

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MAHASISWA SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI NUSA MEGARKENCANA TERHADAP PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (OVO / GOPAY)

Tri Wahyuning Tyas¹⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Akutansi, STIE Nusa Megarkencana

Email : tyas192837@gmail.com

Eliya Isfaatun²⁾

²⁾ Dosen Program Studi Akuntansi, STIE Nusa Megarkencana

Email : isfaatuneliya@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was designed to determine: the analysis of the factors that affect the interests of students of the Nusa Megarkencana School of Economics.

This research is a quantitative research method with a descriptive approach. Research subjects taken are Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Nusa Megarkencana students class 2016 - 2019 who are still active. The population of this research is 400 respondents. The sampling technique used was purposive sampling as many as 200 respondents. Data analysis used is descriptive statistics, validity, reliability, normality test, multicollinearity test, heteroscedasticity test, multiple linear regression analysis, hypothesis testing with the F test, t test, and R² test.

The results of the study show that: (1) partial ease has a significant effect on the interest in using electronic money (OVO / GOPAY) in Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Nusa Megarkencana students or hypothesis 1 (H1) is accepted, with the result of the calculation of T count of 3,782 > the value of T table 1,97208, (2) benefit partially has a significant effect on the interest in using electronic money (OVO / GOPAY) in Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Nusa Megarkencana students or hypothesis 2 (H2) is accepted, with the result of the T count of 5.297 > t table value of 1.97208, (3) Ease and benefit are stated together (simultaneously) have a significant effect on the interest in using electronic money (OVO / GOPAY) in Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Nusa Megarkencana students or hypothesis 3 (H3) is accepted, with the results of the calculation of the calculated F value of 76.845 is greater than F table 3.04 (76.845 > 3.04) with a significance value of 0.000 or less than 0.05 (0.000 < 0.05).

Keywords : ease, benefit, interest in using electronic money

A. PENDAHULUAN

Pembayaran merupakan salah satu kegiatan ekonomi yang timbul dari sebuah sistem. Sistem pembayaran merupakan sistem yang digunakan untuk pemindahan dana dari satu pihak ke pihak lain yang menggunakan alat pembayaran dari yang sederhana hingga yang kompleks dan melibatkan suatu lembaga dengan aturan yang dibuat masing-masing lembaga penyedia. Cakupan dari sistem pembayaran terdiri dari aturan, lembaga dan mekanisme. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1999 tentang sistem pembayaran mempunyai arti sebuah sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang dipergunakan untuk dilakukannya pemindahan dana guna memenuhi kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Sistem Pembayaran secara garis besar dibagi menjadi dua jenis yaitu sistem pembayaran tunai dan sistem pembayaran non tunai. Yang membedakan antara sistem pembayaran tunai dan sistem pembayaran non tunai hanyalah terletak pada instrumen yang digunakan. Sistem pembayaran tunai menggunakan instrumen berupa uang dalam bentuk fisik uang kertas dan uang logam. Sistem pembayaran non tunai menggunakan instrumen berupa cek, kartu, nota debit, giro atau uang elektronik.

Ovo dan Go-Pay adalah salah dua produk yang paling familier di kalangan mahasiswa. Maraknya produk kedua ini muncul dikarenakan aplikasi transportasi masal yang menawarkan

1)Penulis adalah Mahasiswa STIE Nusa Megarkencana Yogyakarta 2)Penulis adalah Dosen STIE Nusa Megarkencana Yogyakarta

berbagai kemudahan dari pemesanan transportasi, pembelian makan dan minuman serta pengiriman barang dalam wilayah lokal. Produk tersebut mengincar kalangan mahasiswa terutama dalam segala aktivitasnya yang sebagian besar perilaku mahasiswa “mager/malas gerak”. Dengan hanya berdiam diri di suatu tempat, bisa melakukan beberapa hal dan dapat menjalankan kegiatan bebarengan misalnya pemesanan makanan dan pemesanan pengiriman barang. Berdasarkan kegiatan observasi dan wawancara kepada salah satu mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Nusa Megarkencana yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik Ovo / Gopay sangat familier dengan kegiatan transaksi pembayaran. Hal ini terlihat bahwa setiap pemesanan suatu makanan / minuman tidak mengeluarkan uang sepeser pun dari dompet / tas. Selain itu transaksi pembayaran terbilang singkat dan cepat. Hal ini menjadikan pertanyaan seberapa besar minat penggunaan uang elektronik Ovo / Gopay dalam setiap transaksi pembayaran. Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan sebagai berikut : (1) Bagaimana pengaruh faktor kemudahan secara parsial terhadap minat penggunaan uang elektronik (Ovo / Gopay) pada mahasiswa STIE Nusa Megarkencana ? (2) Bagaimana pengaruh factor kemanfaatan secara parsial terhadap minat penggunaan uang elektronik (Ovo / Gopay) pada mahasiswa STIE Nusa Megarkencana ? (3) Bagaimana pengaruh faktor kemudahan dan kemanfaatan secara simultan terhadap minat penggunaan uang elektronik (Ovo / Gopay) pada mahasiswa STIE Nusa Megarkencana ?

