

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Uang

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 7 Pasal 1 tahun 2011 Uang adalah alat pembayaran yang sah yang dikeluarkan oleh Negara Kesatuan Republik Indonesia yang selanjutnya disebut Rupiah.

##### a. Jenis-jenis uang

1) Berdasarkan Undang-undang Bank Sentral No. 13 tahun 1968 pasal 26 ayat

1, Uang kartal terdiri dari uang kertas dan uang logam. Uang kartal adalah alat bayar yang sah dan wajib diterima oleh masyarakat dalam melakukan transaksi jual beli sehari-hari.

a) Uang logam biasanya terbuat dari [emas](#) atau [perak](#) karena emas dan perak memenuhi syarat-syarat uang yang efisien. Karena harga emas dan perak yang cenderung tinggi dan stabil, emas dan perak mudah dikenali dan diterima orang.

b) Uang kertas adalah uang yang terbuat dari kertas dengan gambar dan cap tertentu dan merupakan alat pembayaran yang sah.

2) Berdasarkan [Bank Indonesia](#). Menurut UU No. 7 tentang Perbankan tahun 1992, Uang giral tercipta akibat semakin mendesaknya kebutuhan [masyarakat](#) akan adanya sebuah alat tukar yang lebih mudah, praktis dan aman. Di [Indonesia](#), bank yang berhak menciptakan uang giral

adalah bank umum selain [Bank Indonesia](#). Menurut UU No. 7 tentang Perbankan tahun 1992, definisi uang giral adalah tagihan umum yang dapat digunakan sewaktu-waktu sebagai alat pembayaran. Bentuk uang giral dapat berupa cek, giro, atau *E-money*.

- 3) Uang kuasi adalah jenis uang yang tidak dapat dipakai setiap saat dalam pembayarannya karena keterikatan waktu, yaitu deposito berjangka dan tabungan. Uang kuasi merupakan aktiva milik sektor swasta domestik yang hanya dapat dipakai memenuhi sebagian saja dari fungsi uang dalam artian adalah fungsi uang yang tidak terpenuhi adalah sebagai media pertukaran.

## 2. Uang Elektronik (*E-Money*)

Menurut (Hidayati S. , 2006)*E-Money* adalah salah satu metode pembayaran yang semakin diminati masyarakat sebagai alat transaksi non tunai dan dapat diisi ulang (*re-fill*).

Dalam salah satu publikasi yang dikeluarkan oleh *Bank for International Settlement (BIS)* pada bulan Oktober 1996, mendefinisikan e-money sebagai produk *stored-value* atau *prepaid* dimana sejumlah nilai uang (*monetary value*) disimpan dalam suatu media elektronis yang dimiliki seseorang.

E-Money merupakan inovasi alat pembayaran selayaknya uang tunai yang memudahkan penggunaannya. Sejumlah uang tunai dimasukkan dalam produk emoney dimana nilai sejumlah uang tunai akan tercantum pada produk e-money yang selanjutnya dapat digunakan untuk bertransaksi dan berkurang sesuai dengan nominal transaksi yang dilakukan (Vhistika, 2017).

Dari ketiga pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *e-money* adalah suatu inovasi alat pembayaran non tunai yang dapat digunakan dengan mengisi saldo terlebih dahulu dan bisa diisi ulang (*re-fill*).

a. Fungsi uang elektronik (*E-Money*)

Menurut (Hidayati S. , 2006) beberapa fungsi uang elektronik (*E-Money*) menurut sebagai berikut:

1) Memberikan kemudahan

Dengan menggunakan *E-Money*, kemudahan transaksi semakin bertambah. Hanya dengan memberikan kartu di kasir atau *scan barcode* dan pembayaran segera berlangsung.

2) Tidak menunggu uang kembalian

Dapat membayar total belanja sesuai dengan hitungan sehingga tidak menunggu uang kembalian setelah belanja.

3) Mudah diaplikasikan

Dapat digunakan untuk berbagai transaksi seperti pembayaran transportasi, tol, belanja harian, parkir, dan membeli makanan cepat saji.

b. Tipe Uang Elektronik (*E-Money*)

Menurut (Usman & Nabilla, 2019) ada dua tipe uang elektronik yang dapat digunakan untuk berbagai macam jenis pembayarannya yaitu:

1) *Prepaid card* memiliki dengan karakteristik sebagai berikut:

- a) Nilai elektronik disimpan dalam suatu *chip* yang tertanam pada kartu.
- b) Mekanisme pemindahan dana dilakukan dengan memasukkan kartu ke suatu alat tertentu.

