

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Sejarah PT. Ramayana Lestari Sentosa, Tbk Kudus

Ramayana *Department Store* didirikan oleh pasangan Paul Tumewu dan Lee Chuan yang pertama kali dibuka pada tahun 1978, merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang bisnis rantai toko umum yang berada di Indonesia.¹

Toko yang pertama kali berdiri dengan Ramayana fashion store ini merupakan dambaan pasangan asal Sulawesi selatan untuk mengadu nasib di ibu kota Jakarta. Berawal dari niat membuka jaringan retail yang memberikan jaringan barang dengan harga terjangkau namun dengan barang yang berkualitas, pasangan paul tumewu dan lee chuan mulai berani membuka usaha garmen dan pakaian. Seiring dengan kemajuan pesat toko yang dijalankan, bisnis sederhana ini telah berubah menjadi jaringan ritel yang berkembang secara global. Pada tahun 1989 ramayana memiliki 13 lebih gerai yang dilengkapi dengan karyawan setidaknya 2.500 karyawan yang telah dipekerjakan.²

Ramayana terus membuat inovasi menarik lainnya dengan memupuk gagasan one-quit shooping atau bisa disebut dengan model belanja di atap yang sama untuk semua produk pada satu pusat perbelanjaan. Melalui ide tersebut, Ramayana berkembang dengan jaringan ritel terbesar di Indonesia. Hingga saat sekarang ini terdapat 118 jaringan ritel Ramayana yang telah tersebar di berbagai kota, yang salah satunya berada di kota kudu tepatnya berada di Jl. Simpang Tujuh, Kudus, Demaan, Kec. Kota kudu.

Ramayana *Department Store* Kudus adalah objek dari penelitian ini yang terletak di Jl. Simpang Tujuh, Kudus, Demaan, Kec. Kota Kudus. Pada 22 agustus 2001

¹ <https://m.merdeka.com/Ramayana-lestari-sentosa/profil/> (Diakse pada 05 juni 2021).

² <https://m.merdeka.com/Ramayana-lestari-sentosa/profil/> (Diakse pada 05 juni 2021).

tepatnya dilaksanakan pembukaan Grand Opening yang memiliki luas area 4.400 meter persegi bangunan tersebut memiliki empat lantai:

- Lantai I : produk pakaian wanita, terdiri dari pakaian untuk anak muda, dewasa, dan pusat informasi customer service Ramayana
- Lantai II : perlengkapan pakaian pria, terdiri dari pakaian remaja dan dewasa
- Lantai III : produk-produk sandal dan sepatu, terdiri dari sandal dan sepatu wanita, pria, maupun anak-anak
- Lantai IV : produk pakaian anak-anak dan area bermain anak-anak.

2. Visi dan Misi Perusahaan

a. Visi

Sebagai perusahaan jaringan ritail yang berkomitmen untuk melayani kebutuhan sehari-hari masyarakat berpenghasilan menengah ke bawah, kami bertekad untuk menyajikan beragam produk dengan harga yang wajar dan terjangkau dengan layanan pelanggan yang ramah dan sopan.

b. Misi

Kami menjaga posisi kami dengan retailer terkemuka di Indonesia, dengan pengendalian biaya yang cerdas, penyesuaian dengan kondisi pasar, peningkatan layanan pelanggan, dan memelihara hubungan yang selalu menguntungkan para mitra usaha. Kami melakukan segala upaya untuk meningkatkan efisiensi dan meningkatkan nilai bagi pemegang saham.

B. Deskripsi Identitas Responden

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan, dimana pengambilan informasi atau data yang diperoleh peneliti mengenai tanggapan responden dengan menyebarkan angket kepada Customer Mall Ramayana Department Store Kudus yang memiliki *e-money*. Banyaknya responden yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu sejumlah 97 responden. Karakteristik responden meliputi :

1. Jenis Kelamin

Keseluruhan responden dalam penelitian ini ialah 97 orang, kemudia 97 orang di kolompokkan oleh jenis kelamin, terapat 50 responden laki-laki dan 47 respondenn perempuan, untuk lebih jelasnya mengenai jumlah responden dicantumkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.1
Komposisi Statistik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

| Jenis kelamin | Frekuensi | Persentase |
|---------------|-----------|------------|
| Laki-laki | 50 | 51,5 |
| Perempuan | 47 | 48,5 |
| Jumlah | 97 | 100 |

Sumber : Data Kuisisioner yang diolah,2021

Apabila dilihat pada tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa sebanyak 50 responden dengan persentase 51,5% merupakan laki-laki. Sedangkan sebanyak 47 responden adalah perempuan dengan persentase 48,5%. Dalam penelitian responden di dominasi oleh laki-laki.

2. Usia Responden

Adapun data berdasarkan usia responden dalam penelitian ini dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Komposisi Berdasarkan Usia Responden

| Usia | Frekuensi | Persentase |
|---------------------|-----------|------------|
| 17 Tahun – 25 Tahun | 32 | 33.0 |
| 26 Tahun – 35 Tahun | 42 | 43.3 |
| 36 Tahun – 45 Tahun | 18 | 18.6 |
| 46 Tahun – 55 Tahun | 5 | 5.2 |
| Total | 97 | 100.0 |

S

umber : Data Kuisisioner yang Diolah, 2021

Hasil olah data pada tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dari 97 responden yang menjadi sampel berjumlah 42 orang dengan presentase 33,0%

berusia 17 Tahun - 25 tahun, 42 orang dengan presentase 43,3% berusia 26 Tahun – 35 Tahun, 18 orang dengan presentase 18,6% berusia 36 Tahun – 45 Tahun, 5 orang dengan presentase 5,2% berusia 46 tahun – 55 Tahun.

3. Produk *E-money* Yang Dimiliki

Adapun data mengenai produk *e-money* yang dimiliki oleh responden dapat dilihat melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3
Produk *E-money* yang Digunakan

| Produk <i>e-money</i> | Frekuensi | Persentase |
|------------------------------|------------------|-------------------|
| Brizzi | 2 | 2.1 |
| E-toll | 27 | 27.8 |
| Flazz BCA | 4 | 4.1 |
| Go-Pay | 16 | 16.5 |
| Link Aja | 8 | 8.2 |
| Mandiri <i>E-money</i> | 1 | 1.0 |
| OVO Cash | 9 | 9.3 |
| Paytren | 13 | 13.4 |
| T-Cash | 1 | 1.0 |
| Lainnya | 16 | 16,5 |
| Total | 97 | 100.0 |

Sumber: Data Kuisisioner yang Diolah, 2021

Berdasarkan pada tabel diatas, menunjukkan sebanyak 2 atau 2,1% responden menggunakan produk brizzi, 27 responden atau 27,8% menggunakan E-toll, 4 responden atau 4,1% menggunakan Flazz BCA, 16 orang atau 16,5% menggunakan Go-Pay, 8 orang atau 8,2% menggunakan Link aja, 1 orang atau 1,0% menggunakan mandiri *e-money*, 9 orang atau 9,3% menggunakan Ovo Cash, 13 orang atau 13,4% menggunakan paytren, 1 orang atau 1,0% menggunakan t-cash, dan 16 orang atau 16,5% memilih lainnya.

