

Implementasi *Technology Acceptance Model* dalam Penggunaan *E-Money* Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* Dengan Pengaruh Resiko Penggunaan Sebagai Variabel Mediasi Perspektif Ekonomi Syariah

Nurul Fadhila Hasanah¹⁾, Miswardi²⁾, Dila Anggraini³⁾, Habil Febrian⁴⁾, Anwar Sholihin⁵⁾

^{1,2,3,4,5} UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Sumatera Barat

*Email korespondensi: nurul.fadhila.hasanah@gmail.com

Abstract

This study was conducted to measure the effect of the direct test of the TAM variable (perceived benefits, perceived ease of use and perceived trust) and the effect of the indirect test of the TAM variable on the intention to use e-money which is mediated by the risk of use. This research is a quantitative study conducted through a survey using a questionnaire on brizzi card users in Bukittinggi and analyzed using SEM PLS (Partial Least Square) with the WarpPLS 6.0 program on 91 respondents with the criteria of having parked their vehicle 2x or more in the mandatory brizzi card parking lot in the city. Bukittinggi. Based on the results of the study with the direct effect test revealed that the perceived ease of use variable has the greatest influence on the intention to use with a value of 0.464 and a significance value of $p < 0.001$. The indirect effect test revealed the results that the risk of use was not able to mediate perceived benefits, perceived ease of use and perceived trust in the interest in using e-money. This is based on the results of the indirect effect test output which found insignificant results. Bermuamalah using e-money in the parking lot of the City of Bukittinggi is permissible, valid and lawful, as long as it complies with sharia principles in muamalah. E-money can provide benefits from its advantages in the form of being faster, easier and more efficient. The use of electronic money has also been regulated in the DSN-MUI fatwa No. 116/DSN-MUI/IX/2017.

Keywords: *Technology Acceptance Model, Use of E-money, Interest in Using, Risk of Use.*

Saran sitasi: Hasanah, N. F., Miswardi., Anggraini, D., Febrian, H., & Sholihin, A. (2023). Implementasi *Technology Acceptance Model* dalam Penggunaan *E-Money* Terhadap Minat Menggunakan *E-Money* Dengan Pengaruh Resiko Penggunaan Sebagai Variabel Mediasi Perspektif Ekonomi Syariah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9(02), 2520-2530. doi: <http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v9i2.8994>

DOI: <http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v9i2.8994>

1. PENDAHULUAN

Perkembangan *tehcnologi* telah banyak membawa perubahan di setiap lini kehidupan yang dapat memudahkan masyarakat, seperti jual beli secara online dan transaksi keuangan, salah satunya dalam sistem pembayaran. Pesatnya kemajuan perkembangan teknologi saat ini, membuat semakin mudahnya transaksi keuangan. Generasi saat ini yang disebut generasi Z disinyalir sebagai generasi paling mengerti akan kemudahan transaksi ini, karena generasi mereka generasi merupakan pengguna terbanyak dekade ini menggunakan non tunai pada jasa keuangan (kemenkeu, 2021).

Bentuk pembayaran menggunakan uang masa ini mengacu pada sesuatu yang tak berwujud dan lebih praktis, hanya berbentuk kode digital yang tersimpan

di suatu server, kartu chip, serta smartphone seseorang yang disebut dengan uang elektronik (*e-money*) atau mata uang digital (*digital currency*) (Firdaus, 2018). *E-money* telah merebak dan menjadi trend di masa sekarang. Perkembangan *e-money* berjalan dengan cepat seiring dengan perkembangan teknologi akhir-akhir ini.

Electronic money yang disingkat e-money mungkin tak asing terdengar di telinga kita. Sebagaimana disebut kebijakan penggunaan *e-money* dalam Peraturan dari Bank Indonesia Nomor: 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*) yang telah diperbarui menjadi PBI Nomor: 18/ 17/PBI/2016, *E-money* diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit dan nilai uang tersebut disimpan

secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*. *E-money* bukan hanya sebagai pengganti uang tunai fisik dalam bentuk koin dan uang kertas dengan uang elektronik yang setara, namun juga sebagai sebuah sistem yang memungkinkan seseorang untuk membayar barang atau jasa dengan mengirimkan nomor dari satu komputer ke komputer lain. Kemunculan *e-money* di tengah-tengah masyarakat bertujuan untuk mengurangi tingkat pertumbuhan penggunaan uang tunai. Dikhususkan untuk pembayaran-pembayaran yang bersifat mikro dan ritel (kemenkeu, 2021).

E-money dalam perspektif ekonomi syariah, hukumnya boleh. Didasari dari surat An-Nisa ayat 29. Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu; Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu." (Q.S An-Nisa': 29)

Dari surat An-Nisa ayat 29 di atas dapat diambil kesimpulan bahwa manusia diperbolehkan bermuamalah dalam bidang ekonomi, namun tetap harus sesuai syara' dengan tidak melanggar syariat serta didasari saling ridha meridhai diantara kedua belah pihak yang bermuamalah.

