

SKRIPSI

**PENGARUH PERSEPSI MAHASISWA DAN MINAT MENGGUNAKAN
UANG ELEKTRONIK (Studi Kasus Pada Mahasiswa Perbankan Syariah
IAIN Metro)**

Oleh :

**LINA ARIANI
NPM : 1702100053**



**Jurusan S1 Perbankan Syariah
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)METRO
1442H/2021M**

**PENGARUH PERSEPSI MAHASISWA DAN MINAT MENGGUNAKAN
UANG ELEKTRONIK(Studi Kasus Pada Mahasiswa Perbankan Syariah
IAIN Metro)**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi Syari'ah (S.E.)**

Oleh :

LINA ARIANI

NPM 1702100053

Pembimbing : Agus Trioni Nawa, M.Pd

Jurusan : Perbankan Syariah

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1442H/2021M

HALAMAN PERSETUJUAN

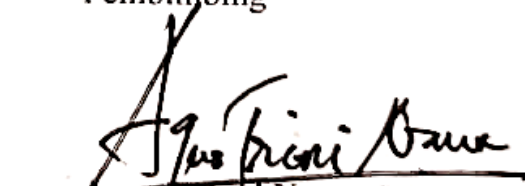
Judul Tugas Akhir : PENGARUH PERSEPSI MAHASISWA DAN MINAT
MENGUNAKAN UANG ELEKTRONIK (Studi
Kasus Pada Mahasiswa Perbankan Syariah IAIN Metro)

Nama : Lina Ariani
NPM : 1702100053
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Jurusan : S1-Perbankan Syari'ah

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosahkan dalam sidang munaqosah Fakultas Ekonomi dan
Bisnis Islam Institut Agama Islam Negri (IAIN) Metro.

Metro, 23 Juli 2021
Pembimbing


Agus Triani Nawa, M.Pd
NIDN. 2012089001

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : **Pengajuan Skripsi untuk
Dimunaqosahkan Saudari Lina Ariani**

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di –

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan, bimbingan dan perbaikan seperlunya, maka proposal saudari :

Nama : Lina Ariani
NPM : 1702100053
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Jurusan : SI-Perbankan Syariah
Judul : **PENGARUH PERSEPSI MAHASISWA DAN MINAT
MENGUNAKAN UANG ELEKTRONIK(Studi Kasus
Pada Mahasiswa Perbankan Syariah IAIN Metro)**

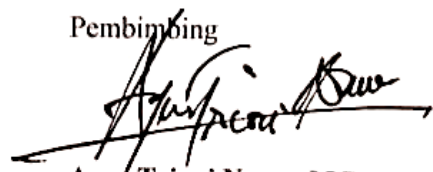
Sudah dapat kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro untuk diseminarkan.

Demikianlah harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Metro, 23 Juli 2021

Pembimbing



Agus Trioni Nawa, M.Pd
NIDN. 2012089001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507, Faksimili (0725) 47296,
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI

No B-2466 /In-28-3/D/PP-00.9/08/2021

Skripsi dengan Judul: PENGARUH PERSEPSI MAHASISWA DAN MINAT MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK (Studi Pada Mahasiswa S1-Perbankan Syariah IAIN Metro), disusun Oleh: LINA ARIANI, NPM: 1702100253, Jurusan: S1-Perbankan Syariah, telah diujikan dalam sidang munaqosah, Fakultas: Ekonomi dan Bisnis Islam pada Hari/Tanggal: Jumat/30 Juli 2021.

TIM PEMBAHAS:

Ketua/Moderator : Siti Zulaikha, S.Ag., M.H

Pembahas I : Zumaroh, M.E.Sy

Pembahas II : Agus Trioni Nawa, M.pd

Sekretaris : Hasrun Affandi US, M.M

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Hasrun Affandi US

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam



Dr. Mat Jalil, M. Hum

NIP. 19620812199803 1 00 1

ABSTRAK

PENGARUH PERSEPSI MAHASISWA DAN MINAT MENGGUNAKAN UANG ELEKTRONIK (Studi Kasus Pada Mahasiswa Perbankan Syariah IAIN METRO)

Perkembangan teknologi berbasis internet sudah dikenal oleh masyarakat secara luas, dengan berbagai macam sistem pembayaran non tunai yaitu seperti kartu debit atau *debit card*, kartu kredit atau *credit card*, ATM, cek, bilyet giro dan uang elektronik. Uang elektronik tergolong sebagai uang kartal yang tidak memiliki bukti fisik. Penggunaan uang elektronik atau *e-money* sama dengan penggunaan uang kartal yaitu logam atau kertas digunakan untuk melakukan pembelian atau pembayaran untuk kebutuhan sehari-hari. Transaksi menggunakan *e-money* mejadi lebih mudah dan sederhana.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh persepsi mahasiswa menggunakan uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi Ovo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis regresi linier sederhana. Teknik pengumpulan data menggunakan metode kuesioner sebanyak 90 responden dan metode dokumentasi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan metode penarikan dari sebuah populasi atau semesta dengan setiap anggota populasi atau semesta tadi memiliki peluang yang sama untuk terpilih atau terambil.

Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh persepsi mahasiswa menggunakan uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi OVO dengan hasil nilai t sebesar 4,513 dengan nilai signifikan sebesar 0,000.

Kata Kunci : Persepsi, Minat, Uang Elektronik

ORSINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lina Ariani
NPM : 1702100053
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Jurusan : S1-Perbankan Syari'ah

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini secara keseluruhan adalah asli hasil dari penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 23 Juli2021
Yang Menyertakan



Lina Ariani
NPM. 1702100053

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

*Artinya : Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (Q.S Al- Insyirah 5-6)*

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT. yang Maha Pengasih dan Penyayang, maka peneliti mempersembahkan skripsi ini sebagai ungkapan rasa hormat dan cinta kasih yang tulus kepada :

1. Kedua orang tua Ayahandaku Suhardi dan Ibundaku tercinta Supartini, yang telah membesarkan dan mendidikku dengan penuh kasih sayang dan kesabaran, terimakasih atas semua pengorbanan dan setia berdoa untuk keberhasilan peneliti.
2. Adikku Septi Dwi Eriana atas doa dan dukungannya.
3. Sahabat-sahabatku Vera, Amalia, Annisa, Erika, Novia, Kuni, Anum , Indri, Nida dan Syifa yang peneliti repotkan dikala susah maupun senang selalu memberikan dukungan dan motivasi sehingga peneliti selesai mengerjakan tugas Skripsi. Serta untuk seseorang yang selalu menguatkan peneliti, yang tidak dapat disebutkan namanya.
4. Rekan-rekan S1 Perbankan Syariah angkatan 2017, khususnya kelas D S1 perbankan syariah.
5. Almamater Tercinta IAIN Metro Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT., Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas segala berkah dan rahmatnya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi dengan lancar tanpa hambatan yang berarti. Shalawat beserta salam sentiasa tersanjungkan kepada baginda Nabi Besar Muhammad Saw., yang patut diteladani baik dalam perkataan dan perbuatan beliau, mudah-mudahan kelak akan mendapatkan syafa'at di yaumul akhir. Aamiin.

Penulisan Skripsi ini merupakan salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan S1 Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro guna mendapatkan gelar sarjana ekonomi (SE).

Di dalam upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Siti Nurjanah, M.Ag selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
2. Bapak Dr. Mat Jalil, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
3. Bapak Dliyaul Haq, M.E.I selaku Ketua Jurusan S1 Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
4. Ibu Elfa Murdiana, M.Hum selaku pembimbing akademik.

5. Bapak Agus Trioni Nawa, M.Pd selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dalam mengarahkan penyusunan skripsi dan memotivasi.
6. Serta seluruh dosen dan staf Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Metro.
7. Rekan-rekan S1 Perbankan Syariah angkatan 2017

Kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan seagai upaya perbaikan dalam melakukan penulisan karya ilmiah selanjutnya. Dan pada akhirnya peneliti berharap hasil penelitian yang telah dilakukan akan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan bagi pihak-pihak yang terkait.

Metro, 23 Juli 2021



Lina Ariani

NPM. 1702100053

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORSINIL PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
1. Tujuan Penelitian	7
2. Kegunaan Penelitian	7
F. Penelitian yang Relevan	8

BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Minat	10
1. Pengertian Minat	10
2. Aspek Minat	11
3. Faktor-faktor yang menimbulkan minat pada diri seseorang	11
B. Persepsi	13
1. Pengertian Persepsi	12
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi	13
C. Uang Elektronik	15
1. Pengertian Uang Elektronik	15
2. Kelebihan dan Kelemahan Uang Elektronik	20
3. Manfaat Uang Elektronik	21
D. Ovo	21
1. Pengertian Ovo	21
2. Layanan Pembayaran Ovo	12
3. Cara Registrasi Ovo	12
4. Cek Saldo Ovo	23
5. Cara isi ulang/Top Up Ovo	23
E. Kerangka Berfikir	25
F. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODELOGI PENELITIAN	27
A. Rancangan Penelitian	27

1. Pendekatan Penelitian	27
2. Jenis Penelitian	27
B. Sumber Data	28
1. Sumber Data Primer	28
2. Sumber Data Sekunder	28
C. Definisi Operasional Variabel	29
1. Variabel Bebas	29
2. Variabel Terikat	29
D. Populasi dan Sampel	30
1. Populasi	30
2. Sampel	30
E. Teknik Analisis Data	32
1. Kuisisioner	32
2. Dokumentasi	32
F. Instrumen Penelitian	32
G. Teknik Analisis Data	34
1. Uji Instrument	34
2. Uji Asumsi Klasik	35
3. Analisis Regresi Linier Sederhana	36
4. Uji Hipotesis (uji-t)	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
1. Deskripsi Karakteristik Responden	37

2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	38
3. Hasil Uji Normalitas	40
4. Hasil Uji Linieritas	40
5. Hasil Uji Homogenitas	41
6. Distribusi Frekuensi	42
7. Analisis Regresi Linier Sederhana	49
8. Hasil Uji Hipotesis	51
B. Pembahasan	49
BAB V Kesimpulan dan Saran	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Mahasiswa IAIN Metro Tahun Akademik 2020/2012	3
Tabel 2.1 Daftar Penyelenggara Uang Elektronik	15
Tabel 2.2 Daftar Bank Yang Melakukan Top Up ke Ovo	20
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian Skala Likert	30
Tabel 3.2 Indikator Penelitian	31
Tabel 4.1 Uji Validitas	38
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas	39
Tabel 4.3 Uji Normalitas	39
Tabel 4.4 Uji Linieritas	40
Tabel 4.5 Uji Homogenitas	41
Tabel 4.6 Sebaran Nilai Responden Variabel X	42
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Variabel X	43
Tabel 4.8 Sebaran Nilai Responden Variabel Y	44
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Variabel Y	45
Tabel 4.10 Indikator Tingkat Pemahaman Uang Elektronik dan Kemanfaatan	46
Tabel 4.11 Indikator Minat Menggunakan Uang Elektronik	47
Tabel 4.12 Analisa Regresi Linier Sederhana	48
Tabel 4.13 Uji Hipotesis	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Instrumen Uang Elektronik	2
Gambar 1.2 Fitur Paylater yang banyak digunakan tahun 2019	4
Gambar 1.3 Penggunaan PayLater 2020.....	5
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir	22
Gambar 4.1 Karakteristik Responden Kepemilikan Uang Elektronik	39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perekonomian Indonesia memiliki sistem pembayaran yang semakin mudah, sehingga volume transaksi pembayaran semakin meningkat setiap hari dengan perkembangan teknologi. Kestabilan perekonomian suatu negara berjalan dengan baik dengan adanya sistem pembayaran yang tidak bermasalah.

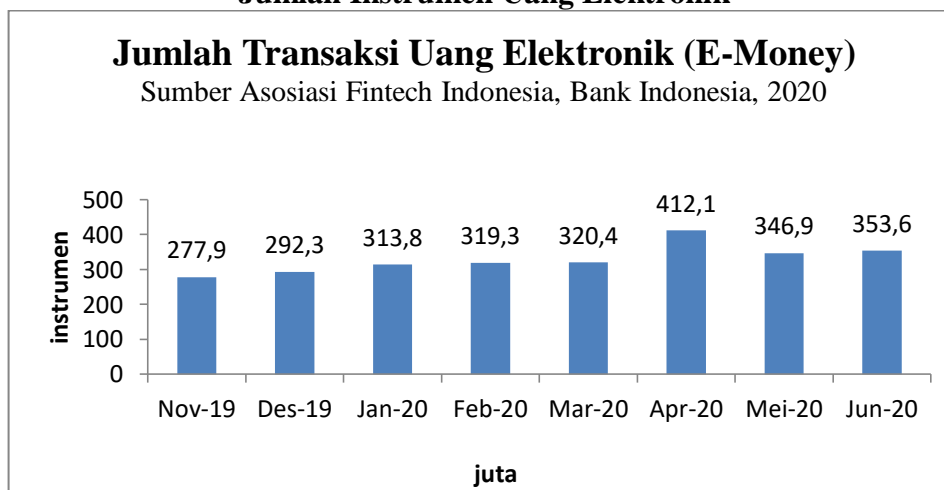
Perkembangan teknologi yang pesat membuat pola dan instrumen pembayaran mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dalam instrumen pembayaran membuat peranan uang tunai sebagai alat pembayaran dalam bentuk pembayaran non tunai yang lebih mudah dan sederhana. Transaksi pembayaran dalam prakteknya dilakukan dengan instrumen tunai dan non tunai. Instrumen tunai dalam prakteknya menggunakan transaksi yang bernilai kecil dan tingkat ritel antara individu, sedangkan dalam praktek instrumen non tunai pada umumnya digunakan untuk transaksi yang bernilai besar. Pembayaran non tunai dalam penggunaannya meningkat sejalan dengan perkembangan ekonomi negara dan kecenderungan penggunaan pembayaran tunai yang menurun.

Perkembangan teknologi berbasis internet sudah dikenal oleh masyarakat secara luas, dengan berbagai macam sistem pembayaran non tunai yaitu seperti kartu debit atau *debit card*, kartu kredit atau *credit card*, ATM, cek, bilyet giro dan uang elektronik.

