukuran apa orang meyakini sebuah teknologi bisa secara gampang untuk dimengerti, digunakan dan juga menjelaskan bahwa persepsi kemudahan merupakan suatu persepsi/kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Apabila persepsi seseorang terhadap sistem informasi itu adalah mudah untuk digunakan, maka individu tersebut akan menggunakannya di masa depan.

Selain kemudahan selaku basis untuk menaikkan ketertarikan mempergunakan *E-money*, faktor kemanfaatan berdampak pula untuk menaikkan ketertarikan mahasiswa mempergunakan *E-money* (Rufaidah et al., 2023) Menjabarkan kebermanfaatan bersama sejauh manakah orang meyakini pemakaian teknologi mampu menaikkan performanya. Jika orang merasakan nyaman bersama sistem informasi yang dipergunakan beserta merasa kebermanfaatan, hingga dia hendak mempergunakannya lagi dimasa mendatang. Dimana kebermanfaatan diasumsikan selaku

tingkatan kebermungkinan pemakai potensial untuk memakai sebuah teknologi yang bisa membantu performa akan kerjaan yang dilaksanakan.

Ketertarikan mahasiswa untuk memakai uang elektronik (*E-money*) diberi dampak sejumlah perihal misalnya pengertian ataupun literasi keuangan, kebermudahan serta kegunaannya yang supaya mempengaruhi ketertarikan konsumen untuk memakai dompet digital serta bisa menaikkan *customer* untuk mempergunakan uang elektronik.

Permasalahan yang ada pada *e-money* ini adalah yang pertama permasalahan interoperabilitas yang dihadapi setiap instrument *e-money* yang dikeluarkan oleh salah satu penerbit tidak bisa digunakan untuk pembayaran di merchant penerbit lainnya. Permasalahan yang kedua adalah ketiadaan fasilitas *refunding* (pengisian saldo) melalui operasi seluler atau internet. Saat ini pengisian saldo *e-money* hanya dapat dilakukan dengan datang langsung ke bank atau melalui mesin ATM. Yang ketiga permasalahan *cyber crime* dalam *e-money* yaitu seperti banyak laporan yang masuk bahwa setelah pembayaran menggunakan kartu *e-money* tersebut dan barang ternyata sudah dibawa oleh pelaku sedangkan sehari setelah pembayaran tersebut ditolak oleh pihak bank sehingga disini terdapat pihak penjual yang dirugikan. Yang keempat *e-money* hanya bisa digunakan dengan mesin pembaca spesifik karena kartu ini tidak bisa digunakan untuk belanja online. (Muhammad Ramadhan et al., 2020).

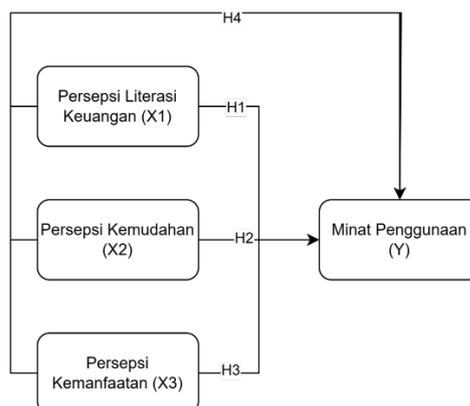
Berdasarkan survey pertama, kita bisa melihat apa yang membuat mahasiswa menggunakan layanan *e-money* untuk lintas pembayaran. Sovia Rezki (22 tahun) adalah seorang mahasiswa akuntansi di Universitas International Batam yang berulang kali melakukan transaksi pembayaran menggunakan *e-money*. Sovia mengatakan pertama kali mengetahui *E-Money* pada saat akan melakukan perjalanan ke Tanjung Uban dimana di pelabuhan tersebut hanya melayani pembayaran menggunakan *e-money*. Mulai sekarang, Sovia mengetahui informasi tentang apa itu *e-money*, bagaimana cara menggunakannya dan manfaat apa yang bisa dirasakannya.

Pengalaman lain datang dari Lia Novianti (22 tahun) juga mahasiswa di Universitas International Batam mengaku belum mengetahui dan belum pernah bertansaksi menggunakan *e-money* sebagai metode pembayaran karena belum paham dengan fungsi dan manfaat *e-money*. Ia mengaku sudah sering mendengar tentang *e-money* namun lebih detail nya seperti penggunaan dan manfaat yang dirasakan belum diketahui.

Berdasarkan survey pendahuluan ini, terlihat bahwa pengetahuan umum tentang *e-money* sebagai teknologi pembayaran dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat menggunakan *e-money*. Hal ini didukung oleh penelitian (Puspita, 2022) yakni individual variable pertama literasi keuangan yang diukurkan bersama dimensi pemahaman serta penggunaan berdampak signifikan pada minat penggunaan *e-money*. Penelitian (Pratama & Darma Suputra, 2019). Meneliti bahwa kemudahan penggunaan berdampak signifikan serta positif pada minat penggunaan *e-money* di Surabaya. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Prasetya & Putra, 2020). menunjukkan bahwa kemanfaatan berpengaruh signifikan dan positif karena semakin meningkat manfaat yang diperoleh pengguna dari penggunaan *e-money* maka penggunaan *e-money* produktivitasnya akan semakin meningkat dalam menyelesaikan pekerjaannya