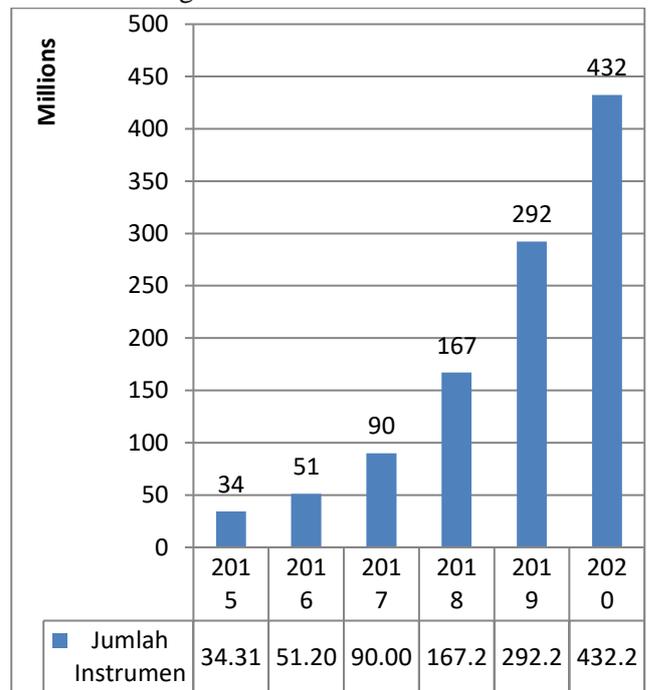
Fatwa DSN MUI merilis fatwa tentang e-money yaitu fatwa DSN-MUI No. 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah, adalah:

- a. E-money merupakan alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur berikut:
 - 1) Diterbitkan atas dasar jumlah nominal uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit
 - 2) Jumlah nominal uang disimpan secara elektronik dalam suatu media yang teregistrasi
 - 3) Jumlah nominal uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan
 - 4) Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.

b. Uang elektronik syariah merupakan uang elektronik yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.

Pada *fitrah*-nya uang elektronik sama halnya seperti uang pada umumnya, mempunyai nilai serta fungsi yang sama, namun hanya terbungkus dalam bentuk yang berbeda dan bergantung pada barang dan substansi yang ditransaksikan.

Dikutip dari data Bank Indonesia, dapat diketahui bahwa jumlah uang elektronik beredar setiap tahunnya terjadi peningkatan. Grafik 1 memperlihatkan jumlah instrumen uang elektronik beredar.

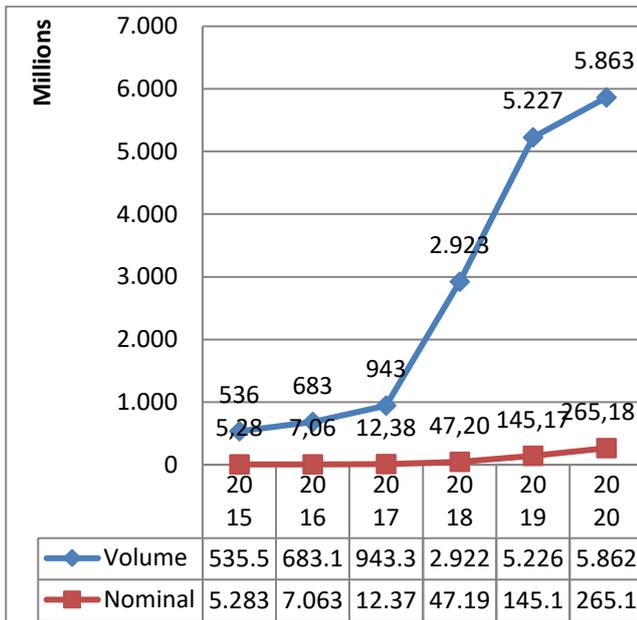


Gambar 1

Jumlah Uang Elektronik Beredar

Sumber: Bank Indonesia, diolah 2020

Berdasarkan grafik 1 terlihat bahwa jumlah instrumen uang elektronik beredar dari tahun 2015 hingga 2020 setiap tahunnya terus mengalami kenaikan. Pada tahun 2015 jumlah instrumen uang beredar berjumlah 34.314.795, lalu di tahun 2016 meningkat menjadi 51.204.580, begitupun di tahun selanjutnya terus mengalami peningkatan dan di tahun 2020 mengalami peningkatan dua kali lipat yaitu 432.281.380. Bila dilihat dari jumlah, transaksi, dan volume, *e-money* juga terus mengalami kenaikan dari tahun ke tahun menurut data dari Bank Indonesia sepanjang periode 2015 hingga 2020 terlihat pada grafik 2 berikut:



Gambar 2

Transaksi Uang Elektronik

Sumber: Bank Indonesia, diolah 2020

Berdasarkan grafik 2 satuan transaksi dan nominal dalam satuan juta rupiah. Grafik 2 terlihat selama setengah dekade pertumbuhan nominal dan volume transaksi uang elektronik setiap tahunnya secara umum mengalami peningkatan. Pada tahun 2015 transaksi uang elektronik berjumlah 535.579.528, pada tahun berikutnya mengalami peningkatan menjadi 683.133.352, dan tahun selanjutnya yaitu 2018 juga mengalami peningkatan menjadi 943.319.933, dan pada tahun 2018 dan 2019 mengalami peningkatan yang sangat tinggi masing-masing sebesar 2.926.698,9 dan 5.226.699,9 dan di tahun 2020 peningkatan transaksi uang elektronik sangat kecil tak seperti tahun 2018 dan 2019, hanya naik menjadi 5.862.954,7.

Berdasarkan kepada grafik 1 dan 2, mengindikasikan bahwa perkembangan teknologi yaitu instrumen uang elektronik tumbuh dan berkembang disebabkan beberapa faktor, yaitu pembayaran yang menjadi mudah, memiliki manfaat dan mempunyai aspek kenyamanan. Penelitian berkaitan dengan uang elektronik telah banyak dilakukan.

Model penerimaan teknologi yang paling banyak diminati salah satu adalah model penerimaan *teknologi acceptance model* (TAM) yang diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989; yang mana penggunaan sistem (perilaku aktual) ditentukan oleh manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan yang berkaitan dengan

sikap terhadap penggunaan yang berhubungan dengan niat dan akhirnya menjadi perilaku (Davis, 1989). Menurut TAM, kedua keyakinan ini adalah pelopor utama dari penerimaan teknologi. Persepsi manfaat mengacu pada kemungkinan subjektif calon pengguna bahwa penggunaan aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya, sedangkan persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana calon pengguna mengharapkan sistem *potensial* untuk bebas dari usaha (Davis, 1989). Pertama kali teori ini diperkenalkan oleh Davis yang mana teori ini di adaptasi dari *Technology of Reason Action* (TRA) yang diperkenalkan oleh oleh Ajzen & Fishbein (Davis, Bagozzi, & Warsha, *User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models*, 2001).