Uang elektronik atau yang disebut dengan *e-money* berbeda dengan uang deposit bank. *E-money* tergolong sebagai uang kartal yang tidak memiliki bukti fisik. Penggunaan *e-money* sama dengan penggunaan uang kartal yaitu logam atau kertas digunakan untuk melakukan pembelian atau pembayaran untuk kebutuhan sehari-hari. Transaksi menggunakan *e-money* menjadi lebih mudah dan sederhana.¹

Nilai uang yang terdapat dalam *e-money* disimpan pada media elektronik tertentu seperti chip atau server. Ketika pengguna akan menggunakan *e-money* maka langkah awal yang harus dilakukan adalah menyetorkan sejumlah uang kepada penerbit *e-money* dengan cara *top up*. Nilai uang yang tersimpan kedalam *e-money* tersebut dapat digunakan untuk melakukan transaksi dan akan berkurang sebesar nilai transaksi yang digunakan oleh pengguna uang tersebut.

Gambar 1.1
Jumlah Instrumen Uang Elektronik



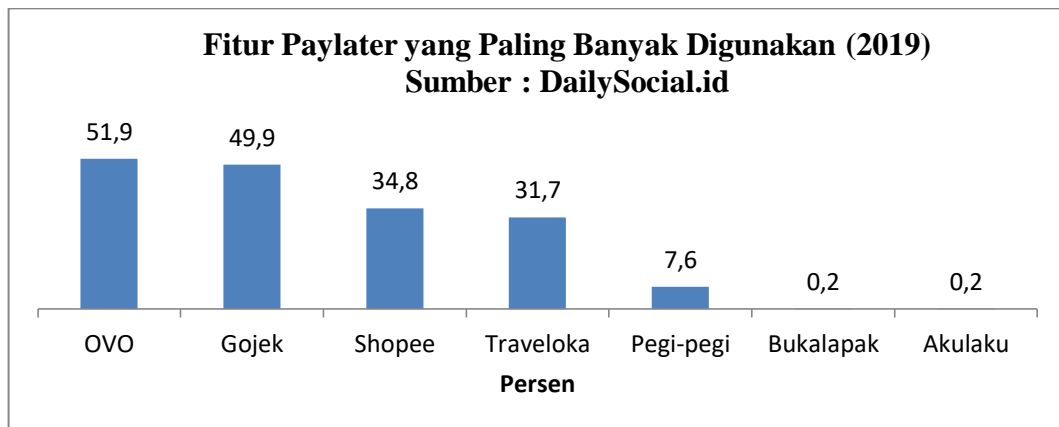
¹Joseph Pangaribuan, *Delusi Moneter Paradigma yang Berbeda tentang Uang, Sistem Keuangan, dan Permasalahannya* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), Hal. 97-98.

Berdasarkan gambar 1.1, perkembangan uang elektronik atau yang disebut *e-money* di Indonesia meningkat pesat ketika berlakunya masa PSBB atau pembatasan sosial berskala besar membuat jumlah transaksi uang elektronik meningkat. Berdasarkan data yang diperoleh dari Asosiasi Fintech Indonesia jumlah transaksi bulan Maret 2020 sebanyak 330,4 juta transaksi, ketika bulan April 2020 mengalami kenaikan pesat sebesar 81,7 juta transaksi sehingga jumlah transaksi pada bulan April menghasilkan sebanyak 412,1 juta transaksi, tetapi pada bulan Mei 2020 mengalami penurunan yang cukup besar 65,2 juta sehingga transaksi terjadi sebanyak 346,9 juta transaksi pada bulan Mei, ketika Juni 2020 naik sebesar 6,7 juta transaksi sehingga jumlah transaksi menjadi 353,6 juta pada bulan Juni 2020.² Berdasarkan data yang diperoleh, *e-money* atau uang elektronik sudah banyak digunakan oleh masyarakat untuk kepentingan pembayaran transportasi umum dan pembayaran pada *minimarket*.

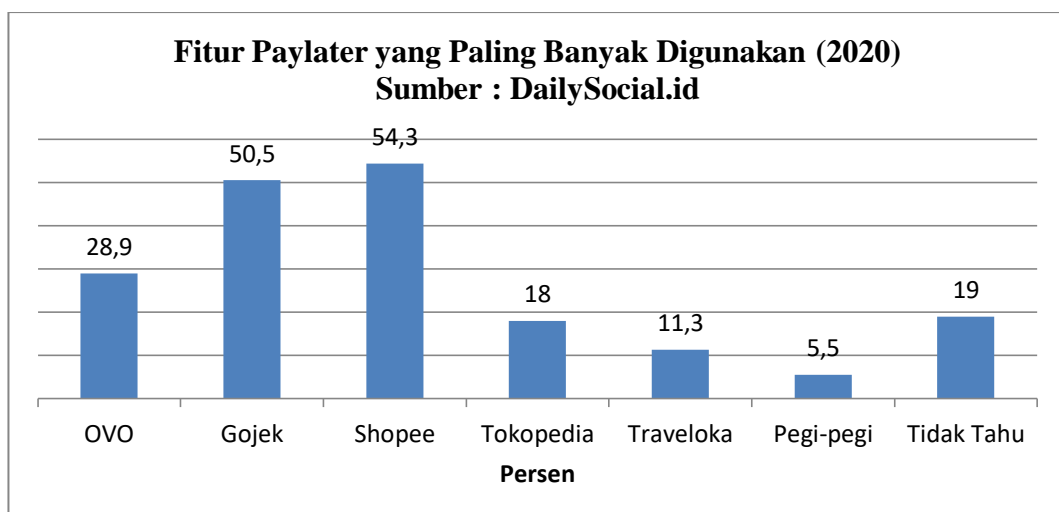
Pada umumnya perkembangan uang elektronik yang dikenal oleh masyarakat yaitu Gopay dimiliki oleh Gojek, OVO dimiliki oleh Lippo Grup, Dana dimiliki oleh EMTEK (PT Elang Mahkota Teknologi Tbk) dan lain-lain.

Berdasarkan Gambar 1.2 ,OVO pada tahun 2019 unggul menjadi dompet digital pertama yang sangat diminati pada tahun 2019 yaitu sebesar 51,9%, sedangkan menjadi dompet digital yang diminati kedua adalah Gojek sebesar 49,9%, dan Shopeepay sebesar 34,8%.

²Asosiasi Fintech Indonesia, "Bank Indonesia," 2020, <https://fintech.id/id>.

Gambar 1.2**Fitur Paylater yang Paling Banyak Tahun 2019**

Berdasarkan Gambar 1.3, penurunan OVO terjadi pada tahun 2020, Shopeepay telah berkembang pesat pada 2020 mengalahkan pesaingnya yaitu Gojek dan Ovo pada 2020 sebanyak 54,4% pada Shopeepay, Gojek 50,5%, dan OVO mengalami penurunan yang amat drastis menjadi 28,9%.

Gambar 1.3**Fitur Paylater yang Paling Banyak Tahun 2020**

Berdasarkan Gambar 1.3, penurunan OVO terjadi pada tahun 2020, Shopeepay telah berkembang pesat pada 2020 mengalahkan pesaingnya yaitu

Gojek dan Ovo pada 2020 sebanyak 54,4% pada Shopeepay, Gojek 50,5%, dan OVO mengalami penurunan yang amat drastis menjadi 28,9%.

Data pada tahun 2019-2020 menunjukkan penurunan yang sangat drastis terhadap penggunaan Ovo dari 51,9% (tahun 2019) menjadi 28,9% (tahun 2020), selisih angka penurunan tersebut yaitu sebesar 23%. Shopeepay mengalami kenaikan yang sangat pesat sebesar 19,5%, disamping itu gojek mengalami penurunan sebesar 1,4%. OVO menjadi dompet digital yang unggul pada tahun 2019, sedangkan pada tahun 2020 OVO mengalami penurunan yang amat drastis.

Jika dibandingkan dengan pesaingnya, OVO memiliki selisih yang cukup jauh pada jumlah pengguna pada ketiga aplikasi tersebut. Padahal OVO telah memberikan diskon dan poin pada tempat-tempat yang telah bekerjasama dengan OVO dan kerap dikunjungi oleh kaum muda dalam penggunaan layanan jasa atau pembelian barang. OVO merupakan salah satu *e-wallet* atau dompet digital yang memberikan layanan transaksi secara online (OVO Cash), pembayaran menjadi lebih cepat dan sederhana dengan pihak yang telah bekerjasama dengan OVO, sehingga pengguna tidak harus membawa uang saat hendak bertransaksi.³

Mahasiswa sebagai generasi muda dianggap lebih senang melakukan pembayaran dengan uang elektronik karena dapat mempersingkat waktu dan mempermudah transaksi. Pemahaman tentang uang elektronik seharusnya lebih tertanam pada mahasiswa yang belajar pada aspek tersebut khususnya mahasiswa perbankan.

³“About Ovo,” 18 Februari 2021, <https://www.ovo.id/about>.

Institut Agama Islam Negri (IAIN) Metro terdapat fakultas ekonomi dan bisnis Islam yang salah satu jurusan yaitu Perbankan Syariah. Pada jurusan perbankan syariah sebagian besar mahasiswa Perbankan Syariah menggunakan uang elektronik. Sistem pembayaran non tunai banyak diminati oleh kalangan mahasiswa terutama faktor manfaat yang didapatkan seperti proses pembayaran yang lebih cepat. Dengan berbagai produk-produk teknologi yang sudah meluas dikalangan mahasiswa, termasuk dalam sistem pembayaran yang mereka gunakan.

Berdasarkan data prasurvey yang telah peneliti lakukan diperoleh realitas bahwa Mahasiswa perbankan syariah IAIN Metro memakai sistem pembayaran non tunai dalam penyelesaian pembayaran, efisien dan keuntungan diskon yang didapat saat digunakan di tempat-tempat tertentu. Mengingat kondisi pengguna uang elektronik khususnya OVO yang mengalami penurunan secara drastis. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti akan meneliti lebih lanjut untuk mengetahui lebih jelas mengenai “Pengaruh Persepsi dan Minat Mahasiswa Menggunakan Uang Elektronik (Studi Kasus pada Mahasiswa Perbankan Syariah IAIN Metro).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Perkembangan *e-money* pada tahun 2020 meningkat pesat.
2. OVO merupakan *e-wallet* yang sangat diminati pada tahun 2019.

3. Penggunaan OVO pada tahun 2020 mengalami penurunan dratis.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkann peneliti tertarik untuk menindak lanjuti penelitian, dengan membatasi penelitian khusus pada persepsi mahasiswa terhadap minat menggunakan aplikasi OVO.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi OVO ?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Bedasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, penelitian ini memiliki tujuan yang hendak dicapai yaitu, untuk mengetahui pengaruh persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi OVO.

2. Kegunaan Penelitian

Diharapkan hasil penelitian yang didapat oleh peneliti akan bermanfaat bagi berbagai pihak:

a) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan tentang perkembangan ilmu ekonomi yang dikhususkan dalam bidang ekonomi perbankan tentang uang elektronik.

b) Manfaat Praktisi

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk menambah pengetahuan bagi akademisi serta membantu mengembangkan dalam penyelenggaraan, penggunaan serta promosi uang elektronik dalam berbagai sektor dan lapisan masyarakat, serta menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan regulasi mengenai uang elektronik berbasis server dalam menarik minat generasi muda.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevann adalah penelitian yang telah dilakukan oleh penelittii terdahulu dengan sub tema yangg sama. Terkait dengan hal tersebut, beberapa penelitian dengann tema yang sama dengan penelittiann ini, yaitu :

Pertama, penelitian skripsi oleh Ajeng Nurmalasari dengan judul *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan T-Cash Pada Mahasiswa Universitas Islam Indonesia*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik aliansiberpengaruh positif terhadap minat penggunaan T-Cash. sedangkan persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan serta keamanan secara parsial tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan T-Cash. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah dengan pendekatan dan teknik pengumpulan data titik sedangkan perbedaannya terdapat pada judul dan tempat penelitian secara teknik analisis data.⁴

⁴Ajeng Nurmalasari, “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan T-Cash Pada Mahasiswa Universitas Islam Indonesia” (Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2018).

Kedua penelitian skripsi oleh Rudi Widya Rahayu yang berjudul *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko, Dan Inovasi Teknologi Terhadap Aplikasi Go Pay Dari PT. Gojek Indonesia (Studi Pada Masyarakat Di Kabupaten Sleman Dan Kota Yogyakarta)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan menggunakan angket dan kuesioner kemudian diuji dengan program pls dan IBM SPSS statistic. hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat, menggunakan go-pay berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan go-pay titik bersamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah teknik pengumpulan data titik sedangkan perbedaan terletak pada judul dan tempat penelitian.⁵

Ketiga Penelitian jurnal oleh Adi Firman Ramadhan, Andrian Budi Prasetyo dan Lala Irviana dengan judul *Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan E-Money*. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kuantitatif dengan pengumpulan data survey dan teknik analisis data dengan menggunakan analisis regresi linear berganda. secara signifikan mempengaruhi minat penggunaan. Namun, persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah judul penelitian. Sedangkan perbedaan terdapat pada tempat penelitian.⁶

⁵Rurie Wiedya Rahayu, "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko, Dan Inovasi Teknologi Terhadap Aplikasi Go Pay Dari PT. Gojek Indonesia (Studi Pada Masyarakat Di Kabupaten Sleman Dan Kota Yogyakarta)" (Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2018).

⁶Adi Firman Ramadhan, Andrian Budi Prasetyo, dan Lala Irviana, "Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan E-Money," *Jurnal Dinamika Ekonomi dan Bisnis*, Volume 13, Nomor 2 (Oktober Tahun 2016).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Minat

1. Pengertian Minat

Secara bahasa minat berarti "kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu" sifat yang relatif menetap pada diri seseorang merupakan pengertian dari minat. Minat berpengaruh dalam kegiatan seseorang karena seseorang akan melakukan sesuatu kegiatan yang diminatinya, tetapi sebaliknya dengan tidak adanya minat membuat seseorang tidak ingin melakukan kegiatan apapun.¹

Menurut istilah minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian, menyebabkan terpilihnya objek atau suatu kegiatan yang membuat perasaan menggembarakan, bermanfaat dan membuat diri puas dalam kegiatan tersebut.²

Minat merupakan kecenderungan perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau objek, menimbulkan sikap positif dari suatu objek, menimbulkan keinginan dan kegiatan untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan.³

¹Wiwini Sunarsih, *Pembelajaran CTL (Contextual Teach and Learning), Belajar Menulis Berita Lebih Mudah* (Indramayu: CV Adanu Abimata, 2020), Hal. 7.

²Sunarsih, Hal. 7-8.

³Iin Soraya, "Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Jakarta Dalam Mengakses Portal Media Jakarta Smart City," *Jurnal Komunikasi*, Vol. 4, No. 1 (Maret 2015): Hal. 11.