C. Data Penelitian

Berikut adalah jawaban dari hasil penyebaran angket atas pengaruh Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan dan Keamanan terhadap Keputusan Menggunakan *E-money* pada Customer Pemilik *E-money* di Mall Ramayana Department Store Kudus.

1. Tingkat Pemahaman (X1)

Berdasarkan jawaban responden mengenai tingkat pemahaman, maka dapat dijelaskan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4
Deskripsi Jawaban Variabel Tingkat Pemahaman

| Variabel | Item | STS (%) | TS (%) | N (%) | S (%) | SS (%) |
|------------------------|-------|--------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Tingkat Pemahaman (X1) | X1.P1 | 0 0% | 2 2,1% | 11 11,3% | 49 50,5% | 35 36,1% |
| | X1.P2 | 0 0% | 2 2,1% | 10 10,3% | 54 55,7% | 31 32,0% |
| | X1.P3 | 0 0% | 5 5,2% | 19 19,6% | 38 39,2% | 35 36,1% |
| | X1.P4 | 0 0% | 2 2,1% | 11 11,3% | 42 43,3% | 42 43,3% |
| | X1.P5 | 0 0% | 1 1,0% | 13 13,4% | 36 37,1% | 47 48,5% |

Sumber: Data Kuisisioner yang Diolah, 2021

Dari diskripsi tabel 4.4 dapat disimpulkan sebagai berikut:

Indikator pertama (X1.P1) dari variabel tingkat pemahaman adalah sistem penggunaan *e-money* memiliki perbedaan dengan penggunaan kartu kredit dan kartu debit, tanggapan responden pada pernyataan

ini adalah sebagai berikut: 2,1% jawaban responden mengenai pernyataan tersebut ialah tidak setuju, 11,3% responden lebih menjawab netral, 50,5% responden berkata setuju dengan pernyataan tersebut, dan 36,1% responden menyatakan sangat setuju.

Indikator kedua (X1.P2) dari variabel tingkat pemahman adalah saya dapat menyimpan sejumlah uang dalam *e-money*, dari tanggapan responden pada pernyataan ini dapat dijelaskan bahwa 2,1 responden tidak setuju dengan pernyataan tersebut, 10,3% responden memilih jawaban netral, 55,7% responden mengatakan bahwa mereka setuju dengan pernyataan tersebut, dan 32,0% responden menyatakan sangat setuju.

Indikator ketiga (X1.P3) dari variabel tingkat pemahaman adalah pemilik *e-money* tidak wajib menggunakan atau memiliki rekening tabungan, berdasarkan pernyataan tersebut jawaban responden dapat dijelaskan bahwa 5,2% responden tidak setuju atas pernyataan tersebut, 19,6% responden mengungkapkan jawaban yang netral, 39,2% responden berkata setuju dengan pernyataan yang disampaikan, dan 43,3% responden menyatakan sangat setuju.

Indikator keempat (X1.P4) dari variabel tingkat pemahaman adalah pengisian ulang (top-up) *e-money* dapat dilakukan dimana saja seperti di minimarket ataupun di ATM. Berdasarkan pernyataan tersebut jawaban responden dapat dijelaskan bahwa 2,1% responden berkata bahwa mereka tidak setuju, 11,3% responden memilih jawaban netral, 43,3% responden mengatakan bahwa mereka setuju, dan 36,1% responden menyatakan sangat setuju.

Indikator kelima (X1.P5) dari variabel tingkat pemahman adalah *e-money* dapat digunakan untuk berbagai pembayaran seperti pembayaran jalan tol, pembayaran belanja, pembayaran parkir dll. Tanggapan responden berdasarkan pernyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa 1,0% responden memilih jawaban tidak setuju, 13,4% responden memilih jawaban netral,

37,1% responden berkeinginan setuju, dan 48,5% responden menyatakan sangat setuju.

2. kemanfaatan (X2)

Berdasarkan jawaban responden mengenai kemanfaatan, maka dapat dijelaskan melalui tabel sebagai berikut :

Tabel 4.5
Deskripsi Jawaban Variabel Kemanfaatan

| Variabel | Item | STS (%) | TS (%) | N (%) | S (%) | SS (%) |
|---------------------|-------|--------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Kemanfaatan (X2) | X2.P1 | 0 0% | 2 2,1% | 10 10,3% | 56 57,7% | 29 29,9% |
| | X2.P2 | 0 0,0% | 1 1,0% | 12 12,4% | 59 60,8% | 25 25,8% |
| | X2.P3 | 0 0,0% | 0 0,0% | 19 19,6% | 53 43,6% | 25 25,8% |
| | X2.P4 | 0 0,0% | 4 4,1% | 14 14,4% | 56 57,7% | 23 23,7% |

Sumber: Data Kuisioner yang Diolah, 2021

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dijelaskan sebagai berikut:

Indikator pertama (X2.P1) variabel kemanfaatan adalah *e-money* menjadikan transaksi pembayaran saya menjadi lebih cepat. Tanggapan responden berdasarkan pernyataan tersebut dinyatakan bahwa 2,1% responden menjawab tidak setuju, 10,3% responden menjawab netral, 57,7% responden menyatakan setuju dan 29,9% responden menyatakan sangat setuju.

Indikator kedua (X2.P2) variabel kemanfaatan adalah transaksi menggunakan *e-money* dapat menghemat waktu sehingga membuat saya lebih produktif. Tanggapan responden berdasarkan pernyataan tersebut dapat diuraikan bahwa 1,0% responden menjawab tidak setuju, 12,4% responden menjawab netral, 60,8% responden menyatakan setuju dan 25,8% responden menyatakan sangat setuju.

Indikator ketiga (X2.P3) variabel kemanfaatan adalah penggunaan *e-money* dapat meningkatkan efektivitas pekerjaan saya. berdasarkan pernyataan tersebut jawaban responden dapat dijelaskan bahwa 19,6% responden menjawab netral, 43,6% responden menyatakan setuju dan 25,8% responden menyatakan sangat setuju.

