

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi dan ilmu pengetahuan yang terus berkembang akan berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat sehari-hari, termasuk dalam hal bertransaksi. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran non-tunai atau bisa disebut uang elektronik mampu menawarkan kemudahan, kepraktisan, keamanan dan ketepatan dalam proses pembayaran dibandingkan ketika melakukan pembayaran dengan menggunakan uang tunai (*currency*). Dalam perkembangannya alat pembayaran terus berubah-ubah bentuknya mulai dari menggunakan uang kertas dan uang logam (uang tunai) hingga saat ini alat pembayaran yang sudah dikenal masyarakat Indonesia seperti *phone banking*, *internet banking*, kartu kredit, kartu ATM (debit), dan *e-money*.

Dulu hanya sebagian masyarakat di Indonesia yang mengenal adanya pembayaran non-tunai. Sebelum munculnya uang elektronik seseorang harus membayar tagihan-tagihan berupa cek dengan mengirimkannya lewat pos, karena hal itu sekarang sudah banyak bank yang menyediakan situs-situs *website* di mana seseorang ketika mengaksesnya hanya dengan mengklik beberapa tombol tagihan yang dimiliki seseorang dapat mereka lakukan secara elektronik (Ma'ruf, 2016). Munculnya perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin terdepan menjadikan industri dalam bidang perbankan serta non perbankan kini mulai ikut melakukan inovasi-inovasi dalam sistem pembayarannya, termasuk melakukan

inovasi pembayaran dalam bentuk elektronik (*electronic payment*) agar mudah digunakan oleh konsumen. Teknologi ini pun mampu membuat perubahan pada pola hidup konsumen, terutama pola konsumsi dan cara hidupnya. Selain itu Ma'ruf (2016) juga menjelaskan bahwa salah satu alat pembayaran non-tunai yang mulai berkembang saat ini adalah uang elektronik (*e-money*) dan alat pembayaran ini sudah dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat, tetapi ada masyarakat yang tidak mengetahui kegunaan serta fungsinya penggunaan *e-money* itu sendiri, lain halnya yang menjadi dasar dari masyarakat Indonesia yaitu karena kurangnya memiliki pengetahuan terhadap uang elektronik dan ketika bertransaksi sehari-hari masyarakat memberikan tanggapan bahwa uang fisik (tunai) lebih mudah untuk digunakan dan lebih efisien.

Pembayaran non-tunai umumnya juga dikenal masyarakat hanya melalui proses transaksi (transfer) antara bank ataupun dengan bank lainnya serta tindakan tersebut juga dapat dilakukan oleh masyarakat baik dalam internal maupun saat menggunakan mesin ATM dibanyak tempat yang biasa ditemukan. Di era zaman modern seperti saat ini masyarakat sudah lebih memahami penggunaan dari transaksi dengan *e-money* (*electronic money*) yang dapat dikatakan berbeda dengan pembayaran elektronik terdahulu. Penggunaan *e-money* yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia nantinya juga tidak diperlukan adanya proses otorisasi dan keterkaitan langsung (*online*) dengan rekening yang dimiliki saat akan melakukan proses pembayaran (Hakim, 2016). Menurut Nur (2013) *Bank for International Settlement* (BIS) menyebutkan *e-money* adalah *stored value* atau *prepaid* yang

dianggap sebagai gambaran elektronik selain itu juga membuat seseorang untuk menyimpan sejumlah nilai uang di dalamnya.

Pada dasarnya *e-money* sama dengan uang tunai, hanya nilai uang tersebut dikonversikan ke dalam format elektronik. Teknologi yang digunakan berupa *Smart card (electronic purse* atau kartu pintar) yaitu kartu yang berisi satu atau lebih chip semikonduktor tertanam dan juga biasanya tersedia *microprocessor chip* yang biasanya digunakan dalam melakukan pemrosesan berbagai data saldo *e-money*. Menurut Wenninger dan Laster (1995) pengertian dari *Smart card (electronic purse)* ialah salah satu jenis dasar *e-money* yang kemudian akan di bagi berdasarkan dua model antara lain adalah sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*). *Sistem tertutup (closed system)* dianggap sebagai *electronic purse* yang biasanya pemakaiannya di lingkungan masyarakat maupun adanya pembatasan pengguna. Kemudian *open system* merupakan *electronic purse* yang memungkinkan seseorang untuk menggunakan satu kartu di berbagai lokasi dan digunakan diberbagai macam transaksi.