Jadi minat merupakan keinginan seseorang terhadap suatu objek atau kegiatan yang diminati, digemari, membuat seseorang memiliki perasaan senang dan menimbulkan rasa kepuasan tersendiri.

2. Aspek Minat

Aspek minat pada diri seseorang terbagi menjadi tiga , yaitu:

- a. Dorongan dari dalam untuk memenuhi kebutuhan diri sebagai penggerak untuk melakukan sesuatu.
- b. Kebutuhan untuk berhubungan dengan lingkungan sosialnya yang akan menentukan posisi individu dalam lingkungan.
- c. Perasaan individu terhadap suatu pekerjaan yang dilakukannya.

3. Faktor-faktor yang menimbulkan minat pada diri seseorang

- a. Faktor kebutuhan dari dalam

Timbul minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.

- b. Faktor motif sosial.

Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan dimana ia berada.

- c. Faktor emosional

Faktor yang merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu.⁷

⁷Soraya, Hal. 12.

B. Persepsi

1. Pengertian Persepsi

Secara etimologi persepsi berasal dari bahasa latin yaitu *perception* yang artinya menerima atau mengambil. persepsi adalah proses bagaimana seseorang menyeleksi mengatur dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi untuk menciptakan gambaran keseluruhan yang berarti.⁵

Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimuli indrawi (sensory stimuli).⁸

Persepsi adalah suatu proses psikologis sebagai hasil penginderaan serta kesadaran merupakan proses terakhir sehingga terbentuklah proses berpikir. Persepsi merupakan pemahaman makna terhadap suatu rangsangan atau stimulus, dengan rangsangan berasal dari suatu proses penginderaan terhadap suatu peristiwa atau objek atau hubungan antara gejala kemudian diproses oleh otak.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut :

⁵Sri Hermuningsih dan Kristi Wardani, "Persepsi Mahasiswa Terhadap Metode Simulasi Online Trading di Bursa Efek Indonesia di Fakultas Ekonomi Yogyakarta," *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, Vol.17, No.2 (Juli 2016): Hal. 200.

⁸Jalaludin Rakhmad, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), Hal. 51.

a. Faktor internal

i. Kebutuhan psikologis

Kebutuhan psikologis seseorang mempengaruhi persepsinya. Kadang-kadang ada hal yang “kelihatan” (yang sebenarnya tidak ada) karena kebutuhan psikologis jadi tidak kelihatan.

ii. Latar belakang

Latar belakang yang mempengaruhi hal-hal yang dipilih dalam persepsi. Contoh orang yang pendidikannya lebih tinggi yang memiliki cara tertentu untuk menyeleksi sebuah informasi.

iii. Pengalaman

Hal yang sama dengan latar belakang ialah faktor pengalaman, pengalaman mempersiapkan seseorang untuk mencari orang-orang, hal-hal, dan gejala-gejala yang mungkin serupa dengan pengalaman pribadinya.

iv. Kepribadian

Seseorang yang tertutup mungkin akan tertarik kepada orang-orang yang serupa. Berbagai faktor dalam kepribadian mempengaruhi seleksi dalam persepsi.

v. Nilai dan kepercayaan umum

Orang-orang yang memiliki sikap tertentu terhadap karyawan wanita data karyawan yang termasuk kelompok

bahasa tertentu, besar kemungkinan akan melihat berbagai hal kecil yang tidak diperhatikan orang lain.

vi. Penerimaan diri

Penerimaan diri merupakan sifat penting yang mempengaruhi persepsi.⁹

b. Faktor eksternal

i. Intensitas

Keadaan umumnya memberikan rangsangan yang lebih intensif, mendapatkan lebih banyak tanggapan daripada rangsangan yang kurang intens. Ini yang dimanfaatkan oleh marketer dengan memasang iklan yang menarik dan diberi pencahayaan yang penuh sehingga orang akan senang melihatnya.

ii. Ukuran

Benda-benda yang lebih besar umumnya lebih menarik perhatian. Dengan membuat iklan yang besar akan menarik perhatian seseorang.

iii. Kontras

Secara umum hal-hal lain yang biasa dilihat akan cepat menarik perhatian. Contohnya perilaku orang yang di luar kebiasaan akan menarik perhatian, karena adanya prinsip-prinsip perbedaan.

⁹Rahmat Dahlan, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi Nazhir Terhadap Wakaf Uang" Vol. 4, No. 1 (2017): Hal. 10.

iv. Gerakan

Benda yang bergerak lebih menarik perhatian dari hal yang diam. Kebanyakan iklan yang ditampilkan di televisi menggunakan prinsip ini dengan menciptakan ilusi gerak melalui berbagai pengaturan.

v. Ulangan

Biasanya hal yang terulang-ulang dapat menarik perhatian. Makanya tayangan iklan di televisi, radio sering diulang-ulang.

vi. Keakraban

Suatu yang akrab atau dikenal lebih menarik perhatian. Ini bagian dari tabiat manusia, dia lebih mudah memahami dan memilih yang sudah akrab dengannya.

vii. Sesuatu yang baru

Faktor ini kedengarannya bertentangan dengan keakraban. Unsur ini juga berpengaruh pada seseorang dalam menyeleksi informasi.¹⁰

C. Uang Elektronik

1. Pengertian Uang Elektronik

Uang elektronik atau *e-money* dalam peraturan Bank Indonesia nomor 20/6/PBI/2018 merupakan instrumen pembayaran yang harus memenuhi unsur yaitu, diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit, atau nilai uang disimpan secara

¹⁰Dahlan, Hal. 11.

elektronik dalam suatu media chip atau server nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan bentuk simpanan seperti dalam ketentuan perbankan.⁸

E-money dilihat dari media yang digunakan terbagi menjadi dua produk diantaranya :

1) Kartu prabayar

Nilai uang pada *e-money* dikonversi menjadi nilai elektronik yang disimpan pada suatu chip yang tertanam pada suatu kartu. Pemindahan dana dilakukan dengan menggunakan alat ATM (anjungan tunai mandiri) atau alat EDC (*elektronik data capture*) atau disebut dengan mini atm.

2) *Prepaid softwer*

Nilai uang pada *e-money* dikonversi menjadi nilai elektronik yang disimpan pada suatu *server*. Pemindahan dana dilakukan melalui jaringan internet secara online saat melakukan pembayaran.⁹

Jadi nilai *e-money* disimpan secara elektronik untuk kepentingan transaksi yaitu untuk transfer dana dan melakukan pembayaran yang dapat dipindahkan. Uang elektronik atau *e-money* diterbitkan oleh lembaga bank dan lembaga selain bank (LSB).

⁸Bank Indonesia, "Apa itu Uang Elektronik," *Departemen Komunikasi* (blog), Desember 2020, bi.go.id.

⁹Serfianto, Iswi Haryani, dan Cita Yustisia Serfiani, *Untung dengan Kartu Kredit, Kartu ATM-Debit & Uang Elektronik* (Jakarta: Transmedia Pustaka, 2012), Hal. 97.

Tabel 2.1

Daftar Penyelenggara Uang Elektronik

No.	Perusahaan penerbit	Produk e-money berbasis server
1.	PT Artjasa Pembayaran Elektronis	MYNT <i>E-Money</i>
2.	PT Bank Central Asia	Sakuku
3.	PT Bank CIMB Niaga	Rekening Ponsel
4.	PT Bank DKI	Jakarta One
5.	PT Bank Mandiri, Tbk	Mandiri <i>e-cash</i>
6.	PT Bank Mega, Tbk	Mega virtual
7.	PT Bank Negara Indonesia, Tbk	UnikQu
8.	PT Bank Nasionalnobi	Nobi <i>e-money</i>
9.	PT Bank Permata	BBM Money
10.	PT Bank Rakyat Indonesia, Tbk	T bank
11.	PT Finnet Indonesia	Finn Channel
12.	PT Indosat, Tbk	Dompotku
13.	PT Nusa Satu Inti Artha	Dokupay
14.	PT Skye Sab Indonesia	Skye Mobile Money
15.	PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk	Flexy Cash
16.	PT Telekomunikasi Seluler	T- Cash
17.	PT XL Axiata, Tbk	XL Tunai
18.	PT Smartfren Telkom, Tbk	Uangku
19.	PT Dompot Anak Bangsa	Gopay
20.	PT Witami Tunai Mandiri	Truemoney
21.	PT Espay Debit Indonesia Koe	Dana
22.	PT Bank QNB	Dooet
23.	PT Buana Media Teknologi	Gudang Vocher
24.	PT Bimasakti Multi Sinergi	Speed Cash
25.	PT Visionet Internasional	OVO Cash
26.	PT Inti Dunia Sukses	Isaku
27.	PT Veritra Sentosa Internasional	Paytren
28.	PT Solusi Pasti Indonesia	PayU
29.	PT Bluepay Digitak Internasional	Bluepay- Cash
30.	PT Ezeelink Indonesia	Ezeelink
31.	PT E2pay Global Utama	M-Bayar
32.	PT Cakra Ultima Sejahtera	DUWIT
33.	PT Aripay International Indonesia	Shopeepay
34.	PT Bank Sinarmas, Tbk	Simas <i>E-money</i>
35.	PT Transaksi Artha Gemilang	OttoCash
36.	PT Fintek Karya Nusantara	LinkAja

Sumber : Bank Indonesia

2. Kelebihan dan Kelemahan Uang Elektronik

Uang elektronik memiliki kelebihan dibandingkan dengan transaksi uang kertas, yaitu :

- a. Bertransaksi menjadi lebih mudah dan sederhana.
- b. Mengurangi resiko transaksi secara langsung.
- c. *E-money* dapat diisi dengan pihak yang telah bekerjasama dengan penerbit secara mudah.
- d. Meminimalisir peredaran uang palsu.
- e. Mudah disimpan, aman dan tidak mudah rusak.¹²

Kelemahan Uang Elektronik :

Dalam penggunaan uang elektronik juga memberikan dampak yang negatif, yaitu :

- a. Diretas dengan usaha kejahatan untuk menembus sistem *security e-money* yang terjadi pada level pengguna ataupun penerbit dapat merubah data yang disimpan dan juga dapat melakukan perubahan fungsi *software*.
- b. Membutuhkan akses internet, jika akses internet gagal maka pengguna uang elektronik tidak dapat menggunakan uang elektronik maupun dikondisi darurat sekalipun.¹¹

¹²Rifqy Tazkiyyaturrohmah, "Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Transaksi Keuangan Modern," *Muslim Heritage*, Vol. 3, No. 1 (Mei 2018): Hal. 29.

¹¹Tazkiyyaturrohmah, Hal. 28.

3. Manfaat Uang Elektronik

Alat pembayaran uang elektronik memberikan manfaat dalam penggunaannya yaitu :

- a. Memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi pembayaran dalam perlu membawa uang tunai.
- b. Tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang seperti permen, akibat perdagangan tidak mempunyai uang kembalian bernilai kecil atau receh.
- c. Sangat *applicable* untuk transaksi massal yang lainnya kecil namun frekuensinya tinggi seperti transportasi, parkir, fast food, dan lain-lain.¹²

D. OVO

1. Pengertian OVO

OVO merupakan salah satu aplikasi *platform* yang digunakan sebagai media transaksi dalam melakukan pembayaran elektronik atau secara digital yang didalamnya terdapat saldo OVO cash, sejumlah uang atau dana berupa uang elektronik atau money yang dapat diakses melalui aplikasi OVO, dapat digunakan untuk berbagai macam transaksi keuangan seperti pembayaran, isi ulang atau top up dan pengecekan saldo.¹³

¹²Muklis dan Didi Suardi, *Pengantar Ekonomi Islam* (Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2020), Hal. 206-207.

¹³Atriani, Lalu Adi Permadi, dan Baiq Handayani Rinuastuti, "Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital OVO," *JSEH (Jurnal Sosial Ekonomi dan Humaniora)*, Vol. 6, No. 1 (Juni 2020): Hal. 55.

Dalam penggunaannya aplikasi OVO dapat dinilai mempermudah proses pembayaran dengan mempersingkat waktu tanpa menunggu antrian yang terlalu lama, bukan hanya mempersingkat waktu saja tetapi juga tidak perlu repot-repot membawa uang tunai atau cash saat melakukan pembayaran secara langsung.

OVO adalah aplikasi smart yang memberikan kemudahan dalam bertransaksi (OVO Cash) dan juga kesempatan yang lebih besar untuk mengumpulkan poin di banyak tempat (OVO Points).¹⁴OVOpoints dapat ditukarkan dengan berbagai penawaran menarik yaitu dapat ditukarkan dengan melakukan transaksi uang dalam menggunakan OVO points.

2. Layanan Pembayaran OVO

Pembayaran dalam transaksi menggunakan OVO bisa dilakukan sebagai berikut :

- a. Pembayaran transaksi dapat dilakukan secara offline dengan datang ke toko yang telah bekerjasama dengan OVO, atau bisa melakukan transaksi secara online (jarakjauh) dengan menggunakan OVO.
- b. Melakukan pembelian atau isi ulang pulsa.
- c. Melakukan transaksi pembayaran dilayanan aplikasi Grab.

3. Cara Registrasi OVO

Dalam menggunakan aplikasi OVO terdapat langkah awal untuk menggunakannya, yaitu dengan cara mendaftar :

¹⁴“About Ovo,” Diakses pada tanggal 18 Februari 2021 pukul 23:11.

- a. Download atau unduh aplikasi OVO lewat google playstore/appstore pada aplikasi anda.
- b. Melakukan pengisian data untuk masuk hanya dengan nomor handphone saja.
- c. Selanjutnya akan mendapatkan kode OTP (*one time password*) yang bersifat rahasia yang dikirimkan ke nomor handphone pendaftar dan memasukan kode OTP tersebut ke dalam aplikasi ovo.
- d. Melakukan pin keamanan bertransaksi diakun pendaftar sebanyak digit.
- e. Selanjutnya melakukan verifikasi email.
- f. Selanjutnya proses verifikasi data dengan E-KTP dan mengkonfirmasi data e-KTP.

4. Cek Saldo OVO

Saldo OVO dapat dicek secara mudah dengan *log in* atau masuk ke dalam aplikasi OVO cash, saldo OVO cash dapat dilihat langsung setelah masuk atau *log in* sudah tertera dipojok kiri atas dalam aplikasi tersebut berapa jumlah saldo OVO cash dan OVO points.