Literasi keuangan ialah ilmu mengenai cara mengontrol keuangan secara baik. Literasi keuangan mampu dimaknai selaku ilmu, pengertian serta keahlian yang berdampak kepada aksi individu. Makin tinggi literasi keuangan individu hingga resiko yang ditanggungnya individu guna mengontrol keuangan kecil bersama kecondongan untuk menyimpankan uang di bank dimana dinilai lebih aman serta gampang di pembukuan (Agustina et al., 2023). Hasil pengujian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Meliza Awalina, 2019). menjabarkan Literasi Keuangan amat berdampak positif serta signifikan pada minat mempergunakan *e-money*. Maknanya, makin besarnya literasi keuangan individu hingga minat untuk memakai uang elektronik hendak makin tinggi.

eCo-Buss



Gambar 1. Kerangka Pikir

Berdasar penjabaran itu hingga dinyatakan rumus hipotesis pertama :

H1 : Literasi Keuangan berpengaruh positif serta signifikan pada Minat Penggunaan *E-Money* pada mahasiswa di kota Batam.

Kemudahan (*perceived ease of use*) ialah unsur yang esensial untuk memberi dampak pemakaian uang elektronik. Perihal itu dikarenakan makin gampang sebuah perihal dipergunakan hingga ketertarikan saat mempergunakan perihal tersebut hendak makin tambah. Jika customer merasakan sebuah barang gampang dipakai hingga mereka hendak condong minta untuk mempergunakan barang. (Putritama & Puspita Sari, 2020). Persepsi kemudahan individu memiliki dampak yang positif serta signifikan pada ketertarikan pemakaian *e-money* (Putritama & Puspita Sari, 2020).

Berdasar penjabaran itu hingga dinyatakan rumus hipotesis kedua :

H2 : Kemudahan berpengaruh positif serta signifikan pada minat penggunaan *e-money* pada mahasiswa di kota Batam.

Pengaruh Manfaat ialah pengukuran yakni pemakaian teknologi dipercayakan hendak menghadirkan kebermanfaatan untuk pemakainya. Persepsi Manfaat dimaknai selaku sebuah taraf individu meyakini mempergunakan sebuah teknologi, hendak menaikkan performanya saat bekerja, maknanya terdapatnya kegunaan dari fasilitas internet banking hendak bisa menaikkan produktivitas performa untuk yang mempergunakan fasilitas itu (Davis, 1989). Menurut penelitian (Prasetya & Putra, 2020). Makin tinggi persepsi kemanfaatan individu pada sebuah barang hingga makin tinggi minat individu untuk kontinu mempergunakan barang itu. Hingga persepsi kemanfaatan berdampak positif serta signifikan pada minat penggunaan *e-money*.

Berdasar penjabaran itu hingga dinyatakan rumus hipotesis ketiga :

H3 : Kemanfaatan berpengaruh positif serta signifikan pada minat penggunaan *E-Money* pada mahasiswa di kota Batam.

Perihal generasi milenial ialah generasi yang mempunyai pikiran terbuka terhadap sebuah perihal hingga rekomendasi jadi sebuah perihal esensial untuk mereka. Generasi milenial hendak mempunyai ketertarikan tinggi saat berlimpah individu sekeliling telah mempergunakan *e-money* dulu lalu berlimpah saran serta pendorongan untuk mempergunakan *e-money*. Capaian test empiris memperlihatkan minat generasi milenial untuk memakai *e-money* dipengaruhi positif serta signifikan oleh literasi keuangan, persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, pengaruh sosial serta persepsi keamanan.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka diusulkan rumusan hipotesis keempat :
H4 : Pengaruh Literasi Keuangan, Kemudahan dan Kemanfaatan secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan E-Money pada mahasiswa di kota Batam.

Metode

Penelitian kuantitatif merupakan sebuah prosedur menjumpai ilmu yang mempergunakan datanya berwujud angka selaku peralatan menjumpai penjelasan tentang apakah yang hendak diketahuinya. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis dan menjelaskan fenomena dalam bentuk hubungan antar konstruk-konstruk, yaitu antara variabel independent dan variabel dependen (Novitasari I, 2020). Data kuantitatif berwujud angka dimana kelak hendak dianalisiskan peneliti yakni capaian studi itu lalu diubahnya jadi angka yang mampu dianalisiskan dengan statistik. Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer. Dalam penelitian oleh (Widiyati & Hasanah, 2020) data primer adalah data yang diperoleh secara langsung yang bersumber dari responden dengan menggunakan kuisioner.