E-money merupakan alat pembayaran non-tunai yang baru dikenal di Indonesia, adapun demikian kebutuhan uang tunai di kalangan masyarakat Indonesia masih tetap tinggi. Hal ini membuat penggunaan *e-money* di Indonesia menjadi relatif sedikit daripada negara-negara di kawasan ASEAN. Selain itu semenjak tahun 2010 Indonesia telah mengalami kenaikan jumlah transaksi *e-money* yang juga diikuti dengan pertumbuhan uang tunai di Indonesia. Berikut data pertumbuhan jumlah transaksi *e-money* dan pertumbuhan uang tunai di Indonesia hingga tahun 2017.

Tabel 1.1
Pertumbuhan Transaksi Uang Elektronik (*e-money*) di Indonesia pada
Tahun 2010 - 2017

Tahun	Volume jumlah transaksi uang elektronik (dalam Juta Rupiah)
2010	26,541
2011	41,060
2012	100,623
2013	137,900
2014	203,369
2015	535,579
2016	683,133
2017	1.242,793

Sumber: Bank Indonesia, 2017

Izin *e-money* pertama kali yang diterbitkan oleh Bank Indonesia yaitu pada tahun 2009 dalam Peraturan Bank Indonesia (PBI) Nomor 11/12/PBI/2009 yang memberikan penjelasan mengenai uang elektronik (*e-money*). Transaksi uang elektronik di Indonesia sudah mulai mendominasi serta memiliki potensi untuk menggeser peran uang tunai dalam pembayaran-pembayaran yang bersifat mikro hingga retail. Dari data diatas menunjukkan bahwa banyaknya peredaran

uang elektronik pada tahun 2016 mencapai sebesar 683,133 juta dan terus meningkat pada tahun 2017 sebesar 1.242,793 juta rupiah.

Tabel 1.2

Pertumbuhan Transaksi Uang Tunai di Indonesia pada Tahun 2010 - 2017

Tahun	Jumlah Uang Tunai yang beredar (dalam Triliun Rupiah)
2010	318,575310236126
2011	372,972201080506
2012	439,720410186126
2013	500,02
2014	528,537313719251
2015	586,767096968697
2016	612,544708220708
2017	694,829634310649

Sumber: Bank Indonesia, 2017

Sedangkan dengan berkembangnya *e-money* dari tahun ke tahun yang terus meningkat seiring kewajiban bertransaksi dengan *e-money* di jalan tol hingga mulai digunakan di berbagai transaksi. Pertumbuhan uang tunai di Indonesia juga mengalami kenaikan, jika dilihat dari data diatas pada tahun 2017 sebesar 694,829 triliun yang sebelumnya hanya 612,544 triliun. Pada tahun 2015 jumlah uang tunai beredar bahkan jauh lebih kecil yaitu sebesar 586,8 triliun, peredaran uang ini tergantung dengan pertumbuhan ekonomi di Indonesia.

Tabel 1.3
Persentase Kenaikan Uang Elektronik (*e-money*) dan Uang Tunai di
Indonesia dari Tahun 2010 - 2017

Tahun	Persentase Kenaikan (dalam %)	
	Uang Elektronik (<i>e-money</i>)	Uang Tunai
2010-2011	54,70	17,07
2011-2012	145,06	17,89
2012-2013	37,04	13,71
2013-2014	47,47	5,70
2014-2015	163,35	11,01
2015-2016	27,55	4,39
2016-2017	81,92	13,43