5. Cara Isi Ulang/Top Up OVO

Pengisian ulang OVO cash dapat melalui Internet Banking, M-Banking, ATM, atau melalui merchant rekan pilihan. Merchant yang telah bekerjasama dengan OVO yaitu : OVO booth, Grab, tokopedia.

Berikut merupakan nama-nama bank yang bekerjasama dan bisa digunakan untuk mengisi saldo Ovo baik melalui ATM, M-Banking atau Intenet Banking.

Tabel 2.2

Daftar bank yang melakukan top up ke OVO

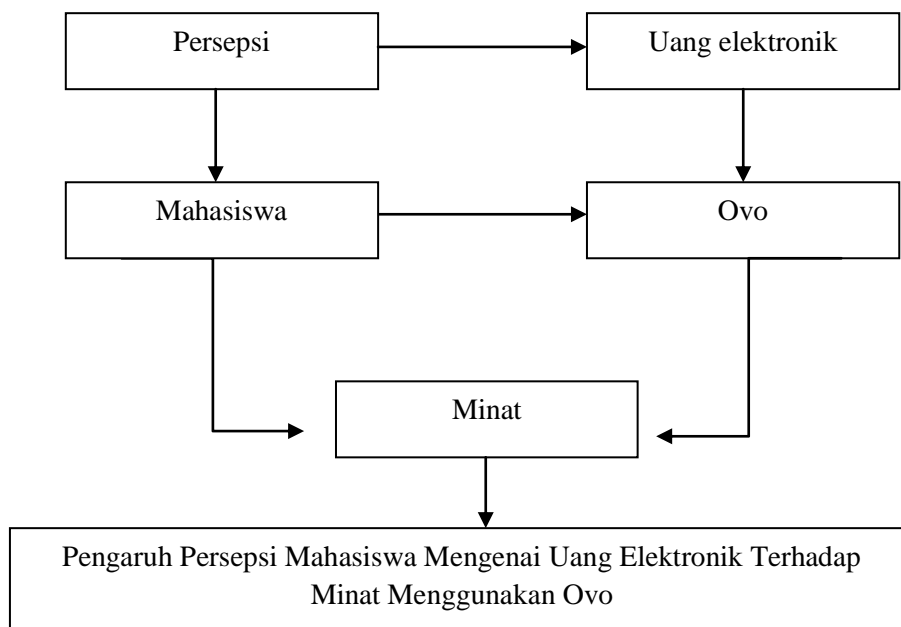
No.	Perusahaan	ATM	Internet Banking	M-Banking
1.	CIMB Niaga	√		
2.	OCBC NISP	√	√	√
3.	Danamon	√	√	√
4.	BRI Syariah			√
5.	Bank BJB		√	√
6.	Bank Mayapada	√		√
7.	Bank Muamalat	√		√
8.	Maybank	√	√	√
9.	Bank Sinarmas	√	√	√
10.	Bank Mega	√		√
11.	Bank Syariah Mandiri			√
12.	Bank Bukopin			√
13.	Bank Panin	√		
14.	UOB		√	√
15.	Shinhan		√	
16.	BPD DIY	√	√	√
17.	Bank Nagari	√	√	
18.	Bank MAS		√	
19.	BTPN			√

Sumber : About OVO

E. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1

Kerangka Berfikir



F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan mengenai hubungan yang diharapkan antara dua variabel atau lebih atau bisa disebut dengan jawaban sementara terhadap masalah yang sebenarnya harus diuji secara empiris.¹⁵ Dapat dikatakan bahwa hipotesis merupakan suatu kesimpulan sementara yang belum final atau suatu jawaban sementara tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Dalam hipotesis penelitian penulis dapat memperoleh gambaran tentang jawaban dari masalah yang dihadapi. Berikut adalah

¹⁵Ismail Nurdin dan Sri Hartati, *Metodelogi Penelitian Sosial* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), Hal. 133.

hipotesis yang diajukan peneliti sehubungan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_1 : Terdapat pengaruh antara persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi OVO.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi OVO.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian ini membahas mengenai pengaruh persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik terhadap minat menggunakan OVO pada mahasiswa perbankan syariah IAIN Metro. Penelitian ini menggunakan metode penelitiann kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk mengetahui hipotesis yang telah ditetapkan.¹

Penelitian kuantitatif membuktikan teori dengan data lapangan dengan analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dengan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.²

2. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang bertujuan mendeskripsikan secara sistematis faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail. Penelitian deskriptif kuantitatif memberikan jawaban

¹Nurdin dan Hartati, Hal. 40.

²Nurdin dan Hartati, Hal. 42.

terhadap suatu masalah atau mendapatkan informasi lebih mendalam dengan luas terhadap suatu fenomena dengan menggunakan tahap-tahap penelitian dengan pendekatan kuantitatif.³

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah menggambarkan atau mendeskripsikan variabel penelitian sedemikian rupa, sehingga variabel tersebut bersifat spesifik dan terukur. Dengan definisi operasional maka dapat ditentukan cara yang dipakai untuk mengukur variabel, tetapi tidak terdapat arti dan istilah-istilah ganda yang akan menimbulkan tafsiran yang berbeda.⁶ Pada penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan dua variabel, yaitu :

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, menerangkan atau menjelaskan variabel lain yang menyebabkan perubahan pada variabel terikat.⁷ Variabel bebas merupakan variabel yang variabelnya diukur dimana populasi atau dipilih peneliti untuk menentukan hubungannya dengan suatu gejala yang diobservasi.

Dalam penelitian ini variabel persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik dengan konotasi X. Variabel ini diposisikan sebagai variabel bebas (*independen variabel*), ya ini masukan yang akan memberi pengaruh pada minat menggunakan aplikasi OVO.

³Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, 4 ed. (Jakarta: Kencana, 2017), Hal. 62.

⁶Nurdin dan Hartati, *Metodelogi Penelitian Sosial*, Hal. 123.

⁷Nurdin dan Hartati, Hal. 114.

2. Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel terikat merupakan variabel yang variabelnya diamati dan diukur untuk menentukan pengaruh yang disebabkan oleh variabel bebas.⁸Variabel ini yang dipengaruhi oleh variabel lain tetapi tidak dapat mempengaruhi variabel lain merupakan variabel terikat.

Dalam penelitian ini variabel terikat(*dependent variabel*) adalah minat menggunakan aplikasi OVO yang dikonotasikan dengan huruf Y.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan kumpulan subjek yang akan dijadikan bahan penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.⁹ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif perbankan syariah IAIN Metro yang terdiri dari 254 laki-laki dan 666 perempuan dengan total keseluruhan 920 mahasiswa aktif jurusan Perbankan Syariah.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik dari populasi tersebut. Jadi sampel merupakan bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Dalam penelitian ini populasi digunakan oleh peneliti harus ada keterwakilannya.¹⁰Peneliti memilih teknik *probability sampling*

⁸Umi Nirmawati dkk., *Metode Penelitian dalam Implementasi Ragam Analisis: untuk Penulisan Skripsi*, 1 ed. (Yogyakarta: ANDI, 2020), Hal. 5.

⁹Tarjo, *Metode Penelitian Sistem 3x Baca* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), Hal. 45.

¹⁰ Tarjo, Hal. 47.

dengan teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan metode penarikan dari sebuah populasi atau semesta dengan setiap anggota populasi atau semesta tadi memiliki peluang yang sama untuk terpilih atau terambil.¹¹ Pada penelitian kali ini digunakan untuk menguji pengaruh minat pada penggunaan aplikasi OVO dikalangan mahasiswa aktif perbankan syariah IAIN Metro yang terdiri dari 254 laki-laki dan 666 perempuan dengan total keseluruhan 920 mahasiswa aktif jurusan Perbankan Syariah.

Metode penentuan besaran sampel pada penelitian ini menggunakan teknik slovin. Rumus perhitungan teknik slovin yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang dicari

N = Jumlah populasi

e = Perkiraan tingkat kesalahan ($\alpha = 10\%$ atau 0,1)

Berdasarkan rumus tersebut jumlah sampel yang dapat digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

$$n = \frac{920}{1 + 920 (0,1)^2} = \frac{920}{1 + 920 (0,01)}$$

$$n = \frac{920}{1+9,20} = \frac{920}{10,20}$$

$$= 90,19 = 90$$

¹¹Suwardi Endraswara, *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan* (Sleman: Pustaka Widyatama, 2006), Hal. 115.

Pada perhitungan rumus slovin, dapat disimpulkan bahwa sampel pada penelitian ini sebanyak 90,19 yang dibulatkan menjadi 90 responden. Peneliti mengambil sampel yang sebanding dan sesuai dengan proporsi ukurannya.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuisisioner

Teknik pengumpulan data menggunakan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan kuisisioner. Kuisisioner digunakan sebab kuisisioner diisi sendiri oleh responden, karena responden dilihat dari latar belakangnya sehingga dapat dijadikan sampel dalam untuk mewakili penelitian. Kuisisioner merupakan sekumpulan pertanyaan atau angket yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden terkait dengan pribadinya maupun hal-hal lain yang terkait dengan materi penelitian.¹²

2. Dokumentasi

Dokumentasi dapat dilihat dan disimpan dalam penelitian yang mencakup segala keperluan data yang diteleti, merujuk pada materi seperti foto, video, film, memo, surat, dan memorabilitas segala macam yang dapat digunakan sebagai informasi tambahan dalam studi kasus.¹³

¹²Eko Nugroho, *Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner*, 1 (Malang: UB Press, 2018), Hal. 19.

¹³Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi penelitian kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018), Hal. 146.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Bentuk instrumennya berkaitan dengan metode pengumpulan data, seperti metode wawancara yang instrumennya pedoman wawancara, metode kuisisioner atau angket instrumennya berupa kuisisioner atau angket, metode tes instrumennya adalah soal tes, metode observasi instrumennya bernama check-list.¹⁴

Dalam penelitian ini skala likert digunakan untuk teknik pengukuran data. Skala likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu. Skala likert memiliki dua pernyataan, yaitu pernyataan positif dan negatif. Pernyataan positif berupa skor 5, 4, 3, 2, dan 1, sedangkan pernyataan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5.¹⁵

Pada penelitian ini, jawaban dari skala likert untuk kepentingan analisis sebagai berikut :

Tabel 3.1
Instrumen Penelitian Skala Likert

Lambang	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

¹⁴Siyoto dan Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, Hal. 77.

¹⁵Sofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), Hal. 50.

Gambaran kisi-kisi kuisisioner tentang persepsi mahasiswa menggunakan uang elektronik dan minat menggunakan ovo, sebagai berikut :

Tabel 3.2
Indikator Variabel

Variabel	Indikator
Persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik (X)	1. Tingkat pemahaman uang elektronik 2. Kemanfaatan
Minat menggunakan aplikasi Ovo (Y)	Minat menggunakan aplikasi Ovo ¹⁶

F. Teknik analisis Data

1. Uji Instrument

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuisisioner. Suatu kuisisioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuisisioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut. Adapun uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas isi. Validitas isi adalah penjelasan tentang suatu alat ukur secara substantif atau disebut validitas substantif yang fokus kepada konseptualisasi dan sejauhmana konsep-konsep sebelumnya yang ditampilkan dalam

¹⁶Muhammad Sugih Mukti, “Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik (Studi pada Mahasiswa Tadris IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta)” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019), Hal. 81.

kajian literatur. Validitas isi adalah validitas yang fokus kepada elemen-elemen apa yang ada dalam alat ukur¹⁶

b. Uji Reabilitas

Uji reabilitas merupakan alat ukur untuk mengukur seberapa jauh alat ukur dapat menghasilkan hasil yang kurang lebih sama ketika diterapkan dengan variabel yang sama.¹⁷ Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk menguji reliabilitas adalah teknik alpha cronbach. Pengukuran reabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics 22 for window's* yakni dengan uji Cronboach Alpha. Suatu variabel dinyatakan reliabel jika nilai Cronboach Alpha $r_{hitung} > 0,6$.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian model regresi yang terdiri atas variabel bebas dan terikat apakah memiliki distribusi yang normal atau tidak. Dalam uji normalitas pada SPSS adalah jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05, data tersebut berdistribusi normal, sedangkan jika kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.¹⁸

b. Uji Linieritas

¹⁶Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21 Up Date PLS Regresi* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2013), Hal. 52.

¹⁷Yonathan Natanael dan Sufren, *Mahir Menggunakan SPSS Secara Otodidak* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013), Hal. 53.

¹⁸Johar Prabowo, *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), Hal. 85.

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui linearitas data, yaitu apakah dua variabel mempunyai hubungan linier atau tidak. Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis regresi linier titik pengujian pada SPSS menggunakan *test for linearity* pada taraf signifikan 0,05. Variabel dikatakan mempunyai hubungan linear bila signifikan (*linearity*) kurang dari 0,05.¹⁷

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui varian populasi data apakah objek yang diteliti memiliki varian yang sama atau berbeda. uji homogenitas ini sebagai prasyarat dalam uji hipotesis yaitu *Independent Sample T Test* dan *one way ANOVA*. Dalam uji homogenitas kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari objek yang diteliti adalah sama.¹⁸

3. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linear sederhana merupakan hubungan antara variabel yang biasanya dapat dinyatakan dalam suatu garis regresi dalam statistika parametrik yang digunakan secara umum untuk menganalisis rata-rata respon dari variabel *y* yang berubah sehubungan dengan besarnya intervensi dari variabel *x*. Analisis regresi linear sederhana hanya digunakan untuk 1 variabel bebas (*independent*) dan 1 variabel terikat tujuannya untuk memprediksi besaran nilai variabel

¹⁷Rochmat Aldy Purnomo, *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS* (Ponorogo: CV Wade Group, 2017), Hal. 94.

