

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, MANFAAT DAN RISIKO PADA MINAT PENGGUNAAN E-MONEY DI SURABAYA

Hendra Prasetya^{1)*}, Scenda Erka Putra²⁾

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya^{1,2)}
Email: hendraprasetya.uwk@gmail.com¹⁾, scendaerkaputra7@gmail.com²⁾

Abstract

The problem studied is related to perception of the Surabaya community on the interest in using electronic money. It is expected that from the results it can be seen the significance of perceptions that exist in the Surabaya community on the interest in using electronic money. There are three independent variable studied, is perceived convenience, benefits and risk. The dependent variable is interest in using. The population is people in Surabaya who know electronic money. The sampling technique is purposive with criteria at minimal 18 year old and using electronic money. The number sample processed was 94 samples. The analysis technique is multiple linear regression. The hypothesis testing using t test. The result is that the perception of convenience and benefits partially has a significant effect and positive direction, while the risk has a significant and negative effect. So interest of the people of Surabaya in using electronic money are influence by perception convenience and positive benefits while the risk has negative effect. The implication is that electronic money issuers should continue to innovate electronic money by increasing or adding service features found in smartphones and making their operation easier and opening more places to fill electronic money. Public understanding of electronic money needs to be improved again.

Keywords: Perceived convenience, benefits, risk, interest in using, electronic money

Abstrak

Permasalahan yang diteliti yaitu berkaitan dengan persepsi masyarakat Surabaya pada minat penggunaan uang elektronik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui signifikansi pengaruh persepsi yang ada di masyarakat Surabaya pada minat penggunaan uang elektronik. Variabel bebas yang diteliti ada tiga yaitu persepsi kemudahan, kemanfaatan dan risiko. Variabel terikat berupa minat menggunakan. Populasinya adalah masyarakat Surabaya yang mengetahui uang elektronik. Teknik samplingnya yaitu purposif dengan kriteria minimal berusia 18 tahun dan menggunakan uang elektronik. Jumlah sampel yang diolah sebanyak 94 sampel. Teknik analisisnya yaitu regresi linier berganda dan pengujian hipotesis menggunakan uji t. Hasilnya adalah persepsi kemudahan dan manfaat secara parsial berpengaruh signifikan dan arahnya positif sedangkan risiko mempunyai pengaruh yang signifikan dan negatif. Jadi minat masyarakat Surabaya dalam menggunakan uang elektronik dipengaruhi oleh persepsi kemudahan dan manfaat yang positif sedangkan risiko berpengaruh negatif. Implikasinya adalah penerbit uang elektronik sebaiknya terus melakukan inovasi uang elektronik dengan memperbanyak atau menambah fitur-fitur layanan di smartphone dan pengoperasiannya lebih dipermudah serta lebih banyak membuka tempat pengisian saldo uang elektronik. Pemahaman masyarakat tentang uang elektronik perlu ditingkatkan lagi.

Kata Kunci: Persepsi Kemudahan, Manfaat, Risiko, Minat Menggunakan e-money

Sitasi: Prasetya, H., Putra, S.E. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat dan Risiko pada Minat Penggunaan E-Money di Surabaya. *Jurnal Dinamika Ekonomi dan Bisnis*, 17 (02) 2020, 151-158.

PENDAHULUAN.

Seseorang yang berminat menggunakan suatu produk tentunya akan mempertimbangkan bagaimana penggunaan dari produk tersebut. Apakah produk tersebut mudah digunakan ataukah tidak. Disamping itu juga akan mempertimbangkan manfaat yang akan diperoleh ketika menggunakan produk tersebut. Apakah memberikan manfaat ataukah tidak. Hal lain yang tidak kalah penting untuk dipertimbangkan adalah mengenai risikonya dari penggunaan produk tersebut. Apakah risikonya kecil ataukah besar.

Perkembangan zaman akan diikuti dengan perkembangan teknologi. Hal ini juga terjadi pada alat yang digunakan dalam transaksi pembayaran. Dewasa ini dalam melakukan transaksi pembayaran telah mengalami perkembangan teknologi yang sangat pesat. Selama ini secara konvensional dalam melakukan transaksi pembayaran menggunakan alat pembayaran berupa transaksi secara tunai. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dalam bertransaksi tidak hanya menggunakan alat pembayaran secara tunai tetapi juga menggunakan alat pembayaran yang berupa uang elektronik atau pembayaran non tunai. Uang elektronik bisa dalam bentuk kartu maupun aplikasi dalam internet. Adiyanti (2015) menyatakan bahwa saat ini masyarakat telah menyadari akan pentingnya penggunaan alat transaksi yang tidak bersifat fisik baik kertas maupun logam yaitu dengan menggunakan uang elektronik.