Sumber: Data sekunder yang diolah, 2018

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa uang tunai menunjukkan nilai minimum pada tahun 2015-2016 sebesar 4,39% dan nilai maksimum pada tahun 2011-2012 sebesar 17,89%. Sedangkan *e-money* peningkatan paling tinggi terjadi pada tahun 2014 hingga 2015 sebesar 163,35% karena pada tahun tersebut di Indonesia mulai menggunakan *e-money* sebagai proses pembayarannya. Namun pada tahun 2015 hingga tahun 2016 *e-money* dan uang tunai di Indonesia hanya mengalami peningkatan sebesar 27,55% dan 4,39% karena pada tahun tersebut Indonesia mengalami kenaikan harga pangan, sehingga menyebabkan penurunan daya beli masyarakat. Pada tahun 2016 hingga tahun 2017 *e-money* di Indonesia

mulai mengalami peningkatan lagi hingga mencapai 81,92%. Hal ini membuktikan bahwa *e-money* dapat dijadikan salah satu alat pembayaran yang diterima oleh masyarakat. Walaupun jika dilihat uang tunai juga mengalami peningkatan, tetapi peningkatan *e-money* lebih besar dibanding dengan peningkatan uang tunai.

Pertumbuhan uang tunai di Indonesia yang masih mengalami peningkatan tiap tahunnya jauh dibandingkan pertumbuhan jumlah transaksi uang elektronik artinya pembayaran non-tunai sudah mulai diterima oleh masyarakat tetapi pembayaran non-tunai belum dapat menggerus secara signifikan cara pembayaran tunai. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah pertumbuhan penduduk yang tinggi di Indonesia, sehingga menyebabkan kualitas penduduk berkurang. Kualitas penduduk yang mempengaruhi penggunaan *e-money* diantaranya ada pendidikan, kesehatan, dan pendapatan. Selain itu, faktor pembangunan infrastruktur di Indonesia yang belum merata juga menjadikan masyarakat Indonesia kesulitan sarana dan prasarana. Hal itulah yang menyebabkan sebagian masyarakat Indonesia mengenal adanya uang elektronik, sehingga memungkinkan masyarakat untuk lebih memilih menggunakan uang tunai dan sebagian masyarakat Indonesia saja yang mulai mau untuk hidup praktis, aman, dan mudah.

Bank Indonesia mencanangkan “Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT)” yaitu mengatakan bahwa kesadaran dari masyarakat akan penggunaan instrument non-tunai, selarasnya ditingkatkan dalam gerakan tersebut (Fitriana dan Wingdes, 2017). Gerakan ini perlu didukung oleh masyarakat karena mengingat mahalnya biaya pencetakan dan penyimpanan uang tunai. Produk yang dikeluarkan oleh perusahaan perbankan dan lembaga selain bank (LSB) di Indonesia untuk

membantu meningkatkan GNNT adalah dengan dikeluarkannya *e-money* (uang elektronik). *E-money* (uang elektronik) dirasakan dapat dijadikan sebagai alat pembayaran yang potensial baik dalam hal peningkatan ekonomi di Indonesia serta untuk mengurangi tingkat pertumbuhan pemakaian *currency* (uang tunai).

Menurut Darmawan et al., (2006) adanya perbandingan dalam kelebihan dan manfaat dari uang elektronik, uang tunai dan pembayaran non-tunai lainnya adalah: Pertama, seseorang akan merasakan kecepatan dalam bertransaksi dan merasakan rasa nyaman ketika menggunakannya daripada dengan uang tunai, terlebih lagi saat melakukan transaksi yang bernilai kecil (*micro payment*). Dengan begitu seseorang tidak perlu menyediakan sejumlah uang pas saat bertransaksi atau harus menyimpan uang kembalian. Kemudian ketika menggunakan *e-money* dapat meminimalkan terjadi kesalahan penghitungan uang kembalian dari proses transaksi.

Manfaat kedua yaitu rentang waktu yang diperlukan seseorang akan jauh lebih singkat prosesnya untuk menuntaskan transaksi yang menggunakan *e-money* daripada ketika melakukan transaksi menggunakan kartu kredit atau kartu debit, sebab proses otorisasi *on-line*, tanda tangan maupun PIN sudah tidak diperlukan. Ketika menggunakan transaksi *off-line* juga dapat mengurangi biaya komunikasi. Manfaat yang ketiga adalah *Electronic value* dalam kartu *e-money* dapat diisi ulang menggunakan sarana-sarana yang *issuer* sediakan.

