

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Kemudahan**

###### **a. Pengertian Kemudahan**

Menurut Ratno (2019, hlm. 32) mendefinisikan kemudahan penggunaan (*ease of use*) sebagai merupakan kepercayaan seseorang dimana dalam penggunaan suatu teknologi dapat dengan mudah digunakan dan dipahami.

Menurut Rahman & Dewantara, (2017, hlm. 4) Konstruk kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) merupakan konstruk tambahan kedua dalam TAM, yang didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi akan bebas dari usaha. Berdasarkan penjelasan di atas, maka kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan suatu sistem teknologi informasi oleh pengguna berdasarkan tingkat kesulitan penggunaan sistem teknologi informasi tersebut bagi pengguna.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemudahan merupakan tingkat dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan terhadap suatu sistem merupakan hal yang tidak sulit untuk dipahami dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya untuk bisa menggunakannya. Konsep kemudahan memberikan pengertian bahwa apabila suatu teknologi mudah digunakan, maka penggunaan cenderung untuk menggunakan teknologi tersebut.

Menurut Dewi & Warmika, (2016, hlm. 4) kemudahan ini akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan menggunakan teknologi, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi informasi.

## **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemudahan**

Menurut Panggih Rizki Dwi Istiarni (2014, hlm. 36) kemudahan dalam menggunakan teknologi dipengaruhi beberapa faktor:

- 1) Faktor pertama berfokus pada teknologi itu sendiri, suatu teknologi yang baik dan digunakan secara terus menerus akan memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menggunakannya. Contohnya pengalaman pengguna terhadap penggunaan teknologi sejenis akan memberikan kemudahan pengguna.
- 2) Faktor kedua adalah reputasi akan teknologi tersebut yang diperoleh oleh pengguna. Reputasi yang baik yang didengar oleh pengguna akan mendorong keyakinan pengguna terhadap kemudahan penggunaan teknologi tersebut.
- 3) Faktor ketiga yang mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan menggunakan teknologi adalah tersedianya mekanisme pendukung yang handal. Mekanisme pendukung yang terpercaya akan membuat pengguna merasa nyaman dan merasa yakin, bahwa terdapat mekanisme pendukung yang handal jika terjadi kesulitan dalam menggunakan teknologi, maka mendorong persepsi pengguna ke arah yang lebih positif.

## **c. Indikator Persepsi Kemudahan**

Menurut Ferry Wibowo et al., (2015, hlm. 5) mengemukakan bahwa terdapat empat item Indikator persepsi kemudahan penggunaan:

- 1) Mudah untuk dipelajari (*ease to learn*) Suatu kondisi dimana pelaku usaha percaya bahwa penggunaan sistem baru yang baru dapat dengan mudah untuk dipelajari.
- 2) Mudah digunakan (*ease to use*) Suatu kondisi dimana pelaku usaha percaya bahwa penggunaan sistem baru yang baru mudah untuk digunakan.
- 3) Jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*) Suatu kondisi dimana pelaku usaha percaya bahwa sistem yang baru mudah untuk dimengerti.

- 4) Menjadi terampil (*become skillful*) Suatu kondisi dimana pelaku usaha percaya bahwa dengan menggunakan sistem baru akan menjadi individu yang terampil dalam penggunaan teknologi.

## **2. Hakikat Kemanfaatan**

### **a. Pengertian Kemanfaatan Uang Elektronik**

Mangin et al., (2011, hlm. 3) manfaat dapat diartikan sebagai ukuran seseorang meyakini bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerjanya ketika bekerja, artinya bahwa dengan adanya suatu manfaat dari layanan internet banking dapat membangun produktivitas kinerja pada orang yang telah menggunakan layanan tersebut.

Kemanfaatan adalah tingkat keyakinan dimana seseorang yakin atau percaya pada suatu produk atau sistem dapat membantu aktivitas seseorang menjadi lebih efektif dan efisien. Sedangkan *e-money* merupakan inovasi salah satu alternatif alat pembayaran selayaknya uang tunai yang memudahkan penggunaannya. Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa kemanfaatan *e-money* adalah tingkat keyakinan mahasiswa percaya bahwa *e-money* sebagai inovasi alternatif alat pembayaran yang mampu membantu mahasiswa. Pada penelitian ini ingin mengetahui mahasiswa pemilik uang elektronik atau *e-money* di jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung mengetahui kemanfaatan dari *e-money* sebagai inovasi alat alternatif pembayaran serta pengaruhnya terhadap Minat Penggunaan *e-money*.

Menurut Hidayati (2006, hlm. 4), berdasarkan manfaat atau kemanfaatan dari penggunaan *e-money* dibandingkan dengan uang tunai maupun alat pembayaran lainnya, antara lain:

- 1) Lebih cepat dan nyaman dibandingkan dengan uang tunai, pemilik tidak perlu rumit untuk menyediakan uang pas pada saat betransaksi. Kemudian dapat mengurangi kesalahan pada pengembalian uang saat betransaksi yang sering terjadi.
- 2) Waktu yang diperlukan dengan *e-money* untuk betransaksi dapat dilakukan dengan singkat dibandingkan transaksi dengan kartu kredit

atau kartu debit, karena *e-money* dapat dilakukan dengan *off-line*, serta tidak memerlukan tanda tangan atau PIN pada saat bertransaksi.

- 3) *Electronic value* dapat diisi ulang kedalam kartu *e-money* melalui berbagai sarana yang disediakan oleh issuer.

Untuk mempresentasikan variabel kemanfaatan agar dapat mencapai tujuan dalam penelitian ini, maka dalam penelitian ini menggunakan indikator-indikator yang dijabarkan dalam item-item pertanyaan didalam kuesioner.

#### **b. Indikator Tingkat Kemanfaatan Uang Elektronik**

Indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur variabel Kemanfaatan diadaptasi dari Andriyano (2016, hlm. 15), indikator tersebut yaitu:

- 1) Meningkatkan efektivitas  
Para pengguna akan merasa *e-money* meningkatkan efektivitasnya dengan manfaat yang diberikan.
- 2) Meningkatkan kinerja individu  
Penggunaan *e-money* dapat meningkatkan kinerja dan mempermudah pekerjaan para pengguna.
- 3) Mampu memberikan manfaat  
Penggunaan *e-money* dapat memberikan banyak keuntungan bagi para pengguna.

### **3. Hakikat Minat Penggunaan Uang Elektronik**

#### **a. Pengertian Minat Penggunaan Uang Elektronik**

Menurut Stiggins (Muhammad, 2011, hlm. 22) menyatakan bahwa minat merupakan salah satu dimensi dari aspek afektif yang banyak berperan dalam kehidupan seseorang. Aspek afektif adalah aspek yang mengidentifikasi dimensi-dimensi perasaan dari kesadaran emosi, disposisi, dan kehendak yang mempengaruhi pikiran dan tindakan seseorang.