2) *Prepaid software* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Nilai elektronis disimpan dalam suatu *hard disk* yang terdapat dalam *personal computer* (PC);
- b) Mekanisme pemindahan dana dilakukan melalui suatu jaringan internet, pada saat melakukan pembayaran.

c. Bentuk-Bentuk Uang Elektronik (*E-Money*)

1) Berdasarkan Mediana

Uang Elektronik memiliki fungsi sebagai penyimpanan nilai uang yang dibedakan atas dua jenis:

- a) Uang elektronik yang nilai uang elektroniknya selain dicatat pada media elektronik yang dikelola oleh penerbit juga dicatat pada media elektronik yang dikelola oleh pemegang. Sistem pencatatan seperti ini terjadi pada uang elektronik berbasis kartu dan memungkinkan transaksi yang dilakukan secara offline. Contoh uang jenis ini seperti : *TopCash* BNI, *Flash* BCA, *Brizzi* BRI, *E-Money* Mandiri.
- b) Uang elektronik yang nilai uang elektroniknya hanya dicatat pada media elektronik yang dikelola oleh penerbit. Dalam hal ini pemegang diberi hak akses oleh penerbit terhadap pengguna nilai uang elektronik tersebut. Sistem pencatatan seperti ini terjadi pada uang elektronik berbasis server dimana nilai uang elektronik yang tercatat pada media elektronik yang dikelola penerbit akan berkurang secara langsung dan hanya dapat dilakukan secara online. Contoh uang jenis ini seperti: *T-Cash*, dompetku, Gopay, OVO, DOKU.

## 2) Berdasarkan Jangkauan Penggunaannya

Uang elektronik berdasarkan jangkauan penggunaannya dibedakan ke dalam dua bentuk:

- a) *Single-Purpose* merupakan uang elektronik yang digunakan untuk melakukan pembayaran atas kewajiban yang timbul dari satu jenis transaksi ekonomi, misalnya uang elektronik yang hanya dapat digunakan untuk pembayaran transportasi umum. Contohnya Kartu *Cornet* untuk *Commuter Line/KRL*.
- b) *Multi-Purpose* merupakan uang elektronik yang digunakan untuk melakukan pembayaran atas kewajiban yang timbul dari berbagai jenis transaksi ekonomi, misalnya uang elektronik yang dapat digunakan untuk pembayaran tol, telepon umum, dan untuk berbelanja. Contohnya *TopCash* BNI, *Flash* BCA, *Brizzi* BRI, *E-Money* Mandiri.

### d. Karakteristik uang elektronik (*E-Money*)

Menurut (Hidayati S. , 2006) karakteristik uang elektronik berbeda dengan alat pembayaran elektronis berbasis kartu lainnya seperti kartu ATM, kartu debit, dan kartu kredit. Alat pembayaran elektronis berbasis kartu memiliki karakteristik *access product*. Secara umum karakteristik *prepaid products* adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai uang telah tercatat dalam instrumen *E-Money*.
- 2) Dana yang tercatat dalam *E-Money* sepenuhnya berada dalam pengasaan konsumen.

3) Pada saat transaksi, perpindahan dana dalam bentuk *electronic value* dari kartu *E-Money* milik konsumen kepada terminal merchant dapat dilakukan secara offline. Dalam hal ini verifikasi cukup dilakukan pada *level merchant (point of sale)*, tanpa harus online ke komputer *issuer*.

e. Pihak-pihak dalam penyelenggara uang elektronik (*E-Money*)

Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia tahun 2009 No. 11/12/PBI/2009 pasal 1, pihak-pihak dalam penyelenggaraan uang elektronik, yaitu:

- 1) Pemegang adalah pihak yang menggunakan Uang Elektronik
- 2) Prinsipal adalah Bank atau Lembaga Selain Bank yang bertanggung jawab atas pengelolaan sistem dan/atau jaringan antar anggotanya.
- 3) Penerbit adalah Bank atau Lembaga Selain Bank yang menerbitkan uang elektronik.
- 4) *Acquirer* adalah Bank atau Lembaga Selain Bank yang melakukan kerjasama dengan pedagang, yang dapat memproses data uang elektronik yang diterbitkan oleh pihak lain.
- 5) Pedagang (*merchant*) adalah penjual barang dan/atau jasa yang menerima transaksi pembayaran dari pemegang.
- 6) Penyelenggara Kliring adalah Bank atau Lembaga Selain Bank yang melakukan perhitungan hak dan kewajiban keuangan masing-masing penerbit atau *acquirer* dalam rangka transaksi uang elektronik.
- 7) Penyelenggara Penyelesaian Akhir adalah Bank atau Lembaga Selain Bank yang melakukan dan bertanggungjawab terhadap penyelesaian akhir atas hak dan kewajiban keuangan masing-masing.