Dilihat dari beberapa manfaat diatas yang dapat dirasakan oleh masyarakat guna meningkatkan perekonomian Indonesia terhadap penggunaan pembayaran non-tunai, kini ada 27 lembaga penerbit resmi uang elektronik (*e-*

money) yang terdaftar di Bank Indonesia per 9 Mei 2018. Berikut adalah data yang memberikan keterangan antara bank dan lembaga selain bank (LSB) dengan menggunakan nama produk *e-money* serta diikuti dengan kegunaan masing-masing dari setiap penerbit.

Tabel 1.4

Lembaga Penerbit Uang Elektronik pada Tahun 2018

No.	Penerbit	Produk
1.	BPD DKI Jakarta	Jak Card
2.	Bank Mandiri	E-Toll Card Mandiri, Indomaret Card, e-money mandiri dan GazzCard
3.	Bank Central Asia (BCA)	Flazz
4.	PT. Telekomunikasi Indonesia	T-Money
5.	PT. Telekomunikasi Selular	T-Cash
6.	Bank Mega	Mega Cash dan Mega Virtual
7.	PT. Skye Sab Indonesia	Skye Card
8.	PT. Indosat	Dompetku
9.	Bank Negara Indonesia (BNI)	TapCash dan Kartuku
10.	Bank Rakyat Indonesia (BRI)	Brizzi
11.	PT. XL Axiata	XL Tunai
12.	PT. Finnet Indonesia	Finpay

13.	PT. Artajasa Pembayaran Elektronis	MYNT
14.	Bank Permata	BBM Money
15.	Bank Cimb Niaga	Rekening Ponsel
16.	PT. Nusa Satu Inti Artha	DOKU
17.	PT. Bank Nationalnobu	Nobu E-Money
18.	PT. Smartfren Telecom	Uangku
19.	PT. Dompot Anak Bangsa	Gopay
20.	PT. Witami Tunai Mandiri	TrueMoney
21.	PT Espay Debit Indonesia Koe	uNIK
22.	Bank QNB Indonesia	DooEt
23.	BPD Sumsel Babel	BSB (Bank Sumsel Babel) Cash
24.	PT Buana Media Teknologi	GV (Gudangvoucher) e-money
25.	PT Bimasakti Multi Sinergi	SpeedCash E-money
26.	PT Visionet Internasional	OVO
27.	PT Inti Dunia Sukses	i.Saku

Sumber: Bank Indonesia, 2018

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa terdapat 27 penerbit *e-money* yang menyediakan berbagai fungsi yang berbeda-beda. Fungsi utama *e-money* yaitu tidak diperlukan lagi adanya uang fisik atau dianggap sebagai pengganti uang tunai pada transaksi pembayaran, hanya dengan menempelkan kartu *e-money* pada mesin *Electronic Data Capture* (EDC) maka transaksi akan segera diproses dan dapat

selesai. Kehadiran *e-money* yang diterbitkan oleh beberapa perusahaan sangat berpengaruh untuk membantu masyarakat memenuhi kebutuhan secara mudah dan praktis melalui pemanfaatan teknologi informasi. Selain itu juga dapat menjadi alat bantu persaingan bagi perusahaan untuk menarik minat pelanggan agar menggunakan produknya.

Teknologi *e-money* sudah mulai digunakan dalam berbagai macam jenis-jenis transaksi di Indonesia, diantaranya untuk berbelanja dan membayar tagihan-tagihan. Fungsi dari uang elektronik pun kini dapat dirasakan oleh seluruh kalangan masyarakat. Beberapa dari perusahaan penerbit *e-money* juga tidak enggan untuk memberikan beberapa hadiah (*reward*) untuk pelanggannya. Hal ini yang mendorong masyarakat untuk sedikit demi sedikit mulai meninggalkan transaksi menggunakan uang tunai dan beralih menggunakan *e-money*.