Resiko penggunaan merupakan sebuah persepsi pengguna tentang ketidakpastian serta konsekuensi-konsekuensi yang tidak diinginkan dalam melakukan suatu kegiatan (Dowling & Staelin, 1994), (In and Anik, 2020). Persepsi resiko diperkenalkan oleh Bauer (Bauer, 1960) yang diartikan sebagai sesuatu yang dihadapi oleh pelanggan sadar dan tidak sadar ketika mereka membuat keputusan pembelian. Persepsi resiko memiliki peranan yang kuat untuk mengurangi minat konsumen untuk mengambil bagian dari transaksi elektronik sehingga persepsi resiko dimungkinkan akan berpengaruh negatif pada minat konsumen dalam menggunakan produk teknologi informasi (Wikan, 2021).

Teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang merujuk pada penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh M. Mustofa (Mustofa, Wahyu, & Krisdianto, 2021), dan R Sultan (Sultan, Haryanti, & Kurniawati, 2019), D. Marey (Marey & Purwanto, 2020), T. Durman (Durman & Musdholifah, 2020), (Indra Lila, 2021) menyebutkan bahwa memilih TAM dikarenakan TAM merupakan model yang banyak digunakan dalam memprediksi penerimaan teknologi, sehingga peneliti tertarik untuk menggunakan model TAM untuk memprediksi minat menggunakan *e-money*.

Minat menggunakan *e-money* merupakan faktor penting dalam menentukan penggunaan *e-money*. Penelitian-penelitian sebelumnya telah yang membahas tentang niat menggunakan *e-money* di Indonesia diantaranya di Surabaya oleh Durman dan musdholifah dengan kerangka *theory of planned behavior* (TPB) (Durman & Musdholifah, 2020) mendapatkan hasil bahwa niat menggunakan *e-money*

lebih dipengaruhi oleh faktor internal seperti pandangan internal terhadap *e-money* (*subjective norm*), *attitude*, dan kepercayaan diri (*perceived behavioral control*) daripada faktor eksternal seperti *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *compatibility*, *security* dan *trust* diketahui tidak berpengaruh terhadap *intention to use e-money* di Surabaya. Sedangkan pada studi serupa di daerah Jakarta oleh Ningsih, dkk dengan menggunakan model TAM, didapati hasil bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko berpengaruh secara simultan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS (Ningsih, Sasmita, & Sari, 2021).

Di Bukittinggi, untuk mendukung penerimaan perkembangan teknologi disosialisasikan pada salah satunya Jam Gadang sejak tahun 2018 untuk pelaksanaannya tahun 2019. Pada peraturan daerah tersebut, kawasan parkir jam gadang Bukittinggi yaitu lokasi parkir roda dua gloria, gedung parkir roda empat depan DPRD dan lokasi parkir *basement* pasar atas, wajib menggunakan *e-money*. Walaupun sudah diwajibkan, pada implementasinya, masih terdapat kendala sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan pra survei, masih banyaknya masyarakat yang enggan menggunakan *e-money* dikarenakan pembelian kartu yang mahal, lebih simpel menggunakan uang tunai, keamanan kartu rendah karena tidak memiliki PIN. Mereka cenderung memilih untuk memarkirkan kendaraannya secara *liar*, serta memarkirkan kendaraannya di tempat lain yang menggunakan sistem pembayaran *cash*.

E-money yang diwajibkan untuk digunakan di Bukittinggi merupakan *e-money* berbasis kartu atau *smart card* seperti kartu brizzi. *Smart card* adalah teknologi yang digunakan untuk menyimpan data secara elektronik yang kemudian dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan transaksi salah satunya pada kawasan parkir Jam Gadang.

2. METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan teknik penelitian survei (*survey research*). Penelitian kuantitatif, merupakan penelitian yang mengutamakan statistik dan model dalam penelitian. *Survey Research* (penelitian lapangan), merupakan penelitian yang dilaksanakan dengan cara survei, baik langsung terjun kelapangan maupun dengan cara membagikan kuesioner atau angket (Puteri, 2017).

Penelitian ini dilakukan di Bukittinggi. Adapun yang menjadi alasan penelitian ini dilakukan di Bukittinggi adalah karena penulis menemukan fenomena baru dimana pemerintah Kota Bukittinggi membuat peraturan daerah tahun 2018 yang mewajibkan masyarakat Kota Bukittinggi menggunakan pembayaran non tunai atau *e-money* di beberapa tempat wisata dan parkir yang telah ditetapkan pemerintah Kota Bukittinggi. Peraturan daerah tersebut digunakan pada tempat wisata yaitu taman kinantan zoo dan parkir jam gadang Bukittinggi yaitu lokasi parkir roda dua gloria, gedung parkir roda empat depan DPRD dan lokasi parkir *basement* pasar atas. Produk pembayaran non tunai atau *e-money* yang digunakan pemerintah Kota Bukittinggi adalah yaitu kartu brizzi. Penulis membatasi pengambilan studi kasus di kawasan parkir Kota Bukittinggi karena belum adanya peneliti terdahulu yang melakukan penelitian perihal hal tersebut. Untuk itu peneliti tertarik untuk mengambil lokasi penelitian pada kawasan parkir di Kota Bukittinggi

Adapun sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Data Primer. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menyebarkan kuesioner kepada masyarakat pengguna *e-money* (kartu brizzi) di Kota Bukittinggi.