Indikator keempat (X2.P4) variabel kemanfaatan adalah *e-money* memberikan manfaat tertentu atas kebutuhan saya. Berdasarkan pernyataan tersebut jawaban responden dapat diuraikan bahwa 4,1% responden menjawab tidak setuju, 14,4% responden menjawab netral, 57,7% responden menyatakan setuju dan 23,7% responden menyatakan sangat setuju.

3. Keamanan (X3)

Berdasarkan jawaban responden variabel keamanan, maka dapat dijelaskan melalui berikut ini:

Tabel 4.6

Deskripsi Jawaban Variabel Keamanan

| Variabel | Item | STS (%) | TS (%) | N (%) | S (%) | SS (%) |
|-----------------------|-------|-----------|-----------|-------------|-------------|-------------|
| Tingkat Keamanan (X3) | X3.P1 | 0 0,0% | 6 6,2% | 27 27,8% | 37 38,1% | 27 27,8% |
| | X3.P2 | 0 0,0% | 3 3,1% | 31 32,0% | 40 41,2% | 23 23,7% |
| | X3.P3 | 1 1,0% | 7 7,2% | 29 29,9% | 45 46,4% | 15 15,5% |
| | X3.P4 | 0 0,0% | 6 6,2% | 24 24,7% | 39 40,2% | 28 28,9% |

Sumber : Data Kuisioner yang Diolah, 2021

Sesuai dengan deskripsi jawaban pada tabel 4.6 dapat dijelaskan sebagai berikut:

Indikator pertama (X3,P1) variabel keamanan adalah pihak penerbit *e-money* telah menjamin kerahasiaan data pribadi saya sebagai pengguna *e-money*. Berdasarkan pernyataan tersebut jawaban responden dapat dijelaskan bahwa 6,2% responden memberikan jawaban tidak setuju, 27,8% responden memberikan jawaban netral, 38,1% responden memberikan jawaban setuju dan 27,8% responden memberikan jawaban sangat setuju.

Indikator kedua (X3,P2) variabel keamanan adalah kerahasiaan data pribadi saya terjamin saat bertransaksi menggunakan *e-money*. Berdasarkan pernyataan tersebut jawaban responden dapat dijelaskan dapat 3,1% responden memberikan jawaban tidak setuju, 32,0% responden memberikan jawaban netral, 41,2% responden memberikan jawaban setuju dan 23,7% responden memberikan jawaban sangat setuju.

Indikator ketiga (X3,P3) variabel keamanan adalah saya merasa keamanan uangggpada *e-money* terjamin walaupun,mlama tidak digunakan. Berdasarkan pernyataan tersebut jawaban responden dapat dijelaskan bahwa 1,0% responden memberikan jawaban sangat tidak setuju 7,2% rpsonden memberikan jawaban tidak setuju, 29,9% responden memberikan jawaban netral, 46,4% responden memberikan jawaban setuju dan 15,5% responden memberikan jawaban sangat setuju.

Indikator keempat (X3.P4) variabel keamanan adalah saya merasa lebih aman saat bertransaksi menggunakan *e-money*. Berdasarkan pernyataan tersebut jawaban responden dapat dijelaskan bahwa 6,2% rpsonden memberikan jawaban tidak setuju, 24,7% responden memberikan jawaban netral, 40,2% responden memberikan jawaban setuju dan 28,9% responden memberikan jawaban sangat setuju.

4. Keputusan Menggunakan *E-money* (Y)

Berdasarkan jawaban responden mengenai keputusan menggunakan *e-money*, maka dapat dijelaskan melalui tabel dibawah ini:

Tabel 4.7
Deskripsi Jawaban Variabel Keputusan
Menggunakan *E-money*

| Variabel | Item | STS (%) | TS (%) | N (%) | S (%) | SS (%) |
|------------------------------------------|-------|---------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| Keputusan Menggunakan <i>E-money</i> (Y) | Y.P 1 | 0 0,0 % | 1 1,0% | 13 13,4 % | 55 56,7 % | 28 28,9 % |
| | Y.P 2 | 0 0,0 % | 5 5,2% | 16 16,5 % | 54 55,7 % | 22 22,7 % |
| | Y.P 3 | 0 0,0 % | 1 1,0% | 17 17,5 % | 51 52,6 % | 28 28,9 % |
| | Y.P 4 | 0 0,0 % | 3 3,1% | 8 8,2% | 66 68,0 % | 20 20,6 % |
| | Y.P 5 | 0 0,0 % | 2 2,1% | 27 27,8 % | 46 47,4 % | 22 22,7 % |
| | Y.P 6 | 4 4,1 % | 11 11,3 % | 34 35,1 % | 27 27,8 % | 21 21,6 % |

Sumber: Data Kuisioner yang Diolah, 2021

Adapun penjelasan deskripsi jawaban variabel keputusan menggunakan pada tabel 4.7 adalah sebagai berikut :

Indikator pertama (Y.P1) variabel keputusan menggunakan adalah banyaknya manfaat *e-money* yang sesuai dengan kebutuhan saya membuat saya menggunakan *e-money*. Berdasarkan pernyataan tersebut jawaban responden dapat dijelaskan bahwa 1,0% responden memilih jawaban tidak setuju, 13,4% responden memilih jawaban netral, 56,7% responden memilih jawaban setuju, dan 28,9% responden memilih jawaban sangat setuju.

Indikator kedua (Y.P2) variabel keputusan menggunakan adalah informasi *e-money* yang mudah didapatkan membuat saya memutuskan untuk menggunakan *e-money*. Berdasarkan pernyataan tersebut jawaban responden dapat dijelaskan bahwa 5,2% responden memilih jawaban tidak setuju, 16,5% responden memilih jawaban netral, 55,7% responden memilih jawaban setuju, dan 22,7% responden memilih jawaban sangat setuju.

Indikator ketiga (Y.P3) variabel keputusan menggunakan adalah *e-money* memberikan solusi alternatif pembayaran atas kebutuhan saya Berdasarkan pernyataan tersebut jawaban responden dapat dijelaskan bahwa 1,0% responden memilih jawaban tidak setuju, 17,5% responden memilih jawaban netral, 52,6% responden memilih jawaban setuju, dan 28,9% responden memilih jawaban sangat setuju.

Indikator keempat (Y.P4) variabel tingkat pemahaman adalah saya memutuskan menggunakan *e-money* sebagai salah satu alat bayar yang saya gunakan. Berdasarkan pernyataan tersebut jawaban responden dapat dijelaskan bahwa dapat 3,1% responden memilih jawaban tidak setuju, 8,2% responden memilih jawaban netral, 68,0% responden memilih jawaban setuju, dan 20,6% responden memilih jawaban sangat setuju.