Di Kota Semarang penerapan kebijakan *e-money* sudah diimplementasikan sejak bulan Oktober 2017 yang lalu. Alat pembayaran non-tunai ini pertama kali diterapkan pada transaksi pembayaran dalam penggunaan jasa tol dan hingga saat ini sudah dapat digunakan dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Menurut Buwono (2018) yang terlihat dari sisi penerimaan teknologi di masyarakat, perkembangan sistem pembayaran *e-money* hingga saat ini masih terkendala dengan kesiapan dan kesadaran masyarakat saat menghadapi era *cashless society*. Saat ini masyarakat yang sadar dengan manfaat dan kemudahan *e-money* tergolong sangat minim, selain itu yang menjadi alasan atau latar belakang masyarakat Indonesia untuk menerima kebijakan pengadaan *e-money* hingga saat ini adalah faktor eksternal. Dengan demikian penelitian ini akan membahas tentang adanya faktor-faktor yang

mempengaruhi penggunaan *e-money* masyarakat Kota Semarang terhadap transaksi sehari-hari.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kerangka teori TAM (*Technology Accepted Model*) guna melihat faktor-faktor apa yang bisa mengakibatkan adanya keputusan masyarakat Kota Semarang untuk menggunakan *e-money* sebagai bagian dari perkembangan teknologi. Kerangka teori TAM (*Technology Acceptance Model*) dipakai ketika melihat persepsi terhadap pengguna *e-money*, karena TAM merupakan model yang menjelaskan tentang penerimaan penggunaan teknologi informasi yang dipengaruhi oleh persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan. Penjelasan yang dilakukan oleh Davis (1989) yaitu tentang konstruk-konstruk TAM terdiri dari *perceived usefulness* (persepsi manfaat), *perceived ease of use* (persepsi kemudahan, *attitude toward using* (sikap terhadap penggunaan teknologi), *behavioral intention to use* (minat berperilaku penggunaan), dan *actual use* (penggunaan senyatanya).

Perceived usefulness (persepsi manfaat) merupakan suatu ukuran dimana pengguna *e-money* dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi yang menggunakannya, sedangkan faktor yang merupakan tingkat seberapa besar *e-money* dapat mudah dipahami dan digunakan adalah persepsi kemudahan. *Attitude toward using* merupakan evaluasi ketertarikan dari masyarakat ketika menggunakan transaksi *e-money* atau pembayaran non-tunai. *Behavioral intention to use* (Minat berperilaku menggunakan teknologi) adalah kecenderungan perilaku dari masyarakat dalam menggunakan suatu teknologi. Serta menurut Wibowo

(2008) *actual use* (penggunaan senyatanya) diartikan sebagai kondisi nyata dari penggunaan sistem.

Selain itu faktor eksternal lain yang memungkinkan masyarakat untuk menggunakan *e-money* adalah adanya persepsi risiko (*perceived risk*). Persepsi risiko (*perceived risk*) adalah salah satu persepsi yang membahas tentang ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi tidak diinginkan saat akan menggunakan suatu produk ataupun layanan (Priambodo dan Prabawani, 2016). Faktor risiko ini perlu diperhatikan oleh pihak penerbit uang elektronik guna meminimalisir berbagai kekhawatiran pada saat bertransaksi diantaranya seperti kesalahan saat memasukkan nomor atau kode ketika melakukan pengisian ulang elektronik (*human error*) atau fasilitas yang belum maksimal.

Model penelitian terdahulu yang dilakukan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM) oleh Chandra (2016) meneliti bahwa adanya hubungan antara persepsi manfaat, persepsi kemudahan, fitur layanan, motivasi dan kepercayaan terhadap keputusan pembelian, serta memberikan hasil bahwa motivasi dan kepercayaan berpengaruh positif dengan keputusan pembelian dalam menggunakan e-money. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Priambodo dan Prabawani (2016) meneliti tentang adanya pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko terhadap minat menggunakan layanan uang elektronik di Kota Semarang, dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa yang berpengaruh positif terhadap minat menggunakan layanan uang elektronik adalah PU dan PEOU. Dalam penelitian ini persepsi risiko mempunyai pengaruh negatif terhadap minat menggunakan layanan uang elektronik. Selanjutnya penelitian yang