Pada dasarnya uang elektronik mudah digunakan khususnya yang berbentuk kartu. Adapun uang elektronik yang berupa aplikasi dalam internet juga mudah dipahami, dimengerti dan dipelajari sehingga mudah digunakan. Beberapa kemudahan yang diperoleh ketika menggunakan uang elektronik antara lain adalah kemudahan dalam prosedur pendaftaran, pengisian saldo, mempelajari cara mengoperasikan dan penggunaan layanan dalam aplikasi. Pengguna uang elektronik ketika bertransaksi tidak perlu bertemu langsung dengan pihak lain yang bertransaksi dan tidak perlu menghitung karena secara otomatis aplikasi sudah menghitungnya. Uang elektronik bersifat multi guna atau dapat digunakan dalam berbagai macam transaksi.

Salah satu manfaat penggunaan uang elektronik adalah berkaitan dengan kecepatan. Artinya pengguna uang elektronik tidak perlu untuk menyiapkan uang pas dalam bertransaksi. Disamping itu, uang kembalian tidak perlu disimpan dan terhindar dari jumlah uang pengembalian yang salah. Manfaat yang lain adalah waktunya lebih cepat karena tidak memerlukan otorisasi pengesahan atau tanda tangan maupun nomor Pin. Pengguna uang elektronik dalam melakukan aktifitas, produktifitasnya lebih meningkat dan efisien.

Penggunaan segala sesuatu tentu ada risikonya. Begitu juga penggunaan uang elektronik tentu ada risikonya. Risiko dari penggunaan uang elektronik antara lain bisa terjadi sistem tidak berjalan dengan baik dan kemungkinan terjadi saldo berkurang padahal pemegang uang elektronik tersebut tidak melakukan transaksi. Jadi risiko mengakibatkan kerugian bagi penggunanya.

Minat seseorang akan muncul ketika ada perasaan senang terhadap suatu produk sehingga terdorong ingin menggunakan produk tersebut. Keinginannya diwujudkan dengan mencoba terlebih dahulu. Jika waktu mencoba produk mudah penggunaannya dan banyak manfaat yang akan diperoleh serta kemungkinan risikonya kecil maka akhirnya akan timbul dorongan atau keinginan untuk membeli produk tersebut. Hal-hal tersebut dapat terjadi pada

minat seseorang ketika seseorang mempunyai persepsi bahwa berbagai kemudahan dan manfaat dapat diperoleh dari penggunaan uang elektronik serta risikonya kecil maka orang tersebut akan terdorong untuk menggunakan uang elektronik. Seng dan Ping (2016) menyatakan bahwa minat konsumen terhadap produk yang inovatif bisa dianalisis dengan melihat ke sisi internal dan eksternal produk. Sisi internal tergantung pengetahuan, kapasitas, sumber daya dan teknologi yang digunakan di perusahaan, sedangkan sisi eksternal adalah kebutuhan konsumen dan harapan pemilik terhadap produk perusahaan.

Saat ini uang elektronik sudah beredar di Surabaya. Artinya masyarakat di Surabaya sudah menggunakan uang elektronik. Hal ini tercermin pada layanan jasa transportasi yang pemesanannya dengan menggunakan aplikasi di internet. Disamping itu pembayaran jalan tol menggunakan kartu e-tol. Perbankan juga menggunakan layanan e-banking. Pusat perbelanjaan dan pertokoan yang pembayarannya dengan menggunakan kartu belanja.

Jadi dapat disimpulkan bahwa uang elektronik mudah digunakan dan memberikan banyak manfaat namun kemungkinan ada risikonya. Hal-hal tersebut merupakan pendorong dalam penggunaan uang elektronik. Oleh sebab itu dalam penelitian ini akan meneliti mengenai persepsi masyarakat Surabaya pada minat penggunaan uang elektronik.