Keinginan atau ketertarikan pada suatu hal baik benda ataupun aktivitas yang sesuai dengan perasaan individu tersebut sebagai sumber motivasi. Apabila keinginan yang dimiliki seseorang besar maka motivasi yang

dimiliki untuk memenuhi keinginannya pun besar pula. Uang Elektronik merupakan inovasi salah satu alternatif alat pembayaran selayaknya uang tunai yang memudahkan penggunaannya. Penggunaan *e-money* adalah kondisi nyata dimana pemilik e money menggunakan *e-money* sebagai salah satu alat transaksi yang dipilihnya.

Dari pengertian di atas, dapat diketahui bahwa Minat Penggunaan *e-money* pada penelitian ini didefinisikan sebagai ketertarikan dan kesediaan Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung menggunakan *e-money* sebagai salah satu alat pembayaran nontunai. Untuk mempresentasikan variabel minat agar dapat mencapai tujuan dalam penelitian ini, maka digunakan indikator-indikator yang dijabarkan dalam item-item pertanyaan di dalam kuesioner.

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Uang Elektronik**

Ketertarikan akan suatu barang yang dilihat pada seseorang adalah seberapa orang tersebut berminat memiliki barang tersebut, berikut dapat di golongkan:

1) Faktor kebutuhan dari dalam.

Dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.

2) Faktor motif sosial.

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

3) Faktor emosional.

Ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau objek tertentu

#### **c. Indikator Minat Penggunaan Uang Elektronik**

Indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur variabel minat diadaptasi dari Jogiyanto (2007, hlm. 32) yaitu:

1) Keinginan menggunakan.

Mahasiswa yang berminat bertransaksi menggunakan *e-money* akan memiliki keinginan untuk menggunakan *e-money*.

2) Akan tetap menggunakan di masa depan.

Apabila mahasiswa merasa layanan *e-money* memiliki banyak keuntungan nasabah akan menggunakannya di masa akan datang

#### **4. Hakikat Uang Elektronik**

##### **a. Definisi Uang Elektronik**

Secara sederhana, uang elektronik didefinisikan sebagai alat pembayaran dalam bentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik tertentu. Penggunaanya harus menyetorkan uangnya terlebih dahulu kepada penerbit dan disimpan dalam media elektronik sebelum menggunakannya untuk keperluan bertransaksi. Ketika digunakan, nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media elektronik akan berkurang sebesar nilai transaksi dan setelahnya dapat mengisi kembali (*top-up*). Media elektronik untuk menyimpan nilai uang elektronik dapat berupa *chip* atau *server*. Penggunaan uang elektronik ini sebagai alat pembayaran yang inovatif dan praktis diharapkan dapat membantu kelancaran pembayaran kegiatan ekonomi yang bersifat massal, cepat dan mikro, sehingga perkembangannya dapat membantu kelancaran transaksi di jalan tol, di bidang transportasi seperti kereta api maupun angkutan umum lainnya atau transaksi di *minimarket*, *food court*, atau parkir. Perkembangan uang elektronik diharapkan pula dapat digunakan sebagai alternatif alat pembayaran non tunai yang dapat menjangkau masyarakat yang selama ini belum mempunyai akses kepada sistem perbankan.

Menurut Bank Indonesia, uang elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur:

- 1) Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor oleh pemegang kepada penerbit,
- 2) Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*,
- 3) Alat pembayaran kepada pemegang yang bukan penerbit uang elektronik itu,

4) Nilai uang elektronik itu bukan merupakan simpanan sebagaimana disebut dalam undang-undang perbankan.

Nilai Uang Elektronik adalah nilai uang yang disimpan secara elektronik pada suatu media *server* atau *chip* yang dapat dipindahkan untuk kepentingan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana.

#### **b. Sejarah Penggunaan Uang Elektronik di Indonesia**

Cikal bakal uang elektronik ini pertama kali dicetuskan oleh David Chaum pada tahun 1983. Namun pembayaran metode dengan nama Digi Cash ini masih belum populer dikalangan masyarakat karena masih terlalu jauh dari teknologi. Kemudian pembayaran elektronik pun mulai dilakukan pada tahun 1994. Meskipun sudah dilakukan oleh warga dunia pada tahun 1994, uang elektronik baru populer di Indonesia pada tahun 2007, uang elektronik ini diterapkan oleh salah satu bank swasta di Indonesia.

Uang elektronik bisa dikatakan sangat praktis karena masyarakat hanya perlu mengisi saldo dari rekening atau secara cash ke dalam sebuah media. Kemudian uang elektronik ini bisa menambah efisiensi karena masyarakat tak perlu lagi membawa banyak uang cash. Namun sayangnya, sosialisasi uang elektronik masih belum merata. Kebanyakan uang elektronik baru digunakan oleh warga di kota besar. Belum lagi masalah tentang minimnya kepemilikan rekening bank di beberapa daerah terpencil

#### **c. Landasan Hukum Uang Elektronik**

Penyelenggaraan Uang Elektronik telah diatur dalam:

- 1) Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tanggal 13 April 2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*).
- 2) Surat Edaran Bank Indonesia No.11/11/DASP tanggal 13 April 2009 perihal Uang Elektronik (*Electronic Money*).

#### **d. Tujuan Penggunaan Uang Elektronik**

Uang elektronik merupakan produk *stored-value* atau *prepaid* dimana sejumlah nilai uang disimpan dalam suatu media elektronis yang dimiliki seseorang diciptakan dengan memiliki berbagai manfaat yang diberikan dengan kemudahan yang ditawarkan kepada penggunanya. Salah satu upaya pemerintah adalah dengan penciptaan sistem pembayaran yang

lebih modern dan efisien melalui perbankan, sehingga masyarakat akan mempertimbangkan uang elektronik sebagai pilihannya. Dengan kita mengasumsikan uang elektronik ini menjadi pilihan terbaik disbanding alat pembayaran yang lain ditambah dengan aturan yang membuat uang elektronik tidak memiliki perbedaan yang banyak terhadap uang kartal maupun giro, bahkan lebih terjamin juga dari segi keamanannya.

Uang elektronik memiliki kelebihan utama yaitu pada waktu yang diperlukan pada saat bertransaksi jauh lebih singkat dibandingkan transaksi dengan alat pembayaran yang lainnya. Pemakaian *e-money* tidak memerlukan otoritas *on-line*, tanda tangan atau memasukkan kode PIN. Dengan transaksi *off-line* biaya dapat dikurangi dan juga *electronic value* dapat diisi ulang kedalam kartu *e-money* melalui berbagai sarana yang disediakan oleh *issuer*.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-money* adalah kondisi nyata dimana pengguna menggunakan *e-money* sebagai salah satu alat transaksi yang dipilih oleh masyarakat.