Data Sekunder. Data sekunder adalah jenis data dalam bentuk yang sudah jadi melalui publikasi dan informasi yang dikeluarkan berbagai organisasi maupun perusahaan termasuk majalah jurnal dan lembaga lainnya yang berhubungan dengan data yang diteliti. Adapun data sekunder yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah buku-buku, penelitian maupun jurnal-jurnal yang berhubungan dengan masalah yang peneliti teliti.

Secara teori, definisi variabel penelitian adalah merupakan suatu objek, atau sifat, atau atribut atau nilai dari orang, atau kegiatan yang mempunyai bermacam-macam variasi antara satu dengan lainnya yang ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Puteri, 2017). Dalam penelitian ini terdapat 3 variabel yaitu:

- 1) Variabel Bebas (Independen) yaitu merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab terjadinya perubahan atau timbulnya variabel terikat berdasarkan definisi tersebut, variabel

independen yang peneliti gunakan adalah *technology acceptance model* (TAM) dimana variabel TAM yaitu persepsi manfaat (X_1), persepsi kemudahan (X_2), persepsi kepercayaan (X_3).

- 2) Variabel Terikat (Dependen) yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Berdasarkan pengertian tersebut, variabel dependen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah minat menggunakan *e-money* (Y).
- 3) Variabel Antara/Mediasi (intervening) merupakan variabel yang secara teoritis menjadi variabel antara yang memediasi/menghubungkan variabel independen dengan dependen. Berdasarkan hal tersebut, variabel mediasi dalam penelitian ini adalah pengaruh resiko penggunaan (Z). Pengaruh resiko penggunaan ini didapatkan dari membaca jurnal-jurnal terdahulu dimana peneliti menemukan gap tentang pengaruh resiko ini.

Sampel merupakan secuplikan tertentu yang diambil dari suatu populasi dan diteliti secara rinci (Puteri, 2017). Dari jumlah populasi yang sangat banyak, maka peneliti mengambil beberapa sampel yang mewakili sebagai responden penelitian. Berikut ini adalah penentuan jumlah sampel dan teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini.

Instrumen Penelitian adalah segala peralatan yang digunakan yang digunakan untuk memperoleh, mengolah dan menginterpretasikan informasi dari para responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama. Instrumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa angket/ kuesioner yang disusun dengan cara memodifikasi kuesioner dari penelitian terdahulu yang relevan. Dalam penyusunan instrumen penelitian, peneliti menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Puteri, 2017).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Partial Least Square* (PLS). *Partial Least Square* (PLS) merupakan salah satu teknik dari *Structural Equation Modeling* (SEM) yang berbasis *variance*. Untuk menguji hipotesis, pemodelan persamaan struktural dengan kuadrat terkecil parsial (PLS). Pendekatan ini digunakan karena model ini mampu

menangani multiple dependen dan independen variabel secara bersamaan. PLS juga dianggap cocok karena dapat menangani ukuran sampel yang relatif kecil dan multikolinearitas antar variabel bebas. Tujuan dari struktur model menggunakan pendekatan PLS adalah untuk memaksimalkan varians yang dijelaskan oleh variabel dalam model menggunakan R-Square sebagai ukuran kecocokan (Hoyle, 1999).

Menurut Wold, dalam Ghazali dan Latan, *Partial Least Square* (PLS), merupakan metode analisis yang powerful karena tidak didasarkan banyak asumsi. Data tidak harus terdistribusi normal multivariate (indikator dengan skala kategori, ordinal, interval, sampai ratio dapat digunakan pada model yang sama), sampel tidak harus besar. Namun, pertimbangan lain dalam penggunaan SEM-PLS dalam penelitian ini disebabkan indikator dalam pembentukan konstruk bersifat reflektif yaitu mengasumsikan bahwa variabel laten mempengaruhi indikator yang arah hubungan kausalitasnya dari konstruk ke indikator atau manifest (Ghozali, 2006).

Maka, analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis data statistik dari SEM-PLS dengan menggunakan software WarpPLS 6.0 dengan dua tahap model yaitu model pengukuran outer model dan model struktural inner model. Penggunaan SEM-PLS dikarenakan SEM-PLS dapat bekerja secara efisien dengan ukuran sampel kecil dan model yang kompleks dengan banyak konstruk dan banyak indikator (Hair, 1999).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

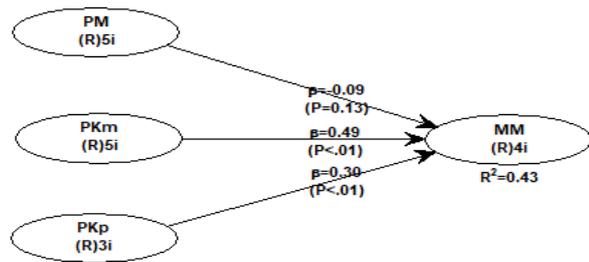
3.1. Hasil penelitian

Setelah dilakukan evaluasi model dan diperoleh bahwa setiap konstruk pada uji literasi ketiga telah memenuhi syarat *convergent validity*, *discriminant validity* dan *composite validity*, maka tahap berikutnya adalah melakukan evaluasi model struktural (*inner model*). Dalam pengujian model struktural dilakukan pendekatan *Step-wise*. Penelitian ini melakukan *step-wise* dengan menerapkan dua tahapan, *pertama*, menguji apakah variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi resiko berpengaruh langsung terhadap minat menggunakan, *kedua*, melakukan estimasi PLS dengan memasukan variabel mediasi resiko penggunaan.

a. Estimasi Uji Pengaruh Langsung

Tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan uji pengaruh langsung pada variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan

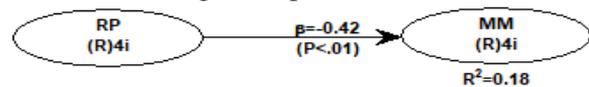
penggunaan dan persepsi kepercayaan. Adapun hasil model analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1
Direct Effect

Sumber: Data Primer, diolah 2022

Berdasarkan gambar 3, menunjukkan bahwa pengaruh langsung persepsi manfaat terhadap minat menggunakan berpengaruh negatif dan tidak mampu membuktikan adanya hubungan langsung dengan nilai -0.09 dengan signifikansi $p=0,13 > 0,05$. Pengaruh langsung persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan mampu membuktikan hubungan langsung terhadap minat menggunakan, dengan nilai 0,49 dan signifikansi $p<0,001$. Selanjutnya pengaruh langsung persepsi kepercayaan berpengaruh positif dan membuktikan adanya hubungan langsung terhadap minat menggunakan, dengan nilai 0,30 dan signifikansi $p<0,001$.