dilakukan Kusuma (2014) yang meneliti *perceived ease of use* (PEOU) memiliki pengaruh positif dengan minat penggunaan atau *behavioral intention to use* (BIU) dan persepsi manfaat atau *perceived usefulness* (PU) kartu indomaret. Selain itu persepsi manfaat (*perceived usefulness*) serta minat penggunaan (*behavioral intention to use*) memiliki pengaruh yang positif, sedangkan *trust* (T) terhadap vendor juga berpengaruh positif terhadap *behavioral intention to use* (BIU). Penelitian ini juga menunjukkan bahwa *perceived risk* (PR) berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness* (PU) tetapi tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention to use* (BIU) kartu Indomaret.

Namun penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan et al., (2016) meneliti mengenai persepsi mahasiswa dalam menggunakan *e-money*. Penelitian ini menggunakan faktor-faktor seperti persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi keamanan dan risiko. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa persepsi kemudahan, persepsi keamanan dan risiko berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan (*behavioral intention to usage*) *e-money* Flazz BCA di FEB Universitas Diponegoro Semarang. Dalam penelitian tersebut responden terbatas pada mahasiswa FEB Universitas Diponegoro Semarang, serta penelitian ini hanya mengukur pada sampai minat penggunaan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Ramadhan et al., (2016) adalah pada responden yang lebih luas yaitu masyarakat Kota Semarang dan penggunaan seluruh produk *e-money* yang berguna untuk transaksi sehari-hari serta menguji kembali pengaruh persepsi risiko dalam menggunakan *e-money* di Kota Semarang, selain itu penelitian ini juga menggunakan teori TAM yang lengkap untuk melihat

pengaruh minat penggunaan *e-money* terhadap penggunaan senyatanya (*actual use*).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka judul yang akan penulis ajukan adalah: **“Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Pengguna *E-Money* dengan Kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM) Studi pada Masyarakat Kota Semarang”**.

1.2. Perumusan Masalah

Perkembangan *e-money* yang sangat pesat di Indonesia berbanding terbalik dengan implementasi minat masyarakat yang tergolong masih rendah untuk menggunakan *e-money*. Hal ini dapat dibuktikan bahwa masyarakat Indonesia telah terbiasa menggunakan uang tunai dan sulit untuk berpindah ke uang elektronik, sehingga dalam penelitian ini dilakukan untuk meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *e-money* (non-tunai) masyarakat Kota Semarang dalam hal pembayaran transaksi sehari-hari. Berdasarkan rumusan masalah diatas maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah persepsi risiko (*perceived risk*) pengguna *e-money* berpengaruh negatif terhadap persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dalam menggunakan *e-money* di Kota Semarang?
2. Apakah persepsi risiko (*perceived risk*) pengguna *e-money* berpengaruh negatif terhadap sikap pengguna (*attitude toward using*) dalam menggunakan *e-money* di Kota Semarang?