Tabel 1. Operasional variabel

Variabel	Definisi	Indikator
Literasi Keuangan (X1)	Literasi keuangan atau lebih dikenal dengan pengetahuan dalam pengaturan keuangan adalah salah satu perilaku ekonomi yang berkembang dimasyarakat dengan sadar ataupun tidak sadar telah dijalani selama bertahun-tahun.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan seseorang atas konsep keuangan. 2. Kemampuan untuk mengelola keuangan pribadi. 3. Pengelolaan credit dan utang/pinjaman. 4. Tabungan dan investasi. 5. Pengambilan keputusan keuangan.
Kemudahan (X2)	Kemudahan dipandang sebagai ukuran kepercayaan seseorang atas suatu hal/objek.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem mudah dimengerti. 2. Penggunaan yang praktis. 3. Sistem mudah digunakan. 4. Navigas yang intuitif. 5. Proses transaksi yang cepat.
Kemanfaatan (X3)	Manfaat didefinisikan sebagai sesuatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya dalam bekerja.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecepatan dalam melakukan transaksi pembayaran. 2. Peningkatan efektivitas dalam penggunaan sistem. 3. Keefisienan dalam layanan transaksi pembayaran. 4. Penggunaan sistem menambah tingkat produktifitas individu. 5. Peningkatan keamanan transaksi.
Minat Penggunaan E-Money (Y)	Minat menggunakan adalah tindakan keinginan atau dorongan untuk melakukan perilaku.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minat transaksional 2. Minat referensial 3. Minat preferensial 4. Minat Eksploratif 5. Minat Pendidikan

Pada studi ini data primer didapat bersama melaksanakan pendistribusian kuesioner pada ketiga obyek yang sudah ditetapkan peneliti, serta data sekunder studi ini didapat dari buku, jurnal acuan yang berhubungan bersama judul studi beserta informasi dari PDDikti. Teknik pengumpulan data ialah tahap esensial ketika melakukan studi, dikarenakan maksudnya

untukmendapat data. Studi ini mempergunakan teknik pengumpulan data ialah metode kuesioner atau angket yang disebar melalui *Google Forms*. Dalam penelitian yang dilakukan (Sugiharti & Maula, 2019) kuesioner yakni metode pengumpulan data dimananya peneliti memberi sejumlah pertanyaan ataupun pernyataan pada responden, lalu responden memberi tanggapan terhadap argumen mereka. Untuk mengukur sikap partisipan digunakan skala likert. Populasi yakni sehimpunan dari semua aspek ataupun perorangan yang ialah asal informasi di sebuah studi, sedang sampel ialah komponen ataupun perwakilan populasi yang mempunyai ciri sepadan bersama populasi, ditetapkan selaku sumber data studi (Syahril & Rikumahu, 2019). Berdasar definisi itu populasi di studi ini ialah mahasiswa akuntansi aktif di kota Batam. Sampel (sample) ialah sejumlah dari populasi.Sampel mencakup beberapa anggota yang ditetapkan dari populasi (Syahril & Rikumahu, 2019). Teknik penentuan sampel mempergunakan purposive sampling. Teknik penentuan sampel ini terbatas kepada individu yang bisa memberi informasi yang dikehendaki, baik dikarenakan mereka ialah satu-satunya yang mempunyai informasi itu ataupun selaras bersama sejumlah kriteria yang ditentukan peneliti. *Purposive sampling* ialah sebuah prosedur penentuan sampel bersama menetapkan total sampel yang hendak dipakai yang mampu memberi informasi, lalu penentuan sampel itu dilaksanakan berdasar maksud tertentu, tak menyeleweng serta karakteristik sampel yang ditetapkan (Lahagu et al., 2023). Jumlah sampel yang didapat berdasarkan rumus slovin adalah 1.959 orang. Dimana peneliti menggunakan sampel dengan kriteria yang telah ditentukan :

- 1) Mahasiswa akuntansi di Universitas yang ada di kota Batam
- 2) Mahasiswa yang belum atau sudah pernah transaksi menggunakan *e-money*

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

$$n = \frac{1.234}{1 + (1.234 \times 0,05^2)}$$

$$n = \frac{1.234}{4,085} = 302,08, \text{dibulatkan } 302$$

Berdasarkan perhitungan sampel rumus Slovin diatas, peneliti memperoleh hasil sebesar 302,080 jumlah populasi yang bisa dibulatkan menjadi 302 responden. Teknik analisis data merupakan cara menganalisis data penelitian termasuk alat-alat statistik yang relevan dan dapat digunakan dalam penelitian. Metode analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah analisis regresi berganda untuk memvalidasi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Data tersebut diinput dan diproses menggunakan SPSS versi 26 untuk dianalisis.

Hasil

Uji Statistik Deskriptif

Penelitian ini digunakan untuk menganalisis literasi keuangan, kemudahan dan kemanfaatan terhadap minat penggunaan *e-money*. Berikut tampilan dari uji statistic deskriptif.

eCo-Buss

Tabel 2. Hasil Uji Statistik Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Literasi Keuangan (X1)	302	12.00	25.00	17.8907	2.45179
Kemudahan (X2)	302	7.00	25.00	17.6788	4.31864
Kemanfaatan (X3)	302	7.00	25.00	16.3377	4.53468
Minat Penggunaan E-Money (Y)	302	13.00	25.00	17.8642	2.62206
Valid N (listwise)	302				

Sumber: diolah dengan SPSS 27

Tabel diatas menampilkan hasil uji statistics deskriptif yang menjelaskan bahwa hasil tersebut valid. Kolom N adalah jumlah responden dengan jumlah 302 responden. Kolom minimum merupakan kolom yang menunjukkan nilai terendah. Untuk X1 bernilai 12, X2 bernilai 7, X3 bernilai 7 dan Y bernilai 13. Kolom maximum adalah kolom yang menampilkan nilai tertinggi tanggapan responden. Untuk X1 bernilai 25, X2 bernilai 25, X3 bernilai 25 dan Y bernilai 25. Mean adalah kolom yang menunjukkan nilai rata-rata, untuk X1 bernilai 17,89, X2 bernilai 17,67, X3 bernilai 16,33 dan Y bernilai 17,86. Std. Deviation merupakan kolom yang menunjukkan nilai standar deviasi, untuk X1 bernilai 2,451, X2 bernilai 4,318, X3 bernilai 4,534 dan Y bernilai 2,622.