Gambar 2
Direct effect

Berdasarkan gambar 4, dapat dijelaskan bahwa pengaruh langsung resiko penggunaan berpengaruh negatif signifikan terhadap minat menggunakan.

b. Estimasi PLS dengan Model Single Mediasi

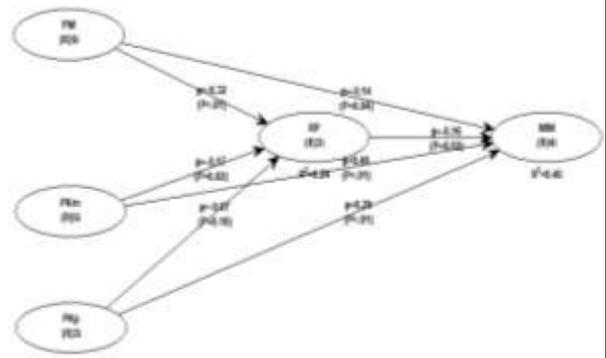
Setelah dilakukan pengujian *direct effect*, selanjutnya dilakukan *estimasi mediation effect* secara simultan dengan *PLS SEM Model* yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kepercayaan terhadap minat menggunakan yang dimediasi oleh resiko penggunaan. Tabel 19 menjelaskan tentang *indirect effect*.

Tabel 1

Indirect effects for paths with 2 segments

	PM	PKm	PKp
MM	0.050 ($p>0.186$)	0.026 ($p>0.319$)	0.011 ($p>0.419$)

Sumber: Data primer, diolah 2022



Gambar 3
Indirect Effect

Berdasarkan hasil output pada tabel 19 dapat disimpulkan bahwa *Indirect effects* diantaranya nilai p value persepsi manfaat 0,186 > 0,05, dengan nilai standar error 0,056 sehingga tidak signifikan yang berarti resiko penggunaan tidak mampu memediasi persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *e-money*. nilai p value persepsi kemudahan penggunaan 0,319 > 0,05, dengan nilai standar error 0,056 sehingga tidak signifikan yang berarti resiko penggunaan tidak mampu memediasi kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan *e-money*. dan hasil output nilai p value persepsi kepercayaan 0,419 > 0,05, dengan nilai standar error 0,056, sehingga tidak signifikan yang berarti resiko penggunaan tidak mampu memediasi persepsi kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-money*. sehingga tidak dapat dilakukan perhitungan efek mediasi dengan menggunakan metode VAF.

Hasil efek mediasi pada penelitian ini dilihat dari *goodness of Fit* dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2

Hasil Model Fit and Quality Indices

Kriteria	Rule of Thumb	Nilai Hitung	Ket
Average Path Coefficients (APC)	p values < 0,05	0.229, P=0.001	Diterima
Average R-Squared (ARS)	p < 0,05	0.344, P<0.001	Diterima
Average Adjusted R-Squared (AARS)	p < 0,05	0.318, P<0.001	Diterima
Average Block Variance Inflation (AVIF)	< 5 dan idealnya <=3,3	1.819	Diterima

Kriteria	Rule of Thumb	Nilai Hitung	Ket
<i>Average full collinearity VIF (AFVIF)</i>	< 5 dan idealnya $\leq 3,3$	1.910	Diterima
<i>Tenenhaus GoF (GoF)</i>	small $\geq 0,1$, medium $\geq 0,25$, large $\geq 0,36$	0.497, large	Large
<i>Sympson's Paradox Ratio (SPR)</i>	$> 0,7$ dan idealnya 1	0.857	Diterima
<i>R-Squared Contribution Ratio (RSCR)</i>	$\geq 0,9$ dan idealnya 1	0.934	Diterima
<i>Statistical Suppression Ratio (SSR)</i>	diterima jika $> 0,7$	1.000	Diterima
<i>Nonlinear Bivariate Causality Direction Ratio (NLBCDR)</i>	diterima jika $\geq 0,7$	1.000	Diterima

Sumber: Data Primer, diolah 2022

Berdasarkan tabel 20, dapat diketahui bahwa model cukup baik dan memenuhi kriteria secara statistik. Koefisien jalur rata-rata (APC) yang menunjukkan nilai rata-rata estimasi koefisien untuk masing-masing jalur, dikategorikan rendah, sebesar 0.229, (p value = 0.001). Meskipun itu dalam kategori rendah, APC ini dapat diterima karena penelitian ini tidak difokuskan pada ukuran kontribusi tetapi pada pengujian hipotesis hubungan antara variabel laten. Terlihat bahwa rata-rata *R-squared* (ARS) adalah 0.344 (p value < 0.001) rata-rata Adjusted *R-squared* (AARS) adalah 0.318 (p value < 0.001). Meskipun indikator ini berada di kategori sedang, maka dapat disimpulkan bahwa prediktor model mampu menjelaskan varians. Berdasarkan *Average block VIF* (AVIF) sebesar 1.819 dan *Average full collinearity VIF* (AFVIF) sebesar 1.910, maka dapat disimpulkan bahwa model tersebut bebas dari masalah kolinearitas. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa model memiliki tingkat prediksi yang besar dengan *Tenenhaus GoF* 0.497.