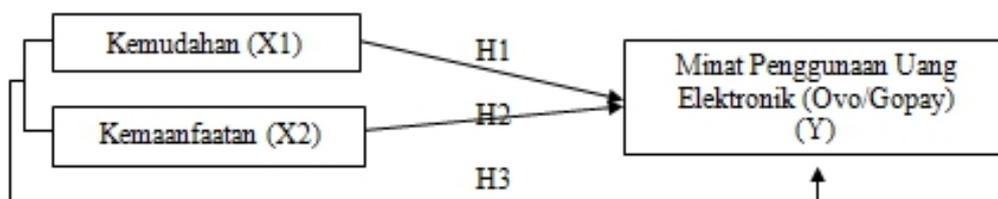
B. KAJIAN LITERATUR

Minat akan mendorong seseorang mendapatkan subyek khusus, aktivitas, pemahaman dan juga keterampilan yang mencapai apa yang diinginkan (Slameto, 2010: 180). Menurut Susilowati (2010: 29) menyebutkan bahwa minat adalah suatu keadaan mental yang menghasilkan respon terarahkan kepada suatu situasi atau obyek tertentu yang menyenangkan dan memberi kepuasan kepadanya (*satisfiers*).

Uang Elektronik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia uang adalah alat tukar atau standar pengukur nilai (kesatuan hitungan) yang sah, dikeluarkan oleh pemerintah suatu negara berupa kertas, emas, perak, atau logam lain yang dicetak dengan bentuk dan gambar tertentu.

Mukti (2019) dalam skripsinya yang berjudul analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa terhadap penggunaan uang elektronik (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Tadris IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman uang elektronik berpengaruh secara positif terhadap minat penggunaan uang elektronik sebesar 0,504 ($r = 0,504$). Jika dipersentasekan dengan nilai $r^2 = 25,2\%$. Kemanfaatan berpengaruh secara positif terhadap minat penggunaan uang elektronik sebesar 0,658 ($r = 0,658$) dengan persentasi sebesar $r^2 = 32,9\%$. Secara bersamaan tingkat pemahaman uang elektronik dan kemanfaatan berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik sebesar 0.154.

Sari (2019) dalam skripsinya yang berjudul pengaruh kemudahan, manfaat penggunaan teknologi, fitur layanan dan keamanan, terhadap minat menggunakan *E-money*, dengan sikap penggunaan sebagai variabel intervening. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) manfaat penggunaan dan sikap penggunaan berpengaruh secara langsung terhadap minat menggunakan *E-money*, (2) sikap penggunaan memediasi manfaat penggunaan terhadap minat menggunakan *E-money*. Berikut kerangka berpikir :



1)Penulis adalah Mahasiswa STIE Nusa Megarkencana Yogyakarta 2)Penulis adalah Dosen STIE Nusa Megarkencana Yogyakarta

C. METODE PENELITIAN

Moleong (2010: 132) mendeskripsikan subjek penelitian sebagai responden/ informan/ narasumber yang menjadi sumber data dari penelitian. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Nusa Megarkencana angkatan 2016-2019 yang masih aktif. Sugiyono (2010:38) objek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Objek penelitian ini adalah menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Nusa Megarkencana terhadap minat penggunaan uang elektronik (Ovo / Gopay). Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2014: 14) metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *post positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Data kualitatif yang digunakan diperoleh menurut sumbernya atau disebut data sumber primer. Menurut Sugiyono (2014: 308) sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber primer ini dibentuk menjadi sebuah instrumen yang berupa pertanyaan-pertanyaan terstruktur secara terbuka yang menjadi panduan dalam kuesioner. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuesioner. Metode kuesioner (angket) yang digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui besarnya pengaruh kemudahan dan kemanfaatan terhadap minat penggunaan uang elektronik (Ovo / Gopay).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Regresi Linier Berganda