#### **e. Fungsi atau Manfaat Uang Elektronik**

Penggunaan Uang Elektronik sebagai alat pembayaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai.
- 2) Tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang (seperti permen) akibat pedagang tidak mempunyai uang kembalian bernilai kecil (receh).
- 3) Sangat digunakan untuk transaksi massal yang nilainya kecil namun frekuensinya tinggi, seperti: transportasi, parkir, tol dan *fast food*.

Walapun di satu sisi terdapat beberapa manfaat dari Uang Elektronik, tetapi di sisi lain terdapat risiko yang perlu disikapi dengan kehati-hatian dari para penggunanya, seperti:

- 1) Risiko uang elektronik hilang dan dapat digunakan oleh pihak lain, karena pada prinsipnya uang elektronik sama seperti uang tunai yang apabila hilang tidak dapat diklaim kepada penerbit.



- 2) Risiko karena masih kurang pemahamannya pengguna dalam menggunakan uang elektronik, seperti pengguna tidak menyadari uang elektronik yang digunakan ditempelkan 2 (dua) kali pada *reader* untuk suatu transaksi yang sama sehingga nilai uang elektronik berkurang lebih besar dari nilai transaksi.

#### **f. Jenis-jenis Uang Elektronik**

Bank Indonesia menetapkan dua jenis uang elektronik berdasarkan bentuk yaitu berbentuk kartu dan ponsel. Berdasarkan masa berlaku uang elektronik maka uang elektronik dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

- 1) *Reloadable*: adalah uang elektronik yang dapat dilakukan pengisian ulang, dengan kata lain, apabila masa berlakunya sudah habis dan atau nilai uang elektroniknya sudah habis terpakai, maka uang elektronik tersebut dapat digunakan kembali untuk dilakukan pengisian ulang.
- 2) *Disposable*: adalah uang elektronik yang tidak dapat diisi ulang, apabila masa berlakunya sudah habis dan atau nilai uang elektroniknya sudah habis terpakai, maka uang elektronik tersebut tidak dapat digunakan kembali untuk dilakukan pengisian ulang.

Sedangkan jenis-jenis uang elektronik menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 pada pasal 1A ayat 1 sampai 3 menyebutkan bahwa berdasarkan pencatatan data identitas pemegang, uang elektronik dapat dibedakan menjadi 2 (dua) jenis, yaitu:

- 1) Uang elektronik yang data identitas pemegangnya terdaftar dan tercatat pada penerbit (*registered*).
- 2) Uang elektronik yang data identitas pemegangnya tidak terdaftar dan tidak tercatat pada penerbit (*unregistered*).

Fasilitas yang dapat diberikan oleh penerbit jenis uang elektronik *registered* adalah berupa:

- registrasi pemegang;
- pengisian ulang (*top up*);
- pembayaran transaksi;
- pembayaran tagihan;
- transfer dana;

- tarik tunai;
- penyaluran program bantuan pemerintah kepada masyarakat; dan/atau
- fasilitas lain berdasarkan persetujuan Bank Indonesia.

Fasilitas yang dapat diberikan oleh penerbit jenis uang elektronik unregistered adalah berupa:

- pengisian ulang (*top up*);
- pembayaran transaksi;
- pembayaran tagihan;
- fasilitas lain berdasarkan persetujuan Bank Indonesia

**g. *Technology Acceptance Model (TAM)***

Model penerimaan teknologi atau *Technology Acceptance Model (TAM)* ini dikembangkan oleh Davis et al. (1989). Model Penerimaan Teknologi atau TAM (*Technology Acceptance Model*) diperkenalkan ini merupakan adaptasi dari Teori Tindakan Beralasan atau *Theory Reasoned Action (TRA)* yang dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen (1975). TAM memiliki tujuan untuk memberikan penjelasan secara parsimoni atas faktor penentu adopsi dari perilaku pengguna teknologi informasi terhadap penerimaan penggunaan teknologi informasi itu sendiri (Davis et al., 1989, hlm. 43). Parsimoni adalah istilah yang digunakan untuk menyatakan hemat dalam menyusun asumsi atau hipotesis yang berarti juga pembuktian.

*Technology Acceptance Model (TAM)* menunjukkan bahwa terdapat dua keyakinan tertentu, yaitu persepsi kemudahan penggunaan teknologi dan persepsi manfaat teknologi untuk menentukan niat perilaku seseorang dalam menggunakan teknologi. Menurut Rose & Fogarty (2006, hlm. 124) dalam Prabawati et al. (2016, hlm. 14) penelitiannya terhadap 208 responden mendapatkan hasil bahwa pengguna teknologi yang memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya untuk menggunakan teknologi akan merasa bahwa teknologi tersebut bermanfaat dan mudah untuk digunakan.

Persepsi manfaat merupakan suatu ukuran di mana penggunaan teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya, sedangkan persepsi kemudahan terhadap penggunaan teknologi adalah suatu ukuran di mana seseorang yakin bahwa komputer

dapat dipahami dan digunakan dengan mudah (Davis, 1989, hlm. 16). Kajian literatur mengindikasikan persepsi manfaat akan dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan karena sebuah teknologi yang menggunakan Teknologi memprediksi niat untuk menggunakan teknologi.

## **5. Hakikat Uang**

### **a. Definisi Uang**

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

Menurut Mishkin, uang sebagai sesuatu yang secara umum diterima dalam pembayaran barang dan jasa atau pembayaran atas utang.

Menurut Mankiw, uang adalah persediaan asset yang dapat dengan segera digunakan untuk melakukan transaksi.

Secara umum, uang dapat diartikan sebagai suatu yang dapat diterima secara umum sebagai alat pembayaran dalam suatu wilayah tertentu atau sebagai alat pembayaran utang atau sebagai alat untuk melakukan pembelian barang dan jasa. Dengan kata lain, bahwa uang merupakan alat yang dapat digunakan dalam melakukan pertukaran baik barang maupun jasa dalam suatu wilayah tertentu saja.

### **b. Sejarah Singkat Uang**

Pada awal peradaban, manusia memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya secara mandiri, mereka memperoleh makanan atau berburu untuk memenuhi kebutuhannya sendiri. Karena sifat kebutuhan manusia pada masa ini masih sangat sederhana, mereka belum membutuhkan orang lain untuk melakukan perdagangan. Dalam periode awal ini, manusia belum mengenal transaksi perdagangan atau kegiatan jual beli.

Ketika jumlah manusia semakin bertambah dan semakin majunya peradaban, kegiatan serta interaksi antar seama manusia semakin meningkat. Jumlah dan jenis kebutuha manusia juga semakin beragam. Satu sama lain mulai aling membutuhkan karena tidak ada individu yang secara sempurna mampu memenuhi kebutuhannya sendiri. Pada tahapan manusia

yang masih sangat sederhana mereka dapat menyelenggarakan tukar-menukar kebutuhan dengan cara barter.