¹⁸Aldy Purnomo, Hal. 100.

terikat(*dependent*).¹⁹Dalam penelitian ini pengolahan data menggunakan analisis regresi linear sederhana ditunjukkan dengan rumus sebagai berikut :

$$Y = a + b \times X$$

Keterangan :

Y : Variabel terikat (*dependent*)

X : Variabel bebas (*Independent*)

a dan b : Kostanta

Untuk menghitung nilai a dan nilai b menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut :

$$a = \frac{N(\Sigma y) (\Sigma x^2) - (\Sigma x) (\Sigma xy)}{n(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2}$$

$$b = \frac{N(\Sigma y) - (\Sigma x) (\Sigma xy)}{n(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2}$$

4. Uji Hipotesis (Uji-t)

Hipotesis merupakan jawaban dari masalah secara teoritis atau jawaban sementara yang perlu diuji kebenarannya melalui fakta-fakta. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan suatu analisa

¹⁹Robert Kurniawan dan Budi Yuniarto, *Analisis Regresi* (Jakarta: Kencana, 2016), Hal. 63.

statistik.²⁰ Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk melihat apakah suatu hipotesis yang diajukan ditolak atau dapat diterima. Pada penelitian ini menggunakan bantuan perhitungan aplikasi SPSS for Windows ver.22 yang dapat dilihat dalam tabel confident dan dilakukannya uji dua arah titik pengambilan keputusan uji t dilakukan dengan dua metode yaitu²¹ :

a. Berdasarkan perbandingan :

Bila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima, H_1 ditolak

Bila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, H_1 diterima

Uji parsial dikatakan berpengaruh yang signifikan bila nilai lebih kecil dari 0,05, Maka H_0 ditolak terdapat pengaruh antara variabel mahasiswa mengenai uang elektronik terhadap minat menggunakan ovo. Namun, jika lebih besar dari 0,05 maka tingkat hipotesis 0 dan H_0 diterima artinya tidak dapat berpengaruh antara variabel mahasiswa mengenai uang elektronik terhadap minat menggunakan Ovo

²⁰Yulingga Nanda dan Wasis Himawanto, *Statistik Pendidikan* (Sleman: CV Budi Utama, 2017), Hal. 47.

²¹I Made Yuliara, *Modul Regresi Linier Sederhana*, 2016, Hal. 7.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

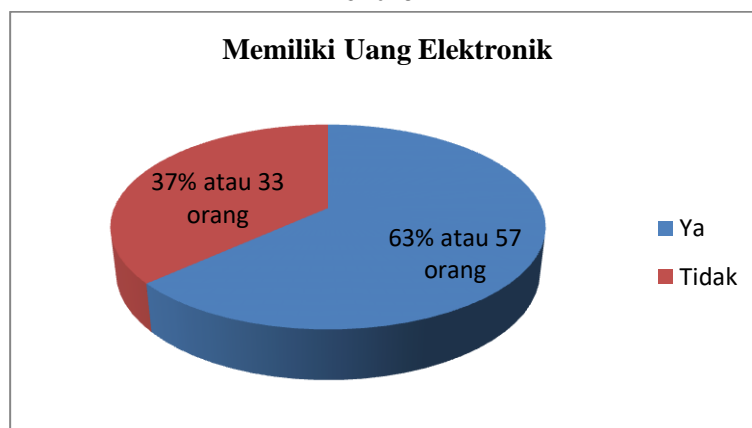
1. Deskripsi Karakteristik Responden

Penelitian ini menggunakan 90 sampel dari populasi mahasiswa aktif jurusan Perbankan Syariah IAIN Metro. Kuesioner disebarikan melalui google form dan disebar secara langsung. Responden diberikan kuesioner untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang telah disediakan peneliti. Hasil kuesioner diambil dari 90 orang pertama yang telah mengisi kuesioner melalui google form dan secara langsung. Berdasarkan data yang terkumpul, hasil identifikasi karakteristik responden adalah sebagai berikut :

a. Memiliki Uang Elektronik

Hasil distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan kepemilikan uang elektronik dari sampel adalah sebagai berikut :

Gambar 4.3
Karakteristik Responden Berdasarkan Kepemilikan Uang Elektronik



Pada Gambar 4.1 karakteristik responden berdasarkan kepemilikan uang elektronik mahasiswa yang memiliki uang elektronik yaitu sebanyak 57 orang yang memiliki uang elektronik atau 63% responden dan 33 orang yang tidak memiliki uang elektronik atau 37% responden. Hasil karakteristik responden berdasarkan kepemilikan uang elektronik dapat disimpulkan bahwa yang paling dominan yaitu yang memiliki uang elektronik dengan presentase sebesar 63%.

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

Tabel 4.1
Indikator Angket

No	Indikator	Soal
1.	Promosi	A1, A2, dan A3
2.	Pengetahuan	A4, A5, dan A6
3.	Pengalaman	B1 dan B3
4.	Kebutuhan Psikologi	B2
5.	Latar Belakang	B4
6.	Kepercayaan	B5 dan B7
7.	Penerimaan	B6
8.	Faktor Kebutuhan Dari Dalam	C1, C2, dan C5
9.	Faktor Emosional	C3 dan C6
10.	Faktor Sosial	C4

Hasil dari uji validitas pada Tabel 4.1 bahwa pada indikator promosi terdapat pada soal A1, A2, dan A3, pengetahuan A4, A5 dan A6, pengalaman B1 dan B3, kebutuhan psikologi B2, latar belakang B4, kepercayaan B5 dan B7, penerimaan B6, faktor kebutuhan dari dalam C1, C2 dan C3, faktor emosional C3 dan C6, dan faktor sosial C4.

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS for Windows ver . 22, variabel-variabel tersebut dinyatakan reliabel jika nilai Cronboach Alpha $r_{hitung} > 0,6$. Berikut adalah hasil uji reliabilitas pada variabel penelitian.

Tabel 4.2
Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
Persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik (X)	0,758	13	Reliabel
Minat menggunakan aplikasi Ovo (Y)	0,829	7	Reliabel

Sumber : Data diolah, Juni 2021

Dari hasil uji reliabilitas didapat pada Tabel 4.2 uji reliabilitas, bahwa seluruh nilai *Cronbach' Alpha* pada penelitian lebih besar dari 0,6, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua instrumen penelitian reliabel.

3. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS for Windows ver . 22. Berikut adalah hasil uji reliabilitas pada variabel penelitian.

Tabel 4.3
Uji Normalitas

Exact Sig. (2-tailed)	Unstandardized Residual
	0,038

Sumber : Data diolah, Juni 2021

Hasil uji normalitas pada Tabel 4.3 menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov didapatkan hasil signifikansi dari hasil uji normalitas sebesar 0,038 nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dari hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat disimpulkan data telah berdistribusi normal.

4. Hasil Uji Linearitas

Berdasarkan hasil uji linieritas menggunakan bantuan aplikasi SPSS for Windows ver . 22. Berikut adalah hasil uji linieritas pada variabel penelitian.

Tabel 4.4
Uji Linieritas

Deviation from Linearity	Sig. 0,409
-----------------------------	---------------

Sumber : Data diolah, Juni 2021

Hasil uji linieritas pada Tabel 4.4 diketahui nilai sig. Deviation From Linearity sebesar 0,409 lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik dengan minat menggunakan aplikasi Ovo.

5. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui adanya dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama atau homogen. Hasil uji linieritas menggunakan bantuan aplikasi SPSS for Windows ver . 22. Berikut adalah hasil uji homogenitas pada variabel penelitian.

Tabel 4.5
Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,289	14	69	0,237

Sumber : Data diolah, Juni 2021

Hasil uji homogenitas pada Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,237, hal tersebut menunjukkan bahwa nilai sig lebih besar dari 0,05 atau H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa data populasi variabel adalah sama atau homogen.

6. Distribusi Frekuensi

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel X persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik sebanyak 13 pertanyaan dan variabel Y minat mahasiswa menggunakan aplikasi Ovo sebanyak 7 pertanyaan. Kuesioner disebar secara *online* melalui *google form* dan secara langsung dengan total responden sebanyak 90 orang mendapatkan hasil jawaban sebagai berikut.

A. Persepsi Mahasiswa Mengenai Uang Elektronik

Data pada tabel 4.6 sebaran nilai responden pada variabel X yaitu persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik diperoleh total X tertinggi sebesar 64 dan total X terendah sebesar 33. Hasil perhitungan *Mean*, *Median* dan *Modus* pada SPSS *for windows ver.22*, nilai *Mean* 52,27, nilai *Median* 53 dan nilai *Modus* 54.

Tabel 4.6
Sebaran Nilai Responden pada Variabel X

No	TotalX	No	TotalX	No	TotalX
1.	52	31.	54	61.	61
2.	57	32.	53	62.	49
3.	52	33.	53	63.	43
4.	64	34.	42	64.	49
5.	51	35.	49	65.	51
6.	57	36.	52	66.	53
7.	55	37.	45	67.	53
8.	55	38.	47	68.	55
9.	47	39.	54	69.	54
10.	57	40.	59	70.	49
11.	52	41.	45	71.	53
12.	44	42.	58	72.	33
13.	54	43.	52	73.	52
14.	61	44.	54	74.	49
15.	55	45.	56	75.	55
16.	53	46.	48	76.	50
17.	59	47.	57	77.	57
18.	45	48.	49	78.	59
19.	58	49.	53	79.	54
20.	52	50.	47	80.	59
21.	54	51.	60	81.	60
22.	56	52.	51	82.	48
23.	48	53.	55	83.	52
24.	57	54.	48	84.	48
25.	45	55.	59	85.	43
26.	54	56.	59	86.	49
27.	52	57.	45	87.	59
28.	54	58.	55	88.	54
29.	48	59.	44	89.	57
30.	57	60.	54	90.	59

Diketahui panjang kelas interval (i) = Range/banyak kelas atau R/K.

R(range) = nilai max-nilai min

$$R = 65 - 13 = 52$$

$$K(\text{panjang kelas}) = 5$$

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Variabel X

No	Interval	Frekuensi	Keterangan
1.	13-19,9	-	Sangat tidak baik
2.	20-29,9	-	Tidak baik
3.	30-39,9	1	Ragu-ragu
4.	40-49,9	26	Baik
5.	50-65	63	Sangat baik

Hasil perhitungan distribusi frekuensi pada Tabel 4.7, sebagaimana dapat dilihat pada skor 50-65 sebanyak 63 orang mempunyai persepsi sangat baik terhadap uang elektronik, skor 40-49,9 sebanyak 26 orang mempunyai persepsi baik terhadap uang elektronik, skor 30-39,9 sebanyak 1 orang memiliki persepsi ragu-ragu terhadap uang elektronik dan skor 20-29,9 dan 13-19,9 tidak ada yang memilih pada persepsi tidak baik dan sangat tidak baik terhadap uang elektronik.

Berdasarkan hasil pada sebaran nilai responden pada variabel X pada Tabel 4.6, memperoleh nilai rata-rata sebesar 52,27 termasuk pada skor 50-63 sebanyak 63 masuk dalam kategori sangat baik pada persepsi terhadap uang elektronik.

B. Minat menggunakan aplikasi Ovo

Berdasarkan data pada Tabel 4.8 sebaran nilai responden pada variabel Y yaitu persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik diperoleh total Y tertinggi sebesar 35 dan total Y terendah sebesar 15. Hasil perhitungan *Mean*, *Median* dan *Modus* pada SPSS for windows ver. 22, nilai *Mean* 24,42, nilai *Median* 25 dan nilai *Modus* 27.

Tabel 4.8
Sebaran Nilai Responden pada Variabel Y

No	TotalY	No	TotalY	No	TotalY
1.	26	31.	26	61.	29
2.	27	32.	28	62.	17
3.	18	33.	31	63.	25
4.	29	34.	22	64.	18
5.	25	35.	27	65.	24
6.	16	36.	25	66.	23
7.	27	37.	27	67.	26
8.	27	38.	27	68.	25
9.	20	39.	27	69.	20
10.	20	40.	24	70.	27
11.	21	41.	22	71.	28
12.	15	42.	29	72.	16
13.	28	43.	22	73.	28
14.	20	44.	24	74.	25
15.	27	45.	22	75.	27
16.	26	46.	28	76.	24
17.	15	47.	18	77.	26
18.	21	48.	27	78.	30
19.	27	49.	25	79.	29
20.	15	50.	21	80.	35
21.	23	51.	31	81.	30
22.	27	52.	24	82.	27
23.	21	53.	21	83.	28
24.	23	54.	25	84.	25
25.	26	55.	23	85.	22
26.	25	56.	32	86.	25
27.	22	57.	23	87.	30
28.	17	58.	27	88.	26
29.	23	59.	16	89.	31
30.	23	60.	27	90.	21

Diketahui panjang kelas interval (i) = Range/banyak kelas atau R/K.

R(range) = nilai max-nilai min

$$R = 35 - 7 = 28$$

$$K(\text{panjang kelas}) = 5$$

Tabel 4.9
Distribusi Frekuensi Variabel Y

No	Interval	Frekuensi	Keterangan
1.	7-13,9	-	Sangat tidak berminat
2.	14-20,9	15	Tidak berminat
3.	21-27,9	57	Ragu-ragu
4.	28-31,5	16	Berminat
5.	31,6-35	2	Sangat berminat

Hasil distribusi frekuensi pada Tabel 4.9, sebagaimana dapat dilihat pada skor 31,6-35 sebanyak 2 orang sangat berminat menggunakan Ovo, skor 28-31,5 sebanyak 16 orang berminat menggunakan Ovo, skor 21-27,9 sebanyak 57 orang ragu-ragu menggunakan Ovo, skor 14-20,9 sebanyak 15 orang tidak berminat menggunakan Ovo dan skor 7-13,9 sebanyak 0 sangat tidak berminat menggunakan Ovo.

Berdasarkan hasil pada sebaran nilai responden pada variabel Y pada Tabel 4.8, memperoleh nilai rata-rata sebesar 24,42 termasuk pada skor 21-27,9 sebanyak 57 orang masuk dalam kategori ragu-ragu dalam menggunakan uang Ovo.