3. Apakah persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) pengguna *e-money* berpengaruh positif terhadap persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dalam menggunakan *e-money* di Kota Semarang?
4. Apakah persepsi manfaat (*perceived usefulness*) pengguna *e-money* berpengaruh positif terhadap sikap pengguna (*attitude toward using*) dalam menggunakan *e-money* di Kota Semarang?
5. Apakah persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) pengguna *e-money* berpengaruh positif terhadap sikap pengguna (*attitude toward using*) dalam menggunakan *e-money* di Kota Semarang?
6. Apakah persepsi manfaat (*perceived usefulness*) pengguna *e-money* berpengaruh positif terhadap minat berperilaku (*behavioral intention to use*) menggunakan *e-money* di Kota Semarang?
7. Apakah sikap pengguna (*attitude toward using*) pengguna *e-money* berpengaruh positif terhadap minat berperilaku (*behavioral intention to use*) dalam menggunakan *e-money* di Kota Semarang?
8. Apakah minat berperilaku (*behavioral intention to use*) menggunakan *e-money* berpengaruh terhadap penggunaan nyata (*actual use*) *e-money* di Kota Semarang?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi pengaruh persepsi risiko (*perceived risk*) pengguna *e-money* terhadap persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dalam menggunakan *e-money* di Kota Semarang.
2. Mengidentifikasi pengaruh persepsi risiko (*perceived risk*) pengguna *e-money* terhadap sikap pengguna (*attitude toward using*) dalam menggunakan *e-money* di Kota Semarang.
3. Mengidentifikasi pengaruh persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) pengguna *e-money* terhadap persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dalam menggunakan *e-money* di Kota Semarang.
4. Mengidentifikasi pengaruh persepsi manfaat (*perceived usefulness*) pengguna *e-money* terhadap sikap pengguna (*attitude toward using*) dalam menggunakan *e-money* di Kota Semarang.
5. Mengidentifikasi pengaruh persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) pengguna *e-money* terhadap sikap pengguna (*attitude toward using*) dalam menggunakan *e-money* di Kota Semarang.
6. Mengidentifikasi pengaruh persepsi manfaat (*perceived usefulness*) pengguna *e-money* terhadap minat berperilaku (*behavioral intention to use*) dalam menggunakan *e-money* di Kota Semarang.
7. Mengidentifikasi pengaruh sikap pengguna (*attitude toward using*) pengguna *e-money* terhadap minat berperilaku (*behavioral intention to use*) dalam menggunakan *e-money* di Kota Semarang.

8. Mengidentifikasi pengaruh minat berperilaku (*behavioral intention to use*) menggunakan *e-money* terhadap penggunaan nyata (*actual use*) *e-money* di Kota Semarang.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin didapatkan dari penelitian ini adalah:

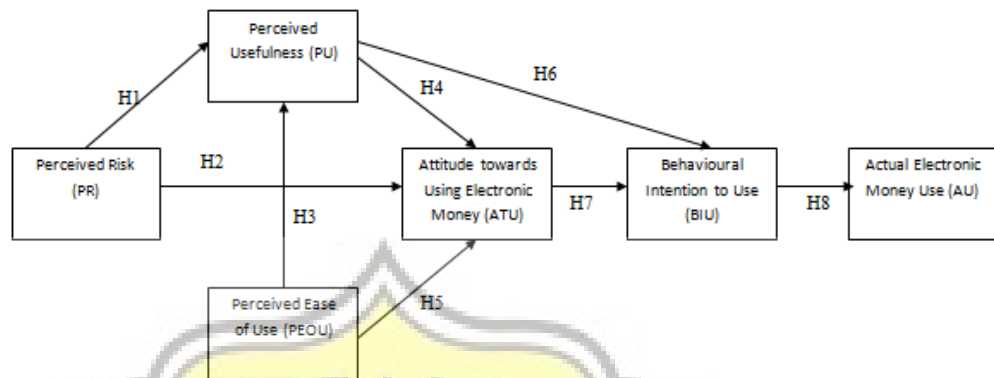
1. Bagi Manajerial

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai masukan dan pertimbangan sebagai bahan pengembangan bagi pihak manajemen perusahaan penerbit uang elektronik di Indonesia serta sebagai sumber informasi dan merumuskan strategi perusahaan yang tepat dalam bidang pemasaran, khususnya dalam minat masyarakat dalam menggunakan *e-money*.

2. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan untuk memberikan manfaat terhadap pengembangan ilmu pengetahuan serta dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

1.4. Kerangka Pikir



Gambar 1.1

Kerangka Pikir Penelitian

1.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini berdasarkan dari lima bab, seperti:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka pikir, serta mengenai sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas landasan teori, kerangka pemikiran, penelitian terdahulu yang relevan, pengembangan hipotesis yang hendak diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai obyek dan lokasi penelitian, sampel, pengukuran variabel dan definisi operasional, metode pengumpulan data, pengujian alat pengumpulan data, dan teknik analisis atau uji hipotesis yang diperlukan dalam penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan pembahasan tentang uraian deskripsi obyek penelitian, analisis data, dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini terdiri atas kesimpulan dan saran hasil penelitian.