Indikator kelima (Y.P5) variabel keputusan menggunakan adalah saya merasa puas menggunakan *e-money*. Berdasarkan pernyataan tersebut jawaban responden dapat dijelaskan bahwa 2,1% responden memilih jawaban tidak setuju, 27,8% responden memilih jawaban netral, 47,4% responden memilih jawaban setuju, dan 22,7% responden memilih jawaban sangat setuju.

Indikator keenam (Y.P6) variabel tingkat pemahaman adalah saya merekomendasikan penggunaan *e-money* pada orang lain. Berdasarkan pernyataan tersebut jawaban responden dapat dijelaskan bahwa 4,1% responden memilih jawaban sangat tidak setuju, 11,3% responden memilih jawaban tidak setuju, 35,1% responden memilih jawaban netral, 27,8%

responden memilih jawaban setuju, dan 21,6% responden memilih jawaban sangat setuju.

D. Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuisioner, suatu kuisioner dikatakan valid jika pernyataan yang ada pada kuisioner tersebut mampu untuk mengungkapkan suatu yang akan diukur dengan menggunakan kuisioner tersebut. Untuk mengukur tingkat keajegan suatu angket atau kuisioner dengan cara membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Nilai r_{hitung} dapat dilihat dari hasil olah data melalui *Pearson Correlation*. Sedangkan untuk memperoleh hasil r_{tabel} dilakukan dengan melihat tabel product moment dengan $df = N-2$. Dengan total responden 30, maka $df = 30-2 = 28$, maka didapat besar r_{tabel} yaitu 0,361. Hasil validitas dari 19 item pernyataan yang dipakai untuk mengetahui pengaruh tingkat pemahaman, kemanfaatan, dan keamanan terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada customer yang memiliki *e-money* adalah sebagai berikut:

a. Variabel tingkat pemahaman (X1)

Adapun untuk hasil validitas tingkat pemahaman dijelaskan melalui tabel berikut:

Tabel 4.8

Uji Validitas Tingkat Pemahaman

| Pernyataan | r_{hitung} | r_{tabel} | Keterangan |
|------------|--------------|-------------|------------|
| X1.1 | 0,670 | 0,361 | Valid |
| X1.2 | 0,788 | 0,361 | Valid |
| X1.3 | 0,788 | 0,361 | Valid |
| X1.4 | 0,753 | 0,361 | Valid |
| X1.5 | 0,711 | 0,361 | Valid |

Sumber: Data Kuisioner yang Diolah, 2021

Berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa semua hasil yang diperoleh dari kelima pernyataan yang diberikan kepada responden adalah valid untuk dijadikan sebagai tolak ukur keputusan menggunakan *e-money* dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,361$.

a. Variabel Kemanfaatan (X2)

Adapun untuk hasil uji validitas kemanfaatan dijelaskan melalui tabel berikut :

Tabel 4.9**Uji Validitas Kemanfaatan**

| Pernyataan | r_{hitung} | t_{tabel} | Keterangan |
|------------|--------------|-------------|------------|
| X2.P1 | 0,820 | 0,361 | Valid |
| X2.P2 | 0,823 | 0,361 | Valid |
| X2.P3 | 0,937 | 0,361 | Valid |
| X2.P4 | 0,759 | 0,361 | Valid |

Sumber: data kuisisioner yang diolah, 2021

Berdasarkan pada tabel diatas, maka diperoleh hasil dari ke empat pernyataan yang diberikan kepada responden adalah valid untuk dijadikan sebagai tolak ukur keputusan menggunakan *e-money* karena $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,361$.

b. Variabel Keamanan (X3)

Adapun untuk hasil uji validitas keamanan dijelaskan melalui tabel berikut:

Tabel 4.10**Uji Validitas Keamanan**

| Pernyataan | r_{hitung} | r_{tabel} | Keterangan |
|------------|--------------|-------------|------------|
| X3.1 | 0,959 | 0,361 | Valid |
| X3.2 | 0,890 | 0,361 | Valid |
| X3.3 | 0,890 | 0,361 | Valid |
| X3.4 | 0,886 | 0,361 | Valid |

Sumber: Data Kuisisioner yang Diolah, 2021

Berdasarkan pada tabel diatas, maka diperoleh hasil dari ke empat butir pernyataan yang di berikan kepada responden adalah valid untuk dijadikan tolak ukur keputusan menggunakan *e-money* karena $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,361$.

c. Keputusan Menggunakan *E-money*

Adapun hasil uji validitas keputusan menggunakan *e-money* dijelaskan melalui tabel berikut:

Tabel 4.11
Uji Validitas Keputusan Menggunakan E-
money

| Pernyataan | r_{hitung} | r_{tabel} | keterangan |
|------------|--------------|-------------|------------|
| Y1 | 0,854 | 0,361 | Valid |
| Y2 | 0,856 | 0,361 | Valid |
| Y3 | 0,830 | 0,361 | Valid |
| Y4 | 0,807 | 0,361 | Valid |
| Y5 | 0,857 | 0,361 | Valid |
| Y6 | 0,758 | 0,361 | Valid |

Berdasarkan pada tabel diatas, maka diperoleh hasil dari ke enam butir pernyataan yang diberikan kepada responden adalah valid untuk dijadikan tolak ukur karena $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,361$.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan pengujian tingkat konsistensi dari instrument yang digunakan selama dilakukannya penelitian, sehingga bisa dipercaya melakukan pengukuran. Pengujian reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, instrument dikategorikan reliabel (konsisten) apabila *Cronbach's Alpha* bernilai lebih besar dari 0,60. Pengujian dibantu menggunakan SPSS'16 diperoleh hasil uji reliabilitas instrumen penelitian ini yaitu:

Tabel 4.12
Uji Reliabilitas

| Variabel | Cronbach's alpha | R _{alpha} | Keterangan |
|--------------------------|------------------|--------------------|------------|
| Tingkat Pemahaman (X1) | 0,785 | 0,60 | Reliabel |
| Kemanfaatan (X2) | 0,854 | 0,60 | Reliabel |
| Keamanan (X3) | 0,926 | 0,60 | Reliabel |
| Keputusan Penggunaan (Y) | 0,904 | 0,60 | Reliabel |

Sumber: Data Primer yang Diolah SPSS'16,2021

Tabel tersebut adalah hasil perhitungan reliabilitas menggunakan *SPSS'16*. Berdasarkan tabel tersebut didapatkan bahwa hasil semua *Cronbach's alpha* > 0,60 yang berarti semua instrument dalam penelitian ini dinyatakan reliabel. Dengan demikian, angket yang digunakan dapat dipercaya dalam mengukur.

E. Teknik Analisis Data (Uji Asumsi Klasik)

1. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menunjukkan apakah nanti terjadi korelasi antara variabel independen terhadap variabel dependen. Model regresi yang baik adalah model regresi yang tidak terjadi korelasi antara variabel bebas. Model regresi multikolinieritas dengan nilai VIF < 10 dan mempunyai nilai *tolerance* > 0,1 maka tidak terjadi multikolinieritas. Berikut adalah tabel hasil uji multikolinieritas:

Tabel 4.13
Hasil Uji Multikolinieritas

| Variabel | Tolerance | VIF | Keterangan |
|-------------------|-----------|-------|----------------------------------|
| Tingkat pemahaman | 0,852 | 1,174 | Tidak terdapat multikolinieritas |
| Kemanfaatan | 0,788 | 1,269 | Tidak terdapat multikolinieritas |
| Keamanan | 0,772 | 1,296 | Tidak terdapat multikolinieritas |

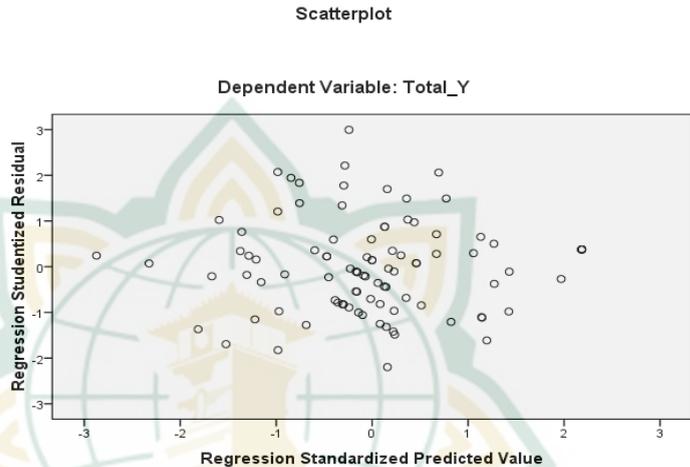
Sumber: Data Kuisisioner yang Diolah, SPSS 16, 2021

Berdasarkan pada hasil uji multikolinieritas yang telah dilakukan pada variabel Tingkat Pemahaman nilai tolerance yang dihasilkan adalah $0,852 > 0,1$ sedangkan nilai VIF $1,174 < 10$, maka bisa dijelaskan bahwa variabel Tingkat Pemahaman tidak terjadi multikolinieritas. Variabel Kemanfaatan nilai tolerance yang dihasilkan adalah $0,788 > 0,1$ dan nilai VIF $1,269 < 10$, jadi bisa diartikan bahwa variabel Kemanfaatan tidak terjadi multikolinieritas. Variabel Keamanan nilai tolerance yang dihasilkan adalah $0,772 > 0,1$ dan nilai VIF $1,296 < 10$, jadi dapat disimpulkan bahwa variabel Keamanan tidak terindikasi multikolinieritas dalam model regresi.

2. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dipakai untuk membuktikan apakah terjadi heteroskedastisitas atau tidak. Uji ini dikatakan baik apabila tidak terjadi heteroskedastisitas. Untuk mengetahui ada tidaknya heteroskedastisitas pada penelitian ini, digunakan model grafik *Scatterplot*. Berikut adalah hasil olah uji heteroskedastisitas sebagai berikut:

Gambar 4.1
Hasil Uji Heteroskedastisitas



Sumber: Data Pimer yang Diolah, SPSS 16, 2021

Dari gambar diatas, menunjukkan bahwa grafik *Scatterplot* titik-titiknya tersebar secara acak diatas maupun dibawah angka nol (0) pada sumbu Y dan juga tidak terdapat pola yang jelas. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi, sehingga regresi ini layak digunakan untuk penelitian

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai untuk mengetahui apakah normal atau tidaknya hasil dari nilai residual terhadap regresi terdistribusi. Uji normalitas dikatakan baik apabila nilai residual yang terdistribusi mempunyai nilai normal. Untuk mengetahui kenormalan suatu distribusi dilakukan dengan teknik pengujian *Uji Kolmogorov Semirnov*.

Uji one sample kolmogorov semirnov untuk mengetahui apakah distribusi data terdistribusi normal. Maksimal tingkat kesalahan (α) sebesar 0,05. Dengan ketentuan nilai signifikan $> 5\%$, diperoleh data terdistribusi normal, sebaliknya apabila nilai signifikan $< 5\%$ maka data tidak terdistribusi normal. Berikut adalah hasil *Uji One Sample Kolmogorov Semirnov*:

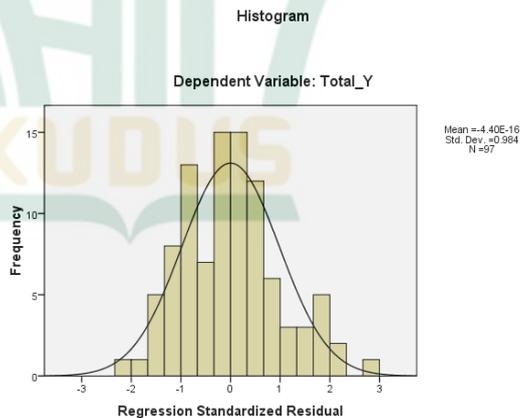
Tabel 4.14
Uji Kolmogorov Semirnov

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
|------------------------------------|----------------|-------------------------|
| | | Unstandardized Residual |
| N | | 97 |
| Normal Parameters ^a | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 2.30456767 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .108 |
| | Positive | .108 |
| | Negative | -.039 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | 1.065 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .207 |
| a. Test distribution is Normal. | | |

Sumber: Data Kuisisioner yang Diolah, SPSS 16, 2021

Tabel diatas menunjukkan nilai sigifikansi (Asymp.Sig.) sebesar $0,207 > 0,05$. Maka dari itu, semua data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.

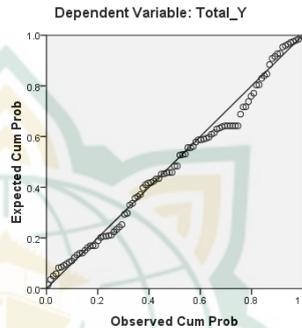
Gambar 4.2
Hasil Uji Normalitas Histogram



Sumber: Data Kuisisioner yang Diolah, SPSS 16, 2021

Gambar 4.3
hasil uji normalitas probability plot

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Sumber: Data Kuisisioner yang Diolah, SPSS 16, 2021

Dilihat dari hasil uji yang tampak pada gambar diatas grafik histogram residual data menunjukkan kurva normal yang membentuk lonceng sempurna. Kemudian pada gambar 4.3 grafik normal p-plot terlihat titik-titik memencar disekeliling garis diagonal dengan pemencarannya mengikuti arah garis diagonal. Dapat ditarik kesimpulan bahwa data yang digunakan terdistribusi normal dan mencapai asumsi normalitas.