f. Jenis-jenis Transaksi Pada Uang Elektronik (*E-Money*)

Menurut Tim Inisiatif Bank Indonesia dalam (Genady, 2018) jenis-jenis transaksi dengan menggunakan uang elektronik secara umum, meliputi:

1) Penerbitan (*Issuance*) dan Pengisian Ulang (*Top-up*)

Pengisian nilai ulang kedalam media uang elektronik dapat dilakukan terlebih dahulu oleh penerbit sebelum dijual kepada pemegang. Untuk selanjutnya pemegang dapat melakukan pengisian ulang (*top-up*) yang dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain melalui penyetoran uang tunai, melalui pendebitan rekening di Bank, atau melalui terminal-terminal pengisian ulang yang dilengkapi peralatan khusus oleh penerbit.

2) Transaksi Pembayaran

Transaksi pembayaran dengan menggunakan uang elektronik pada prinsipnya dilakukan melalui pertukaran nilai uang dalam bentuk data elektronik dengan barang antara pemegang dan pedagang dengan menggunakan protocol yang telah ditetapkan sebelumnya.

a) Transfer

Transfer dalam transaksi uang elektronik adalah pengiriman nilai uang elektronik antar pedagang uang elektronik melalui terminal-terminal yang dilengkapi dengan peralatan khusus oleh penerbit.

b) Tarik Tunai

Tarik Tunai adalah fasilitas penarikan tunai atas nilai uang elektronik yang tercatat pada media uang elektronik yang dimiliki pemegang yang dapat dilakukan setiap saat oleh pemegang.

c) *Refund* atau *Redeem*

*Refund* atau *redeem* adalah penukaran kembali nilai uang elektronik kepada penerbit, baik yang dilakukan oleh pemegang pada saat nilai uang elektronik tidak terpakai atau masih tersisa pada saat pemegang mengakhiri penggunaan uang elektronik.

3. Gopay

Menurut (Priyono, 2017) Go-Jek adalah sebuah perusahaan transportasi yang awalnya berbasis pada layanan antar menggunakan sepeda motor dan saat ini telah berkembang pada layanan lainnya. Fitur-fitur gojek yaitu Gopay, Gosand, Goride, Gofood, Gobox, Goclean, Goglam, Gomasage, Gotix, Gocar, Goauto, Gomed, Gopulsa, Goshop, Gobills, Godeals, Gobluebrid, Gofitness, Goplay, Gogames, Gogive, Gopoint, Gosure, dan Goinvestasi.

Gopay adalah uang elektronik atau dompet digital atau dompet virtual yang dikeluarkan pihak Gojek berupa saldo uang yang dapat digunakan untuk membayar berbagai transaksi yang menyediakan layanan Gopay. Layanan lain yang disediakan oleh GoJek dan mendukung pembayaran menggunakan Gopay.

Beberapa Gopay memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a. kelebihan Gopay:

- 1) saldo Gopay dapat dijadikan metode pembayaran utama untuk semua layanan dalam aplikasi Gojek.
- 2) Adanya berbagai promo Gopay yang dapat dinikmati sehingga biaya layanan akan jauh lebih murah.
- 3) Dapat memperoleh bonus pada saat melakukan isi ulang saldo Gopay.

- 4) Dapat memberikan tip untuk driver secara langsung via aplikasi.
- 5) Konsumen dapat mengumpulkan *go point* yang dapat ditukarkan dengan *Reward*
- 6) Dapat melakukan pembelian paket data dan pulsa secara langsung melalui aplikasi Gojek.
- 7) Dapat membayar biaya listrik, kredit, iuran BPJS serta banyak tagihan lainnya dengan Gopay.
- 8) Saldo Gopay dapat digunakan dimana saja dan kapan saja secara bebas tanpa ada batasan waktu.

b. Kekurangan Gopay(Ramadani, 2019):

- 1) Fitur pembayaran *e-wallet* cenderung lebih sedikit.
- 2) Sering terjadinya kesalahan sistem GPS.
- 3) Tidak bisa untuk membayar parkir.
- 4) Tidak ada program *paylater*.

#### 4. Persepsi Kemudahan

Menurut (Jogiyanto, 2011:115), Persepsi kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Kemudahan penggunaan adalah mudah dipelajari, mudah dipahami, simpel dan mudah pengoperasiannya. Dari definisi kemudahan dapat diketahui bahwa kemudahan penggunaan dipengaruhi oleh rasa kepercayaan seorang individu

terhadap suatu teknologi yang memberikan kemudahan saat digunakan untuk bertransaksi.

Menurut (Usman & Nabilla, 2019) kemudahan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk membantu konsumen merasa bahwa menggunakan suatu sistem tanpa perlu memerlukan lebih banyak upaya untuk mengoprasikannya. Sedangkan menurut (Tuilan, Pangemanan, & Tielung, 2018) persepsi kemudahan penggunaan mengacu pada kemampuan konsumen untuk bereksperimen dengan inovasi baru dan mengevaluasi manfaatnya dengan mudah.

a. Menurut (Jogiyanto, 2011:115), faktor-faktor yang mempengaruhi kemudahan dalam menggunakan teknologi :

- 1) Berfokus pada teknologi itu sendiri, suatu teknologi yang digunakan secara terus menerus akan memberikan kemudahan pengguna.
- 2) Faktor dari reputasi, reputasi yang didengar oleh pengguna akan mendorong keyakinan pengguna terhadap kemudahan penggunaan teknologi tersebut.
- 3) Tersedianya mekanisme pendukung yang handal, mekanisme pendukung yang terpercaya akan membuat pengguna merasa nyaman dan yakin.

b. Indikator Kemudahan

Menurut (Jogiyanto, 2011:116), indikator kemudahan sebagai berikut:

- 1) Mudah untuk dipelajari

Ketika seseorang melakukan transaksi dengan menggunakan uang elektronik akan langsung mengerti dan paham dalam mengaplikasikannya baik untuk pembelian suatu barang, pembayaran parkir, pembayaran tol.

Sehingga pemakaian uang elektronik selanjutnya tidak mengalami kesulitan apapun dalam menggunakannya.

## 2) Mudah untuk dioperasikan

Penggunaan uang elektronik sangat mudah untuk dioperasikan dan memudahkan pemakai dalam penggunaannya. Penggunaan uang elektronik sangat mudah hanya dengan menempelkan kartu pengguna sudah dapat menyelesaikan transaksinya.

## 3) Tidak membutuhkan banyak usaha untuk berinteraksi dengan Gopay

Penggunaan uang elektronik tidak membutuhkan banyak usaha, maksudnya tidak membutuhkan banyak pengorbanan yang dilakukan ketika menggunakan uang elektronik tersebut. Saat bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik pengguna tidak membutuhkan waktu yang lama, hanya butuh waktu 2-4 detik transaksi tersebut sudah terselesaikan, hal tersebut dikarenakan sistem yang digunakan pada uang elektronik secara offline.

## 5. Kebermanfaatan

Menurut (Jogiyanto, 2011:330), Kemanfaatan mempengaruhi kemudahan, tapi tidak sebaliknya. Pemakaian sistem akan menggunakan sistem jika bermanfaat, baik sistem itu mudah digunakan atau tidak mudah digunakan. Menurut (Aritonang & Arisman, 2018) kebermanfaatan adalah tingkatan dimana pengguna percaya, bahwa dengan menggunakan teknologi atau sistem akan meningkatkan kinerja mereka dalam bekerja. Sedangkan menurut (Usman & Nabilla, 2019) manfaatnya adalah masalah manfaat yang diperoleh seseorang dengan dampak positif pada

pekerjaan sehingga lebih mudah, bermanfaat, dan dapat meningkatkan produktivitas dan efektivitas untuk mengembangkan kinerja.

#### a. Manfaat Uang Elektronik

Menurut (Jogiyanto, 2011:330), ada beberapa manfaat atau kelebihan dari penggunaan *E-Money* dibandingkan dengan uang tunai maupun alat pembayaran non tunai lainnya, antara lain:

- 1) Lebih cepat dan nyaman dibandingkan dengan uang tunai, khususnya untuk transaksi yang bernilai kecil (*micro payment*), disebabkan nasabah tidak perlu menyediakan sejumlah uang pas untuk suatu transaksi atau harus menyimpan uang kembalian.
- 2) Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu transaksi dengan *E-Money* dapat dilakukan jauh lebih singkat dibandingkan transaksi dengan kartu kredit atau kartu debit, karena tidak harus memerlukan proses otorisasi online, tanda tangan maupun PIN.
- 3) *Elektronic value* dapat diisi ualng kedalam kartu *E-Money* melalui berbagai sarana yang disediakan oleh *issuer*.

#### b. Indikator Manfaat Uang Elektronik

Menurut (Jogiyanto, 2011:331), menyatakan ada 4 indikator yang digunakan untuk menilai kebermanfaatan penggunaan uang elektronik:

- 1) Penggunaan sistem mampu mempercepat proses

Penggunaan uang elektronik mempercepat proses saat digunakan baik untuk bertransaksi maupun untuk pembayaran parkir dan pembayaran tol yang hanya membutuhkan waktu 2-4 detik saja.

## 2) Penggunaan sistem mampu meningkatkan efektifitas

Efektifitas pada uang elektronik seperti pengguna tidak perlu membawa sejumlah uang tunai untuk proses pembayaran, penggunacukup menyerahkan uang elektronik maka nominal yang tersimpan pada uang elektronik berkurang sesuai dengan transaksi yang dilakukannya tanpa harus menunggu uang kembalian.

## 3) Penggunaan sistem bermanfaat bagi individu

Penggunaan uang elektronik bermanfaat bagi individu karena memberikan manfaat langsung bagi pengguna karena kecepatannya dan juga keefektifannya.

## 4) Penggunaan sistem menambah tingkat produktifitas individu

Penggunaan uang elektronik dapat menambah produktifitas individu karena kecepatan dan keefektifannya menjadikan transaksi cepat terselesaikan, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lebih banyak dan tidak mengganggu aktivitas lainnya selagi transaksi masih berlangsung.

## 6. Keamanan

Menurut (Mulyana, 2016) keamanan informasi adalah bagaimana dapat mencegah suatu penipuan (*cheating*), mendeteksi adanya penipuan di sebuah sistem yang berbasis informasi, dimana informasinya tidak memiliki suatu arti fisik. Keamanan adalah suatu upaya untuk mengamankan aset informasi terhadap ancaman yang mungkin timbul, sehingga keamanan secara tidak langsung dapat menjamin kelangsungan bisnis dan mengurangi resiko-resiko yang terjadi.

Menurut (Tuilan, Pangemanan, & Tielung, 2018) keamanan adalah serangkaian prosedur dan program untuk memverifikasi sumber informasi dan menjamin integritas dan privasi informasi Sedangkan menurut (Usman & Nabilla, 2019) keamanan adalah rasa pada perlindungan yang diambil untuk menghindari insiden yang tidak diinginkan.

a. Aspek-aspek Keamanan Teknologi

Menurut Jhon D.Howard dalam(Mulyana, 2016), keamanan komputer adalah tindakan pencegahan dari serangan pengguna komputer atau pengakses jaringan yang tidak bertanggung jawab. Kebutuhan keamanan teknologi dapat dikategorikan menjadi aspek sebagai berikut:

1) *Privacy/Confidentiality*

Inti utama aspek *privacy* atau *confidentiality* adalah suatu usaha menjaga informasi dari orang yang tidak berhak untuk mengaksesnya. *Privacy* lebih kearah data-data yang sifatnya pribadi sedangkan *confidentiality* biasanya berhubungan dengan data yang diberikan ke pihak lain untuk keperluan tertentu dan hanya diperbolehkan untuk keperluan tertentu tersebut.

2) *Integrity*

Aspek ini menekankan bahwa suatu informasi tidak boleh diubah tanpa seijin pemilik informasi. Adanya virus atau pemakaian lain yang mengubah informasi tanpa ijin merupakan contoh masalah yang harus dihadapi.

3) *Authentication*

Aspek ini berhubungan dengan metode untuk menyatakan bahwa informasi betul-betul asli, orang yang mengakses atau memberikan informasi adalah betul-betul orang yang dimaksud, atau server yang kita hubungi adalah betul-betul server yang asli.

#### 4) *Availability*

Aspek *availability* atau ketersediaan berhubungan dengan ketersediaan informasi ketika dibutuhkan. Teknologi yang diserang atau djebol dapat menghambat atau meniadakan akses ke informasi.

#### 5) *Access control*

Pengaturan (user ID), aspek ini berhubungan dengan cara pengaturan akses kepada informasi. hal itu biasanya berhubungan dengan masalah *authentication* dan juga *privacy acces control* seringkali dilakukan menggunakan kombinasi *user id* dan *password* atau dengan menggunakan mekanisme lainnya, seperti kartu dan biometrik.

### b. Indikator Keamanan

Menurut (Mulyana, 2016), indikator keamanan meliputi:

#### 1) Jaminan Keamanan

Jaminan keamanan merupakan adanya perlindungan yang akurat terhadap teknologi informasi guna untuk menghindarkan dari ancaman pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab. Sehingga pengguna uang elektronik merasa aman saat melakukan transaksi dan terhindar dari adanya penipuan saat melakukan transaksi.

#### 2) Kerahasiaan data

Kerahasiaan data (*data confidentiality*) merupakan data yang dimaksudkan untuk melindungi informasi dari pengguna uang elektronik terhadap pihak lain yang tidak berwenang. menyatakan bahwa data tersebut tidak boleh tersebar atau diketahui kepada pihak lain yang tidak berwenang.

## B. Penelitian Terdahulu

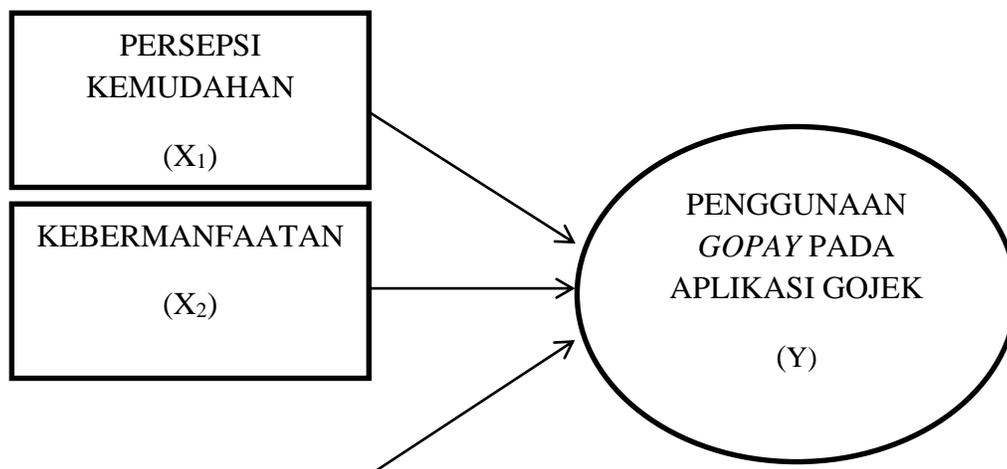
Beberapa penelitian sejenis pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu dalam tabel berikut :

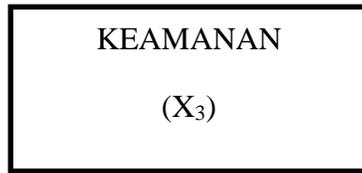
**Tabel II.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti	Judul Penelitian	Alat Analisis	Hasil Penelitian
1.	Adi Firman Ramadhan, Andrian Budi Prasetyo, Lala Irvian (2016).	Presepsi Mahasiswa dalam Menggunakan <i>E-money</i> .	korelasi antara skala variabel dan variabel mediator.	Persepsikeamanan dan persepsi risiko berpengaruh positif signifikan mempengaruhi minat penggunaan <i>e-money</i> . Namun, persepsi manfaat berpengaruh negatif tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan <i>e-money</i> .
2.	Brenda Melania Tuilan, Sifrid S. Pangemanan, Maria V.J Tielung (2018). Jurnal EMBA Vol.6 No.4 (2018).	Analisa persepsi konsumen dari penggunaan pembayaran elektronik di Manado.	Analisis data kualitatif.	Persepsi kepercayaan, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, keamanan dan sikap memiliki pengaruh signifikan terhadap konsumen untuk menggunakan pembayaran elektronik.
3.	Yosua Arent Lonardo	Pengaruh persepsi	Regresi linier	Pengaruh persepsi kemudahan

	Aritonang dan Anton Arisman (2018) e jurnal STIE Multi Data Palembang.	kemudahan dan persepsi manfaat terhadap minat menggunakan <i>E-Money</i> (studi kasus pada pengguna go-pay).	berganda.	berpengaruh positif terhadap minat menggunakan aplikasi serta persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan aplikasi gopay.
4.	Diyana Ambarwati (2019) Jurnal Bisnis dan Ekonomi Vol 6, No 1 (2019).	Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi kepercayaan terhadap keputusan penggunaan go-pay pada mahasiswa STIE AUB SURABAYA.	Uji regresi linier berganda, uji linieritas, uji t, uji F, serta uji R <sup>2</sup> .	Parsial Uji t menunjukkan variabel manfaat dan kepercayaan berpengaruh signifikan, dimana persepsi manfaat menjadi variabel dominan. Sedangkan variabel kemudahan dan ilmu pengetahuan tidak signifikan. Hasil uji F menunjukkan secara bersama-sama semua variabel berpengaruh signifikan.
5.	Osly Usman dan Thasya Nabilla (2019) e-jurnal Universitas Negeri Jakarta.	<i>The effect of trust, easiness, security, and benefits of interest using E-Money.</i>	Pendekatan PLS adalah SmartPLS 3.0.	Variabel kepercayaan, keamanan dan manfaat bunga berpengaruh positif signifikan terhadap penggunaan <i>e-money</i> .

### C. Kerangka Konseptual





**Gambar II.1**

**Kerangka Pemikiran**

Sumber :(Aritonang & Arisman, 2018)dan (Usman & Nabilla, 2019).

**D. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Jawaban tersebut dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2011). Berdasarkan kerangka pemikiran dan teori yang dibangun, hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Penggunaan Gopay Pada Aplikasi Gojek.

Menurut (Jogiyanto, 2011:115), Persepsi kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Sedangkan menurut (Usman & Nabilla, 2019) kemudahan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk membantu konsumen merasa bahwa menggunakan suatu sistem tanpa perlu memerlukan lebih banyak upaya untuk mengoprasikannya.

Persepsi kemudahan memiliki pengaruh terhadap penggunaan Gopay. Semakin mudah layanan Gopay digunakan, maka nasabah semakin berminat karena lebih mudah digunakan, menghemat waktu dan tidak ribet saat pengembalian.

Menurut peneliti (Aritonang & Arisman, 2018) bahwa pengaruh persepsi kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan Gopay.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>1</sub>: Persepsi Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan Gopay pada aplikasi Gojek.

## 2) Pengaruh Kebermanfaatan terhadap Penggunaan Gopay Pada Aplikasi Gojek.

Menurut (Jogiyanto, 2011:330), kebermanfaata mempengaruhi kemudahan, tapi tidak sebaliknya. Pemakaian sistem akan menggunakan sistem jika bermanfaat, baik sistem itu mudah digunakan atau tidak mudah digunakan.

Kebermanfaatan memiliki pengaruh terhadap penggunaan Gopay. jika nasabah merasa manfaat Gopay lebih banyak misalnya menghemat waktu, lebih efisien, dan dapat meningkatkan efektivitas, maka masyarakat senang dalam menggunakan layanan Gopay.

Menurut peneliti (Aritonang & Arisman, 2018) bahwa kebermanfaatan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Gopay. Berdasarkan hal tersebut, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>2</sub>: Kebermanfaatan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan Gopay pada aplikasi Gojek.

## 3) Pengaruh Keamanan terhadap Penggunaan Gopay Pada Aplikasi Gojek.

Menurut (Mulyana, 2016) keamanan informasi adalah bagaimana dapat mencegah suatu penipuan (*cheating*), mendeteksi adanya penipuan di sebuah sistem

yang berbasis informasi, dimana informasinya tidak memiliki suatu arti fisik. Di mana informasi itu sendiri tidak memiliki makna fisik melainkan digital yang dapat diakses dimana dan kapan saja oleh si pengguna.

Keamanan mempunyai pengaruh terhadap penggunaan Gopay. Karena pengguna beranggapan bahwa Gopay memberikan keamanan terhadap data penggunaannya, sehingga pengguna minat dalam menggunakan layanan Gopay.

Menurut peneliti (Usman & Nabilla, 2019) bahwa keamanan berpengaruh signifikan mempengaruhi minat menggunakan uang elektronik. Berdasarkan hal tersebut, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>3</sub>:Keamanan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan Gopay pada aplikasi Gojek.