Uji Validitas Data

Maksud *test validity* untuk menilai apa sebuah pernyataan ataupun pertanyaan yang diangket telah akurat. Perihal itu ditinjau dari skor tiap item pertanyaan bersama skor total. Ini penampilan dari *test validity* :

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Data

Variabel	Item	rhitung	Rtabel	Ket
Literasi Keuangan (X1)	X1.1	0.720	0,112	Valid
	X1.2	0.736	0,112	Valid
	X1.3	0.764	0,112	Valid
	X1.4	0.753	0,112	Valid
	X1.5	0.752	0,112	Valid
Kemudahan (X2)	X2.1	0.915	0,112	Valid
	X2.2	0.899	0,112	Valid
	X2.3	0.882	0,112	Valid
	X2.4	0.896	0,112	Valid
	X3.5	0.896	0,112	Valid
Kemanfaatan (X3)	X3.1	0.863	0,112	Valid
	X3.2	0.920	0,112	Valid
	X3.3	0.889	0,112	Valid
	X3.4	0.876	0,112	Valid
	X3.5	0.908	0,112	Valid
Minat Penggunaan E-Money (Y)	Y.1	0.813	0,112	Valid
	Y.2	0.803	0,112	Valid
	Y.3	0.841	0,112	Valid
	Y.4	0.856	0,112	Valid
	Y.5	0.644	0,112	Valid

Sumber: diolah oleh peneliti (2023)

Tabel menunjukan seluruh pernyataan parameter dikuesioner valid yakni angka itu semuanya > 0,050 maknanya semua pernyataan valid. Perihal itu ditetapkan dari angka r hitung > r tabel. Angka r tabel ialah 0,050 (Df = n-2 = 100-2 = 98).

Uji Reliabilitas Data

Reliability data dilaksanakan saat semua pertanyaan terbukti valid. *Cornbach's Alpha* hendak dipergunakan meninjau apa penanggapan responden reliabel. Ini penampilan dari test validitas data :

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Data

Variabel	N	Cronbach's Alpha	Taraf	Keterangan
Literasi Keuangan (X1)	5	0,799	0,600	Reliable
Kemudahan (X2)	5	0,940	0,600	Reliable
Kemanfaatan (X3)	5	0,929	0,600	Reliable
Minat Penggunaan <i>E-Money</i> (Y)	5	0,852	0,600	Reliable

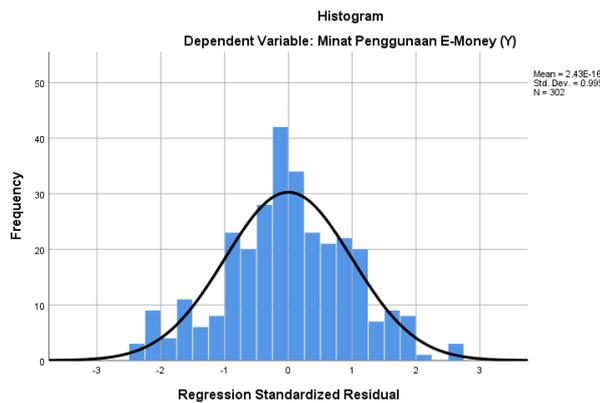
Sumber : diolah oleh peneliti (2023)

Bisa mempergunakan angka *Cronbach's Alpha* untuk meninjau apa jawaban respondent bisa dipercayakan. Bila angka $> 0,6$ data itu mampu disebutkan reliable, bila alpha $< 0,6$ data itu dinyatakan tak reliabel. Capaian menunjukan seluruh angka $> 0,6$ hingga seluruh variable itu reliabel.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

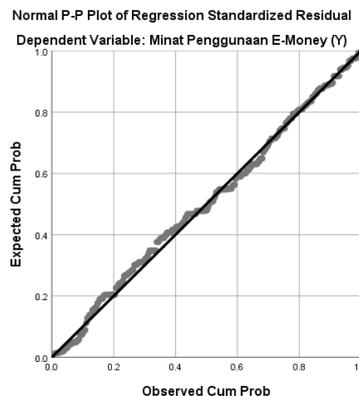
Test ini dilaksanakan untuk meninjau data studi bisa dianggap normal ataupun tidak. Studi ini mempergunakan kurva histogram *Regression Standardized Residual*, grafik *Normal P-Plot of Regression Standardized Residual* dan table *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*.



Gambar 2. Grafik Histogram

Sumber : diolah dengan SPSS 27

Gambar itu bisa ditinjau capaian itu telah menciptakan kurva lonceng, maknanya data studi terdistribusikan normal. Test normality bisa ditinjau pula dari grafik *Normal P-Plot of Regression Standardized Residual*.