C. Deskripsi Variabel X

Berdasarkan sebaran nilai variabel X perbutir soal memperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.10
Sebaran Nilai Variabel X Perbutir Soal

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
A1	Saya mencari informasi tentang uang elektronik dari majalah dan koran	10	41	21	15	3
A2	Saya mencari informasi tentang uang elektronik dari media elektronik	31	55	3	1	
A3	Saya bertanya tentang uang elektronik kepada teman saya	35	28	23	4	
A4	Saya mengerti uang elektronik secara umum	16	56	15	3	
A5	Saya mengerti tentang fungsi dari uang elektronik	20	60	8	2	
A6	Saya mengerti tujuan penggunaan uang elektronik	22	55	12	1	
B1	Saya memerlukan waktu yang singkat untuk menyelesaikan transaksi dengan menggunakan uang elektronik	40	41	8	1	
B2	Saya dapat menyelesaikan transaksi dengan sedikit potensi kesalahan	16	43	20	11	
B3	Saya memerlukan sedikit tahap untuk melakukan transaksi	22	57	9	2	
B4	Uang elektronik membantu mobilitas saya	28	50	8	4	
B5	Saya dapat melakukan pembayaran sambil melakukan kegiatan lain di waktu yang sama	35	46	8	4	
B6	Bagi saya uang elektronik sudah mampu menggantikan uang tunai sebagai alat pembayaran	25	39	12	11	3
B7	Bagi saya uang elektronik mempunyai resiko kerusakan yang sangat kecil	28	42	16	4	

D. Deskripsi Variabel Y

Berdasarkan sebaran nilai variabel X perbutir soal memperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.11
Sebaran Nilai Variabel Y Perbutir Soal

No.	Pertanyaan	5	4	3	2	1
C1.	Saya tertarik untuk mencari informasi tentang Ovo	12	53	18	7	
C2.	Saya tertarik untuk mencari tahu bagaimana mendapatkan Ovo	15	51	18	6	
C3.	Saya ingin menggunakan Ovo sekarang	6	44	26	11	3
C4.	Saya akan menggunakan uang elektronik dalam jangka panjang	12	50	21	7	
C5.	Saya menyelesaikan berbagai transaksi dikemudian hari dengan menggunakan uang elektronik	13	55	14	7	1
C6.	Saya akan tetap mengisi saldo Ovo	4	38	28	18	2
C7.	Saya sudah meninggalkan pembayaran menggunakan uang tunai	1	18	25	33	13

7. Pengaruh Persepsi Mahasiswa dan Minat Menggunakan Uang Elektronik

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil uji linieritas menggunakan bantuan aplikasi SPSS for Windows ver . 22. Berikut adalah hasil analisis regresi linier sederhana pada variabel penelitian.

Tabel 4.12
Analisis Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6,042	4,093		1,476	0,143
totalX	0,352	0,078	0,434	4,513	0,000

Sumber : Data diolah, Juni 2021

Berdasarkan hasil regresi linier sederhana pada Tabel 4.12 diperoleh nilai konstanta (a) sebesar 6,042 dan nilai koefisien (b) sebesar 0,352X, sehingga dapat diperoleh persamaan regresi linier sebagai berikut :

$$Y = a + b \times X$$

$$Y = 6,042 + 0,352 X$$

Dimana X merupakan minat menggunakan aplikasi ovo sedangkan Y merupakan persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik. Berdasarkan persamaan diatas dapat dianalisis sebagai berikut :

- a. Jika persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik (X) naik satu tingkat maka nilai regresinya akan naik sebesar 0,352.
- b. Nilai koefisien (b) 0,352 menunjukkan bahwa besaran pertambahan minat menggunakan uang elektronik pada setiap kenaikan tingkat persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik.

Nilai signifikansi dari tabel *Coefficients* pada Tabel 4.31 dapat diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 nilai tersebut kurang dari 0,05 , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X (persepsi mahasiswa

menggunakan uang elektronik) berpengaruh terhadap variabel Y (minat menggunakan aplikasi ovo).

8. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis menggunakan bantuan aplikasi SPSS for Windows ver . 22 yang dapat dilihat dari tabel *Coefficient* uji hipotesis dilakukan dua arah. Pengambilan keputusan uji hipotesis dilakukan dengan dua metode antara lain :

a. Hipotesis

H1 : Terdapat pengaruh yang signifikan pada persepsi mahasiswa menggunakan uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi Ovo.

H0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada persepsi mahasiswa menggunakan uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi Ovo.

b. Berdasarkan perbandingan $t_{hitung} < t_{tabel}$

$$t_{tabel} = 1,987$$

Bila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H0 diterima, H1 ditolak.

Bila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H0 ditolak, H1 diterima.

Tabel 4.13
Uji Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6,042	4,093		1,476	0,143
totalX	0,352	0,078	0,434	4,513	0,000

Sumber : Data diolah, Juni 2021

Berdasarkan nilai t pada Tabel 4.13 diketahui nilai t_{hitung} sebesar 4,513 dan nilai sig sebesar 0,000. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,513 > 1,987$ dan nilai sig $< 0,05$ yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel mahasiswa mengenai uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi Ovo.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, mahasiswa aktif Perbankan Syariah IAIN Metro yang menjadi responden. Berdasarkan hasil karakteristik responden, Pengguna uang elektronik pada 90 responden terdiri dari 57 responden (63%) menggunakan uang elektronik dan 33 responden (37%) tidak menggunakan uang elektronik, berdasarkan hal tersebut rata-rata responden pada mahasiswa Perbankan Syariah IAIN Metro menggunakan uang elektronik.

Hasil dari uji validitas pada Tabel 4.1 dengan menggunakan validitas isi dihasilkan bahwa pada indikator promosi terdapat pada soal A1, A2, dan

A3, pengetahuan A4, A5 dan A6, pengalaman B1 dan B3, kebutuhan psikologi B2, latar belakang B4, kepercayaan B5 dan B7, penerimaan B6, faktor kebutuhan dari dalam C1, C2 dan C3, faktor emosional C3 dan C6, dan faktor sosial C4.

Uji reliabilitas dengan menggunakan bantuan SPSS for Windows ver. 22 pada Tabel 4.2, dengan uji *Cronboach Alpha* akan dikatakan reliabel jika nilai *Cronboach Alpha* $r_{hitung} > 0,6$. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronboach Alpha* pada variabel persepsi mahasiswa sebesar $0,758 > 0,6$ sedangkan nilai *Cronboach Alpha* pada variabel minat menggunakan aplikasi Ovo sebesar $0,829 > 0,6$ yang artinya kedua variabel dapat dikatakan reliabel.

Uji linieritas sig. Deviation From Linearity sebesar 0,409 lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik dengan minat menggunakan aplikasi ovo.

Hasil pengolahan data pada tabel jawaban responden Tabel 4.10 pada indikator tingkat pemahaman uang elektronik (A) antara lain sebagai berikut :

1. Saya mencari informasi tentang uang elektronik dari majalah dan koran sebanyak 10 responden sangat setuju persepsinya, 41 responden setuju persepsinya, 21 responden ragu-ragu persepsinya, 15 responden tidak setuju dan 3 responden sangat tidak setuju persepsinya.
2. Saya mencari informasi tentang uang elektronik dari media elektronik sebanyak 31 responden sangat setuju mencari informasi tentang uang elektronik dari media elektronik , 55 responden setuju mencari informasi

tentang uang elektronik dari media elektronik, 3 responden ragu-ragu mencari informasi tentang uang elektronik dari media elektronik, dan 1 responden tidak setuju mencari informasi tentang uang elektronik dari media elektronik.

3. Saya bertanya tentang uang elektronik kepada teman saya sebanyak 35 responden sangat setuju bertanya tentang uang elektronik kepada teman, 28 responden setuju bertanya tentang uang elektronik kepada teman, 23 responden ragu-ragu bertanya tentang uang elektronik kepada teman, dan 4 responden tidak setuju bertanya tentang uang elektronik kepada teman.
4. Saya mengerti uang elektronik secara umum sebanyak 16 responden sangat mengerti uang elektronik secara umum, 56 responden mengerti uang elektronik secara umum, 15 responden ragu-ragu mengerti uang elektronik secara umum, dan 3 responden tidak mengerti uang elektronik secara umum.
5. Saya mengerti tentang fungsi dari uang elektronik sebanyak 20 responden sangat mengerti tentang fungsi dari uang elektronik, 60 responden mengerti tentang fungsi dari uang elektronik, 8 responden ragu-ragu mengerti tentang fungsi dari uang elektronik, dan 2 responden tidak mengerti tentang fungsi dari uang elektronik.
6. Saya mengerti tujuan penggunaan uang elektronik sebanyak 22 responden sangat mengerti tujuan penggunaan uang elektronik, 55 responden mengerti tujuan penggunaan uang elektronik, 12 responden ragu-ragu

mengerti tujuan penggunaan uang elektronik, dan 1 responden tidak mengerti tujuan penggunaan uang elektronik.

Pengolahan data pada Tabel 4.10 memperoleh hasil pada indikator kemanfaatan (B) antara lain sebagai berikut :

1. Saya memerlukan waktu yang singkat untuk menyelesaikan transaksi dengan menggunakan uang elektronik sebanyak 40 responden sangat setuju memerlukan waktu yang singkat untuk menyelesaikan transaksi dengan menggunakan uang elektronik, 41 responden setuju memerlukan waktu yang singkat untuk menyelesaikan transaksi dengan menggunakan uang elektronik, 8 responden ragu-ragu dalam memerlukan waktu yang singkat untuk menyelesaikan transaksi dengan menggunakan uang elektronik, dan 1 responden tidak setuju dalam memerlukan waktu yang singkat untuk menyelesaikan transaksi dengan menggunakan uang elektronik.
2. Saya dapat menyelesaikan transaksi dengan sedikit potensi kesalahan sebanyak 16 responden sangat setuju dalam menyelesaikan transaksi dengan sedikit potensi kesalahan, 43 responden setuju dalam menyelesaikan transaksi dengan sedikit potensi kesalahan, 20 responden ragu-ragu dalam menyelesaikan transaksi dengan sedikit potensi kesalahan, dan 11 responden tidak setuju dalam menyelesaikan transaksi dengan sedikit potensi kesalahan.
3. Saya memerlukan sedikit tahap untuk melakukan transaksi sebanyak 22 responden sangat setuju dalam memerlukan sedikit tahap untuk

melakukan transaksi, 57 responden setuju dalam memerlukan sedikit tahap untuk melakukan transaksi, 9 responden ragu-ragu dalam memerlukan sedikit tahap untuk melakukan transaksi, dan 2 responden tidak setuju dalam memerlukan sedikit tahap untuk melakukan transaksi.

4. Uang elektronik membantu mobilitas saya sebanyak 28 responden sangat setuju uang elektronik membantu mobilitas, 50 responden setuju uang elektronik membantu mobilitas, 8 responden ragu-ragu uang elektronik membantu mobilitas, dan 4 responden tidak setuju uang elektronik membantu mobilitas.
5. Saya dapat melakukan pembayaran sambil melakukan kegiatan lain diwaktu yang sama sebanyak 35 responden sangat setuju melakukan pembayaran diwaktu yang sama, 46 responden setuju melakukan pembayaran diwaktu yang sama, 8 responden ragu-ragu melakukan pembayaran diwaktu yang sama, dan 4 responden tidak setuju melakukan pembayaran diwaktu yang sama.
6. Bagi saya uang elektronik sudah mampu menggantikan uang tunai sebagai alat pembayaran sebanyak 25 responden sangat setuju uang elektronik sudah mampu menggantikan uang tunai, 39 responden setuju uang elektronik sudah mampu menggantikan uang tunai, 12 responden ragu-ragu uang elektronik sudah mampu menggantikan uang tunai, 11 responden tidak setuju uang elektronik sudah mampu menggantikan uang tunai dan 3 responden sangat tidak setuju uang elektronik sudah mampu menggantikan uang tunai.

7. Bagi saya uang elektronik mempunyai resiko kerusakan yang sangat kecil
kemanfaatan sebanyak 28 responden sangat setuju uang elektronik mempunyai resiko kerusakan yang sangat kecil, 42 responden setuju uang elektronik mempunyai resiko kerusakan yang sangat kecil, 16 responden ragu-ragu uang elektronik mempunyai resiko kerusakan yang sangat kecil, dan 4 responden tidak setuju uang elektronik mempunyai resiko kerusakan yang sangat kecil.

Hasil pengolahan data jawaban pada Tabel 4.11 bahwa tanggapan responden pada indikator minat menggunakan uang elektronik (C) antara lain sebagai berikut :

1. Saya tertarik untuk mencari informasi tentang Ovo sebanyak 12 responden sangat tertarik untuk mencari informasi tentang Ovo, 53 responden tertarik untuk mencari informasi tentang Ovo, 18 responden ragu-ragu untuk mencari informasi tentang Ovo, dan 7 responden tidak tertarik untuk mencari informasi tentang Ovo.
2. Saya tertarik untuk mencari tahu bagaimana mendapatkan Ovo sebanyak 15 responden sangat tertarik untuk mencari tahu bagaimana mendapatkan Ovo, 51 responden tertarik untuk mencari tahu bagaimana mendapatkan Ovo, 18 responden ragu-ragu untuk mencari tahu bagaimana mendapatkan Ovo, dan 6 responden tidak tertarik untuk mencari tahu bagaimana mendapatkan Ovo.
3. Saya ingin menggunakan Ovo sekarang 6 responden sangat berminat, 44 responden berminat menggunakan Ovo, 26 responden ragu-

ragumenggunakan Ovo, 11 responden tidak berminat menggunakan Ovo dan 3 responden sangat tidak berminat menggunakan Ovo.

4. Saya akan menggunakan uang elektronik dalam jangka panjang sebanyak 12 responden sangat berminat menggunakan uang elektronik dalam jangka panjang, 50 responden berminat menggunakan uang elektronik dalam jangka panjang, 21 responden ragu-ragumenggunakan uang elektronik dalam jangka panjang, dan 7 responden tidak berminat menggunakan uang elektronik dalam jangka panjang.
5. Saya menyelesaikan berbagai transaksi dikemudian hari dengan menggunakan uang elektronik sebanyak 13 responden sangat berminat menyelesaikan semua transaksi dengan uang elektronik, 55 responden berminat menyelesaikan semua transaksi dengan uang elektronik, 14 responden ragu-ragu menyelesaikan semua transaksi dengan uang elektronik, 7 responden tidak berminat menyelesaikan semua transaksi dengan uang elektronik dan 1 responden sangat tidak berminat menyelesaikan semua transaksi dengan uang elektronik.
6. Saya akan tetap mengisi saldo Ovo sebanyak 4 responden sangat berminat mengisi saldo Ovo, 38 responden berminat mengisi saldo Ovo, 28 responden ragu-ragumengisi saldo Ovo, 18 responden tidak berminat mengisi saldo Ovo dan 2 responden sangat tidak berminat mengisi saldo Ovo.
7. Saya sudah meninggalkan pembayaran menggunakan uang tunai sebanyak 1 responden sangat berminat meninggalkan pembayaran

menggunakan uang tunai, 18 responden berminat meninggalkan pembayaran menggunakan uang tunai, 25 responden ragu-ragu meninggalkan pembayaran menggunakan uang tunai, 33 responden tidak berminat meninggalkan pembayaran menggunakan uang tunai dan 13 responden sangat tidak berminat meninggalkan pembayaran menggunakan uang tunai.