Secara umum uji regresi linier berganda adalah untuk mengukur atau mengetahui hubungan antara variabel *dependen* dengan variabel *independen* (Sugiyono, 2010). Berdasarkan pengujian regresi linier berganda menggunakan *software* SPSS, didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3.058	1.391		2.199	.029
Kemudahan	.356	.094	.296	3.782	.000
Kemanfaatan	.448	.085	.414	5.297	.000

a. Dependen Variable: Penggunaan Uang Elektronik

Berdasarkan hasil menggunakan *software* SPSS diatas dapat disimpulkan pada tabel 4.13 sebagai berikut :

Tabel 2
Hasil Regresi Linier Berganda

Variabel	Koefisien	t hitung	Sig.
Konstanta	3,058	2,199	0,029
Kemudahan	0,356	3,782	0,000
Kemanfaatan	0,448	5,297	0,000

Sumber : Data primer diolah, 2020

1)Penulis adalah Mahasiswa STIE Nusa Megarkencana Yogyakarta 2)Penulis adalah Dosen STIE Nusa Megarkencana Yogyakarta

Berdasarkan tabel 4.13 diatas, maka dapat diperoleh persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 3,058 + 0,356 (X1) + 0,448 (X2)$$

Dari persamaan regresi diatas, dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Konstanta (a) = 3,058
Menunjukkan bahwa variabel kemudahan (X1) dan kemanfaatan (X2) terhadap minat penggunaan uang elektronik (Y) adalah 0 (nol) atau jika semua variabel *independen* tidak mendukung variabel *dependen*, maka masih mempunyai nilai tetap.
- Koefisien kemudahan (X1) = 0,356
Dalam nilai koefisien diatas bahwa kemudahan mempunyai pengaruh positif terhadap minat penggunaan uang elektronik.
- Koefisien kemanfaatan (X2) = 0,448
Dalam nilai koefisien diatas bahwa kemanfaatan mempunyai pengaruh positif terhadap minat penggunaan uang elektronik.

2. Uji Hipotesis

Uji secara parsial (Uji t), pengujian secara parsial dilakukan untuk menguji seberapa besar pengaruh dari nilai variabel secara parsial atau individu. Uji t dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel dengan tingkat kepercayaan 95% sehingga nilai alphanya / taraf signifikasinya 5 % (0,05). Dasar pengambilan keputusan uji t adalah jika t hitung > t tabel atau nilai sig. < 0,05, maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Jika t hitung < t tabel atau nilai sig. > 0,05, maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Sedangkan untuk nilai t tabel menggunakan rumus :

$$t (\alpha / 2; n - k - 1)$$

Keterangan :
 $\alpha / 2$ = 0,025
 n = Jumlah Sampel
 k = Jumlah Variabel
 1 = Rumus Baku Uji t

Sehingga didapat nilai t tabel adalah $n - k - 1 = 200 - 2 - 1 = 197$ atau sebesar 1,97208 (dapat dilihat pada lampiran 9). Uji t dapat dilihat pada tabel dibawah ini (data sudah diolah dengan menggunakan *software* SPSS).

Tabel 3

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.058	1.391		2.199	.029
	Kemudahan	.356	.094	.296	3.782	.000
	Kemanfaatan	.448	.085	.414	5.297--+	.000

a. Dependen Variable: Penggunaan Uang Elektronik

Berdasarkan hasil menggunakan *software* SPSS diatas dapat disimpulkan pada tabel 4.14 sebagai berikut :

1)Penulis adalah Mahasiswa STIE Nusa Megarkencana Yogyakarta 2)Penulis adalah Dosen STIE Nusa Megarkencana Yogyakarta

Tabel 4
Hasil Uji Secara Parsial (Uji t)

Model	Uji t		Hasil Pengujian
	t hitung	t tabel	
Kemudahan (X1)	3,782	1,97208	Berpengaruh signifikan
Kemanfaatan (X2)	5,297	1,97208	Berpengaruh signifikan

Sumber : Data primer diolah, 2020

Dari tabel diatas disimpulkan bahwa t tabel memiliki nilai sebesar 1,97208. Dengan begitu variabel kemudahan (X1) dengan nilai t hit. 3,782 dan kemanfaatan (X2) dengan nilai t hit. 5,297 dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik (Y) karena t hitung > nilai t tabel (1,97208). Dari hasil perhitungan diatas dapat dijelaskan bahwa :