F. Hasil Analisis Data

1. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda digunakan untuk menguji hipotesis dari penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel tingkat pemahaman, kemanfaatan, dan keamanan terhadap keputusan penggunaan *e-money* dengan menggunakan bantuan alat statistic SPSS diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.15
Hasil Regresi Linier Berganda

| Keterangan | Nilai koefisien | T hitung | Sig. |
|-------------------|-----------------|----------|------|
| Konstanta | 1.753 | 758 | 451 |
| Tingkat pemahaman | 179 | 1.982 | 050 |
| Kemanfaatan | 575 | 4.352 | 000 |
| Keamanan | 570 | 5.526 | 000 |

Sumber: Data Kuisisioner yang Diolah, SPSS 16, 2021

Berdasarkan tabel di atas, hasil persamaan regresi yang telah diperoleh adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

$$Y = 1753 + 179 X_1 + 575 X_2 + 570 X_3 + e$$

Berdasarkan tabel diatas diperoleh persamaan regresi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terkait dengan tingkat signifikan 0,05 dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta sebesar 1,753 menyatakan bahwa Tingkat Pemahaman (X1), Kemanfaatan (X2), Keamanan (X3) nilainya sama dengan nol, maka keputusan menggunakan *e-money* (Y) mengalami peningkatan sebesar 1,753 atau 17,53%.
- b. Koefisien regresi variabel tingkat pemahaman (X1) sebesar 0,179 artinya jika variabel independen lain nilainya tetap dan tingkat pemahaman mengalami kenaikan 1%, maka keputusan menggunakan *e-money* (Y) akan mengalami peningkatan sebesar (0,179). Koefisien bernilai positif artinya terdapat hubungan antara tingkat pemahaman dengan keputusan menggunakan *e-money*.
- c. Koefisien regresi variabel kemanfaatan (X2) sebesar 0,575 artinya jika variabel independen lain nilainya tetap dan kemanfaatan mengalami kenaikan 1%, maka keputusan menggunakan *e-money* (Y) akan mengalami peningkatan sebesar (0,575). Koefisien bernilai positif artinya terdapat hubungan positif antara kemanfaatan dengan keputusan menggunakan *e-money*.

- d. Koefisien regresi variabel keamanan (X3) sebesar 0,570 artinya apabila variabel independen lainnya nilainya tetap dan keamanan mengalami kenaikan 1%, maka keputusan menggunakan *e-money* akan mengalami peningkatan sebesar (0,570). Koefisien bernilai positif artinya terdapat hubungan positif antara keamanan dengan keputusan menggunakan *e-money*.

2. Uji Parsial (Uji T)

Uji T digunakan untuk mengetahui pengujian hipotesis variabel tingkat pemahaman, kemanfaatan dan keamanan apakah berpengaruh terhadap keputusan menggunakan *e-money* secara parsial atau tidak.

Tabel 4.16
Hasil Uji Parsial (Uji T)

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|-------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| 1(Constant) | 1.753 | 2.314 | | .758 | .451 |
| Total_X1 | .179 | .090 | .151 | 1.982 | .050 |
| Total_X2 | .575 | .132 | .344 | 4.352 | .000 |
| Total_X3 | .570 | .103 | .441 | 5.526 | .000 |

Sumber: data kuisisioner yang diolah, SPSS 16, 2021

Berdasarkan pengujian hasil hipotesis pada tabel 4.16 menunjukkan bahwa :

a. Pengaruh Tingkat Pemahaman terhadap Keputusan Menggunakan *E-money* pada Customer Mall Ramayana Department Store Kudus.

Berdasarkan hasil uji t diatas, variabel independen tingkat pemahaman menunjukkan t_{hitung} sebesar 1,982 dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,661 hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,982 > 1,661$) dengan probabilitas sama dengan 0,05 ($0,050 = 0,05$). Menurut Slamet Riyanto, H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > -t_{tabel}$ atau $sig > 0,05$ (5%). Sementara H_0 ditolak apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} \leq -t_{tabel}$ atau $sig \leq 0,05$ (5%). Dikarenakan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,982 > 1,661$) dengan nilai signifikansi sama dengan 0,05 ($0,050 = 0,05$) maka H_0 ditolak. Dengan demikian variabel tingkat kemanfaatan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *e-money* pada Customer Mall Ramayana Department Store Kudus.

b. Pengaruh Kemanfaatan terhadap Keputusan Penggunaan *E-money* pada Customer Mall Ramayana Department Store Kudus.

Berdasarkan hasil uji t diatas, variabel kemanfaatan menunjukkan hasil t_{hitung} sebesar 4,352 dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,661. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,352 > 1,661$) dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Menurut Slamet Riyanto, H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > -t_{tabel}$ atau $sig > 0,05$ (5%). Sementara H_0 ditolak apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} \leq -t_{tabel}$ atau $sig \leq 0,05$ (5%). Dikarenakan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,352 > 1,661$) dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel kemanfaatan berpengaruh terhadap Keputusan Menggunakan *E-money* pada Customer Mall Ramayana Department Store Kudus.

c. Pengaruh Keamanan terhadap Keputusan Penggunaan *E-money* pada Customer Mall Ramayana Department Store Kudus.

Berdasarkan hasil uji t diatas, variabel keamanan menunjukkan hasil t_{hitung} sebesar 5,526 dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,661. hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$

(5,526 > 1,661) dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Menurut Slamet Riyanto, H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > -t_{tabel}$ atau $sig > 0,05$ (5%). Sementara H_0 ditolak apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} \leq -t_{tabel}$ atau $sig \leq 0,05$ (5%). Dikarenakan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (5,526 > 1,661) dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa Keamanan berpengaruh terhadap Keputusan Penggunaan *E-money* pada Customer Mall Ramayana Department Store Kudus.

3. Uji Simultan (Uji F)

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas secara serentak mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Pada derajat kebebasan $df = n-k-1$ ($97-3-1$) = 93 dengan signifikansi 5% yaitu 2,70. Berikut adalah tabel hasil olah uji simultan sebagai berikut:

Tabel 4.17
Hasil Uji Simultan (F)

| ANOVA ^b | | | | | | |
|--------------------|-----------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| Model | | Sum of Squares | Df | Mean Square | F | Sig. |
| 1 | Regresion | 603.584 | 3 | 201.196 | 36,699 | .000 ^a |
| | Residual | 509.859 | 93 | 5.482 | | |
| | Total | 1113.443 | 96 | | | |

Sumber Data: Kuisisioner yang Diolah, SPSS 16, 2021.

Berdasarkan pada tabel diatas didapatkan hasil uji anova dengan besar f_{hitung} (36,699) dan f_{tabel} (2,70) menunjukkan bahwa $f_{hitung} > f_{tabel}$ dengan probabilitas signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa secara bersama-sama variabel Tingkat Pemahaman (X1), Kemanfaatan (X2) dan Keamanan (X3) berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Menggunakan *e-money* (Y).

4. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan variabel tingkat pemahaman, kemanfaatan dan keamanan dalam menjelaskan variabel keputusan menggunakan *e-money* dengan melihat nilai adjusted R^2 pada tabel berikut ini :

Tabel 4.18
Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Durbin-Watson |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|---------------|
| 1 | .736 ^a | .542 | .527 | 2.341 | 1.682 |

Sumber Data: Kuisisioner yang Diolah, SPSS 16, 2021.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa korelasi antara variabel terikat sebesar $R = 0,736$. Hal ini mengindikasikan bahwa variabel bebas tingkat pemahaman, kemanfaatan dan keamanan memiliki hubungan terhadap variabel terikat keputusan menggunakan *e-money*.

Adapun hubungan yang terjadi adalah positif dan searah dengan tingkat hubungan yang rendah. Dari hasil analisis data diatas diketahui bahwa besarnya *Adjust R Square* adalah 0,527 atau 52,7% yang berarti variabel keputusan penggunaan *e-money* dapat dijelaskan dari variabel independen (tingkat pemahaman, kemanfaatan, dan keamanan). Sedangkan sisanya sebesar 47,3% (100% - 52,7%) dapat dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

G. Pembahasan

Berdasarkan pengujian hasil hipotesis yang telah dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tingkat pemahaman, kemanfaatan dan keamanan terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada customer mall Ramayana department store kudus penjabarannya ialah:

a. Pengaruh Tingkat Pemahaman terhadap Keputusan Menggunakan *E-money* pada Customer Mall Ramayana Departmen Store Kudus

Hasil regresi linier dapat diketahui bahwa variabel tingkat pemahaman (X_1) berpengaruh terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada customer pemilik *e-money* di mall Ramayana department store kudus. Dapat dibuktikan dengan hasil uji t dimana t_{hitung} pada variabel kemanfaatan sebesar 1,982 dan t_{tabel} sejumlah 1,661. Jadi dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai signifikansi 0,050 ($0,050 \leq 0,05$). Hal ini berarti menolak H_0 dan menerima H_a maka dapat dijelaskan bahwa terdapat pengaruh antara tingkat pemahaman dengan keputusan penggunaan *e-money* pada customer Mall Ramayana department store kudus. Sehingga Hipotesis pertama (H_1) pada penelitian ini diterima.

Penelitian ini sejalan dengan teori yang yang dinyatakan oleh Mutia Tahun 2014 dalam penelitiannya bahwa tingkat pemahaman adalah suatu proses tingkat meningkatnya suatu pengetahuan secara intensif yang dilakukan seorang individu dan sejauh mana seseorang tersebut mengerti dengan benar akan suatu permasalahan yang ingin diketahui.³

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat membuktikan bahwa variabel tingkat pemahaman berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *e-money* pada Customer Mall Ramayana Department Store Kudus. Berdasarkan hasil pernyataan dari responden mengenai variabel tingkat pemahaman dapat dijelaskan bahwa keingintahuan masyarakat tentang *e-money* memiliki maksud dan tujuan sendiri baik untuk menambah wawasan ataupun untuk menentukan suatu pilihan. Semakin luas pemahaman masyarakat tentang *e-money* baik

³ Sri dan Mutia, "Pengaruh Sanksi Perpajakan, Kesadaran Perpajakan, Pelayanan Fiskus, dan Tingkat Pemahaman terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi."(2014)

dari pemakaiannya, pengertian, kemanfaatan dan sebagainya maka masyarakat akan menentukan tertarik atau tidak untuk memutuskan menggunakan *e-money*. Berdasarkan hasil penelitian ini masyarakat telah memahami secara umum mengenai *e-money* dan memilih untuk memutuskan menggunakan *e-money*.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Vhistika dan Yushita tahun 2017 yang menyatakan bahwa variabel tingkat pemahaman berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-money* pada masyarakat pemilik *e-money* di wilayah tanahabang.⁴ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel tingkat pemahaman *e-money* (X1) terhadap keputusan penggunaan *e-money* pada mall Ramayana department store kudus.

b. Pengaruh Kemanfaatan Terhadap Keputusan Menggunakan *E-money* pada Customer Mall Ramayana Department Store Kudus

Berdasarkan hasil uji regresi linier berganda membuktikan bahwa variabel kemanfaatan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada customer pemilik *e-money* di mall Ramayana department kudus, dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,000 ($0,000 < 0,05$) dan dengan hasil uji t dimana t hitung pada variabel kemanfaatan sebesar 4,532 dan t tabel sebesar 1,661. Maka dapat diketahui bahwa t hitung $>$ t tabel. Hal ini berarti menolak H_0 dan menerima H_a sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara kemanfaatan dengan keputusan penggunaan *e-money* pada customer Mall Ramayana department store kudus. Sehingga Hipotesis kedua (H_2) pada penelitian ini diterima.

⁴ Nisa Indira Vhistik dan Amanita Novi Yushita, "Pengaruh Tingkat Pemahaman dan Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *E-money* (Studi Pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik Atau *E-money* di Wilayah Tanah Abang)," No. 3 (N.D.).

Hasil penelitian ini mendukung pendapat Priambodo dan Prabawani 2016 kemanfaatan yaitu keyakinan seseorang mengenai proses pengambilan keputusan. Apabila seseorang meyakini bahwa sebuah sistem berguna maka seseorang tersebut akan menggunakannya, sebaliknya jika seseorang percaya bahwa sebuah sistem informasi kurang bermanfaat maka seseorang tersebut tidak akan menggunakannya.⁵ Sedangkan Rohmatsyah tahun 2011 mengartikan bahwa kemanfaatan merupakan derajat kepercayaan seseorang terhadap suatu keputusan dari pengguna potensial yang menggunakan suatu aplikasi tertentu untuk memudahkan kinerja atas pekerjaannya⁶

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel kemanfaatan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *e-money* pada Customer Mall Ramayana Department Store Kudus. Pada penelitian ini seseorang akan memutuskan menggunakan *e-money* ketika seseorang percaya dan merasa bahwa *e-money* memiliki kemanfaatan yang menguntungkan serta dapat meningkatkan efektivitas kinerja seseorang. Penggunaan *e-money* memang memberikan kemanfaatan bagi penggunanya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, masyarakat memutuskan menggunakan *e-money* dikarenakan dalam penggunaan *e-money* memberikan manfaat lain terhadap penggunanya yaitu dapat mempercepat waktu dalam bertransaksi hal ini secara tidak langsung dapat menghemat waktu, penggunaan *e-money* dapat menambah produktifitas individu karena kecepatan dan keefektifannya yang menjadikan transaksi lebih cepat terselesaikan. Efektifitas yang dirasakan oleh masyarakat seperti penggunaan *e-money* yang hanya

⁵ Priambodo dan Prabawani, “Pengaruh Persepsi Risiko terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus pada Masyarakat do Kota Semarang) Pendahuluan Kajian Teori Perilaku Konsumen.”

⁶ Tangga Meiske dan Tanihatu Maudy, “Pemahaman dan Kepercayaan Masyarakat Dalam Membentuk Minat Menggunakan *E-money* di Kota Ambon” 10 (2021).

menggunakan kartu dan tidak perlu membawa sejumlah uang tunai untuk proses pembayaran, pengguna hanya perlu memberikan kartu *e-money* maka nominal yang tersimpan akan berkurang sesuai dengan transaksi yang dilakukan dan tanpa harus menunggu uang kembali. Dari penelitian ini dapat diartikan bahwa semakin banyak manfaat yang didapatkan oleh pengguna *e-money* seperti transaksi yang lebih cepat dan efisiensi yang diberikan membuat masyarakat memutuskan untuk menggunakan *e-money* sebagai alat transaksi yang dipilih.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Latief dan Diwan tahun 2020 yang menyatakan bahwa variabel kemanfaatan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang digital di kota makasar. Penelitian yang sama yang dilakukan oleh Tangnga dan Tanihatu tahun 2021 dengan judul pemahaman dan kepercayaan masyarakat dalam membentuk minat menggunakan *e-money* tahun 2021, dimana variabel kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*.⁷ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel kemanfaatan (X2) terhadap keputusan penggunaan *e-money* pada mall Ramayana department store kudus.

c. Pengaruh Keamanan terhadap Keputusan Menggunakan *E-money* pada Customer Mall Ramayana Dpartmen Store Kudus

Melalui uji regresi linier yang telah peneliti lakukan, maka dapat dibuktikan bahwa koefisien variabel keamanan memiliki pengaruh terhadap keputusan menggunakan *e-money* pada customer pemilik *e-money* di mall Ramayana department store kudus, dapat dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,000 ($0,000 < 0,05$) dan dengan hasil uji t dimana t

⁷Tangnga Meiske dan Tanihatu Maudy, "Pemahaman dan Kepercayaan Masyarakat Dalam Membentuk Minat Menggunakan *E-money* di Kota Ambon" 10 (2021).

hitung pada variabel keamanan sebesar 5,526 dan t tabel sebesar 1,661. Maka dapat diketahui t hitung $>$ t tabel. Hal ini berarti menolak H_0 dan menerima H_a sehingga kesimpulan yang dapat ditarik, yaitu bahwa terdapat pengaruh antara keamanan dengan keputusan menggunakan *e-money* pada Customer Mall Ramayana Department Store Kudus. Sehingga Hipotesis ketiga (H_3) pada penelitian ini diterima.

Penelitian ini sesuai dengan teori yang dinyatakan oleh Ahmad dan Pambudi tahun 2011 yang berpendapat bahwa keamanan merupakan suatu upaya untuk menghindari timbulnya atau adanya suatu ancaman kejahatan disekitar. Berdasarkan sudut pandangan konsumen, keamanan adalah usaha teknologi atau kesanggupan untuk melindungi data ataupun informasi konsumen dari tindak kejahatan dalam bisnis perbankan online.⁸

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa variabel keamanan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *e-money* pada Customer Mall Ramayana Department Store Kudus. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil jawaban responden yang dapat dijelaskan apabila semakin tinggi keamanan yang diberikan perusahaan penerbit *e-money* maka semakin tinggi juga pengguna untuk memutuskan menggunakan *e-money*. Masalah keamanan merupakan salah satu hal terpenting yang harus diperhatikan ketika ingin memutuskan menggunakan uang elektronik seperti *e-money*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ada beberapa faktor keamanan yang menjadikan masyarakat memutuskan menggunakan untuk *e-money* diantaranya adalah kerahasiaan data yang terdapat pada *e-money* dan jaminan keamanan. Kerahasiaan data yang diharapkan adalah data *e-money* tidak akan tersebar atau tidak akan diketahui

⁸ Ahmad dan Pambudi, "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan dan Ketersediaan Fitur terhadap minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi pada Program Layanan Internet Banking Bri)."(2013)

pihak lain yang tidak berwenang dan jaminan keamanan seperti adanya perlindungan yang akurat terhadap teknologi informasi sehingga masyarakat terhindar dari penipuan saat transaksi dan merasakan keamanan pada saat bertransaksi. Masyarakat yang menggunakan *e-money* juga tidak khawatir uang yang tersimpan akan dimanupulasi oleh pihak-pihak yang tidak berwenang. Informasi pengguna yang bersifat rahasia juga akan terlindungi. Dalam hal ini faktor-faktor tersebutlah yang menjadikan masyarakat bereaksi positif dalam memutuskan untuk menggunakan *e-money*. Hal ini sependapat dengan riset yang dilakukan oleh Iiyin dan Widiartanto tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Presepsi Kemudahan Penggunaan Dan Presepsi Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan Ovo Pt Visionet Data International” pada penelitiannya menyatakan bahwa variabel keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan Ovo PT Visionet International.⁹ Penelitian lain oleh Santi tahun 2016 juga menyatakan bahwa keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan Flazz BCA di kota Surabaya.¹⁰ Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh variabel keamanan (X2) terhadap keputusan penggunaan *e-money* pada mall Ramayana department store kudus.

⁹ Ahmad Iiyin dan Widiartanto, “Keamanan terhadap Keputusan Penggunaan Ovo Pt Visionet Data Internasional (Studi pada Pengguna Ovo di Kota Surakarta)” (N.D.).

¹⁰ Senja Clara Santi, “Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan Penggunaan dan Keamanan Yang Dirasakan terhadap Keputusan Penggunaan Flazz Bca di Kota Surabaya” (2016).