Gambar 3. Normal P-Plot of Regression Standardized Residual

Sumber : diolah dengan SPSS 27

Nampak digrafik *Normal P-Plot*, titik meluas disekeliling jalurnya serta garis menyertai arah diagonal, maknanya data yang didapat pendistribusian normal. Untuk mengkonfirmasi capaian kurva serta grafik, mampu mempergunakan pengujian numerik berwujud *Kolmogorov-Smirnov Test*, bersama ketetapan angka $> 0,05$ supaya dianggap lulus normality test.

Tabel 5. Hasil Uji Kolmogorov Smirnov One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		302
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Dev	1.57500096
Most Extreme Differences	Absolute	.038
	+	.034
	-	-.038
Test Statistic		.038
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : diolah dengan SPSS 27

Sesuai yang tertampil ditabel angka *Asymp. Sig (2 tailed)* besarnya $0,200 > 0,05$ (*alpha*), maknanya pengkalkulasian data itu berdistribusikan normal.

Uji Multikolinearitas

Test tersebut untuk menganalisiskan terdapat ataupun tidaknya gejala multicollinearity. Multicollinearity diukurkan mempergunakan nilai capaian *tolerance* serta VIF yang didapat lewat SPSS. Ini penampilan *dari test multicollinearity*:

Tabel 6. Hasil Uji Multikolinearitas Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta				Tolerance	VIF
1 (Constant)	5.577	.680			8.198	.000		
Literasi Keuangan (X1)	.244	.044	.228		5.610	.000	.731	1.368
Kemudahan (X2)	.347	.024	.571		14.212	.000	.751	1.332
Kemanfaatan (X3)	.110	.022	.190		4.981	.000	.834	1.198

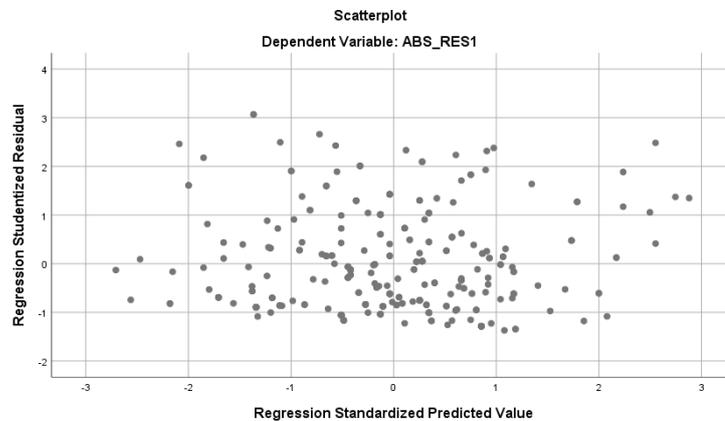
a. Dependent Variable: Minat Penggunaan E-Money (Y)

Sumber : diolah dengan SPSS 27

Dari tabel diatas nilai toleransi variabel independent yakni literasi keuangan, kemudahan dan kemanfaatan bernilai $0,731, 0,751$ dan $0,834 > 0,1$ maknanya variable itu terhindarkan multicollinearity. Untuk capaian VIF besarnya $1,368, 1,332$ serta $1,198$ yang keseluruhan capaiannya > 10 maknanya pengkalkulasian model regresi tak berlangsung ataupun terhindarkan *multicollinearity*.

Uji Heteroskedastisitas

Heteroscedasticity menggunakan memperlihatkan ada ataupun tidak regresi beda dari satu periode studi pada studi lain. Sebuah studi bisa dianggap baik jika tak memuat *heteroscedasticity*. Ketetapanannya ialah angka signifikannya $> 0,05$ (Nugraha, 2022). Ini capaian olahannya ;



Gambar 4. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Sumber : diolah SPSS 27

Mampu dikonklusikan pola diciptakan titik penyebaran serta tak menciptakan sebuah pola yang teratur, maknanya data tak menunjukkan gejala *heteroscedasticity*. Ketika melaksanakan *test heteroscedasticity*, pengujian *Glejser* mampu dipergunakan mendukung capaian pengujian scatterplot untuk menaikkan keandalan *heteroscedasticity*.

Tabel 7. Hasil Uji Heteroskedastisitas – Uji Glejser

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.585	.421		1.390	.165
Literasi Keuangan (X1)	.031	.027	.077	1.143	.254
Kemudahan (X2)	.021	.015	.090	1.363	.174
Kemanfaatan (X3)	-.017	.014	-.076	-1.217	.225

a. Dependent Variable: ABS_RES1

Sumber : diolah SPSS 27

Mampu dikonklusikan dari tabel didapat pengujian Glejser untuk X1 angka signifikan 0,254, X2 angka signifikan 0,174 serta X3 angka signifikan 0,225, yakni semua variable bernilai signifikan $> 0,05$ maknanya semua variable tak berlangsung *heteroscedasticity*.

Uji Regresi Linear Berganda

Penganalisan regresi linear berganda dilaksanakan bersama membuat persamaan regresi untuk meninjau dampak variable independen > 1 variable pada variable dependent.

Tabel 8. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5.577	.680		8.198	.000
Literasi Keuangan (X1)	.244	.044	.228	5.610	.000
Kemudahan (X2)	.347	.024	.571	14.212	.000
Kemanfaatan (X3)	.110	.022	.190	4.981	.000

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan E-Money (Y)

Sumber : diolah SPSS 27

$$Y = a + b_1x_1 + b_2x_2 + b_3x_3 + e$$

$$Y = 5,577 + 0,244x_1 + 0,347x_2 + 0,110x_3 + 0,680$$

Penjabaran tentang persamaan regresi linear ialah :

1. Konstanta 5,577 selaku minat penggunaan *e-money* menunjukkan bila angka koefisien X1 nilainya 0,244, X2 nilainya 0,347 serta X3 nilainya 0,110.
2. Koefisien regresi X1 nilainya positif 0,244, maknanya ada penghubungan yang positif literasi keuangan (X1) bersama minat penggunaan *e-money* (Y), maknanya saat literasi keuangan naik 1 poin besarnya 0,244 hingga minat penggunaan *e-money* naik pula.
3. Koefisien regresi X2 nilainya positif 0,347, maknanya ada penghubungan yang positif kemudahan (X2) bersama minat penggunaan *e-money* (Y), maknanya saat kemudahan naik 1 poin besarnya 0,347 hingga minat penggunaan *e-money* naik pula.
4. Koefisien regresi X3 nilainya positif 0,110, maknanya ada penghubungan yang positif kemanfaatan (X3) bersama minat penggunaan *e-money* (Y), maknanya saat kemanfaatan naik 1 poin besarnya 0,110 hingga minat penggunaan *e-money* naik pula.
5. Sesuai tabel itu mampu ditinjau, dibanding beserta dikonklusikan dari ketiga variable yang diteliti kemudahan memiliki pengaruh yang lebih besar dan kuat pada minat penggunaan *e-money*.

Uji Parsial (Uji t)

Test-t di studi ini mengecek apa model regresi variable independent berdampak signifikan pada variable dependen.

Tabel 9. Hasil Uji T Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	5.577	.680		8.198	.000
Literasi Keuangan (X1)	.244	.044	.228	5.610	.000
Kemudahan (X2)	.347	.024	.571	14.212	.000
Kemanfaatan (X3)	.110	.022	.190	4.981	.000

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan E-Money (Y)

Sumber : diolah SPSS 27

Hingga di studi ini $n=302$ serta $k = 3(3-1)$. Jadi $df = 302 - 3 - 1 = t\text{-Tabel } 298 = 1,96795$. Berdasar capaian test ditabel hingga bisa dikonklusikan :

1. Angka sig X1 ialah $0,000 < 0,05$ hipotesis diterima. Capaian t-hitung $> t\text{-table}$ bersama nilai $5,610 > 1,96795$, maknanya literasi keuangan mempunyai pengaruh positif serta signifikan pada minat penggunaan *e-money*.
2. Angka sig X2 ialah $0,000 < 0,05$ hipotesis diterima. Capaian t-hitung $> t\text{-table}$ bersama nilai $14,212 > 1,96795$, maknanya kemudahan mempunyai pengaruh positif serta signifikan pada minat penggunaan *e-money*.
3. Angka sig X3 ialah $0,000 < 0,05$ hipotesis diterima. Capaian t-hitung $> t\text{-table}$ dengan perolehan angka $4,981 > 1,96795$, maknanya kemanfaatan mempunyai pengaruh positif serta signifikan pada minat penggunaan *e-money*.

Uji Simultan (Uji F)

Dilakukan test-f untuk mengujikan apakah variable independent berdampak bersamaan pada variable dependen. Dibawah penampilan test F :

Tabel 10. Hasil Uji Simultan atau Uji F ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1322.765	3	440.922	175.974	.000 ^b
	Residual	746.669	298	2.506		
	Total	2069.434	301			

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan E-Money (Y)

b. Predictors: (Constant), Kemanfaatan (X3), Kemudahan (X2), Literasih Keuangan (X1)

Sumber : diolah SPSS 27

Dari tabel diatas dapat disimpulkan angka F hitung besarnya 175,974 serta angka signifikan besarnya 0,000. Angka ini > F tabel (175,974 > 2,63) dan angka sig < 0,05 (0,000 < 0,05), sehingga mampu dikonklusikan variable independent yakni literasi keuangan, kemudahan dan kemanfaatan memiliki dampak signifikan pada minat penggunaan *e-money*. F tabel didapat sesuai pengkalkulasian :

$$df1 (k-1) = (4-1) = 3 \text{ dan } df2 (n-k) = (302-4) = 298$$

Koefisien Determinasi (R²)

Test ini dilaksanakan untuk menganalisis angka persentase dampak dari variable independen literasi keuangan, kemudahan dan kemanfaatan terhadap variabel dependen minat penggunaan *e-money* secara bersama.

Tabel 11. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model	Model Summary			
	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.799 ^a	.639	.636	1.58291

a. Predictors: (Constant), Kemanfaatan (X3), Kemudahan (X2), Literasih Keuangan (X1)

Sumber : diolah SPSS 27

Tabel diatas tampak capaian test R² berwujud angka *adjusted R Square* 0,636 ataupun 63,4% maknanya sejumlah 63,4% minat penggunaan *e-money* dipengaruhi literasi keuangan, kemanfaatan dan kemudahan, serta kelebihanannya besarnya 36,6% ada variable lainnya yang memberi dampaknya.