Pertukaran barter mensyaratkan adanya keinginan dan kebutuhan yang sama pada waktu bersamaan dari pihak-pihak yang melakukan pertukaran. Namun semakin kompleksnya kebutuhan sehingga menimbulkan suatu kendala utama dalam melakukan pertukaran yaitu sulit untuk memperoleh barang dan jasa yang diinginkan dengan jenis barang dan jasa yang dibutuhkan oleh orang lain atau kesulitan mencari kesamaan permintaan (*double coincidence of wants*). Selain itu kesulitan melakukan pertukaran adalah masalah menentukan nilai yang tepat bagi barang dan jasa yang dipertukarkan.

Untuk mengatasi segala kendala yang muncul akibat sistem barter akhirnya dipikirkanlah suatu komoditas yang dapat dipergunakan sebagai alat tukar yang lebih efisien dan efektif. Alat tukar tersebut akhirnya dikenal dengan nama “uang” seperti sekarang ini. Dengan dimunculkannya uang segala kendala akibat sistem barter dapat diatasi, seperti permasalahan kesulitan mencari kesamaan permintaan dan kesulitan penentuan nilai. Bahkan fungsi uang saat ini tidak hanya sebagai alat tukar saja, melainkan beralih kefungsi-fungsi lain yang jauh lebih luas. Dan setelah kehadiran uang, mulailah terbentuk pasar sebagai suatu tempat bertemunya penjual dan pembeli untuk saling berinteraksi produk barang dan jasa.

### **c. Sejarah Perkembangan Uang di Indonesia**

Berbicara tentang perkembangan mata uang yang pernah berlaku di wilayah Nusantara, maka ditinjau dari kepemilikan mata uang tersebut dapat diklasifikasikan dalam dua kelompok:

- 1) Mata uang atau koin-koin asli buatan lokal, yang dicetak oleh kerajaan-kerajaan atau daerah-daerah tertentu di wilayah Indonesia.
- 2) Mata uang yang dimasukkan oleh orang-orang asing, baik pedagang maupun pemerintahan asing yang bertindak sebagai penjajah atau penguasa wilayah Nusantara, untuk dipakai sebagai alat tukar yang sah di wilayah Indonesia. Termasuk juga mata uang yang dicetak di Jawa

oleh orang-orang asing tersebut di atas, untuk diedarkan di wilayah Nusantara.

Berdasarkan zamannya, perkembangan mata uang Indonesia dapat dibagi dalam beberapa periode:

1) Zaman kerajaan Hindu-Budha (850-1300 Masehi)

a. Kerajaan Mataram Syailendra

- Masa (Ma), berat 2.40 gram; sama dengan 2 Atak atau 4 Kupang.
- Atak, berat 1.20 gram; sama dengan  $\frac{1}{2}$  Masa atau 2 Kupang.
- Kupang (Ku), berat 0.60 gram; sama dengan  $\frac{1}{4}$  Masa atau  $\frac{1}{2}$  Atak. Sebenarnya masih ada satuan yang lebih kecil lagi, yaitu  $\frac{1}{2}$  Kupang (0.30 gram) dan 1 Saga (0.119 gram).

b. Kerajaan Daha/Jenggala dan Majapahit

Pada zaman Daha dan Jenggala, uang-uang emas dan perak tetap dicetak dengan berat standar, walaupun mengalami proses perubahan bentuk dan desainnya. Koin emas yang semula berbentuk kotak berubah desain menjadi bundar, sedangkan koin peraknya mempunyai desain berbentuk cembung, dengan diameter antara 13-14 mm.

2) Zaman Kerajaan-kerajaan Islam

a. Kerajaan-kerajaan di Jawa (Banten, Cirebon, Sumenep)

Mata-uang dari Kesultanan Banten pertama kali dibuat sekitar 1550-1596 Masehi. Bentuk koin Banten mengambil pola dari koin cash Cina yaitu dengan lubang di tengah, dengan ciri khasnya 6 segi pada lubang tengahnya (heksagonal). Inskripsi pada bagian muka pada mulanya dalam bahasa Jawa: "Pangeran Ratu". Namun setelah mengakarnya agama Islam di Banten, inskripsi diganti dalam bahasa Arab, "Pangeran Ratu Ing Banten". Terdapat beberapa jenis mata-uang lainnya yang dicetak oleh Sultan-sultan Banten, baik dari tembaga ataupun dari timah, seperti yang ditemukan pada akhir-akhir ini.

Mata-uang dari Kesultanan Cirebon dibuat sekitar 1710/1760, saat berkuasa Sultan Sepuh. Koin dengan bahan dari timah dengan lubang di tengah itu, pada bagian muka tertulis inskripsi: “Cheribon”.

Berbeda dengan koin-koin Banten dan Cirebon, Kesultanan Sumenep di Pulau Madura tidak mencetak mata uangnya sendiri. Mata uangnya diambil dari koin-koin asing (di luar Sumenep), dengan diberi “Countermarked” (cetak tindih). Koin-koin yang digunakan adalah koin-koin Austria, Belanda, Java Rupee, Mexico (Real Bundar), (Real Batu/Cob), dll. Sedangkan cetak tindih yang dipakai, ada beberapa jenis seperti “Bintang Madura”, dengan tulisan Arab “Sumenep”, atau “cap dengan lima kelopak daun”. Koin-koin dengan cetak tindih ini dibuat pada saat bertakhtanya Sultan Paku Nata Ningrat (1811-1854) di Kesultanan Sumenep.

b. Kerajaan-kerajaan di Sumatera (Samudra Pasai, Aceh, Palembang, Jambi)

Mata uang emas dari Kerajaan Pasai untuk pertama kalinya dicetak oleh Sultan Muhammad yang berkuasa sekitar 1297-1326. Mata uangnya disebut Dirham atau Mas, dan mempunyai standar berat 0,60 gram (berat standar Kupang). Namun ada juga koin-koin Dirham Pasai yang sangat kecil dengan berat hanya 0,30 gram (1/2 Kupang atau 3 Saga). Uang Mas Pasai mempunyai diameter 10–11 mm, sedangkan yang setengah Mas berdiameter 6 mm. Pada hampir semua koinnya ditulis nama Sultan dengan gelar “Malik az-Zahir” atau “Malik at-Tahir”.

Setelah Pasai berhasil ditaklukkan oleh Kerajaan Aceh pada 1524, sultan-sultan Aceh tetap mengikuti tradisi dari kerajaan Pasai dalam pembuatan mata uangnya. Namun uang Dirham Aceh berdiameter lebih besar, antara 12–14 mm. Pada bagian belakangnya terdapat tulisan Arab “as-Sultan al- adil”, yang artinya Sultan yang adil. Aceh juga membuat mata uang dari timah/timbal, yang disebut

“Keueh”, dengan nilai satu Mas sama dengan 400 Keueh. Mata uang dari Kerajaan Palembang dapat dibedakan antara yang mempunyai lubang di tengah, yang disebut dengan pitis “Picis Tebok” (Tebok dalam dialek Palembang berarti “Lubang”). Ada juga yang tidak mempunyai lubang yang disebut dengan “Picis Buntu”.