Rata-rata persepsi mahasiswa terhadap uang elektronik sangat baik dengan nilai *mean* sebesar 52,27 termasuk dalam skor 50-65 sebanyak 63 orang masuk dalam kategori sangat baik pada persepsi terhadap uang elektronik. Rata-rata minat menggunakan uang elektronik ragu-ragu dengan nilai *mean* sebesar 24,42 termasuk dalam skor 21-27,9 sebanyak 57 orang masuk dalam kategori ragu-ragu dalam menggunakan Ovo. Persepsi mahasiswa menggunakan uang elektronik sangat baik tetapi minat menggunakan aplikasi Ovo cukup karena mereka semua sudah banyak yang sudah menggunakan aplikasi Ovo, akan tetapi tidak bertahan lama. Karena masih banyak mahasiswa yang berfikir masih lebih efektif melakukan pembayaran menggunakan uang tunai. Melihat dimana tidak semua toko menggunakan pembayaran melalui Ovo. Maka dari itu minat menggunakan aplikasi Ovo menghasilkan nilai yang rendah dalam kategori cukup.

Analisis regresi linier sederhana pada Tabel 4.12 perolehan nilai konstanta (a) sebesar 6,042 dan nilai koefisien (b) sebesar 0,352. Jika persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik naik satu tingkat maka nilai regresinya akan naik sebesar 0,352.

Berdasarkan nilai t pada Tabel 4.13 diketahui nilai t_{hitung} sebesar 4,513 dan nilai sig sebesar 0,000. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,513 > 1,987$ dan nilai sig $< 0,05$ yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel mahasiswa mengenai uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi Ovo.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 52,27. Sedangkan minat menggunakan uang elektronik cukup dengan nilai rata-rata sebesar 24,42. Persepsi mahasiswa menggunakan uang elektronik sangat baik tetapi minat menggunakan aplikasi Ovo cukup karena mereka semua sudah banyak yang sudah menggunakan aplikasi Ovo, akan tetapi tidak bertahan lama. Karena masih banyak mahasiswa yang berfikir masih lebih efektif melakukan pembayaran menggunakan uang tunai. Melihat dimana tidak semua toko menggunakan pembayaran melalui Ovo. Maka dari itu minat menggunakan aplikasi Ovo menghasilkan nilai yang rendah dalam kategori cukup.

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan bantuan aplikasi SPSS For Windows ver. 22 menghasilkan nilai konstanta (a) sebesar 6,042 dan nilai koefisien (b) sebesar 0,352. Jika persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik naik satu tingkat maka nilai regresinya akan naik sebesar 0,352.

Uji hipotesis menggunakan bantuan aplikasi SPSS For Windows ver. 22 menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 4,513 dan memperoleh nilai sig sebesar 0,000. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Pada tabel 4.13 nilai $t_{hitung} 4,513 > t_{tabel} 1,987$ dan nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa variabel (X) persepsi

mahasiswa mengenai uang elektronik berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi Ovo (Y).

B. Saran

Berdasarkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel mahasiswa mengenai uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi Ovo maka peneliti memberikan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu :

1. Bagi Produsen Aplikasi Teknologi Keuangan

Diharapkan mampu menjaga keamanan dan memberikan kemudahan kepada pengguna aplikasi Ovo.

2. Bagi Akademisi

a. Penelitian ini diharapkan menjadi refensi yang berkaitan dengan persepsi menggunakan uang elektronik .

b. Diharapkan peneliti selanjutnya agar meneliti tentang faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap minat menggunakan uang elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- “About Ovo,” Diakses 18 Februari 2021. <https://www.ovo.id/about>.
- Aldy Purnomo, Rochmat. *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS*. Ponorogo: CV Wade Group, 2017.
- Anggito, Albi, dan Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Arifianto, Muhammad, dan Nur Kholidah. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Menggunakan Uang Elektronik Berbasis Server*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2020.
- Asosiasi Fintech Indonesia. “Bank Indonesia,” 2020. <https://fintech.id/id>.
- Atriani, Lalu Adi Permadi, dan Baiq Handayani Rinuastuti. “Pengaruh Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Dompot Digital OVO,” *JSEH (Jurnal Sosial Ekonomi dan Humaniora)*, Vol. 6, No. 1 (Juni 2020).
- Bank Indonesia. “Apa itu Uang Elektronik.” *Departemen Komunikasi* (blog), Desember 2020. bi.go.id.
- Dahlan, Rahmat. “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi Nazhir terhadap Wakaf Uang” Vol. 4, No. 1 (2017).
- Endraswara, Suwardi. *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan*. Sleman: Pustaka Widyatama, 2006.
- Firman Ramadhan, Adi, Andrian Budi Prasetyo, dan Lala Irviana. “Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan E-Money,” *Jurnal Dinamika Ekonomi dan Bisnis*, Volume 13, Nomor 2 (Oktober Tahun 2016).
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Up Date PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2013.
- Hermuningsih, Sri, dan Kristi Wardani. “Persepsi Mahasiswa terhadap Metode Simulasi Online Trading Bursa Efek Indonesia Di Fakultas Ekonomi Yogyakarta,” *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, Vol.17, No.2 (Juli 2016).
- Kurniawan, Robert, dan Budi Yuniarto. *Analisis Regresi*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Muklis, dan Didi Suardi. *Pengantar Ekonomi Islam*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2020.

- Mukti, Muhammad Sugih. "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik (Studi pada Mahasiswa Tadris IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta)." Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019.
- Nanda, Yulingga, dan Wasis Himawanto. *Statistik Pendidikan*. Sleman: CV Budi Utama, 2017.
- Natanael, Yonathan, dan Sufren. *Mahir Menggunakan SPSS Secara Otodidak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013.
- Nirmawati, Umi, Jonathan Sarwono, Dadang Munandar, dan Marliana Budhiningtias winanti. *Metode Penelitian dalam Implementasi Ragam Analisis: untuk Penulisan Skripsi*. 1 ed. Yogyakarta: ANDI, 2020.
- Nugroho, Eko. *Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner*. 1. Malang: UB Press, 2018.
- Nurdin, Ismail, dan Sri Hartati. *Metodelogi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Nurmalasari, Ajeng. "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan T-Cash Pada Mahasiswa Universitas Islam Indonesia." Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2018.
- Pangaribuan, Joseph. *Delusi Moneter Paradigma yang Berbeda tentang Uang, Sistem Keuangan, dan Permasalahannya*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Prabowo, Johar. *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- Rahayu, Rurie Wiedya. "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko, dan Inovasi Teknologi Terhadap Aplikasi Go Pay dari PT. Gojek Indonesia (Studi Pada Masyarakat Di Kabupaten Sleman Dan Kota Yogyakarta)." Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2018.
- Rakhmad, Jalaludin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Serfianto, Iswi Haryani, dan Cita Yustisia Serfiani. *Untung dengan Kartu Kredit, Kartu ATM-Debit & Uang Elektronik*. Jakarta: Transmedia Pustaka, 2012.
- Siregar, Sofian. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

- “Sistem Informasi Akademik IAIN Metro,” 2021.
<https://sismik.metrouniv.ac.id/v2/>.
- Siyoto, Sandu, dan Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Soraya, Iin. “Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Jakarta Dalam Mengakses Portal Media JakartaSmart City,” *Jurnal Komunikasi*, Vol. 4, No. 1 (Maret 2015).
- Sunarsih, Wiwin. *Pembelajaran CTL (Contextual Teach and Learning), Belajar Menulis Berita Lebih Mudah*. Indramayu: CV Adanu Abimata, 2020.
- Tarjo. *Metode Penelitian Sistem 3x Baca*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.
- Tazkiyyaturrohmah, Rifqy. “Eksistensi Uang Elektronik Sebagai Transaksi Keuangan Modern,” *Muslim Heritage*, Vol. 3, No. 1 (Mei 2018).
- Yuliara, I Made. *Modul Regresi Linier Sederhana*, 2016.
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. 4 ed. Jakarta: Kencana, 2017.

HASIL KUESIONER

1. Karakteristik Responden

Emoney

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ya	57	63,3	63,3	63,3
Tidak	33	36,7	36,7	100,0
Total	90	100,0	100,0	

Semester

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Semester 2	16	17,8	17,8	17,8
Semester 4	4	4,4	4,4	22,2
Semester 6	10	11,1	11,1	33,3
Semester 8	59	65,6	65,6	98,9
Semester 10	1	1,1	1,1	100,0
Total	90	100,0	100,0	

Gender

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Perempuan	72	80,0	80,0	80,0
Laki-laki	18	20,0	20,0	100,0
Total	90	100,0	100,0	

JenisEmoney

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ovo	26	28,9	28,9	28,9
Shopeepay	16	17,8	17,8	46,7
Dana	15	16,7	16,7	63,3
Tidak	33	36,7	36,7	100,0
Total	90	100,0	100,0	

2. Tanggapan Responden

Nama Responden	No	Persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik (X)													Total X
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	
Ayu Lestari	1	4	4	4	3	5	4	4	4	3	5	4	4	4	52
Siti Amalia Eriyanti	2	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	2	4	57
Feni Intan Rahayu	3	3	2	5	5	5	5	5	5	5	4	2	1	5	52
Wuni Silvia	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	64
Erika Fitriana	5	4	3	3	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	51
Nabila Putri Wima	6	5	4	5	4	4	5	5	3	5	5	5	3	4	57
Nida Lutfiana	7	4	4	5	4	4	4	5	2	4	5	5	5	4	55
Rezky Arviadi	8	4	5	3	2	4	4	4	5	5	4	5	5	5	55
Yuliana Firdayani	9	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	47
Maya Nita Sari	10	4	4	2	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	57
Indah Puspita	11	4	4	5	3	4	5	4	4	3	3	5	3	5	52
Nadhea Lutfi	12	4	4	5	4	4	4	4	3	4	2	2	2	2	44
Andre Hendrawan	13	4	5	3	4	4	4	5	2	4	5	4	5	5	54
Fany Khoirunisa	14	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	61
Novia Putri S	15	2	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	55
Luluk Atul Fuad	16	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53
Sari Komaladewi	17	4	4	5	4	4	4	4	2	4	2	3	4	4	48
Lisnawati	18	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	48
Yayan Feryandi	19	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	57
Muhammad Yusuf Gimnastiar	20	2	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	3	5	53
Wahyu Hestika Sari	21	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	2	3	48
Abdur Rouf	22	4	5	5	5	5	2	4	2	4	5	5	5	4	55
Nandra Aprilia Jayanti	23	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	48

Nama Responden	No	Persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik (X)													Total X
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	
Putri Nur Rahmi	24	2	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	55
Elvia Damayanti	25	3	4	5	3	2	3	2	3	4	2	4	5	5	45
M.Raid Al Mathurizi	26	4	5	4	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	54
Tanti Shella Rani	27	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	2	4	52
Romlah	28	3	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	54
Irvanul Arifin	29	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	48
Serly Hardiyanti	30	4	4	3	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	57
Dwi Erina Sari	31	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54
Syukron	32	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	53
Milla Anggita	33	4	5	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	3	53
Septia Maya Ningsih	34	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
Isma Syahidatus S	35	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	49
Sindi Putri Khoiriyah	36	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	3	4	52
Anisa Febriyanti	37	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	2	3	45
Viqi Prananda	38	2	5	3	4	4	4	5	2	4	4	4	2	4	47
Lisa Arianti	39	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	54
Meta Anjelia	40	1	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59
Renita Mei	41	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	4	3	45
Zana Yunfa	42	3	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	58
Naufal Muammar D	43	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	52
Dinda Amelia	44	3	5	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	54
Ismi Dwi Astuti	45	4	4	3	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	56
Bunga	46	1	5	5	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	48
Tania Yuli A	47	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	57
Febiyana Saputri	48	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	49

Nama Responden	No	Persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik (X)													Total X
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	
Annisa Defara Setya	74	2	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	49
Tirta Wahyu Ningsih	75	3	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	55
Tia Istiqomah	76	4	5	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	50
Vera Alfiana Safitri	77	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	57
Iin Nur Janah	78	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	59
Asni Villa Wati	79	3	4	5	3	4	4	5	3	4	5	5	4	5	54
Yulia Sulviana	80	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	59
Raditio Wahid	81	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	60
Misila Latifatul Aulia	82	4	4	3	3	5	5	3	3	3	4	5	2	4	48
Silvi Indah	83	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	4	3	3	52
Henny Nur Hayati	84	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	48
Deni	85	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	43
Suci Bunga Lestari	86	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	49
Annisa Nur Hidayah	87	2	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59
Esti Gitta	88	2	5	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	54
Irsyad Prasojo	89	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	61
Diah Ayu Pramesi	90	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	47

Nama Responden	No	Minat menggunakan aplikasi Ovo (Y)							Total Y
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	
Ayu Lestari	1	5	4	3	4	4	3	3	26
Siti Amalia Eriyanti	2	4	4	4	5	5	3	2	27
Feni Intan Rahayu	3	2	2	2	4	4	2	2	18
Wuni Silvia	4	4	4	4	5	5	4	3	29
Erika Fitriana	5	4	4	4	4	4	3	2	25

Nama Responden	No	Minat menggunakan aplikasi Ovo (Y)							Total Y
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	
Nabila Putri Wima	6	2	2	2	4	3	1	2	16
Nida Lutfiana	7	4	4	4	4	5	4	2	27
Rezky Arviadi	8	5	5	4	3	4	3	3	27
Yuliana Firdayani	9	3	3	3	3	4	2	2	20
Maya Nita Sari	10	4	4	2	4	2	2	2	20
Indah Puspita	11	4	5	1	4	4	2	1	21
Nadhea Lutfi	12	2	2	2	2	2	2	3	15
Andre Hendrawan	13	4	4	4	4	4	4	4	28
Fany Khoirunisa	14	3	3	3	3	3	3	2	20
Novia Putri S	15	4	4	4	4	4	4	3	27
Luluk Atul Fuad	16	4	4	4	4	4	4	2	26
Sari Komaladewi	17	3	3	2	2	2	2	1	15
Lisnawati	18	4	4	3	4	2	2	2	21
Yayan Feryandi	19	4	4	4	4	4	4	3	27
Muhammad Yusuf Gimnastiar	20	2	2	2	2	4	2	1	15
Wahyu Hestika Sari	21	4	4	3	4	3	3	2	23
Abdur Rouf	22	4	4	4	4	5	4	2	27
Nandra Aprilia Jayanti	23	3	3	3	3	3	3	3	21
Putri Nur Rahmi	24	4	4	4	3	4	2	2	23
Elvia Damayanti	25	4	5	4	3	4	2	4	26
M.Raid Al Mathurizi	26	4	4	4	3	4	3	3	25
Tanti Shella Rani	27	4	4	2	4	4	2	2	22
Romlah	28	2	3	1	3	3	4	1	17
Irvanul Arifin	29	3	4	3	4	4	3	2	23
Serly Hardiyanti	30	3	3	3	4	4	3	3	23
Dwi Erina Sari	31	4	4	4	4	4	4	2	26
Syukron	32	4	4	4	4	4	4	4	28
Milla Anggita	33	5	5	5	4	4	4	4	31
Septia Maya Ningsih	34	3	3	4	3	3	3	3	22
Isma Syahidatus S	35	4	4	4	4	4	4	3	27
Sindi Putri Khoiriyah	36	4	4	3	4	4	3	3	25
Anisa Febriyanti	37	4	4	4	4	4	3	4	27
Viqi Prananda	38	4	4	4	4	3	4	4	27
Lisa Arianti	39	4	4	4	4	4	4	3	27
Meta Anjelia	40	4	4	3	4	4	2	3	24
Renita Mei	41	3	3	4	3	3	3	3	22