Uang elektronik merupakan suatu alat pembayaran atau transaksi yang berbentuk elektronik yang dimana nilai uangnya tersimpan di dalamnya. Uang elektronik nilainya ditransfer melalui media elektronik. Uang elektronik bersifat Prabayar dan Multi Guna. Bersifat Prabayar artinya bahwa pemilik uang elektronik terlebih dahulu harus melakukan pengisian uang elektronik dengan cara menyetorkan sejumlah dana sebagai saldo ke penerbit uang elektronik. Hal ini dilakukan agar uang elektronik dapat digunakan untuk bertransaksi. Ketika terjadi transaksi maka uang elektronik akan berkurang nilainya sejumlah nilai transaksinya. Uang elektronik bersifat Multi Guna artinya banyak transaksi yang dapat dilakukan dengan uang elektronik. Uang elektronik dapat berbentuk kartu dan aplikasi di dalam internet. Uang elektronik merupakan jenis pembayaran non tunai yang berbasis pada sistem informasi teknologi. Uang elektronik bukan sebagai simpanan atau tabungan.

Menurut Jogiyanto (2007) persepsi kemudahan penggunaan adalah kepercayaan individu terhadap penggunaan teknologi akan memudahkan aktifitasnya. Teknologi yang digunakan jelas penggunaannya dan mudah digunakan. Disamping itu teknologi tersebut mudah dipelajari, mudah dimengerti dan prosedur pengoperasiannya jelas sehingga mudah digunakan. Jadi pengguna teknologi tanpa bekerja keras dalam menggunakan teknologi tersebut. Adapun Davis (1989) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan adalah tingkatan kepercayaan individu tentang kemudahan memahami teknologi. Persepsi penggunaan sistem teknologi merupakan proses pengambilan keputusan. Artinya apabila seseorang percaya bahwa sistem teknologi mudah digunakan, dipahami, dimengerti dan dipelajari serta jelas penggunaannya maka orang tersebut akan memutuskan untuk menggunakannya. Sebaliknya apabila hal-hal tersebut tidak terpenuhi maka orang tersebut tidak akan berminat untuk menggunakannya. Menurut Davis (1989), indikator untuk mengukur persepsi kemudahan yaitu sangat mudah dipelajari, sangat mudah dipahami dan sangat mudah untuk dioperasikan.

Menurut Jogiyanto (2007), persepsi manfaat adalah kepercayaan individu tentang penggunaan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Seseorang akan menggunakan

sistem atau produk tertentu jika sistem teknologi atau produk tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya sedangkan apabila teknologinya tidak berguna atau kurang berguna maka teknologi tersebut tidak digunakan. Manfaat yang diperoleh pengguna sistem teknologi atau produk adalah kinerjanya semakin meningkat artinya semakin produktif dan efektif serta efisien dalam bekerja. Produktifitasnya semakin meningkat artinya capaian yang diperoleh semakin banyak. Pengerjaan pekerjaan semakin efektif artinya pekerjaan diselesaikan sesuai dengan tujuannya. Efisiensi dalam menjalankan aktifitas artinya waktu pengerjaannya lebih cepat dan biayanya lebih hemat. Jadi persepsi manfaat merupakan keyakinan akan kemanfaatan teknologi. Menurut Davis (1989) ukuran persepsi manfaat adalah produktifitas, efektifitas, penting bagi pekerjaan dan manfaat secara keseluruhan.

Teori TEM (Technology Acceptance Model) yang dikemukakan oleh Davis (1989), dasar yang mempengaruhi perilaku pengguna dan tingkat penerimaan sistem teknologi adalah persepsi kemudahan dan manfaat. Tujuan TEM yaitu melihat sikap pemakai teknologi. Model ini digunakan untuk mengukur sikap individu dalam menggunakan teknologi. Minat menggunakan teknologi akan muncul jika sistem teknologi dirasa memberikan manfaat atau berguna dan penggunaannya mudah bagi penggunanya. Sistem yang mudah digunakan dan dipelajari berarti tidak membutuhkan waktu lama untuk menggunakannya sehingga penggunanya memiliki banyak waktu untuk mengerjakan kegiatan yang lain. Dengan demikian terjadi efektifitas kinerja.

Menurut Featherman dan Pavlou (2002), risiko adalah kemungkinan yang tidak pasti. Jika suatu produk semakin berisiko maka kecenderungannya seseorang tidak berminat untuk menggunakan produk tersebut. Sebaliknya jika suatu produk risikonya kecil maka kecenderungannya seseorang akan terdorong untuk menggunakan produk tersebut karena pada dasarnya seseorang tidak menyukai risiko. Risiko berupa konsekuensi negatif yang akan ditanggung pengguna produk misalnya mengalami kerugian keuangan, kinerja produk tidak sesuai harapan dan menyita banyak waktu dalam mengoperasikan produk. Indikator untuk mengukur risiko yaitu adanya risiko tertentu, mengalami kerugian dan pemikiran bahwa berisiko.

Minat menggunakan adalah tingkatan keinginan atau dorongan untuk melakukan perilaku (Davis, 1989) dalam Jogiyanto (2007). Menurut Muhibbin (2010) dalam Wibowo (2015) menyatakan bahwa minat adalah keinginan seseorang pada sesuatu. Minat merupakan aspek kepribadian yang menggambarkan kemauan seseorang dalam melakukan tindakan. Kotler dan Keller (2012) mengemukakan bahwa minat yaitu dorongan yang muncul, kemudian tertarik untuk mencoba, akhirnya ingin membeli dan memilikinya. Pengalaman dan sikap seseorang bisa memunculkan minat orang tersebut untuk menggunakan atau memilih produk. Seseorang yang pernah mencoba suatu produk bisa termotivasi untuk menggunakan produk tersebut. Sikap seseorang yang perasaannya suka terhadap suatu produk maka bisa mendorong orang tersebut untuk menggunakan produk tersebut. Dorongan untuk menggunakan sesuatu dapat muncul dari faktor pribadi (faktor internal) misalnya sikap suka atau tidak suka dan dari luar dirinya atau faktor sosial (faktor eksternal) misalnya lingkungan keluarga. Pengukuran minat menggunakan menurut Jogiyanto (2007) sebagai berikut: keinginan untuk menggunakan, selalu ingin mencoba menggunakan dan terus berlanjut.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik dipengaruhi oleh banyak faktor. Hasil penelitian Purwiati (2013) menunjukkan bahwa beberapa faktor yang dapat mempengaruhi adopsi uang elektronik adalah keamanan dan kerahasiaan, manfaat kegunaan, kemudahan penggunaan, kesenangan, kepercayaan, kecukupan informasi dan sikap masyarakat atas penggunaan uang elektronik. Sanofata (2014) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi intensi penggunaan uang elektronik yaitu *information on e-money, security and privasi dan accessibility*. Listianti (2018) mengemukakan faktor manfaat, kemudahan dan kepercayaan mempunyai pengaruh yang signifikan positif pada persepsi penggunaan uang elektronik. Adhinagari (2018) menyatakan bahwa faktor persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, kepercayaan mempunyai pengaruh yang signifikan dengan arah positif dan risiko mempunyai pengaruh signifikan dengan arah negatif pada persepsi penggunaan uang elektronik.

Dari uraian yang telah dikemukakan maka rumusan masalah yang diteliti adalah apakah persepsi kemudahan, manfaat dan risiko secara parsial berpengaruh signifikan pada minat penggunaan *e-money*. Dengan demikian diharapkan dapat diketahui signifikansi pengaruh persepsi kemudahan, manfaat dan risiko pada minat penggunaan *e-money* di Surabaya. Adapun hipotesisnya adalah persepsi kemudahan, manfaat dan risiko secara parsial berpengaruh signifikan pada minat penggunaan *e-money* di Surabaya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksplanatori atau penjelasan yaitu menjelaskan pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat dengan melakukan pengujian hipotesis. Pendekatannya secara kuantitatif dengan melakukan perhitungan secara statistik berdasarkan angka-angka yang diperoleh dari jawaban kuesioner yang merupakan data primer.

Populasinya yaitu penduduk Surabaya yang mengetahui uang elektronik. Penentuan sampel dengan menggunakan teknik purposive sampling. Adapun yang menjadi kriteria dalam penentuan sampel adalah berusia minimal 18 tahun dan menggunakan uang elektronik. Pengumpulan data melalui survey dengan menyebarkan kuesioner kepada 100 responden. Dari 100 kuesioner yang disebarkan ke responden, yang memenuhi kriteria dan diolah sebanyak 94 sampel. Teknik analisisnya yaitu regresi linier berganda. Pengujian hipotesis menggunakan uji t.

Variabel bebas yang diteliti ada tiga yaitu persepsi kemudahan, manfaat dan risiko. Adapun yang menjadi variabel terikat adalah minat menggunakan. Instrumen penelitian diukur dengan menggunakan skala likert. Dimulai angka 1 menunjukkan jawaban sangat tidak setuju, diikuti jawaban tidak setuju, netral, setuju dan angka 5 menunjukkan jawaban sangat setuju.

HASIL ANALISIS

Berikut ini disajikan Tabel 1 yang menunjukkan nilai t hitung, t tabel dan signifikansi yang diperoleh dari hasil perhitungan uji t.

Tabel 1. Nilai t-hitung, t-tabel dan signifikansi

Variabel Penelitian	t hitung	t tabel	signifikansi
Persepsi kemudahan penggunaan	2,573	1,987	0,012
Persepsi manfaat	2,639	1,987	0,010
Persepsi risiko	-2,070	-1,987	0,041

Sumber: Data yang diolah.

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t hasilnya adalah sebagai berikut: 1) Persepsi kemudahan penggunaan dengan nilai t hitung $2,573 > 1,987$ dan signifikansi 0,012. 2) Persepsi manfaat dengan nilai t hitung $2,639 > 1,987$ dan signifikansi 0,010. 3) Persepsi risiko dengan nilai t hitung $-2,070 > -1,987$ dan signifikansi 0,041. Dengan demikian persepsi kemudahan dan manfaat secara parsial mempunyai pengaruh yang positif signifikan sedangkan risiko mempunyai pengaruh yang negatif signifikan pada minat penggunaan *e-money* di Surabaya.

PEMBAHASAN

Persepsi kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh yang signifikan dengan arah positif pada minat penggunaan *e-money* di Surabaya. Artinya apabila persepsi kemudahan penggunaan semakin meningkat maka minat penggunaan *e-money* juga semakin meningkat. Oleh sebab itu maka penerbit uang elektronik supaya terus melakukan inovasi teknologi yang berkaitan dengan kemudahan dalam menggunakan *e-money* agar minat penggunaan uang elektronik semakin meningkat. Inovasi tersebut misalnya cara mengoperasikannya lebih disederhanakan, dipermudah dan lebih praktis sehingga mudah dipelajari, dimengerti dan dipahami serta digunakan. Kemudahan dalam pengisian saldo juga perlu diperhatikan yaitu dengan memperbanyak tempat pengisian saldo uang elektronik.

Persepsi manfaat mempunyai pengaruh yang signifikan dan arahnya positif pada minat penggunaan *e-money* di Surabaya. Artinya semakin meningkat persepsi manfaat maka semakin meningkat pula minat menggunakan uang elektronik. Semakin meningkat manfaat yang diperoleh pengguna dari penggunaan uang elektronik maka pengguna uang elektronik produktifitasnya akan semakin meningkat dalam menyelesaikan pekerjaannya. Dengan demikian kinerjanya semakin meningkat. Oleh sebab itu maka penerbit uang elektronik supaya terus berupaya untuk memunculkan manfaat-manfaat baru bagi pengguna uang elektronik, misalnya dengan menambah fitur-fitur layanan dalam smartphone.

Penelitian ini didasarkan pada teori TEM (technology Acceptance Model) yang dikemukakan Davis (1989), dasar yang mempengaruhi perilaku pengguna dan tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem teknologi informasi adalah persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Adhinagari (2018), penggunaan uang elektronik secara signifikan dan positif dipengaruhi persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan. Hasil penelitian Listianti (2018) juga menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dan manfaat mempunyai pengaruh signifikan dengan arah positif pada persepsi penggunaan uang elektronik. Wibowo (2015) menyatakan bahwa penerbit *e-money* diharapkan memberikan kesadaran kepada pengguna tentang kelebihan dalam penggunaan *e-money* sehingga pengguna paham tentang hal tersebut.

Persepsi risiko mempunyai pengaruh yang signifikan yang arahnya negatif pada minat penggunaan *e-money* di Surabaya. Artinya semakin tinggi persepsi risiko maka semakin rendah minat penggunaan *e-money* dan sebaliknya jika persepsi risiko semakin rendah maka minat penggunaan *e-money* semakin tinggi. Peningkatan persepsi risiko mengakibatkan menurunnya minat seseorang dalam menggunakan suatu produk. Oleh sebab itu persepsi risiko terhadap penggunaan uang elektronik harus diminimalkan. Penerbit uang elektronik harus memberikan jaminan keamanan dan penggantian kerugian yang disebabkan oleh kesalahan sistem kepada penggunanya. Hasil penelitian Adhinagari (2018) bahwa faktor persepsi risiko mempunyai pengaruh signifikan yang negatif pada penggunaan uang elektronik.

Jadi untuk meningkatkan minat seseorang maka hal-hal yang perlu dilakukan adalah: meningkatkan persepsi seseorang terhadap kemudahan penggunaan uang elektronik, meningkatkan persepsi seseorang terhadap manfaat penggunaan uang elektronik dan meminimalkan persepsi seseorang terhadap risiko dari penggunaan uang elektronik. Pemahaman masyarakat tentang uang elektronik perlu ditingkatkan lagi. Pemahaman tersebut antara lain mengenai kemudahan-kemudahan yang akan diperoleh, manfaat-manfaat yang akan diperoleh dan risiko-risiko yang mungkin akan dihadapi ketika menggunakan uang elektronik.

SIMPULAN DAN SARAN

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan yaitu : 1) Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan yang arahnya positif pada minat penggunaan *e-money* di Surabaya, 2) Persepsi manfaat berpengaruh signifikan dengan arah positif pada minat penggunaan *e-money* di Surabaya dan 3) Persepsi risiko mempunyai pengaruh signifikan dan arahnya negatif pada minat penggunaan *e-money* di Surabaya.

Diharapkan penerbit uang elektronik terus melakukan inovasi produk. Fitur-fitur layanan supaya terus dikembangkan dan pengoperasiannya lebih dipermudah. Penerbit uang elektronik sebaiknya memberikan kepastian jaminan kepada penggunanya jika terjadi risiko yang menyebabkan kerugian bagi penggunanya dan penyebabnya adalah pihak penerbit. Masyarakat perlu diberikan pemahaman dan informasi mengenai pentingnya penggunaan uang elektronik karena terdapat kemudahan dan manfaat yang bisa diperoleh walaupun mungkin ada risikonya.

Penelitian ini hanya menggunakan tiga variabel bebas yaitu persepsi kemudahan penggunaan, manfaat dan risiko. Padahal masih banyak variabel lain yang mempengaruhi minat menggunakan uang elektronik, misalnya: keamanan, kesenangan, kepercayaan, kecukupan informasi dan sikap. Diharapkan peneliti selanjutnya bisa meneliti faktor-faktor tersebut. Penelitian ini di kota besar maka peneliti selanjutnya bisa dilakukan di kota kecil.

DAFTAR PUSTAKA

Adhinagari, A.H. (2018). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Persepsi Penggunaan E Money. *Skripsi*. Yogyakarta. Universitas Islam Indonesia.

- Adiyanti, A.I. (2015). Pengaruh Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Daya Promosi Terhadap Minat Menggunakan E-Money. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya*, 3(1).
- Davis, F.D., Bagozzi, R.P., & Warshaw, P.R. (1989). User Acceptance Of Computer Technology: A Comparison Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982-1003.
- Featherman, M.S. & Pavlou, P.A. (2002). Predicting E-service Adoption: A Perceived Risk Facets Perspective. *Eighth Conference Americas on Information Systems*, Hlm. 1034-1046.
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Kotler, Philip dan Kevin Keller. (2012). *Manajemen Pemasaran*. Edisi 14. Jilid 1. Jakarta: PT Indeks.
- Listianti, U.Y. (2018). Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-Money. *Skripsi*. Surakarta. Universitas Muhammadiyah.
- Pavlou, P.A. (2003). Consumer Acceptance of Electronic Commerce: Intregating Trust and Risk of Commerce with The Technology Acceptance Model. *International Journal*, 3(7), 69-102.
- Purwiati, E. (2013). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Adopsi E-Money. *Tesis*. Yogyakarta. Universitas Gadjah Mada.
- Sanofata, D. (2014). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensi Penggunaan Electronic Money. *Skripsi*. Yogyakarta. Universitas Gadjah Mada.
- Seng, Lp.C. & Ping, N.S. (2016). The Influence of Product Innovation Toward Consumer Purchase Intention. *Journal Economics, Commerce and Management*, IV(4), 773-782.
- Wibowo, S.F., Rosmauli, D. dan Suhud, U. (2015). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan E-Money Card: Studi Pada Pengguna Jasa Computerline di Jakarta. *Jurnal Riset Manajemen Sain Indonesia, JRMSI*, 6(1), 440-456.