Kerajaan Jambi di Sumatera juga membuat mata uang picis dari timah. Salah satu koinnya ada yang berbentuk Oktagonal (segi 8), dengan tulisan “Sultan Anom Sri Ingalaga”. Ia mulai memerintah pada 21 Februari 1743.

c. Kerajaan-kerajaan di Kalimantan (Pontianak, Banjarmasin, dan Maluka)

Kesultanan Pontianak mulai didirikan pada 1770, oleh seorang pedagang keturunan Arab bernama Abdul Rahman Alkadrie. Periode pencetakan koin-koin dari kesultanan di Kalimantan Barat ini berkisar tahun 1790-1817.

Koin-koin dari Kesultanan Banjarmasin pada umumnya merupakan imitasi dari koin-koin Duit VOC, yang dicetak sewaktu bertakhtanya Sultan Tamjid Illah III (1785-1808). Koin-koinnya mempunyai lambang VOC dan bertahun AH 1221.

Sebenarnya di Kalimantan masih ada satu kerajaan lagi yang jarang diketahui umum, yaitu Kerajaan Maluka. Kerajaan ini dipimpin oleh seorang Raja Putih yang bernama Alexander Hare, seorang petualang bangsa Inggris. Pada mulanya, Hare pada tahun 1812 diberi suatu wilayah kekuasaan oleh Sultan Banjarmasin, dengan kedudukan sebagai Residen. Namun tak lama memerintah, ia segera memperluas wilayah kekuasaannya, dengan membentuk koloni sendiri yang bernama Maluka. Hare mencetak mata uangnya sendiri sebagai mata uang yang sah untuk peredaran di wilayah Maluka, dan juga mendatangkan banyak tenaga kerja dari Jawa yang bekerja sebagai kuli-kuli di pertambangan batu bara. Namun masa pemerintahan Hare di Banjarmasin terhitung tidak terlalu lama, yakni dua tahun saja. Setelah kejatuhan VOC pada tahun 1799, Belanda mulai “mengambil

alih” daerah-daerah kekuasaan VOC di Indonesia. Dan pada tahun 1816, pemerintahan Hindia Belanda berhasil menghancurkan koloni Maluka, serta mengusir Hare dari wilayah kekuasaannya.

d. Kerajaan-kerajaan di Sulawesi (Gowa dan Buton)

Mata uang dari Kerajaan Gowa di Sulawesi Selatan disebut dengan “Dinara”, yang terbuat dari emas. Sultan Alauddin Awwalul Islam yang memerintah Kerajaan Gowa pada tahun 1593-1639, adalah sultan Gowa pertama yang beralih ke agama Islam. Sultan Hasanuddin, yang memerintah pada tahun 1653-1669, dengan gelarnya “I Mallombasi Muhammad Bakir Dg Mattawang Krg. Bontomangape”. Dengan kealahannya melawan Belanda, Sultan Hasanuddin dipaksa menandatangani Perjanjian Bungaya tanggal 18 November 1667. Dalam perjanjian itu disebutkan bahwa wilayah Minahasa, Butung dan Sumbawa yang tadinya termasuk dalam wilayah Kesultanan Gowa harus diserahkan kepada VOC. Dan semua pedagang- pedagang Eropa selain dari VOC, dilarang untuk melakukan perdagangan di wilayah bagian timur tersebut.

Kerajaan Buton di Sulawesi Tenggara, mempunyai bentuk mata uang unik yang terbuat dari kain. Mata uang ini dinamakan “Kampua”. Menurut legendanya, Kampua diciptakan pertama kali oleh Ratu Buton yang kedua, Bulawambona, yang memerintah sekitar abad XIV.

### 3. Zaman Perdagangan Internasional

Dalam penggolongan zaman perdagangan internasional ini sebenarnya bukan hanya orang-orang Cina dan VOC (Belanda) yang berdagang di Jawa, tapi kedua bangsa itulah yang paling dominan dalam melakukan perdagangan di Jawa. Dan dari mata uang Cash Cina dan mata-uang “kompeni” inilah yang telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi sejarah dan perkembangan numismatik di Indonesia.

- a. Perdagangan dengan Cina (850-1900 Masehi)
- b. Perdagangan dengan VOC (1602-1799 Masehi)
- c. Emergency coins atau mata uang darurat



4. Zaman pemerintahan Hindia Belanda, Perancis, Inggris (1800- 1942)
  - a. pemerintahan Hindia Belanda (1800-1942 Masehi)
  - b. Pendudukan Perancis (1806-1811 Masehi)
  - c. Pendudukan Inggris (1811-1816 Masehi)
  - d. British East India Company di Sumatera
  - e. Token-token perkebunan dan pertambangan

5. Zaman pendudukan Jepang

Pendudukan Jepang di Indonesia hanya berlangsung selama tiga setengah tahun. Jepang banyak mencetak mata uang kertas, dan hanya satu seri koin yang dicetak, yaitu pecahan 1, 5 dan 10 Sen. Semuanya dicetak dengan tahun Jepang 2603 dan 2604 (1943 dan 1944 Masehi), yang dituangkan dalam Undang- Undang Pemerintahan Militer Jepang No. 2 tertanggal 8 Maret 2602 (1942). Koin pecahan 1 dan 5 Sen terbuat dari Aluminium, sedangkan koin nominal 10 Sen terbuat dari timah. Pada koin- koin nominal 5 dan 10 Sen, di bagian muka terdapat gambar Wayang, sedangkan nominal 1 Sen terdapat gambar kepala wayang. Di bagian belakangnya terdapat tulisan Jepang, JAVA, Nominal (Sen), dan tahun Jepang 2603/04.

6. Zaman pemerintahan Republik Indonesia (1945-Sekarang)

Pada tahun-tahun awal setelah proklamasi kemerdekaan, banyak dicetak uang kertas seri ORI (Oeang Repoeblik Indonesa), dan uang-uang darurat yang dicetak oleh daerah- daerah (URIDA), tanpa satupun dicetak koin-koin sebagai mata uang.

Koin Indonesia dicetak untuk pertama kalinya pada tahun 1951. Koin ini terbuat dari aluminium dengan pecahan 5 Sen, dengan lubang pada bagian tengahnya. Koin aluminium pecahan 10 Sen (tanpa lubang) dengan gambar Garuda dicetak pada tahun 1951 juga. Berikutnya pada tahun 1952 dicetak koin-koin dengan pecahan 1 Sen (yang mempunyai desain sama dengan pecahan 5 Sen bolong) dan pecahan 25 Sen. Pada tahun yang sama juga dicetak koin dengan pecahan 50 Sen dengan gambar Dipanegara.