3.2. Pembahasan

3.2.1. Persepsi manfaat terhadap minat menggunakan e-money

Persepsi manfaat tidak terbukti berpengaruh positif terhadap minat menggunakan, artinya hipotesis pertama ditolak. Hal ini tidak mendukung *Technology Acceptance Model* yang menjadi dasar teori variabel persepsi manfaat yang mana dijelaskan bahwa dalam pembentukan niat untuk mengadopsi layanan *e-money*, pengguna akan mempertimbangkan manfaat yang diberikan layanan tersebut, sehingga ketika sebuah layanan mampu memberikan manfaat seperti meningkatkan efektifitas dan efisiensi pekerjaan, maka niat untuk menggunakan layanan tersebut cenderung meningkat (Nguyen, 2016).

Persepsi manfaat berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan *e-money* di Bukittinggi, karena penggunaan *brizzi* dianggap sebagai bentuk dari pemenuhan atas kondisi diwajibkannya menggunakan kartu *brizzi*, karena tidak ada pilihan lain selain harus menggunakan kartu *brizzi*. Berdasarkan kondisi tersebut, dalam penelitian ini terbukti bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money* di Bukittinggi. Hal ini juga mendukung penelitian terdahulu yaitu Durman dan Musdholifah, Rustanto dan Kartini dan Sati dan Ramaditya yang mengatakan bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan.

3.2.2. Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap minat menggunakan e-money.

Persepsi Kemudahan Penggunaan terbukti berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *e-money*, artinya hipotesis kedua diterima. Hasil penelitian ini mendukung *Technology Acceptance Model* yang menjadi dasar teori variabel persepsi kemudahan penggunaan, di mana dijelaskan bahwa seseorang akan memiliki niat untuk menggunakan sebuah layanan jika layanan tersebut mudah digunakan sehingga tidak memerlukan usaha apapun.

Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *e-money* di Bukittinggi, karena kemudahan penggunaan yang dirasakan oleh pengguna ketika menggunakan *e-money* sehingga menimbulkan minat menggunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa masyarakat Bukittinggi pengguna *brizzi card* telah merasakan kemudahan menggunakan *e-money*. Semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan *e-money*, maka semakin tinggi pula minat masyarakat Bukittinggi untuk

menggunakan *e-money* dalam melakukan transaksi atau melakukan pembayaran, karena mereka beranggapan bahwa *e-money* dapat dengan mudah dipahami dan digunakan.

3.2.3. Persepsi Kepercayaan terhadap minat menggunakan

Persepsi kepercayaan terbukti berpengaruh positif terhadap minat menggunakan sebesar 0.289 dengan signifikansi nilai $p < 0,001$. Maka hipotesis 3 diterima yaitu persepsi kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*. Hal ini mendukung *Technology Acceptance Model* yang menjadi dasar teori variabel persepsi kepercayaan dimana seseorang akan memiliki niat untuk menggunakan sebuah layanan jika dapat memberikan kenyamanan dan meningkatkan kinerja individu dalam menjalankan kegiatan.

Persepsi kepercayaan menurut Utami (Utami, 2017) yaitu sejauh mana seorang individu merasa aman dan yakin tentang mengandalkan sesuatu yang ada atau disediakan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Yogananda (Yogananda & Dirgantara, 2017), Dzulhaidah dan Rifaldi bahwa persepsi kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa masyarakat Bukittinggi pengguna *brizzi card* telah merasakan kepercayaan terhadap minat menggunakan *e-money*. Semakin aman *e-money* digunakan dan dapat meningkatkan kinerja pengguna maka tingkat kepercayaan pengguna semakin tinggi sehingga meningkatkan minat menggunakan *e-money*.

3.2.4. Resiko penggunaan terhadap minat menggunakan e-money

Resiko penggunaan berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan sebesar -0.158 dan signifikan dengan nilai p sebesar 0,024 (mengingat $p < 0,05$). Maka hipotesis 4 diterima, resiko penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *e-money*. Menurut Featherman dan Pavlou dalam S. priambodo Persepsi risiko merupakan suatu persepsi-persepsi tentang ketidak-pastian dan konsekuensi-konsekuensi yang tidak diinginkan dari menggunakan produk atau layanan. Semakin tinggi resiko yang dirasakan oleh masyarakat, maka minat masyarakat untuk menggunakan sebuah produk akan menurun. Sebaliknya, jika resiko yang dirasakan rendah, maka masyarakat akan berminat untuk menggunakan sebuah produk.

3.2.5. Resiko penggunaan diduga memediasi persepsi manfaat terhadap minat menggunakan e-money.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa resiko penggunaan tidak memediasi persepsi manfaat terhadap minat menggunakan. Artinya pengaruh resiko penggunaan yang dirasakan tidak mempengaruhi minat masyarakat Bukittinggi untuk menggunakan *e-money* ketika merasakan manfaat dari suatu produk.

3.2.6. Resiko penggunaan diduga memediasi persepsi kemudahan pengguna terhadap minat menggunakan e-money.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa resiko penggunaan tidak memediasi persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan. Artinya pengaruh resiko penggunaan yang dirasakan tidak mempengaruhi minat masyarakat Bukittinggi untuk menggunakan *e-money* ketika merasakan kemudahan penggunaan dari suatu produk.

3.2.7. Resiko penggunaan diduga tidak memediasi persepsi kepercayaan terhadap minat menggunakan e-money

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa resiko penggunaan tidak mampu memediasi persepsi kepercayaan terhadap minat menggunakan. Artinya pengaruh resiko penggunaan yang dirasakan tidak mempengaruhinya minat masyarakat Bukittinggi untuk menggunakan *e-money* ketika merasa aman dan percaya akan suatu produk.