Pembahasan

Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan *E-Money*

Literasi keuangan ialah ilmu mengenai caranya mengontrol keuangan secara baik (Yanti et al., 2019). Literasi keuangan mampu dimaknai selaku ilmu, pengertian serta keahlian yang berdampak kepada aksi individu. Makin tinggi literasi keuangan individu hingga resiko yang ditanggungnya individu untuk mengontrol keuangan kecil bersama kecondongan untuk menyimpan uang di bank dimana dinilai lebih aman serta gampang di pembukuan (Agustina et al., 2023).

Hasil penelitian ini mendukung H_a yaitu literasi keuangan berdampak positif serta signifikan pada minat penggunaan *e-money*. Ditunjukan lewat t-hitung 5,610 > t-tabel 1,96795. Bersama signifikan 0,000 > 0,05. Ini bisa dikonklusikan H_o ditolak serta H_a diterima. Maknanya literasi keuangan mempunyai dampak positif serta signifikan individual pada minat penggunaan *e-money*.

Hal ini menunjukkan bahwa literasi keuangan juga dipengaruhi oleh minat penggunaan *e-money* dari mahasiswa itu sendiri. Serta memahami tujuan serta fungsi dan penggunaan *e-money* yang berlaku serta lainnya. Perihal itu mendukung *theory of planned behaviour* yang meyakini sesuatu yang diketahui menciptakan perihal positif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni et al., 2023), (Sugiharti & Maula, 2019) dan (Saleh et al., 2020) yang menunjukkan literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*.

Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan E-Money

Kemudahan (*perceived ease of use*) ialah unsur yang esensial untuk memberi dampak pemakaian uang elektronik. Perihal itu dikarenakan makin gampang sebuah perihal dipergunakan hingga ketertarikan saat mempergunakan perihal tersebut hendak makin tambah. Jika customer merasakan sebuah barang gampang dipakai hingga mereka hendak condong minta untuk mempergunakan barang. (Putritama & Puspita Sari, 2020)

Capaian studi itu mendukung H_a yakni kemudahan berpengaruh positif serta signifikan pada minat penggunaan *e-money*. Ditunjukkan lewat t -hitung $14,212 > t$ -tabel $1,96795$. Bersama signifikan $0,000 > 0,05$. Ini bisa dikonklusikan H_0 ditolak serta H_a diterima. Maknanya kemudahan mempunyai dampak positif serta signifikan individual pada minat penggunaan *e-money*. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Prasetya & Putra, 2020) dan (Pratama & Darma Suputra, 2019) hasil penelitiannya menunjukkan ada dampak positif serta signifikan mengenai kemudahan pada minat penggunaan *e-money*. Namun tidak sejalan dengan penelitian (Ayu Kade Rachmawati et al., 2021).

Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan E-Money

Pengaruh Manfaat ialah pengukuran yakni pemakaian teknologi dipercayakan hendak menghadirkan kebermanfaatan untuk pemakainya. Persepsi Manfaat dimaknai selaku sebuah taraf individu meyakini mempergunakan sebuah teknologi, hendak menaikkan performanya saat bekerja, maknanya terdapatnya kegunaan dari fasilitas internet banking hendak bisa menaikkan produktivitas performa untuk yang mempergunakan fasilitas itu (Davis, 1989). Menurut penelitian (Prasetya & Putra, 2020). Makin tinggi persepsi kemanfaatan individu pada sebuah barang hingga makin tinggi minat individu untuk kontinu mempergunakan barang itu. Hingga persepsi kemanfaatan berdampak positif serta signifikan pada minat penggunaan *e-money*.

Koefisien variable kemanfaatan (X_3) besarnya $0,110$ serta mempunyai capaian positif. Angka itu menyatakan kemanfaatan (X_3) bersama minat penggunaan *e-money* (Y) mempunyai angka yang positif. Di tabel 4.13 memperlihatkan angka di test t untuk kemanfaatan ialah $4,981$. Hingga t hitung = $4,981 > t$ tabel $1,96795$ serta signifikansinya ialah $0,000 < 0,05$. Perihal itu memperlihatkan hipotesis kemanfaatan bisa diterima. Maknanya makin berlimpah kebermanfaatan saat pemakaian transaksi mempergunakan *e-money*, hingga hendak makin naik ketertarikan mahasiswa untuk memakai *e-money*. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ayu Kade Rachmawati et al., 2021) dan (Pratama & Darma Suputra, 2019).

Pengaruh Literasi Keuangan, Kemudahan dan Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan E-Money

Perihal generasi milenial ialah generasi yang mempunyai pikiran terbuka terhadap sebuah perihal hingga rekomendasi jadi sebuah perihal esensial untuk mereka. Generasi milenial hendak mempunyai ketertarikan tinggi saat berlimpah individu sekeliling telah mempergunakan *e-money* dulu lalu berlimpah saran serta pendorongan untuk mempergunakan *e-money*. Capaian test empiris memperlihatkan minat generasi milenial untuk memakai *e-money* dipengaruhi positif

serta signifikan oleh literasi keuangan, persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, pengaruh sosial serta persepsi keamanan.