- a. Variabel kemudahan (X1) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada mahasiswa STIE Nusa Megarkencana (Y) / hipotesis 1 (H1) diterima. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Artini (2019) dalam skripsinya yang berjudul faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan uang elektronik pada aplikasi Ovo (studi kasus pada mahasiswa ekonomi Islam TA 2016-2017 UIN Sumatera Utara) bahwa kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronnik.
- b. Variabel kemanfaatan (X2) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik pada mahasiswa STIE Nusa Megarkencana (Y) / hipotesis 2 (H2) diterima. Hasil penelitian ini sama penelitian yang dilakukan oleh Mukti (2019) dalam skripsinya yang berjudul analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa terhadap penggunaan uang elektronik (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Tadris IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta) bahwa kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronnik

3. Uji secara simultan (Uji F)

Pengujian secara simultan ini untuk menguji seberapa besar pengaruh dari nilai variabel secara simultan atau bersama-sama. Uji F dilakukan dengan membandingkan nilai F hitung dengan nilai F tabel dengan tingkat kepercayaan 95% sehingga nilai alphanya / taraf signifikasinya 5% (0,05).

Dasar pengambilan keputusan Uji F adalah jika F hitung > F tabel atau nilai sig. < 0,05, maka terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y. Jika F hitung < F tabel atau nilai sig. > 0,05, maka tidak terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y. Sedangkan untuk nilai F tabel menggunakan rumus :

$$F(k; n-k)$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampe

k = Jumlah Variabel X

Dari rumus diatas maka nilai F tabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah $n-k=200-2=198$ atau sebesar 3,04 (dapat dilihat pada lampiran 10). Uji F (uji secara simultan) dapat dilihat pada tabel dibawah (data sudah diolah dengan menggunakan *software* SPSS).

1)Penulis adalah Mahasiswa STIE Nusa Megarkencana Yogyakarta 2)Penulis adalah Dosen STIE Nusa Megarkencana Yogyakarta

Tabel 5

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	707.248	2	353.624	76.845	.000 ^a
	Residual	906.547	197	4.602		
	Total	1613.795	199			

a. Predictors: (Constant), Kemanfaatan, Kemudahan

b. Dependent Variable: Penggunaan Uang Elektronik

Berdasarkan hasil menggunakan *software* SPSS diatas dapat disimpulkan pada tabel 4.15 sebagai berikut :

Tabel 6

Hasil Uji Secara Simultan (Uji F) ANOVA

Df	Uji F		Sig.	Hasil Pengujian
	F hitung	F tabel		
2	76,845	3,04	0,000	Berpengaruh

Sumber : Data primer diolah, 2020.

Dari tabel diatas disimpulkan bahwa F tabel memiliki nilai sebesar 3,04. Dengan begitu variabel kemudahan (X1) dan kemanfaatan (X2) dinyatakan secara bersama-sama / simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel minat penggunaan uang elektronik pada mahasiswa STIE Nusa Megarkencana (Y) karena F hitung sebesar 76,845 > nilai F tabel sebesar 3,04. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis 3 (H3) diterima.

4. Uji Koefisiensi Determinasi (R²)

Uji koefisien determinasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar sumbangan atau kontribusi variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

Nilai koefisien determinasi adalah diantara nol dan satu, jika nilai R² yang kecil / mendekati 0 (nol) maka nilai kontribusi variabel *independen* terhadap variabel *dependen* adalah lemah, sedangkan jika nilai R² yang besar / mendekati 1 (satu) maka nilai kontribusi variabel *independen* terhadap variabel *dependen* adalah kuat. Uji Koefisien determinasi (R²) dapat dilihat pada tabel dibawah (data sudah diolah dengan menggunakan *software* SPSS).

Tabel 7

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
dimension 1	.662 ^a	.438	.433	2.145

a. Predictors: (Constant), Kemanfaatan, Kemudahan

Berdasarkan hasil menggunakan *software* SPSS diatas dapat disimpulkan pada tabel 4.16 sebagai berikut :

Tabel 8

Hasil Uji Koefisiensi Determinasi (R²)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,662	0,438	0,433	2,145

Sumber : Data primer diolah, 2020

Dari tabel 4.16 dapat dilihat bahwa nilai kolerasi / hubungan (R) antara variabel X secara simultan terhadap variabel Y adalah 0,662 atau sebesar 66,2 %. Sedangkan nilai koefisien determinasi (R²) / nilai kontribusi variabel X secara simultan terhadap variabel Y adalah $0,662 \times 0,662 = 0,438$ atau 43,8 %, yang artinya bahwa kemudahan (X1) dan kemanfaatan (X2) secara simultan berpengaruh terhadap minat penggunaan uang elektronik (Y) sebesar 0,438 atau 43,8 %, sedangkan sisanya 0,562 atau 56,2 % dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

5. Pembahasan

- Hasil penelitian menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel sehingga variabel kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden mudah untuk mengoperasikan aplikasi, mudah dalam registrasi aplikasi, paham dengan menu yang ditawarkan dalam aplikasi, mudah dalam bertransaksi, dan responden merasa puas dengan adanya aplikasi tersebut.
- Hasil penelitian menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel sehingga variabel kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden mendapatkan banyak manfaat dari aplikasi tersebut seperti menghemat waktu dalam bertransaksi, responden merasa aman dan nyaman saat memakai aplikasi dan tidak harus keluar rumah untuk bertransaksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa F hitung $>$ F tabel sehingga variabel kemudahan dan kemanfaatan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden merasa mudah untuk mengoperasikan aplikasi tersebut dan mendapatkan banyak manfaat dari aplikasi tersebut dalam waktu yang sama.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- Tanggapan yang diberikan responden mengenai variabel kemudahan (X1) menghasilkan kesimpulan bahwa kemudahan (X1) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik (OVO / Gopay) pada mahasiswa STIE Nusa Megarkencana (Y).
- Tanggapan yang diberikan responden mengenai variabel kemanfaatan (X2) menghasilkan kesimpulan bahwa kemanfaatan (X2) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik (OVO / Gopay) pada mahasiswa STIE Nusa Megarkencana (Y).
- Tanggapan yang diberikan responden mengenai variabel kemudahan (X1) dan kemanfaatan (X2) dinyatakan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan uang elektronik (OVO / Gopay) pada mahasiswa STIE Nusa Megarkencana (Y). Sehingga dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Nusa Megarkencana terhadap minat

1)Penulis adalah Mahasiswa STIE Nusa Megarkencana Yogyakarta 2)Penulis adalah Dosen STIE Nusa Megarkencana Yogyakarta

penggunaan uang elektronik (OVO / Gopay) diantaranya adalah kemudahan dan kemanfaatan, namun demikian karena nilai standart koefisien determinasi menunjukkan hasil 43,8 % sehingga masih ada faktor lain sebesar 56,2 % yang mempengaruhi.

F. REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Artini. (2019). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Aplikasi Ovo (studi kasus pada mahasiswa ekonomi Islam TA 2016-2017 UIN Sumatera Utara)*. Skripsi.
- Ghozali, Imam. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 20*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hidayati, Siti. *et al. Kajian Operasional E-Money* (Bank Indonesia 2006).
- Hurlock EB. (2000). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Ikbal, Muhammad. (2011). *Pengaruh Motivasi Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Untuk Mengikuti Pendidikan PPAk: Studi Kasus Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Diponegoro*. Skripsi. Universitas Diponegoro. Semarang.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Mankiw N, Gregory dkk. 2012, *Pengantar Ekonomi Makro*. Jakarta: Salemba Empat.
- Martono, Nanang. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Analisa Isi dan Analisis Data Sekunder*. Yogyakarta: Rajawali Pers.
- Moleong, Lexy J. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung; Remaja Rosdakarya.
- Mukti, Muhammad Sugih. (2019). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Terhadap Penggunaan Uang Elektronik (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Tadris IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta)*. Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rahmatika, Ula. (2019). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money : Integrasi model TAM-TPB dengan Perceived risk*. Jurnal.
- Sari, Ika. (2019). *Pengaruh kemudahan, manfaat penggunaan teknologi, fitur layanan dan keamanan, terhadap minat menggunakan E-money, dengan sikap penggunaan sebagai variabel intervening*. Skripsi.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati, Eva Teguh. (2010). *Hubungan Minat Menonton Tayangan Film Kartun Laga di Televisi dengan Agresivitas Siswa SDN Ngimbang Palang Tuban*. Malang. Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. (Tidak Diterbitkan).
- Suzianti, *et al.* (2015). *Perencanaan Roadmap Produk dan Teknologi pada Uang Elektronik Chip – Based di Indonesia*. Jurnal Manajemen Teknologi. Vol. 14 No. 1. Program Studi Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Indonesia.
- Undang - undang Republik Indonesia nomor 23 tahun 1999 tentang, Bank Indonesia Bab I Pasal I.
- Vhistika, Nisa. (2017). *Pengaruh tingkat pemahaman E-money dan kemanfaatan terhadap minat menggunakan E-money*. Skripsi.
- Wiyono, Gendro. (2011). *Merancang Penelitian Bisnis dengan Alat Analisis SPSS. 17.0 & Smart PLS 2.0*. Yogyakarta : Percetakan STIM YKPN.