3.2.8. Perspektif Ekonomi Syariah Dalam Menggunakan E-Money

Dalam transaksi pembayaran menggunakan *e-money* terdapat prinsip-prinsip syariah yang harus diterapkan pada media *e-money* agar sesuai dengan ketentuan uang elektronik syariah, berikut prinsip yang harus diterapkan pada transaksi pembayaran uang elektronik:

a. Tidak Mengandung Maysir

Maysir yaitu transaksi yang di dalamnya mengandung unsur perjudian, untung-untungan atau spekulatif yang tinggi. Penyelenggaraan *e-money* brizzi di Kota Bukittinggi harus didasarkan oleh kebutuhan pembayaran parkir yang menuntut pada transaksi yang lebih cepat, mudah dan efisien, tidak untuk kebutuhan transaksi yang mengandung maysir.

b. Tidak mendorong Israf

E-money brizzi pada dasarnya digunakan sebagai alat pembayaran retail atau mikro, agar terhindar dari Israf (pengeluaran yang berlebihan) dalam konsumsi maka dilakukan pembatasan jumlah nilai uang elektronik dan batas maksimal total nilai transaksi uang elektronik dalam periode tertentu.

c. Tidak digunakan untuk transaksi objek haram

E-money brizzi sebagai alat pembayaran dengan menggunakan prinsip Syariah, maka uang elektronik tidak boleh digunakan untuk pembayaran transaksi objek yang mengandung unsur haram dan maksiat, yaitu barang yang dilarang digunakan atau dimanfaatkan menurut hukum Islam.

Kemaslahatan dan keuntungan dalam menggunakan *e-money* brizzi di Kota Bukittinggi dapat memberikan beberapa kemaslahatan yang dapat dilihat dari keunggulannya antara lain (MUI, 2002):

- a. Transaksi lebih cepat karena dengan menggunakan *e-money* waktu dalam bertransaksi akan lebih cepat karena transaksi dapat dilakukan tanpa harus tanda tangan karena transaksi dilakukan dengan cara off-line.
- b. Transaksi dengan *e-money* lebih mudah digunakan sehingga pengguna tidak merasa sulit untuk menggunakannya.
- c. Efisiensi, transaksi dengan *e-money* akan terasa lebih cepat dan nyaman karena pemegang *e-money* tidak perlu bersusah payah untuk membawa uang tunai, tidak perlu menyediakan uang pas, dan pemegang tidak perlu menyimpan uang receh (pengembalian).

Selain itu, dengan menggunakan *e-money* brizzi di Kota Bukittinggi, kesalahan dalam menghitung kembalian dari suatu transaksi tidak akan terjadi. Berdasarkan mekanisme penyelenggaraan *e-money* maka dapat ditelaah kesesuaiannya dengan prinsip syariah dalam menjaga harta untuk mendapatkan kemaslahatan antara lain:

Pertama, kehalalan uang elektronik terjamin. Hal ini dapat dibuktikan dengan terhindarnya uang elektronik dari hal-hal yang tidak dibenarkan oleh syara, seperti terhindar dari riba dan terhindar dari oknum nakal.

Kedua, penerapan *e-money* terhindar dari praktik Maysir disebabkan transaksi *e-money* didasarkan pada kebutuhan instrumen pembayaran yang dapat bekerja

dengan cepat dan tepat, tidak didasarkan untuk kebutuhan transaksi yang mengandung maysir. Selain itu terhindar dari penipuan seperti uang palsu.

Keiga, transaksi dengan *e-money* tidak menyebabkan pengeluaran yang berlebihan dibuktikan dengan adanya batas maksimal nilai uang elektronik.

Satu hal yang penting juga, bahwa pemerintah melalui fatwa DSN MUI merekomendasikan ketika melakukan transaksi, proses harus dihindari dari ribawi dan melibatkan bank syariah dalam pengisian saldo. Hal ini dimaksudkan agar bank syariah tidak hanya membiayai, tetapi juga mengikuti tuntutan zaman saat ini. Pengembangan *e-money* brizzi di parkiran Kota Bukittinggi merupakan bagian penting yang dapat membantu situasi ekonomi dan meningkatkan pendapatan daerah. Perkembangan teknologi yang meningkat seiring dengan berkembangnya uang elektronik dalam bentuk *e-money* brizzi. Kehadirannya membawa kemajuan bagi masyarakat baik dalam pendapatan maupun pada tataran digital mindset, dan hal ini menyebabkan masyarakat menyesuaikan diri dengan teknologi saat ini karena melihat nilai kemudahan dalam penggunaan *e-money* brizzi.\

Perkembangan ini dapat merajut kembali posisi transaksi keuangan dalam Islam, bahwa Islam tidak hanya berarti ibadah ritual semata, tetapi merupakan posisi dan ketaatan seorang hamba kepada Allah SWT secara utuh untuk mencapai tangga/derajat yang lebih tinggi, kedamaian dan kemakmuran, kebahagiaan dan keamanan. Islam juga membekali umatnya dengan aturan dan pedoman yang lengkap dalam menjalankan ibadah sekaligus dalam kehidupan ini (Toyyibi, 2019).

Maka dapat disimpulkan bahwa, bermuamalah menggunakan *e-money* di parkiran Kota Bukittinggi adalah mubah, sah, dan halal, selama telah memenuhi prinsip-prinsip syariah muamalah. *E-money* dapat memberikan kemaslahatan dari keunggulannya berupa lebih cepat, mudah serta efisien. Penggunaan uang elektronik juga telah diatur dalam fatwa DSN-MUI No. 116/DSN-MUI/IX/2017. Namun, harus tetap berhati-hati dalam penggunaannya dengan mengikuti *rule* syariah dan memperhatikan akad transaksi yang akan terjadi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dan dibahas, maka dapat dihasilkan kesimpulan yaitu:

- a. Variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh paling besar terhadap minat

menggunakan dengan nilai 0,464 dengan signifikansi nilai $p < 0,001$ terhadap keputusan menggunakan. Temuan ini mengungkapkan bahwa masyarakat Bukittinggi pengguna *brizzi card* telah merasakan kemudahan menggunakan *e-money*. Semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan *e-money*, maka semakin tinggi pula keputusan masyarakat Bukittinggi untuk menggunakan *e-money* dalam melakukan transaksi atau melakukan pembayaran, karena mereka beranggapan bahwa *e-money* dapat dengan mudah dipahami dan digunakan.