Seri koin-koin dengan gambar Sukarno juga dicetak untuk peredaran khusus di Kepulauan Riau. Koin-koin dengan tahun 1962 (dicetak tahun 1963) ini terbuat dari aluminium, dan terdiri dari pecahan 1, 5, 10, 25, dan 50 Sen. Koin-koin ini ditarik dari peredaran dan dinyatakan tidak berlaku lagi sejak tanggal 30 September 1964. Pada pinggiran semua koin seri Kepulauan Riau ini, tertera inskripsi “Kepulauan Riau”.

Pada masa pembebasan Irian Barat, juga dicetak koin-koin seri Sukarno yang dicetak khusus untuk peredaran di Irian Barat, dan semuanya bertahun 1962 (dicetak tahun 1964). Namun akhirnya dinyatakan tidak berlaku lagi sejak tanggal 31 Desember 1971.

Pada masa pemerintahan Suharto (1967-1998), banyak sekali koin-koin menarik yang dicetaknya, seperti koin-koin peringatan 25 tahun kemerdekaan, seri-seri binatang, koin-koin emas, dan lain-lain.

#### **d. Jenis-Jenis Uang**

Dalam perkembangannya uang telah berevolusi, dari perkembangan tersebut uang dapat dikategorikan dalam tiga jenis, yaitu:

##### 1) Uang Komoditas (*Commodity Money*)

Uang komoditas adalah alat tukar yang memiliki nilai komoditas atau bisa diperjualbelikan apabila barang tersebut digunakan bukan sebagai uang. Namun tidak semua barang bisa menjadi uang, diperlukan tiga kondisi utama agar suatu barang atau komoditas bisa dijadikan uang:

- Kelangkaan, persediaan barang tersebut harus terbatas.
- Daya tahan, barang tersebut harus tahan lama.
- Nilai tinggi, maksudnya barang yang dijadikan uang harus bernilai tinggi, sehingga tidak memerlukan jumlah yang banyak dalam melakukan transaksi.

##### 2) Uang Kertas (*Token Money*)

Pada awalnya uang kertas yang kita gunakan saat ini, setiap pencetakannya harus berdasarkan pada cadangan emas yang disimpan pada bank sentral. Namun saat ini pencetakan uang tidak lagi didukung

oleh cadangan emas, dan inilah salah satu faktor yang menyebabkan ketidakstabilan nilai uang.

Penerimaan secara umum masyarakat atas uang kertas sepenuhnya didasarkan atas faktor kepercayaan masyarakat terhadap pemerintah, sehingga uang kertas ini sering pula dikenal sebagai fiat money (uang kepercayaan). Karena jika dilihat secara riil, nilai *intrinsic* uang kertas jauh lebih kecil dibandingkan dengan nilai nominal yang tertera pada uang tersebut. Karena itu jika masyarakat tidak percaya lagi terhadap uang kertas tersebut, maka uang kertas tidak dapat lagi digunakan dalam transaksi pertukaran didalam perekonomian.

Keuntungan penggunaan uang kertas diantaranya adalah:

- Biaya pembuatan rendah (nilai *intrinsic* lebih kecil daripada nilai nominal).
- Mudah dibawa kemana-mana.
- Dapat dipecah dalam nominal berapapun.
- Akan tetapi kekurangannya cukup signifikan, antara lain:
- Uang kertas tidak bisa dibawa dalam jumlah yang sangat besar.
- Lebih cepat rusak karena terbuat dari kertas.

### 3) Uang Giral

Uang giral adalah uang yang dikeluarkan oleh bank-bank komersial melalui pengeluaran cek dan alat pembayaran giro lainnya. Uang giral ini merupakan simpanan nasabah di bank yang dapat diambil setiap saat dan dapat dipindahkan kepada orang lain untuk melakukan pembayaran. Kelebihan dari uang giral sebagai alat bayar adalah:

- Kalau hilang mudah untuk dilacak kembali, sehingga tidak dapat diuangkan oleh yang tidak berhak.
- Dapat dipindahtanggankan dengan cepat dengan ongkos yang rendah.
- Tidak diperlukan uang kembali sebab cek dapat ditulis sesuai dengan nilai transaksi.

Namun dibalik kelebihan ini, terdapat satu kelemahan. Kemudahan perbankan menciptakan uang giral ditambah dengan instrumen bunga menciptakan peluang terjadinya uang beredar yang

lebih besar daripada transaksi riilnya. Inilah yang dapat menciptakan suatu pertumbuhan ekonomi semu (*bubble economy*)

#### e. Fungsi Uang

Fungsi uang secara umum adalah sebagai berikut:

##### 1) Alat tukar-menukar

Dalam hal ini uang digunakan sebagai alat untuk membeli atau menjual suatu barang maupun jasa. Dengan kata lain, uang dapat dilakukan untuk membayar barang yang akan dibeli atau diterima sebagai akibat dari penjualan barang dan jasa.

##### 2) Satuan hitung

Fungsi uang sebagai satuan hitung menunjukkan nilai dari barang dan jasa yang dijual atau dibeli. Besar kecilnya nilai yang dijadikan sebagai satuan hitung dalam menentukan harga barang dan jasa dapat ditentukan secara mudah. Dengan adanya uang akan mempermudah keseragaman dalam satuan hitung.

##### 3) Penimbun kekayaan

Dengan menyimpan uang berarti kita menyimpan atau menimbun kekayaan sejumlah uang yang disimpan karena nilai uang tersebut tidak akan berubah. Uang yang disimpan menjadi kekayaan itu dapat berupa uang tunai atau uang yang disimpan dibank dalam bentuk rekening.

##### 4) Standar pencicilan utang

Dengan adanya uang akan mempermudah menentukan standar pencicilan utang-piutang secara tepat dan cepat, baik secara tunai maupun angsuran. Dengan adanya uang, dengan mudah dapat ditentukan berapa besar nilai utang-piutang yang harus diterima atau dibayar sekarang atau di masa yang akan datang.

Dalam Islam, uang hanya berfungsi sebagai medium of change. Uang bukan sebagai komoditas yang dapat diperjualbelikan. Ketika uang diperlakukan sebagai komoditas oleh sistem kapitalis, berkembanglah apa yang disebut pasar uang. Terbentuknya pasar uang ini menghasilkan dinamika yang khas dalam perekonomian konvensional, terutama pada sektor moneterinya. Pasar uang ini

kemudoan berkembang dengan munculnya pasar derivatif, yang menggunakan instrumen bunga sebagai harga dari produk-produknya. Sera transaksi di pasar ini tidak berlandaskan motif transaksi riil sepenuhnya, bahkan sebagian besar mengandung unsur spekulatif.