Nama Responden	No	Minat menggunakan aplikasi Ovo (Y)							Total Y
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	
Iin Nur Janah	78	5	5	4	4	4	4	4	30
Asni Villa Wati	79	5	5	4	5	4	4	2	29
Yulia Sulviana	80	5	5	5	5	5	5	5	35
Raditio Wahid	81	4	4	5	4	5	4	4	30
Misila Latifatul Aulia	82	5	5	4	5	4	3	1	27
Silvi Indah	83	4	4	4	4	4	4	4	28
Henny Nur Hayati	84	4	4	4	4	4	4	1	25
Deni	85	5	4	3	2	1	3	4	22
Suci Bunga Lestari	86	4	4	3	4	4	4	2	25
Annisa Nur Hidayah	87	5	5	5	5	5	4	1	30
Esti Gitta	88	4	4	4	4	4	4	2	26
Irsyad Prasajo	89	5	5	5	5	5	5	1	31
Diah Ayu Pramesi	90	2	2	3	4	4	3	3	21

3. Uji Reliabilitas

X

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,758	13

Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,829	7

4. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual
--	-------------------------

N		90
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,81119471
Most Extreme Differences	Absolute Positive	0,146
	Negative	-,146
Test Statistic		0,146
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,000 ^c
Exact Sig. (2-tailed)		0,038
Point Probability		0,000

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

5. Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
totalY	Between Groups	(Combine d)	591,440	20	29,572	2,039	0,016
*totalX		Linearity	299,212	1	299,212	20,635	0,000
		Deviation from Linearity	292,228	19	15,380	1,061	0,409
Within Groups			1000,515	69	14,500		
Total			1591,956	89			

6. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

totalY

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,289	14	69	0,237

7. Analisis Regresi Linier Sederhana

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	totalX ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: totalY

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,434 ^a	0,188	0,179	3,833

a. Predictors: (Constant), totalX

b. Dependent Variable: totalY

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	299,212	1	299,212	20,368	0,000 ^b
Residual	1292,743	88	14,690		
Total	1591,956	89			

a. Dependent Variable: totalY

b. Predictors: (Constant), totalX

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6,042	4,093		1,476	0,143
totalX	0,352	0,078	0,434	4,513	0,000

a. Dependent Variable: totalY

8. Uji Hipotesis

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6,042	4,093		1,476	0,143
totalX	0,352	0,078	0,434	4,513	0,000

a. Dependent Variable: totalY

9. T_{tabel} **Titik Persentase Distribusi t (df = 81 –120)**

Pr df	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
81	0.67753	1.29209	1.66388	1.98969	2.37327	2.63790	3.19392
82	0.67749	1.29196	1.66365	1.98932	2.37269	2.63712	3.19262
83	0.67746	1.29183	1.66342	1.98896	2.37212	2.63637	3.19135
84	0.67742	1.29171	1.66320	1.98861	2.37156	2.63563	3.19011
85	0.67739	1.29159	1.66298	1.98827	2.37102	2.63491	3.18890
86	0.67735	1.29147	1.66277	1.98793	2.37049	2.63421	3.18772
87	0.67732	1.29136	1.66256	1.98761	2.36998	2.63353	3.18657
88	0.67729	1.29125	1.66235	1.98729	2.36947	2.63286	3.18544
89	0.67726	1.29114	1.66216	1.98698	2.36898	2.63220	3.18434
90	0.67723	1.29103	1.66196	1.98667	2.36850	2.63157	3.18327
91	0.67720	1.29092	1.66177	1.98638	2.36803	2.63094	3.18222
92	0.67717	1.29082	1.66159	1.98609	2.36757	2.63033	3.18119
93	0.67714	1.29072	1.66140	1.98580	2.36712	2.62973	3.18019

10. Distribusi Frekuensi

Statistics

totalX

N	Valid	90
	Missing	0
Mean		52,27

Median	53,00
Mode	54
Std. Deviation	5,214
Variance	27,187
Range	31
Minimum	33
Maximum	64

Panjang kelas X

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 33-36	1	1,1	1,2	1,2
41-44	5	5,6	5,8	7,0
45-48	16	17,8	18,6	25,6
49-52	19	21,1	22,1	47,7
53-56	28	31,1	32,6	80,2
57-60	17	18,9	19,8	100,0
Total	86	95,6	100,0	
Missing System	4	4,4		
Total	90	100,0		

11. Deskripsi Variabel Pengaruh Persepsi Mahasiswa Terhadap Uang Elektronik

a. Indikator A

A1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	3	3,3	3,3	3,3

Tidak Setuju	15	16,7	16,7	20,0
Ragu-ragu	21	23,3	23,3	43,3
Setuju	41	45,6	45,6	88,9
Sangat Setuju	10	11,1	11,1	100,0
Total	90	100,0	100,0	

A2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	1	1,1	1,1	1,1
Ragu-ragu	3	3,3	3,3	4,4
Setuju	55	61,1	61,1	65,6
Sangat setuju	31	34,4	34,4	100,0
Total	90	100,0	100,0	

A3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	4	4,4	4,4	4,4
Ragu-ragu	23	25,6	25,6	30,0
Setuju	28	31,1	31,1	61,1
Sangat setuju	35	38,9	38,9	100,0
Total	90	100,0	100,0	

A4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	3	3,3	3,3	3,3
Ragu-ragu	15	16,7	16,7	20,0
Setuju	56	62,2	62,2	82,2
Sangat setuju	16	17,8	17,8	100,0
Total	90	100,0	100,0	

A5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	2	2,2	2,2	2,2
Ragu-ragu	8	8,9	8,9	11,1
Setuju	60	66,7	66,7	77,8
Sangat setuju	20	22,2	22,2	100,0
Total	90	100,0	100,0	

A6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	1	1,1	1,1	1,1
Ragu-ragu	12	13,3	13,3	14,4
Setuju	55	61,1	61,1	75,6
Sangat setuju	22	24,4	24,4	100,0
Total	90	100,0	100,0	

b. Indikator B

B1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	1	1,1	1,1	1,1
Ragu-ragu	8	8,9	8,9	10,0
Tidak Setuju	41	45,6	45,6	55,6

Sangat tidak setuju	40	44,4	44,4	100,0
Total	90	100,0	100,0	

B2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	11	12,2	12,2	12,2
Ragu-ragu	20	22,2	22,2	34,4
Tidak Setuju	43	47,8	47,8	82,2
Sangat tidak setuju	16	17,8	17,8	100,0
Total	90	100,0	100,0	

B3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	2	2,2	2,2	2,2
Ragu-ragu	9	10,0	10,0	12,2
Tidak Setuju	57	63,3	63,3	75,6
Sangat tidak setuju	22	24,4	24,4	100,0
Total	90	100,0	100,0	

B4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Setuju	4	4,4	4,4	4,4
Ragu-ragu	8	8,9	8,9	13,3
Tidak Setuju	50	55,6	55,6	68,9

	Sangat tidak setuju	28	31,1	31,1	100,0
	Total	90	100,0	100,0	

B5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	4	4,4	4,4	4,4
	Ragu-ragu	5	5,6	5,6	10,0
	Tidak Setuju	46	51,1	51,1	61,1
	Sangat tidak setuju	35	38,9	38,9	100,0
	Total	90	100,0	100,0	

B6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	3	3,3	3,3	3,3
	Setuju	11	12,2	12,2	15,6
	Ragu-ragu	12	13,3	13,3	28,9
	Tidak Setuju	39	43,3	43,3	72,2
	Sangat tidak setuju	25	27,8	27,8	100,0
	Total	90	100,0	100,0	

B7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	4	4,4	4,4	4,4
	Ragu-ragu	16	17,8	17,8	22,2
	Tidak Setuju	42	46,7	46,7	68,9

Sangat tidak setuju	28	31,1	31,1	100,0
Total	90	100,0	100,0	

12. Deskripsi Variabel Minat Menggunakan Aplikasi Ovo (C)

C1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	7	7,8	7,8	7,8
Ragu-ragu	18	20,0	20,0	27,8
Setuju	53	58,9	58,9	86,7
Sangat Setuju	12	13,3	13,3	100,0
Total	90	100,0	100,0	

C2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak Setuju	6	6,7	6,7	6,7
Ragu-ragu	18	20,0	20,0	26,7
Setuju	51	56,7	56,7	83,3
Sangat Setuju	15	16,7	16,7	100,0
Total	90	100,0	100,0	

C3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	3	3,3	3,3	3,3
Tidak Setuju	11	12,2	12,2	15,6

	Ragu-ragu	26	28,9	28,9	44,4
	Setuju	44	48,9	48,9	93,3
	Sangat Setuju	6	6,7	6,7	100,0
	Total	90	100,0	100,0	

C4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	7	7,8	7,8	7,8
	Ragu-ragu	21	23,3	23,3	31,1
	Setuju	50	55,6	55,6	86,7
	Sangat Setuju	12	13,3	13,3	100,0
	Total	90	100,0	100,0	

C5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1,1	1,1	1,1
	Tidak Setuju	7	7,8	7,8	8,9
	Ragu-ragu	14	15,6	15,6	24,4
	Setuju	55	61,1	61,1	85,6
	Sangat Setuju	13	14,4	14,4	100,0
	Total	90	100,0	100,0	

C6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	2,2	2,2	2,2
	Tidak Setuju	18	20,0	20,0	22,2

Ragu-ragu	28	31,1	31,1	53,3
Setuju	38	42,2	42,2	95,6
Sangat Setuju	4	4,4	4,4	100,0
Total	90	100,0	100,0	

C7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	13	14,4	14,4	14,4
Tidak Setuju	33	36,7	36,7	51,1
Ragu-ragu	25	27,8	27,8	78,9
Setuju	18	20,0	20,0	98,9
Sangat Setuju	1	1,1	1,1	100,0
Total	90	100,0	100,0	

13. Alat Pengumpul Data

KUESIONER

Penelitian Skripsi Dengan judul

**“PENGARUH PERSEPSI MAHASISWA DAN MINAT MENGGUNAKAN
UANG ELEKTRONIK”**

(Studi Kasus Pada Mahasiswa Perbankan Syariah IAIN METRO)

Responden yang terhormat,

Sehubungan dengan penelitian skripsi yang peneliti lakukan, maka peneliti mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini sesuai dengan yang Bapak/Ibu rasakan dan diharapkan menjawab dengan jujur serta terbuka sebab tidak ada jawaban benar maupun salah.

Atas perhatian dan partisipasi Bapak/Ibu mengisi kuesioner ini, peneliti ucapkan terimakasih.

Hormat Saya,

(Lina Ariani)

Petunjuk Pengisian :

1. Tulislah identitas pada titik yang telah tersedia.
2. Berilah **tanda (√)** pada jawaban **yang sesuai dengan identitas** Bapak/Ibu yang sebenarnya.
3. Perhatikan **pernyataan-pernyataan dalam angket** berikut yang kemudian isilah jawaban yang sesuai dengan dengan keadaan saudara, berilah tanda(√) pada kolom yang tersedia.

Identitas Responden

Nama :
(Nama boleh diisi dengan inisial)

Prodi/Jurusan :

Semester :

Jenis Kelamin :

Memiliki Uang Elektronik :

() Ya

() Tidak

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Pernyataaan :

A. Tingkat Pemahaman Uang Elektronik

No.	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya mencari informasi tentang uang elektronik dari majalah dan koran					
2.	Saya mencari informasi tentang uang elektronik dari media elektronik					
3.	Saya bertanya tentang uang elektronik kepada teman saya					
4.	Saya mengerti uang elektronik secara umum					
5.	Saya mengerti tentang fungsi dari uang elektronik					
6.	Saya mengerti tujuan penggunaan uang elektronik					

B. Kemanfaatan

No.	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya memerlukan waktu yang singkat untuk menyelesaikan transaksi dengan menggunakan uang elektronik					
2.	Saya dapat menyelesaikan transaksi dengan sedikit potensi kesalahan					
3.	Saya memerlukan sedikit tahap untuk melakukan transaksi					
4.	Uang elektronik membantu mobilitas saya					
5.	Saya dapat melakukan pembayaran sambil melakukan kegiatan lain di waktu yang sama					
6.	Bagi saya uang elektronik sudah mampu menggantikan uang tunai sebagai alat pembayaran					
7.	Bagi saya uang elektronik mempunyai resiko kerusakan yang sangat kecil					

C. Minat Menggunakan Uang Elektronik

No.	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya tertarik untuk mencari informasi tentang Ovo					
2.	Saya tertarik untuk mencari tahu bagaimana mendapatkan Ovo					
3.	Saya ingin menggunakan Ovo sekarang					
4.	Saya akan menggunakan uang elektronik dalam jangka panjang					
5.	Saya menyelesaikan berbagai transaksi dikemudian hari dengan menggunakan uang elektronik					
6.	Saya akan tetap mengisi saldo Ovo					
7.	Saya sudah meninggalkan pembayaran menggunakan uang tunai					

DOKUMENTASI

Lampiran 1. Sebar Kuesioner





RIWAYAT HIDUP



Lina Ariani dilahirkan didesa Gantiwarno Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 26 Juli 2000. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Suhardi dan Ibu Supartini. Penulis menyelesaikan pendidikan formalnya di TK Aba 2 Gantiwarno pada tahun 2005, SDN 1 Gantiwarno pada tahun 2011, SMP N 1 Pekalongan pada tahun 2014 dan MAN 1 Metro pada tahun 2017.

Kemudian pada tahun 2017 peneliti melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negri (IAIN) Metro sebagai mahasiswi Jurusan S1-Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam dimulai TA 2017/2018.