- b. Hasil uji pengaruh tidak langsung pada model penelitian ini menunjukkan bahwa koefisien jalur pengaruh tidak langsung mendapatkan hasil yang tidak signifikan. Syarat uji pengaruh tidak langsung dapat dilakukan menurut Hair, jika hasil koefisien jalur pengaruh langsung model penelitian telah signifikan. Berdasarkan hal tersebut resiko penggunaan tidak mampu memediasi persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kepercayaan terhadap minat menggunakan.
- c. Bermuamalah menggunakan *e-money* di parkir Kota Bukittinggi adalah mubah, sah, dan halal, selama telah memenuhi prinsip-prinsip syariah muamalah. *E-money* dapat memberikan kemaslahatan dari keunggulannya berupa lebih cepat, mudah serta efisien. Penggunaan uang elektronik juga telah diatur dalam fatwa DSN-MUI No. 116/DSN-MUI/IX/2017. Namun, tetap harus berhati-hati dalam penggunaannya dengan mengikuti *rule* syariah dan memperhatikan akad transaksi yang akan terjadi.

5. REFERENSI

Bauer, R. (1960). Consumer Behavior as Risk Taking. *Journal of Service Science and Management*, 78.

Davis, F. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 319-40.

Davis, F., Bagozzi, R., & Warsha, P. (2001). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Journal of Management Science*, 35-48.

Dowling, G., & Staelin, R. (1994). A Model of Perceived Risk and Intended Risk-Handling Activity. *Journal of Consumer Research*, 119.

Durman, T., & Musdholifah. (2020). Integrasi Technology Acceptance Model Dan Theory Of Planned Behavior Terhadap Intention To Use Mobile Payment (Studi Pada Pengguna Ovo Di Surabaya). *Jurnal Ilmu Manajemen*, 621-33.

Firdaus, M. (2018). E-Money Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah. *Tahkim*, 172-85.

Ghozali, I. (2006). *Structural Equation Modeling Metode Alternatid Dengan Partial Least Square PLS*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.

Hair, J. (1999). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.

Hoyle, R. (1999). *Statistical Strategies for Small Sample Research*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.

Iin Emy Prastiwi., Anik. 2020. The Impact of Credit Diversification on Credit Risk and Performance of Indonesian Banks. *Jurnal GRIEB: Global Review of Islamic Economics and Business*. Vol 8, No. 1, hlm 13-21

Indra Lila Kusuma, Maya Widyana Dewi, Muhammad Tho'in. (2021). Analysis of the Effect of Human Resources Competency, Utilization of Technological Information, and Internal Control Systems on the Value of Financial Reporting Information. *Annals of the Romanian Society for Cell Biology*, 14628–14638. Retrieved from <http://annalsofrscb.ro/index.php/journal/article/view/4651>

kemenkeu. (2021, Desember 28). *kemenkeu.go.id*. Retrieved from [www.kemenkeu.go.id: https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel-dan-opini/sudah-saatnya-beralih-ke-e-money-alat-pembayaran-zaman-now/](https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel-dan-opini/sudah-saatnya-beralih-ke-e-money-alat-pembayaran-zaman-now/)

Marey, D., & Purwanto, E. (2020). Model Konseptual Minat Penggunaan E-Wallet: Technology Acceptance Model (TAM). *Technology Adoption: A Conceptual Framework*, 31-50.

MUI, D. (2002). *Fatwa DSN MUI Nomor: 28/DSN-MUI/III/2002 Tentang Jual Beli Mata Uang (Al-Sharf)*. Indonesia.

Mustofa, M., Wahyu, S., & Krisdianto, D. (2021). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Promosi Pelayanan Elektronik Payment Terhadap Keputusan Penggunaan Brizzi. *Administrasi Bisnis - Universitas Islam Malang*, 163-76.

Nguyen, T. (2016). Predicting Consumer Intention to Use Mobile Payment Services: Empirical Evidence from Vietnam. *International Journal of Marketing Studies*, 117.

- Ningsih, H., Sasmita, E., & Sari, B. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 1-9.
- Puteri, H. (2017). *Modul Metodologi Penelitian Ekonomi Syariah*. Bukittinggi.
- Sultan, R., Haryanti, T., & Kurniawati, L. (2019). Analisis Technology Acceptance Model Generasi Millennial Jakarta Terhadap Penggunaan E-Money. *Jurnal Sistem Informasi*, 133-40.
- Toyyibi, A. (2019). Implementation Of Electronic Money In Developing Payment Transactions Through Islamic Economic Perspective. *AL-ARBAH: Journal of Islamic Finance and Banking*, 19-34.
- Utami, S. (2017). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Penggunaan E-Money (Studi Pada Mahasiswa Stie Ahmad Dahlan Jakarta). *Balance*.
- Wikan Budi Utami. (2021). Influence of Investment Decisions (PER), Policy of Dividend (DPR) and Interest Rate against Firm Value (PBV) at a Registered Manufacturing Company on Indonesia Stock Exchange in 2015-2018. *Annals of the Romanian Society for Cell Biology*, 1972–1984. Retrieved from <http://www.annalsofrscb.ro/index.php/journal/article/view/315>
- Yogananda, A., & Dirgantara, I. (2017). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik. *Diponegoro Journal of Management*, 1-7.