Pada tabel 4.14 dapat dikonklusikan F-hitung besarnya 175,974 serta signifikansi besarnya 0,000. Angka itu > f tabel yakni $175,974 > 2,63$, sedang angka signifikansi $< 0,05$ yakni $0,000 < 0,05$. Maknanya variable independent yang diujikan berwujud literasi keuangan, kemudahan dan kemanfaatan memiliki pengaruh yang signifikan bersamaan serta hipotesis diterima. Maknanya makin tinggi tingkatan pengertian untuk memanfaatkan transaksi mempergunakan *e-money* hingga hendak makin turun ketertarikan mahasiswa untuk mempergunakan uang tunai saat melaksanakan transaksi.

Kesimpulan

Dibawah ini beberapa kesimpulan yang penulis buat yang didasarkan kepada capaian studi ialah: literasi Keuangan (X1) berpengaruh positif serta signifikan pada Minat Penggunaan *E-Money* (Y) di mahasiswa akuntansi aktif yang berada di kota Batam; Kemudahan (X2) berpengaruh positif serta signifikan pada Minat Penggunaan *E-Money* (Y) di mahasiswa akuntansi aktif yang berada di kota Batam; Kemanfaatan (X3) berpengaruh positif serta signifikan pada Minat Penggunaan *E-Money* (Y) di mahasiswa akuntansi aktif yang berada di kota Batam; Pengaruh Literasi Keuangan (X1), Kemudahan (X2) serta Kemanfaatan (X3) berpengaruh bersamaan dan signifikan pada Minat Penggunaan *E-Money* (Y) di mahasiswa akuntansi aktif yang berada di kota Batam.

Daftar Pustaka

- Ajzen, I. (1991). The Theory Of Planned Behavior. *Organizational Behavior And Human Decision Processes*, 179-211.
- Astiti, D. F., & Yushita, N. A. (2021). Pengaruh Faktor TAM, TPB, Persepsi Resiko Dan Fitur Terhadap Minat Penggunaan Produk E-Money Pada Mahasiswa Akuntansi FE UNY. *Kajian Ilmu Akuntansi*.
- Awalina, M. (2019). PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN, KEMUDAHAN DAN LITERASI KEUANGAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK BERBASIS SERVER DI KALANGAN MAHASISWA DALAM PERSPEKTIF ISLAM.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *Management Information Systems Research Center, University of Minnesota*, 319-340.
- Fatonah, F., & Hendratmoko, C. (2020). Menguji Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Millennial Menggunakan E-Money. *Jurnal Manajemen*, 209-217.
- Kurnianingsih, H., & Maharani, T. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Di Jawa Tengah. *Jurnal Ilmia Akuntansi Dan Teknologi*, 2541-3503.
- Novitasari I, F. R. (2020). Pengaruh Kecocokan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Kenyamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Money.
- Perdana Putri, C. S., & Agustinus, T. M. (2021). PENGARUH DAYA TARIK PROMOSI, KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN KEAMANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN E-MONEY PADA MAHASISWA POLITEKNIK NEGERI SEMARANG. *JURNAL KEUANGAN DAN BISNIS*, 173-183.

- Prasetya, H., & Putra, S. E. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat Dan Risiko Pada Minat Penggunaan E-Money Di Surabaya. *Jurnal Dinamika Ekonomi Dan Bisnis*, 151-158.
- Pratama, A. B., & Darma Suputra, I. G. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 927-953.
- Rachmawati K, I. K., Mutmainah, H., & Rosita. (2021). Minat Penggunaan E-Money Syariah Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Visi Manajemen*, 166-179.
- Rahmatika, U., & Fajar, A. M. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money: Integrasi Model Tam-TPB Dengan Perceived Risk. *Jurnal Nominal*.
- Ramadhan, M., Ariyanti, O. D., & Ariyani, N. (2020). Pencurian E-money Pada E-commerce Dalam Tindak Pidana Cybercrime Sebagai Tindak Pidana Ekonomi. *Jurnal Reformasi Hukum*, 169-188.
- Saleh, M., & Syamsyulriadi. (2020). PENGARUH LITERASI KEUANGAN DAN KUALITAS PEMBELAJARAN KEUANGAN TERHADAP PENGGUNAAN FINTECH MAHASISWA MANAJEMEN DAN AKUNTANSI UNIVERSITAS FAJAR. *JOURNAL MANAGER*, 2657-0130.
- Sari, I. (2019). Pengaruh Kemudahan, Manfaat Penggunaan Teknologi, Fitur Layanan Dan Keamanan, Terhadap Minat Menggunakan E-Money, Dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Intervening.
- Sugiharti, H., & Maula, K. A. (2019). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan Mahasiswa. *Journal Of Accounting And Finance*.
- Syahril, W. N., & Rikumahu, B. (2019). PENGGUNAAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DALAM ANALISIS MINAT PERILAKU PENGGUNAAN E-MONEY PADA MAHASISWA UNIVERSITAS TELKOM. *Jurnal Mitra Manajemen*, 201-214.
- Ulfa, R. (2020). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 2685-2853.
- Widiyati, D., & Hasanah, N. (2020). FACTORS AFFECTING THE USE OF E-MONEY (STUDY ON E-MONEY USER IN CITY OF SOUTH TANGERANG). *Journal Accountability* , 36-45.
- Yanti, L. D., Winarti, A., Kusumaningrum, P. R., Tamam, M. T., Keti, & Evi, T. (2019). *Strategi pemulihan ekonomi pasca pandemi Covid-19*. Pustaka Kreasi Mandiri.