#### **f. Syarat-Syarat Uang**

Untuk dapat menjadi alat tukar, uang harus memenuhi syarat agar dapat diterima di semua lapisan masyarakat dan dapat digunakan sebagai alat tukar-menukar oleh pemiliknya. Beberapa kriteria agar sesuatu dapat diakui sebagai uang itu adalah:

##### 1) Ada jaminan

Setiap uang yang diterbitkan dijamin oleh pemerintah negara tertentu. Dengan adanya jaminan dari pemerintah itu maka penggunaan uang untuk berbagai keperluan mendapat kepercayaan dari masyarakat luas. Khusus uang logam, sudah dijamin oleh nilai yang terkandung didalam uang tersebut. Oleh karena itu, yang perlu jaminan pemerintah adalah uang kartal kertas. Uang jenis ini digunakan hanya berdasarkan kepercayaan (*fiat money*).

##### 2) Diterima umum

Uang harus dapat diterima secara umum penggunaannya apakah sebagai alat tukar, penimbun kekayaan atau sebagai standar pencicilan utang. Fungsi uang disini tidak hanya sebagai alat tukar, tetapi sebagai alat untuk menimbun kekayaan atau sebagai standar pencicilan utang.

##### 3) Nilai yang stabil

Nilai uang harus memiliki kestabilan dan ketetapan serta diusahakan fluktuasinya sekecil mungkin. Apabila nilai uang sering mengalami ketidakstabilan maka akan sulit untuk dipercaya oleh yang menggunakannya.

##### 4) Mudah disimpan

Uang harus mudah disimpan di berbagai tempat termasuk dalam tempat yang kecil, namun nilainya besar. Artinya uang harus memiliki fleksibel, seperti bentuk fisiknya yang tidak terlalu besar, mudah dilipat

dan terdapat nominal mulai dari yang kecil sampai nominal yang maksimal.

5) Mudah dibawa

Uang harus mudah dibawa ke manapun dengan kata lain mudah untuk dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain, atau dari satu tangan ke tangan yang lain dengan fisik kecil dan nominal besar sekalipun.

6) Tidak mudah rusak

Uang hendaknya tidak mudah rusak dalam berbagai kondisi, baik robek atau luntur terutama kondisi fisiknya mengingat frekuensi pemindahan uang dari satu tangan ketangan lainnya sangat tinggi.

7) Mudah dibagi

Uang mudah dibagi ke dalam satuan unit tertentu dengan berbagai nominal yang ada guna kelancaran dalam melakukan transaksi, mulai dari nominal kecil sampai dengan nominal yang besar sekalipun.

8) Penawaran harus elastis

Agar perdagangan dan usaha menjadi lancar jumlah uang yang beredar di masyarakat harus mencukupi. Tersedianya uang dalam jumlah yang cukup disesuaikan dengan kondisi usaha atau kondisi perekonomian suatu wilayah. Apabila dalam dunia usaha terjadi kekurangan uang maka berakibat kurang baik demikian pula sebaliknya. Oleh karena itu jumlah uang harus disesuaikan dengan kondisi yang ada. Artinya apabila terjadi kekurangan atau kelebihan harus cepat dapat diatasi.

## **B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk peneltiain selanjutnya di samping itu kajian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orsinalitas dari penelitian. Berdasarkan referensi yang penulis baca, ada beberapa penelitian yang mempunya hubungan dengan penelitian yang akan dikaji, penelitian-penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. 1**  
**Hasil Penelitian Terdahulu**

No.	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Imam Anendro, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, (2016)	Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah Bank Syariah Mandiri Terhadap Penggunaan E- Money	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, harga, fitur layanan dan promosi secara simultan berpengaruh terhadap minat penggunaan e- money	Sama-sama membahas minat penggunaan uang elektronik	Subyek penelitian khusus nasabah bank syariah mandiri
2	Habsari Candradyta dan Idris, Universtas Diponegoro (2013)	Analisis Penggunaan Uang Elektronik Uang Elektronik (Studi Kasus pada Mahasiswa Pengguna Produk Flazz BCA)	Hasil penelitian menunjukan variabel kesesuaian harga merupakan variabel yang berpengaruh secara positif dan signifikan terbesar terhadap variabel minat menggunakan, Variabel persepsi manfaat menghasilkan hasil regresi positif dan signifikan dengan nilai yang lebih kecil daripada variabel kesesuaian harga namun	Sama-sama membahas minat penggunaan uang elektronik	Subyek penelitian khusus Mahasis pengguna produk Flazz BCA

No.	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			lebih besar dari variabel pengetahuan produk. Variabel pengetahuan produk memiliki hasil positif terkecil dibandingkan dengan kedua variabel lainnya. Namun variabel ini tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakannya.		
3	Nisa Indira Vhistika, Universitas Negeri Yogyakarta, (2017)	Pengaruh Tingkat Pemahaman E- Money dan Kemanfaatan terhadap Minat Penggunaan E- Money (Studi pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik Atau <i>E-Money</i> di Wilayah Tanah Abang)	hasil penelitian yang diperoleh bahwa tingkat pemahaman dan kemanfaatan <i>e-money</i> berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan e- money	Sama-sama membahas tentang minat penggunaan uang elektronik	Subyek penelitian masyarakat pemilik uang elektronik



No.	Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
4	Anora Kresno, Universitas Telkom Bandung, (2017)	Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Konsumen Untuk Menggunakan <i>E-Money</i> di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi dan Bandung	hasil penelitian yang diperoleh bahwa minat konsumen dipengaruhi oleh <i>performance expectancy, effort expectancy</i> dan <i>social influence</i> .	Sama-sama membahas tentang minat penggunaan uang elektronik	Subyek pada konsumen
5	Fitri Handayani Nur Hakim, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, (2016)	Analisis Potensi dan Preferensi yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Untuk Menggunakan <i>E- Money</i>	hasil penelitian yang diperoleh adalah faktor yang mempengaruhi preferensi masyarakat yaitu informasi, manfaat, teknologi dan motivasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat untuk menggunakan <i>e-money</i> .	Sama-sama membahas tentang minat penggunaan uang elektronik	Subyek penelitian masyarakat umum

### C. Kerangka Pemikiran

Kecenderungan sesuatu dalam keinginan atau ketertarikan pada suatu hal baik benda ataupun aktivitas yang sesuai dengan perasaan individu tersebut sebagai sumber motivasi. Apabila keinginan yang dimiliki seseorang besar maka motivasi yang dimiliki untuk memenuhi keinginannya pun besar pula. Begitupun keinginan atau ketertarikan seseorang dalam menggunakan uang elektronik sebagai teknologi dalam pembayaran non tunai. Menurut Rose & Fogarty (2006) dalam Prabawati et al. (2016, hlm. 14) penelitiannya terhadap 208 responden mendapatkan hasil bahwa pengguna teknologi yang memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya untuk menggunakan teknologi akan merasa bahwa teknologi tersebut bermanfaat dan mudah untuk digunakan

Kemudahan penggunaan (*ease of use*) adalah derajat dimana seseorang meyakini bahwa melalui penerapan teknologi maka akan membebaskan orang dari beberapa usaha. Semakin tinggi kemudahan seseorang untuk mengaplikasikan sistem atau teknologi maka semakin tinggi tingkat kemanfaatannya. Menurut Dewi & Warmika, (2016, hlm. 7) kemudahan ini akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan menggunakan teknologi, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi informasi.

