

PENERIMAAN E-MONEY: PENERAPAN UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY (UTAUT) MODEL

Irma Christiana¹, Hastina Febriaty², Linzzy Pratami Putri³

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

irmachristiana@umsu.ac.id, hastinafebriaty@umsu.ac.id, linzzyputri@umsu.ac.id

Info Artikel:

Diterima 04 04 2024

Direview 09 05 2024

Disetujui 14 05 2024

Keywords:

E-Money, Behavior Intention, Use Behavior, UTAUT

ABSTRACT

Purpose– This research aims to identify any variables that can influence e-money user behavior mediated by behavioral intentions using the UTAUT model

Design/methodology–. This research uses a quantitative-descriptive approach. Sampling used a purposive sampling method to achieve a sample size based on the Slovin formula. Data was collected by distributing a questionnaire in the form of a Google Form. The data analysis technique uses the Partial Least Squares-Structural Equation Model (PLSSEM) with the SmartPLS3 application.

Findings - The results of hypothesis testing show that performance expectations do not influence behavioral intentions. Effort expectancy, social influence, and facilitating conditions influence the intention to use e-money. Facilitating conditions influence user behavior. Behavioral intentions are able to mediate the influence of performance expectations, business expectations, and social influences, as well as facilitate conditions on e-money user behavior.

Publishing Institution :

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Palembang.

Alamat : Jl. Jend. Ahmad Yani 13 Ulu Palembang Sumatera Selatan (30263)

E-Mail :

motivasi.feb.ump@gmail.com

Access this article online

Quick Response Code:



Website:

<http://jurnal.um-palembang.ac.id/motivasi>

p-ISSN:2548-1622

e-ISSN: 2716-4039Jurnal **MOTIVASI**

A. PENDAHULUAN

Pembayaran dengan uang elektronik atau e money sebagai pengganti uang tunai dan cek diharapkan dapat meningkatkan inklusi keuangan di Indonesia karena perkembangan teknologi internet telah mengubah metode pembayaran konvensional menjadi sistem digital. Sistem pembayaran digital melalui sistem pembayaran non tunai dinilai lebih efektif sebagai alat pembayaran terutama bersumber

dari pembayaran online dan e-money (Febriaty, 2019)

E-money merupakan uang yang bisa ditukar secara elektronik dalam transaksi antara pembeli dengan penjual (Popovska-Kamnar, 2014). Keuntungan yang diperoleh dengan penggunaan e-money diantaranya adalah mengurangi banyaknya uang tunai yang digunakan (Nuryanti et al., 2006) dan juga memperkecil kejahatan peredaran uang palsu (Putri & Suardikha, 2020) serta akan mampu

meningkatkan kerja manajemen (Mujiatun et al., 2022)

Sistem pembayaran dengan *e-money* mempunyai kelebihan jika dibandingkan bentuk uang lainnya (Vlasov, 2017), yaitu mampu memberikan kenyamanan, keamanan, transparansi, dan penghematan biaya transaksi. Kelebihan-kelebihan inilah yang mendorong pengembangan *e-money* sebagai pengganti uang logam dan uang kertas semakin intens

Data yang diterbitkan Bank Indonesia pada bulan April 2023, jumlah transaksi yang menggunakan *e-money* per April 2023 naik 1.017% dibandingkan April 2018, dimana 744,59 juta jenis *e-money* tersebar di wilayah Indonesia terdiri dari 93,79 juta unit berdasar *chip* dan 650,8 juta unit berdasar *server*. Jumlah transaksi *e-money* berada pada angka Rp 37,46 triliun naik 1,4% dari Maret 2023, dan meningkat 5,8% dari April 2022 (Ahdiat, 2023)

Transaksi pembayaran elektronik telah menguntungkan masyarakat, terutama bagi mahasiswa, kesiapan mahasiswa menerima inovasi sistem pembayaran yang baru berbasis teknologi disebabkan oleh faktor tingkat pendidikan yang tinggi sehingga lebih terbuka pada kemajuan teknologi (Rahmatika & Fajar, 2019). Hal ini menjadi peluang bagi perusahaan *fintech* menjadikan generasi milenial sebagai target pasar mengingat secara demografi jumlah mereka besar dengan daya beli tinggi.

Meskipun menggunakan *e money* memiliki manfaat, banyak mahasiswa yang tidak menggunakannya jika tidak diperlukan. Saldo yang tidak dapat diuangkan atau terpotong dua kali adalah masalah lain. Artinya sebagian mahasiswa merasa bahwa *e-money* belum memberikan kepuasan bagi pribadi mereka, sementara kepuasan konsumen akan meningkatkan ekspektasi konsumen sehingga dapat menjadi konsumen yang loyal (Herudiansyah et al., 2023). Ini menunjukkan bahwa orang tidak benar-benar menggunakan *e-money* jika dibandingkan dengan instrumen keuangan lainnya. Faktanya, penggunaan fasilitas *e-money* belum optimal.

Sisi negatif penggunaan *e-money* menarik perhatian lebih lanjut untuk dikaji. Model penerimaan teknologi atau *Technology Acceptance Model* (TAM) oleh Davis, 1989 masih digunakan dalam sebagian besar penelitian sebelumnya. Namun, penulis berpendapat bahwa teori baru lebih baik karena lebih mampu menjelaskan secara luas bagaimana orang berperilaku saat menerima teknologi baru. Model Unified Theory of

Acceptance and Use of Technology (UTAUT), yang dikembangkan oleh Viswanath Venkatesh et.al pada tahun 2003, adalah contoh teori ini.

UTAUT menggabungkan delapan teori penerimaan teknologi utama untuk digunakan dalam studi penerimaan teknologi informasi pengguna. Selain karena ada kesamaan antar konstruk dalam satu model dengan model lainnya, tujuan penggabungan adalah untuk memperbaiki kelemahan teori-teori sebelumnya. UTAUT lebih membahas pada konteks organisasi.

Menurut Venkatesh et al., dalam Indah & Agustin (2019) model UTAUT menjelaskan bahwa perilaku pengguna (*use behavior*) dan niat berperilaku (*behavior intention*) dipengaruhi oleh harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*)

Hasil penelitian sebelumnya yang menggunakan model UTAUT menunjukkan penerimaan teknologi baru yang lebih luas, seperti yang dilakukan oleh Indah & Agustin (2019), Normah et al (2023), Nugroho et al (2023). Meskipun demikian, hasil penelitian dapat berbeda karena perbedaan budaya, karakter, dan kemampuan menggunakan teknologi. Namun, model UTAUT dapat mengidentifikasi niat dan perilaku pengguna teknologi informasi hingga 70% lebih baik daripada teori lain menurut Venkatesh et al (2003) dalam (Audriyani & Meiranto, 2023). Ini menunjukkan bahwa model UTAUT mungkin dapat menyelami niat dan perilaku mahasiswa saat menggunakan *e-money*.

Dengan menggunakan model UTAUT, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi bagaimana mahasiswa menggunakan *e-money* saat bertransaksi. Tren *e-money* dan kemajuan teknologi saat ini juga perlu dipertimbangkan.

B. KAJIAN PUSTAKA

Perilaku Pengguna (*Use Behavior = UB*)

Perasaan positif atau negatif seseorang saat menggunakan teknologi dengan frekuensi penggunaan aplikasi adalah indikator perilaku pengguna, dengan kata lain perilaku pengguna menurut Venkatesh (2012) dalam (Indah & Agustin, 2019) merupakan ukuran seberapa sering individu menggunakan sistem teknologi berdasarkan keinginan mereka.

Jika seseorang ingin menggunakan teknologi dengan percaya diri, itu mudah, akan meningkatkan kinerja, dan lingkungan mempengaruhinya. Selain itu, situasi yang memungkinkan pengguna menggunakan teknologi juga memengaruhi perilaku mereka. Faktor paling penting yang memengaruhi perilaku seseorang terhadap penerimaan teknologi adalah niat berperilaku mereka (Alalwan et al., 2017).

Harapan Kinerja (Performance Expectancy = PE)

Pendapat Venkatesh et al (2003) dalam (Damayanti et al., 2021) adalah tahap keyakinan seseorang terhadap kemampuan mereka untuk menghasilkan keuntungan kerja sesuai dengan sistem yang mereka gunakan disebut keyakinan kinerja. Tahap ini dapat digambarkan sebagai titik di mana orang percaya bahwa menggunakan *e-money* akan lebih mudah, cepat, dan aman daripada pembayaran tunai, membuat mereka ingin menggunakannya sebagai metode pembayaran. Keyakinan ini akan membuat mereka lebih tertarik untuk menggunakan *e-money*.

Harapan Usaha (Effort Expectancy = EE)

Harapan usaha adalah seberapa mudah sistem informasi dapat digunakan sehingga mengurangi jumlah usaha yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas. Semakin mudah teknologi itu digunakan maka teknologi itu akan semakin mudah pula diterima oleh masyarakat (Rodiah & Melati, 2020)

E-money mungkin lebih disukai daripada pembayaran secara tunai karena mudah digunakan. Ketika teknologi sederhana dan tidak membutuhkan banyak pengguna akan mengharapkan kinerja yang baik dari teknologi yang mudah digunakan dan tidak memiliki banyak fitur. Jika tidak, harapan akan rendah karena *e-money* lebih mudah dipahami dan digunakan karena fiturnya yang sederhana. Semakin tinggi harapan usaha, lebih banyak orang yang ingin menggunakan sistem tersebut.

Pengaruh Sosial (Social Influence = SI)

Pengaruh sosial menunjukkan bahwa pengaruh dari orang-orang di sekitar, seperti teman dan keluarga, yang mendorong orang untuk menggunakan uang elektronik dapat mempengaruhi mereka untuk melakukannya karena dianggap sesuai dengan kebutuhan orang di sekitar mereka (Rahmawati & Maika, 2021)

Jika seseorang mendapat dorongan dari orang-orang di lingkungannya, mereka lebih cenderung melakukan hal-hal baru, seperti menggunakan teknologi baru (Cao & Niu, 2019). Orang mungkin lebih suka menggunakan *e-money* seperti ATM daripada membayar dengan uang tunai karena mudah digunakan. Pengguna tidak akan mengharapkan kinerja yang diharapkan dari teknologi jika mereka menganggapnya sederhana dan mudah digunakan.

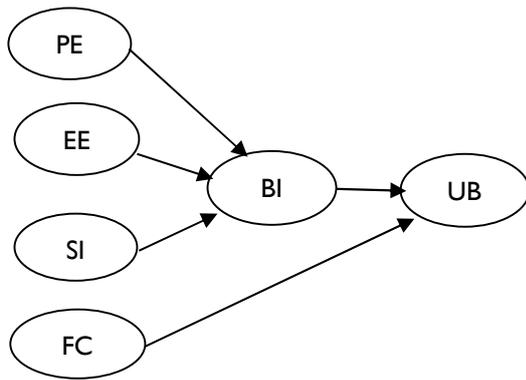
Kondisi Yang Memfasilitasi (Facilitating Condition = FC)

Venkatesh, 2003 dalam (Audriyani & Meiranto, 2023) menyampaikan kondisi yang memfasilitasi adalah tingkat di mana seseorang percaya bahwa ada infrastruktur dan sumber daya yang diperlukan untuk memfasilitasi penggunaan sistem informasi. Orang akan menggunakan *e-money* jika ada fasilitas yang memadai, seperti kartu kredit, *smartphone* berbasis Android, paket data, kemampuan untuk menjalankan teknologi dan *smartphone*, biaya akses, dan sebagainya. Semakin tersedia fasilitas yang mendukung, semakin besar minat perilaku menggunakan *e-money*. Ini menunjukkan bahwa jika pengguna kekurangan infrastruktur dan sumber daya, seperti kemampuan keuangan dan operasional, mereka tidak akan menggunakan system (Amrullah & Priyono, 2018).

Niat Berperilaku (Behavioral Intention = BI)

Niat perilaku terjadi ketika pelanggan setia pada suatu item, merek, atau perusahaan dan memberikan informasi positif kepada orang lain (Kotler & Armstrong, 2017) Niat perilaku dianggap sebagai prediktor perilaku penggunaan dalam berbagai model penerimaan pengguna teknologi. Variabel niat perilaku tinggi menunjukkan bahwa banyak orang menggunakan layanan uang elektronik. Ketika seseorang mempunyai pilihan memakai *e-money* maka itu dilatar belakangi karena adanya niat berperilaku.

Kerangka pemikiran penelitian ini dapat digambarkan pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

C. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian kuantitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini untuk menemukan jawaban melalui data angka yang kemudian diolah dengan alat statistik.

Jenis dan Sumber Data

Data primer dan sekunder digunakan dalam penelitian ini. Data primer berasal dari jawaban responden terhadap angket yang diberikan kepada mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini. Sementara itu, data sekunder berasal dari sumber seperti buku, jurnal, dan website.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan angket dan studi dokumentasi untuk mengumpulkan data dengan memeriksa dokumen dan buku-buku, jurnal, internet, dan sumber data lainnya yang berkaitan dengan subjek penelitian.

Populasi dan Sampel

Penelitian ini melibatkan mahasiswa semester 5 Program Studi Manajemen Universitas Muhammadiyah stambuk 2022/2023 sebanyak 518 orang dan penarikan sampel menggunakan metode *purposive sampling*. Untuk menentukan capaian jumlah sampel dengan menggunakan rumus Slovin sehingga didapat jumlah sampel untuk menghasilkan jumlah sampel sebanyak 100 orang. 100 orang yang menjawab dianggap representatif karena lebih dari batas minimal sampel, yaitu 30 orang (Sugiyono, 2018)

Operasionalisasi Variabel

Perilaku pengguna/UB (Y) merupakan tindakan atau reaksi dari individu untuk menggunakan suatu system yang diyakini mampu memberikan manfaat. Indikator yang digunakan adalah: penggunaan, waktu

penggunaan, frekuensi penggunaan (Dwivedi et al., 2019).

Harapan kerja/PE (X_1) adalah keyakinan individu bahwa menggunakan suatu system/teknologi akan memberikan manfaat kinerja. Indikator yang digunakan adalah: persepsi kebermanfaatannya, motivasi ekstrinsik, kesesuaian pekerjaan, keuntungan relative (Dwivedi et al., 2019).

Harapan usaha/EE (X_2) adalah keyakinan individu bahwa teknologi baru akan mudah dipahami, dipelajari dan dioperasikan. Indikator yang digunakan adalah : persepsi kemudahan, kompleksitas, kemudahan penggunaan (Dwivedi et al., 2019)

Pengaruh sosial/SI (X_3) dimana individu menggunakan suatu teknologi yang baru karena pengaruh dari orang lain atau lingkungan. Indikator yang digunakan adalah: norma subjektif, faktor-faktor sosial, *image* (Dwivedi et al., 2019)

Kondisi yang memfasilitasi/FC (X_4) adalah keyakinan individu bahwa infrastruktur dan teknik yang dimiliki organisasi akan mendukung suatu teknologi. Indikator yang digunakan adalah: persepsi control perilaku, kondisi-kondisi yang memfasilitasi, kompatibilitas (Dwivedi et al., 2019)

Niat pengguna/BI (Z) adalah keyakinan individu bahwa menggunakan suatu system/teknologi secara terus menerus asalkan mempunyai akses untuk penggunaannya. Indikator yang digunakan adalah: system akan meningkatkan kinerja, penggunaan yang mudah, pengguna selalu menggunakan system tersebut (Dwivedi et al., 2019)

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis faktor untuk mendeteksi variabel perilaku penggunaan. *Structural Equation Modeling* (SEM) digunakan untuk analisis faktor, menggunakan aplikasi SmartPLS 3. Ada dua model pengukuran dalam metode *partial least square*. *Construct reliability* dan *validity*, *discriminant validity*, dan *convergen validity* digunakan untuk mengukur *outer model*. Sedangkan *inner model* diukur dengan *R-square*.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Reponden

Tabel 1 menunjukkan mayoritas responden adalah perempuan sebesar 59 orang (59%). Secara usia, mayoritas responden berusia antara 21 dan 23 tahun, atau 57 persen,

sedangkan mayoritas lama menggunakan e-money adalah 2 tahun sebanyak 36 orang (36%).

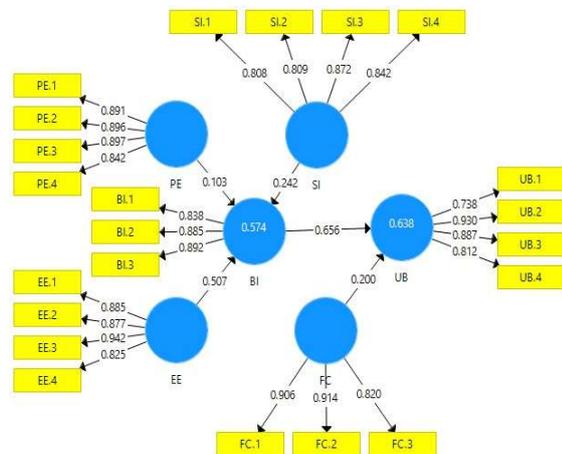
Tabel 1. Profil Responden

| No | Karakteristik | Keterangan | Jumlah |
|----|--------------------------------|-------------|--------|
| 1. | Jenis kelamin | Laki-laki | 41 |
| | | Perempuan | 59 |
| 2. | Usia | 17 – 19 thn | 12 |
| | | 20 – 22 thn | 81 |
| | | 22 – 24 thn | 6 |
| | | > 25 thn | 0 |
| 3. | Pengalaman menggunakan e-money | < 1 thn | 30 |
| | | 1 – 2 thn | 35 |
| | | > 2 thn | 35 |

Sumber: Google Form data diolah, 2024

Hasil Pengukuran Outer Model

Evaluasi pengukuran *outer model* dalam diagram evaluasi mencantumkan nilai *loading factor* dan *outer wight*. Kriteria konstruk dianggap valid jika nilai *loading factor* lebih dari 0,7, dan model memenuhi persyaratan untuk pengujian tahap berikutnya. Gambar 2 menunjukkan hasil evaluasi pengukuran *outer model*, bahwa model ini memenuhi syarat untuk pengujian validitas dan reabilitas, karena setiap indikator memiliki nilai *outer loading* yang melebihi 0,7.



Sumber: Data diolah SmartPLS3, 2024

Gambar 2. Output Outer Model

Hasil uji validitas dan reabilitas disajikan pada Tabel 2

Tabel 2. Hasil Uji Validity dan Reality

| | Cronbach's Alpha | rho_A | Composite Reliability | Average Variance Extracted (AVE) |
|----|------------------|-------|-----------------------|----------------------------------|
| PE | 0,905 | 0,911 | 0,933 | 0,777 |
| EE | 0,905 | 0,906 | 0,934 | 0,780 |
| SI | 0,853 | 0,855 | 0,901 | 0,694 |
| FC | 0,855 | 0,863 | 0,912 | 0,776 |
| BI | 0,842 | 0,844 | 0,905 | 0,761 |
| UB | 0,864 | 0,868 | 0,908 | 0,714 |

Sumber: Data diolah SmartPLS3, 2024

Tabel 2 menunjukkan nilai koefisien *Cronbach's Alpha*, nilai *Composite Reliability* dan nilai *Average Variance Extranced (AVE)*. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa konstruk PLS-SEM dianggap reliabel jika koefisien *Cronbach's Alpha*, nilai *Composite Reliability* lebih dari 0,7, dan nilai *AVE* lebih dari 0,5. Karena nilai yang diperoleh sudah di atas standar yang telah ditentukan, hasil pengolahan data dari tabel 2 menunjukkan bahwa konstruksi penelitian ini telah *reliabel*.

Hasil Evaluasi Model Struktural (Inner Model)

Evaluasi model struktural bertujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh antara konstruk dan *R-Square*. Ini dilakukan dengan menggunakan *p*-nilai untuk mengevaluasi signifikansi koefisien parameter jalur struktural dan *R-Square*. Ini juga digunakan untuk menentukan apakah variabel laten independen memiliki pengaruh substantif terhadap variabel laten dependen.

Proses *bootstrapping* pada aplikasi SmartPLS3 digunakan untuk melakukan evaluasi model struktural. Evaluasi ini dapat dilakukan dengan mengamati nilai *R-Square* berikut:

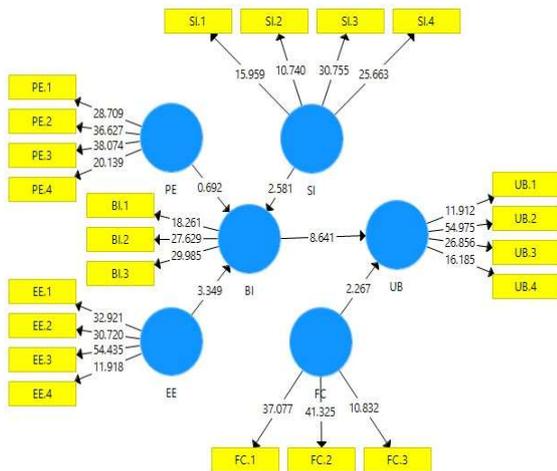
Tabel 3. Hasil Uji R Square

| | R Square | R Square Adjusted |
|----|----------|-------------------|
| BI | 0,574 | 0,561 |
| UB | 0,638 | 0,630 |

Sumber: Data diolah SmartPLS3, 2024

Hasil Tabel 3 menunjukkan, nilai *R-Square* untuk konstruk niat berperilaku adalah 0,574 yang artinya model mampu menjelaskan variasi dari niat berperilaku sebesar 57,4%. Perilaku pengguna sebesar 0,638 atau 63,8%.

Hasil pengujian model struktural juga dikenal sebagai *inner model* digambarkan pada gambar 3 di bawah ini.



Sumber: Data diolah SmartPLS3, 2024

Gambar 3. Output Inner Model

Selain itu, parameter t-value, yang berfungsi sebagai koefisien jalur, dapat digunakan untuk melihat evaluasi model struktural. Koefisien t-value ini diperoleh melalui proses *bootstrapping*.

Parameter pengaruh variable untuk hipotesis dua arah diterima jika nilai t-tabel lebih besar dari 1.96. Arah hubungan hipotesis ditentukan oleh nilai original sampel. Nilai original sampel yang positif menunjukkan arah hipotesis yang positif, sedangkan nilai original sampel yang buruk menunjukkan arah hipotesis yang buruk (Hartono & Abdullah, 2014). Tabel 4 menunjukkan nilai hasil dari *path coefficient*.

Tabel 4. Hasil Uji Path Coefficient

| Variable Intercourse Correlation | Original Sampel | t-Statistic > 1,96 | p-Value |
|----------------------------------|-----------------|--------------------|---------|
| PE -> BI | 0,103 | 0,692 | 0,489 |
| EE -> BI | 0,507 | 3,349 | 0,001 |
| SI -> BI | 0,242 | 2,581 | 0,010 |
| FC -> UB | 0,200 | 2,267 | 0,024 |
| BI -> UB | 0,656 | 8,641 | 0,000 |

Sumber: Data diolah SmartPLS3, 2024

Berdasarkan hasil uji *path coefficient* pada Tabel 4 dapat dijelaskan hal-hal sebagai berikut: harapan kinerja memiliki nilai t-statistics < dari 1,96 dan nilai p-value > dari 0,05 hipotesis ditolak artinya harapan kerja tidak berpengaruh signifikan terhadap niat berperilaku. Harapan usaha dan pengaruh sosial memiliki nilai t-statistics > dari 1,96 dan nilai p-value < dari 0,05 hipotesis diterima, artinya harapan usaha dan pengaruh sosial berpengaruh signifikan terhadap niat berperilaku. Kondisi yang memfasilitasi dan niat berperilaku memiliki nilai t-statistics < dari 1,96 dan nilai p-value > dari 0,05, artinya kondisi yang memfasilitasi dan niat

berperilaku berpengaruh terhadap perilaku pengguna. Selanjutnya niat berperilaku mampu memediasi pengaruh harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial dan kondisi yang memfasilitasi terhadap perilaku pengguna.

Pembahasan

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa niat berperilaku menggunakan e-money tidak dipengaruhi oleh harapan kinerja (PE). Teori *Technology Acceptance Model* (TAM) menyatakan bahwa persepsi seseorang tentang manfaat dan kemudahan penggunaan suatu sistem TI mempengaruhi keputusan mereka untuk menggunakannya. Dengan demikian mahasiswa sebagai pengguna e-money merasa bahwa faktor manfaat dan kemudahan dari e-money tidak menjadi daya tarik mereka untuk menggunakan e-money selagi itu bukan merupakan suatu kewajiban. Kesimpulan ini tidak mendukung teori TAM. Studi sebelumnya Sutanto et al (2018) dan Damayanti et al (2021) menemukan bahwa keinginan untuk menggunakan uang elektronik tidak dipengaruhi oleh ekspektasi kinerja. Namun, hasil penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa keinginan dipengaruhi oleh antisipasi kinerja Indah & Agustin (2019).

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa harapan usaha memengaruhi keinginan untuk menggunakan uang elektronik. Dengan kata lain, kenyamanan adalah faktor yang memengaruhi keinginan mahasiswa untuk menggunakan e-money. Mahasiswa sudah terbiasa dengan teknologi, jadi mereka mudah menggunakannya dan terlibat dalam aktivitas. Hasil penelitian relevan dengan penelitian Bashir (2020). Namun, penelitian yang berbeda Mustaqim et al (2017) menemukan bahwa harapan perusahaan tidak mempengaruhi keinginan mereka untuk menggunakan uang elektronik.

Istilah pengaruh sosial (SI) mengacu pada gagasan bahwa seseorang harus menggunakan teknologi untuk membantu orang lain. Studi menunjukkan bahwa faktor sosial memengaruhi keinginan untuk menggunakan e-money. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa perlu mempertimbangkan pengaruh media sosial, lingkungan, dan pengaruh lingkungan untuk menggunakan teknologi baru seperti metode pembayaran nontunai. Hasil penelitian yang sama Rizally et al (2023) dan Pah & Kornelius (2023), penelitian lain Febriani (2014) memberikan hasil berbeda.

Sumber daya penting seperti perangkat keras, memori *smartphone*, dan Internet ditunjukkan oleh kondisi yang memfasilitasi (FC), yang meningkatkan keinginan untuk menggunakan teknologi. Mahasiswa tidak akan kesulitan menggunakan sistem karena mereka lebih terbiasa dengan teknologi modern. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Bashir (2020) dan Damayanti et al (2021). Namun, penelitian lain Rizally et al (2023) menunjukkan bahwa kondisi yang memfasilitasi tidak mempengaruhi keinginan mahasiswa untuk menggunakan uang elektronik.

Sementara niat menunjukkan keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu, perilaku menunjukkan seberapa sering mahasiswa atau individu menggunakan teknologi. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa niat menggunakan memengaruhi bagaimana mahasiswa menggunakan *e-money*. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa siap untuk menggunakan *e-money* di masa mendatang dan berniat untuk mencobanya. Tujuannya adalah untuk mendorong orang untuk menggunakan *e-money* secara teratur. Hasilnya relevan dengan penelitian sebelumnya Putri & Suardikha (2020), tetapi penelitian sebelumnya menunjukkan temuan yang berbeda.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi variabel apa pun yang dapat mempengaruhi perilaku pengguna *e-money* yang dimediasi oleh niat perilaku model UTAUT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa harapan kinerja tidak mempengaruhi niat perilaku. Harapan usaha, pengaruh sosial, dan kondisi yang memfasilitasi memengaruhi niat untuk menggunakan *e-money*. Namun, perilaku pengguna *e-money* mampu mengimbangi dampak dari harapan kinerja, harapan usaha, dan pengaruh sosial, serta kondisi yang memfasilitasi. Penelitian ini hanya menggunakan 4 variabel dan sampel kecil, mengingat jumlah pengguna *e-money* semakin meningkat. Penyedia layanan harus memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang perilaku pengguna sistem pembayaran digital dan bagaimana mereka dapat meningkatkan kinerja untuk memberikan kepuasan pengguna *e-money*. Secara teoritis, temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai materi kuliah untuk mata kuliah Manajemen Keuangan atau Manajemen Pemasaran yang berkaitan dengan *e-commerce*. Untuk penelitian yang akan datang diharapkan dapat

memanfaatkan model UTAUT 2 dan ukuran sampel yang lebih besar.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiat, A. (2023, May 7). Tren Belanja Pakai Uang Elektronik Tumbuh 1.000% dalam 5 Tahun Terakhir. *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/05/tren-belanja-pakai-uang-elektronik-tumbuh-1000-dalam-5-tahun-terakhir>
- Alalwan, A. ., Dwivedi, Y. ., & Rana, N. . (2017). Factors Influencing Adoption of Mobile Banking by Jordanian Bank Customers: Extending UTAUT2 with Trust. *International Journal of Information Management*, 37, 99–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2017.01.002>
- Amrullah, A., & Priyono, A. (2018). Integrasi Aspek Risiko dalam Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology Untuk Menganalisis Penerimaan Teknologi Go-Ride. *MIX: Jurnal Ilmiah Manajemen*, VIII(1), 33–49. <https://doi.org/dx.doi.org/10.22441/mix.2018.v8i1.003>
- Audriyani, F., & Meiranto, W. (2023). Penerapan Model UTAUT 2 Terhadap Niat Penggunaan Electronic Payment ShopeePay Di Kota Semarang. *Diponegoro Journal of Accounting*, 12(3), 1–4. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/accounting/article/view/40152>
- Bashir, N. A. A. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Mengetahui Faktor-Faktor yang Memengaruhi Penggunaan SIORTU. *ELINVO(Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 5(1), 42–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/elinvov5i1.30636>
- Cao, Q., & Niu, X. (2019). Integrating context-awareness and UTAUT to explain Alipay user adoption. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 69, 9–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ergon.2018.09.004>
- Chin, W. W., & Marcoulides, G. (1998). The Partial Least Squares Approach to Structural Equation Modeling. *Advances in Hospitality and Leisure*, 8(2). https://www.researchgate.net/publication/311766005_The_Partial_Least_Squares_Approach_to_Structural_Equation_Modeling

- Damayanti, S. L., Yani, Y., Asnaini, A., & Afrianty, N. (2021). Minat Menggunakan E-Wallet pada Generasi Milenial dengan Pendekatan UTAUT (Unified Theory of Acceptance Use of Technology). *Baabu Al Iلمي*, 6(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29300/ba.v6i1.3988>
- Dwivedi, Y. K., Rana, N. P., Jeyaraj, A., Clement, M., & Williams, M. D. (2019). Re-examining the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT): Towards a Revised Theoretical Model. *Information Systems Frontier*, 21, 719–734. <https://doi.org/DOI.10.1007/s10796-017-9774-y>
- Febriani, D. Y. A. (2014). Pengaruh Manajemen Laba Terhadap Nilai Perusahaan Dengan Mekanisme Good Corporate Governance Sebagai Pemoderasi Pada Perusahaan Yang Tetdaftar do BEI. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan UNILA*, 19(1).
- Febriaty, H. (2019). Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Dalam Era Digital Terhadap Tingkat Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *Festival Riset Ilmiah Manajemen & Akuntansi*. <https://doi.org/https://doi.org/10.55916/frima.v0i2.47>
- Hartono, J., & Abdillah, W. (2014). *Konsep dan Aplikasi PLS untuk Penelitian Empiris*. BPF.
- Herudiansyah, G., Fitantina, F., & Suandini, M. (2023). Pengaruh Kualitas Pelayanan Reliability, Responsiveness Dan Assurance Terhadap Kepuasan Pasien Rumah Sakit Muhammadiyah. *Motivasi: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 8(1), 9–17. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.32502/mti.v8i1>
- Indah, M., & Agustin, H. (2019). Penerapan Model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) Untuk Memahami Niat dan Perilaku Aktual Pengguna Go Pay Di Kota Padang. *Jurnal Eksplorasi Akuntansi*, 1(4), 1949–1967. <https://doi.org/http://jea.ppj.unp.ac.id/index.php/jea/issue/view/16>
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2017). *Principle Marketing* (17th ed.). Pearson Education.
- Mujiatun, S., Julita, J., Effendi, I., Rahmayati, R., & Badawi, A. (2022). Sharia Financial Technology (Fintech) Management Model in Indonesia. *Cuadernos de Economía*, 45(128), 145–156. <https://doi.org/https://doi.org/10.32826/cude.v1i128.716>
- Mustaqim, R. N., Kusyanti, A., & Aryadita, H. (2017). Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Niat Penggunaan E-Commerce XYZ Menggunakan Model UTAUT (Unified Theory Acceptance and Use Of Technology). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7). <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1653>
- Normah, N., Hadi, A., & Cahya, F. N. (2023). The Acceptance of ATM Drive Thru of Bank CIMB Bintaro Branch Jakarta Using UTAUT Model. *Jurnal Paradigma*, 25(2), 135–142. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/p.v25i2.1857>
- Nugroho, A. P., Zulni, D. A., & Andriansyah, Y. (2023). Exploring The Adoption Of Digital Wallets Among Islamic Millenials In Yogyakarta, Indonesia Using An Extended UTAUT Model: The Role Of Islamic Consumption Ethics. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 101(14), 5528–5540. <https://www.jatit.org/volumes/hundredone14.php>
- Nuryanti, I., Firmansyah, A., & Fadly, A. (2006). *Kajian O[perasional E-Money*. Bank Indonesia.
- Pah, V. C., & Kornelius, K. (2023). Pengaruh Behavioral Intention dan Penerapan Model UTAUT terhadap User Acceptance Digital payment in Quick Response Indonesian Standard (QRIS). *Journal of Economics and Business UBS*, 12(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.52644/joeb.v12i1.145>
- Popovska-Kamnar, N. (2014). The Use of Electronic Money and Its Impact on Monetary Policy. *Journal of Contemporary Economic and Business Issues*, 1(2), 79–92. <https://www.econstor.eu/bitstream/10419/147460/1/86795244X.pdf>
- Putri, N. K. R. D., & Suardikha, I. M. S. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat Dan Perilaku Penggunaan E-Money di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi*, 30(2), 540–555. <https://doi.org/https://doi.org/10.24843/EJA.2020.v30.i02.p20>
- Rahmatika, U., & Fajar, M. A. (2019). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money: Integrasi Model Tam – Tpb Dengan Perceived Risk.

- Nominal: Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 8(2), 274–284.
<https://doi.org/10.21831/nominal.v8i2.26557>
- Rahmawati, R. E., & Maika, M. R. (2021). Penerapan Model UTAUT terkait akseptasi mahasiswa terhadap Cashless Payment di masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 17(1), 1–14.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jem.v17i1.5228>
- Rizally, D., Sakti, D. P. B., & Muhsaf, S. A. (2023). Pengaruh UTAUT Terhadap Behavioral Intention yang di Mediasi oleh Use Behaviour SIMRS RSUD Kota Mataram. *Empiricism Journal*, 4(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.36312/ej.v4i1.1332>
- Rodiah, S., & Melati, I. S. (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 1(2), 66–80. <https://ejournal.ivet.ac.id/index.php/jeee/article/view/1293>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sutanto, S., Ghozali, I., & Handayani, R. S. (2018). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penerimaan dan Penggunaan Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIKD) Dalam Perspektif The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2) Di Kabupaten Semarang. *Jurnal Akuntansi Dan Auditing*, 15(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.14710/ja.a.15.1.37-68>
- Vlasov, A. V. (2017). The Evolution of E-money. *European Research Studies Journal*, 20(1), 215–224.
<https://www.um.edu.mt/library/oar/handle/123456789/28785>