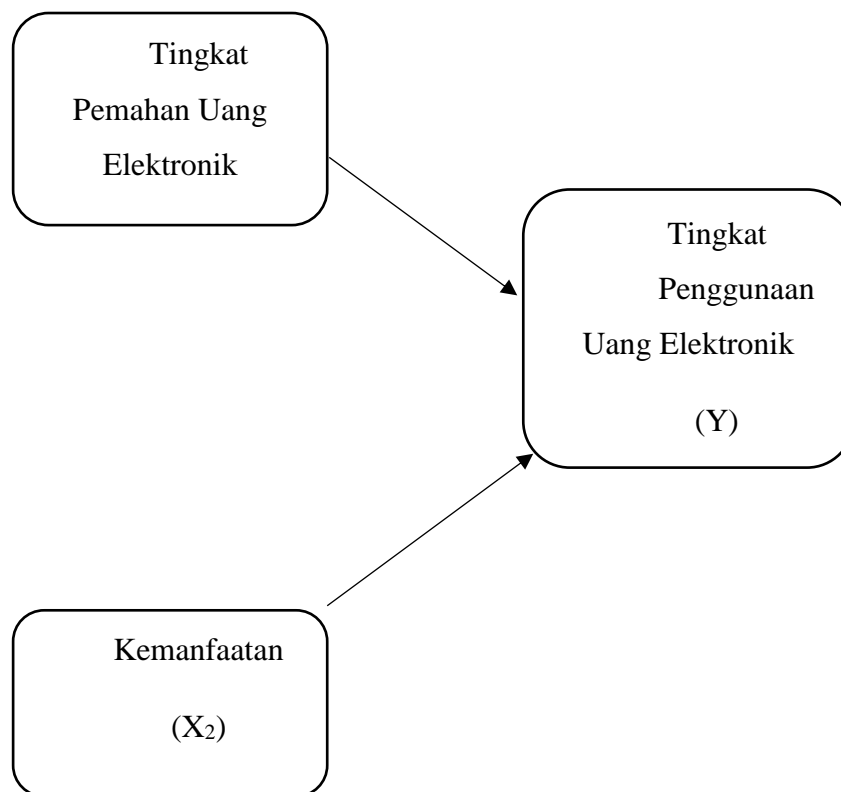
Pengguna teknologi mempercayai bahwa mudah dipelajari, mudah dipahami, *simple* dan mudah pengoperasiannya merupakan karakteristik dari kemudahan penggunaan. Suatu kemudahan yang diberikan oleh Uang Elektronik akan menentukan frekuensi minat mahasiswa dalam melakukan transaksinya dengan menggunakan Uang Elektronik. Semakin tinggi tingkat kemudahan dalam Uang Elektronik, maka akan semakin tinggi pula keinginan mahasiswa dalam menggunakan Uang Elektronik. Mahasiswa yang beranggapan bahwa Uang Elektronik merupakan sesuatu yang praktis, mudah digunakan serta mudah dipelajari tentu akan mengesampingkan segala kekurangan yang ada pada Uang Elektronik dan akan meningkatkan mahasiswa untuk menggunakan Uang Elektronik tersebut. Begitu juga sebaliknya, rendahnya suatu kemudahan dalam melakukan transaksi menggunakan Uang Elektronik akan berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan Uang

Elektronik. Ketika Uang Elektronik sulit untuk dipelajari dan sulit untuk digunakan, maka mahasiswa akan cenderung takut dan tidak akan meningkatkan keinginan untuk menggunakan Uang Elektronik.

Kemanfaatan adalah tingkat keyakinan dimana seseorang yakin atau percaya pada suatu produk atau sistem dapat membantu aktivitas seseorang menjadi lebih efektif dan efisien. Mangin et al., (2011, hlm. 3) persepsi manfaat dapat diartikan sebagai ukuran seseorang meyakini bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerjanya ketika bekerja, artinya bahwa dengan adanya suatu manfaat dari layanan internet banking dapat membangun produktivitas kinerja pada orang yang telah menggunakan layanan tersebut. Kemanfaatan terhadap Penggunaan emoney dapat diartikan bahwa *e-money* dirasa bermanfaat pada penggunaannya dan dapat mendorong keinginan seseorang menggunakan *e-money*.

Kemanfaatan merupakan salah satu faktor seseorang memilih suatu produk atau kegiatan. Tentunya seseorang akan meragukan memilih produk atau kegiatan yang memiliki sedikit keuntungan dan akan memilih produk dengan keuntungan lebih serta yang bermanfaat bagi dirinya. Dapat dikatakan seseorang akan menggunakan *e-money* pada saat mereka merasa dan percaya bahwa *e-money* memiliki kemanfaatan serta dapat meningkatkan kinerjanya. Pada *e-money* terdapat banyak kemanfaatan yang akan diterima oleh pengguna emoney tersebut. Kemanfaatan dapat mempengaruhi mahasiswa pemilik Uang Elektronik di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan terhadap penggunaan *e-money*.

Berikut kerangka berpikir yang disajikan pada gambar 2



**Gambar 2. 1 Paradigma Penelitian**

Keterangan:

X1 : Variabel bebas 1. yaitu Tingkat Kemudahan Uang Elektronik.

X2 : Variabel bebas 2. yaitu Kemanfaatan.

Y : Variabel terikat. Yaitu Minat Penggunaan Uang Elektronik.

#### **D. Asumsi dan Hipotesis**

##### **1. Asumsi**

Berikut anggapan dasar (asumsi) dalam penelitian ini:

- a) Kemudahan memberikan dampak bagaimana seseorang dalam melalui penerapan teknologi maka akan membebaskan orang dari beberapa usaha.
- b) Kemanfaatan mendasari bagaimana seseorang dalam meyakini bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerjanya ketika bekerja.
- c) Kurangnya kemudahan penggunaan dan kemanfaatan akan mempengaruhi kepercayaan seseorang terhadap kemampuannya untuk menggunakan teknologi.

## 2. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka diperoleh hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. H1<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh Tingkat kemudahan Uang Elektronik terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik pada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan.
2. H2<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh Tingkat Kemanfaatan terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik pada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan.

H12<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh Tingkat Kemudahan Uang Elektronik dan Tingkat Kemanfaatan terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik pada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan.