

# ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INTENSI IMPLEMENTASI *E-MONEY* DALAM TRANSAKSI USAHA PADA PEDAGANG ASONGAN UNTUK MENINGKATKAN *CASHLESS SOCIETY* DI BATAM

Diny H<sup>1</sup>., Afrianti Elsy Vanomy<sup>2</sup>

Program Studi Manajemen, Fakultas Bisnis, Universitas Universal Batam<sup>1,2</sup>

Email : dinyhan29@gmail.com<sup>1</sup>, yanti.elva803@gmail.com<sup>2</sup>

## ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of facilities, business expectations, attitudes towards e-money and security towards street vendor. This study uses a sampling method in the form of Non Probability Sampling. The sampling technique used in this study used purposive sampling. Samples taken as many as 100 respondents. The analytical method used in this research is a quantitative analysis method and this research uses data collection method by distributing online questionnaires to street vendor in the city of Batam. This study uses Statistical Product and Service Solutions (SPSS) version 22 for data analysis. The results of this study indicate facilities have no effect on e-money implementation, business expectations have a significant effect on e-money implementation, e-money towards attitudes have a significant effect on e-money implementation. and security do not have a significant effect on the implementation of e-money.*

**Keywords :** *Street vendor, E-Money, Cashless Society*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh fasilitas, harapan bisnis, sikap terhadap uang elektronik dan keamanan terhadap pedagang kaki lima. Penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel berupa Non Probability Sampling. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. Sampel yang diambil sebanyak 100 responden. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kuantitatif dan penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner secara online kepada pedagang kaki lima yang ada di kota Batam. Penelitian ini menggunakan Statistical Product and Service Solutions (SPSS) versi 22 untuk mengolah data. Hasil penelitian ini menunjukkan fasilitas tidak berpengaruh terhadap implementasi e-money, harapan bisnis berpengaruh signifikan terhadap implementasi e-money, sikap terhadap e-money berpengaruh signifikan mempengaruhi implementasi e-money. dan keamanan tidak berpengaruh signifikan terhadap implementasi e-money

**Kata kunci:** *Pedagang Asongan, E-Money, Cashless Society.*

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia saat ini sedang memasuki era untuk membentuk cashless society, hal ini dibuktikan dengan Peraturan Pemerintah No.8/26/PSHM/Humas adalah landasan seminar internasional dengan topik “*Toward Less Cash Society In Indonesia*” kemajuan teknologi merupakan sebuah fenomena yang tidak bisa dipungkiri. *Less cash society* adalah istilah yang digunakan oleh Bank Indonesia dalam kaitannya dengan masyarakat non tunai, dimana sekumpulan masyarakat terbiasa menggunakan instrumen pembayaran non tunai terutama dalam kegiatan ekonomi. Pembayaran tunai yang menjadi alat transaksi utama kini telah bergeser menjadi pembayaran non tunai yang berbasis kartu, elektronik dan kertas. Dengan adanya perubahan sistem pembayaran non tunai membawa beberapa kemudahan bagi masyarakat serta hal tersebut mampu mendorong Bank Indonesia menciptakan *less cash society*.(Aslam et al., 2017)

Pemerintah sangat mendukung terbentuknya masyarakat cashless di Indonesia dengan terbitnya Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) digagas oleh Bank Indonesia tahun 2014. Beberapa penerapan GNNT dalam mendukung perwujudan masyarakat non-tunai Indonesia antara lain:

- Kebijakan pembayaran tol secara non-tunai melalui e-tol
- Peresmian Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) melalui kartu ATM/Debit.
- Inovasi QRIS (QR Code Indonesia Standart) sebagai standar pembayaran digital lewat aplikasi elektronik.
- Terciptanya beragam inovasi aplikasi Uang Elektronik, mobile banking, dompet elektronik dan sejenisnya.
- Distribusi kerja sama penggunaan uang elektronik pada berbagai usaha baik UMKM atau perusahaan besar.
- Daya tarik berbagai bonus seperti cashback dan promo yang diperoleh sebagai akibat penggunaan uang elektronik. Hal ini mampu menarik perhatian konsumen.

Seharusnya hal ini, bukan hanya terjadi pada masyarakat sebagai konsumen, sebagai pelaku usaha pun harusnya juga mampu menerapkan e-money dalam kegiatan transaksi bisnisnya. Masyarakat pada umumnya semakin sadar akan potensi kecurangan dan kejahatan akibat beredarnya uang palsu dan kemajuan

teknologi yang mendorong masyarakat melakukan kegiatan pemenuhan konsumsi, pembayarannya menggunakan digitalisasi atau e-money. Ini merupakan peluang untuk UMKM untuk meningkatkan keuntungan melalui penyediaan e-money sebagai transaksi bisnis, karena apabila UMKM tidak mengikuti arus perubahan teknologi dan digitalisasi pembayaran, dipastikan customer akan berpindah kepada pelaku bisnis yang lain yang mampu memfasilitasi transaksi pembayaran digital, karena masyarakatnya saat ini sudah mulai bergerak ke kategori masyarakat cashless.

Kota Batam merupakan kota terbesar di Provinsi Kepulauan Riau dengan letak yang sangat strategis. Selain berada di jalur pelayaran internasional, Batam juga berbatasan langsung dengan Singapura dan Malaysia. Perekonomian kota Batam berada pada tingkatan lebih tinggi dibanding dengan laju pertumbuhannya, beragam jenis sektor perdagangan, jasa, dan serta komoditas ekspor untuk negara lain. Kota Batam merupakan kota yang sedang bertumbuh menuju arah berkembang sejak adanya prasarana teknologi.

UMKM yang ada di Batam, merupakan bagian dari UMKM di Indonesia yang secara keseluruhan UMKM memainkan peranan penting sebagai roda penggerak ekonomi di Negara ini. Menurut Badan Pusat Statistik, lebih dari 64 juta UMKM Indonesia berkontribusi sekitar 61% bagi PDB nasional.

UMKM sebagai primadona perekonomian Indonesia, didorong oleh Pemerintah untuk melakukan digitalisasi pembayaran, atau mengimplementasikan e-money dalam transaksi usahanya, hal ini akan berdampak besar bagi Negara dan ini merupakan upaya pemajuan bangsa.

Saat ini jumlah total pelaku usaha UMKM dari keseluruhan Kabupaten dan Kota di Provinsi Kepri sebanyak 112.155, berdasarkan data tahun 2020. Batam memiliki pelaku UMKM paling banyak yakni 81.575, kemudian Tanjung pinang sebanyak 19.866, Karimun memiliki 5.234 pelaku usaha, Lingga 3.052. sedangkan Natuna sebanyak 1.200, Bintan sebanyak 1.107 dan Anambas sebanyak 121 pelaku usaha.

Para pelaku UMKM atau Pedagang Asongan di Batam yang menggunakan E-Money dalam transaksi usaha atau bisnisnya hanya sebanyak 46.000 para pelaku usaha pada tahun 2020 menurut data Kantor Perwakilan

(KPw) Bank Indonesia Kepulauan Riau (Kepri). Sehingga masih banyak para pelaku UMKM di Batam yang masih belum menggunakan e-money dalam transaksi usaha atau bisnis mereka. Hal ini juga ditegaskan oleh hasil penelitian oleh (Pintubipar Saragih, S., & Nopriadi, 2019) pelaku usaha kecil atau pedagang asongan saat ini justru belum banyak menggunakan sistem pembayaran online karena budaya masyarakat belum mendukung.

Transaksi yang dilakukan oleh masyarakat dalam menggunakan uang elektronik (e-money) ini di Prov. Kepri mengalami kenaikan yang begitu signifikan sejak peluncurannya maret 2020, yaitu semakin meningkat 100% hingga mencapai Rp. 5 Milyard per bulannya. Banyak masyarakat yang menggunakan e-money dalam transaksi sehari-hari, namun tidak dengan UMKM atau pedagang asongannya, dengan dalih berbagai macam alasan seperti kurangnya sosialisasi dan gagap teknologi menjadi alasan UMKM atau pedagang asongan, padahal dengan menerapkan e-money sebagai alat pembayaran dalam bertransaksi mendorong UMKM mampu meraup banyak keuntungan karena banyak masyarakat yang sudah menggunakan e-money dalam bertransaksi, karena saat ini, kita hidup di era digitalisasi didukung hal ini juga dibuktikan dengan data dari Bank Indonesia, jumlah pengguna uang elektronik di tahun 2018 meningkat tajam dibandingkan tahun 2017. Nilai transaksi yang tercatat pada tahun 2018 bernilai 2,92 miliar transaksi atau tumbuh 3 kali lipat dibandingkan tahun 2017.

Dengan menerapkan e-money di UMKM atau pedagang asongan, sesungguhnya akan mampu mendorong UMKM menjadi lebih produktif, karena proses pembayaran akan berlangsung lebih praktis, aman, nyaman bagi customer, dan mampu dideteksi cash flow dengan mudah, meminimalkan kerugian pelaku usaha dari menerimanya transaksi uang palsu ataupun uang lusuh, robek dan rusak sehingga menjadi tidak bernilai lagi uang tersebut. Bertumbuhnya UMKM atau pedagang asongan mampu mendorong perekonomian Indonesia secara keseluruhan untuk bergerak dan bertumbuh dengan baik.

Sesungguhnya keberadaan cashless dan membentuk cashless society juga mendatangkan banyak keuntungan untuk Pemerintah yaitu mempermudah tugas Pemerintah dalam mengelola dan

mengawasi transaksi dari kegiatan ekonomi masyarakatnya. Terlebih, laporan-laporan transaksi dan perdagangan ekonomi bisa diakses dengan menggunakan laporan elektronik. Dengan pembayaran cashless maka koleksi pajak negara juga akan meningkat secara signifikan. Transaksi dengan menggunakan sistem cashless tidak melibatkan perpindahan uang secara fisik, sehingga hal ini akan mengurangi kemungkinan terjadinya korupsi dan kolusi di antara pihak-pihak yang melakukan transaksi. Terutama transaksi yang berkaitan dengan pelayanan public

### **Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui adanya pengaruh Hubungan yang Signifikan Antara Variabel Fasilitas dengan Implementasi *E-money*
2. Mengetahui adanya pengaruh yang Signifikan Antara Variabel Harapan Usaha dengan Implementasi *E-money*
3. Mengetahui adanya Pengaruh yang Signifikan Antara Variabel Sikap Terhadap *E-money* dengan Implementasi *E-money*
4. Mengetahui adanya pengaruh yang Signifikan Antara Variabel Keamanan dengan Implementasi *E-money*

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **Pedagang Asongan**

Pedagang asongan merupakan contoh bisnis yang memiliki permodalan kecil menjual barang-barang seperti cemilan, minuman dan koran-koran. Pedagang seperti ini sering kita jumpai di sekitar jalanan perkotaan. Dalam ketentuan UU No. 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM), definisi dan kriteria usaha mikro yakni usaha produktif milik perorangan berskala mikro dan bersifat tradisional yang memenuhi kriteria kekayaan bersih, atau hasil penjualan tahunan sebagaimana diatur dalam undang-undang sebagai berikut:

- 1) Kekayaan bersih paling banyak Rp. 50.000.000 (lima puluh juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan, dengan penjualan tahunan paling banyak Rp. 300.000.000 (tiga ratus juta rupiah)
- 2) Memiliki jumlah tenaga kerja dibawah 5 (lima) orang.

Adapun ciri-ciri usaha mikro, sebagai berikut:

- a) Jenis barang/komoditi usahanya tidak selalu tetap, sewaktu-waktu dapat berganti
- b) Tempat usahanya tidak selalu menetap, sewaktu-waktu dapat pindah tempat
- c) Belum melakukan administrasi keuangan yang sederhana sekalipun, dan tidak memisahkan keuangan keluarga dengan keuangan usaha
- d) Sumber daya manusianya (pengusaha) belum memiliki jiwa wirausaha yang memadai
- e) Tingkat pendidikan rata-rata relatif sangat rendah
- f) Umumnya belum memiliki akses kepada perbankan, namun sebagian dari mereka sudah memiliki akses ke lembaga keuangan non bank
- g) Umumnya tidak memiliki izin usaha atau persyaratan legalitas lainnya termasuk NPWP.

### **E-Money**

*E-money* adalah suatu alat pembayaran nontunai yang memenuhi komponen legalitas penggunaan secara langsung, sistem pembayaran ini biasanya melibatkan sektor jasa perbankan dan non perbankan dalam menyediakan layanan dalam jalur pembayaran bagi konsumen. Jasa dalam jalur ini antara lain mencakup cek, transfer, kartu kredit maupun debit dan *electronic money* (Gamaliel, Y., Suakanto, S., 2017).

*E-money* sendiri juga merupakan suatu sistem pembayaran canggih tanpa wujud yang hasil dana berasal dari uang yang dimasukan terlebih dahulu kepada pengedar, yang kemudian di proses dan disimpan dalam sebuah mediasi elektronik berupa aplikasi maupun kartu, bermanfaat sebagai pembayaran elektronik yang dimiliki oleh penyeter, nilai uang elektronik akan berkurang setiap kali penyeter menggunakan untuk melakukan suatu transaksi.

*E-money* merupakan jenis uang digital yang dapat dipakai untuk bertransaksi, cara kerja sistem ini adalah menyimpan dana pada suatu media server atau kartu. Manfaat *E-money* sebagai media pembayaran elektronik dapat mempermudah nasabah dalam melakukan pembayaran tanpa harus menggunakan uang tunai. Secara tidak sengaja kehadiran *E-money* dapat meningkatkan kebutuhan

masyarakat yang dapat terwujud dengan cepat. (Diana, 2018). *Electronic Money (E-money)* merupakan sebuah sistem atau substitusi alat pembayaran non tunai yang memudahkan manusia dalam melakukan transaksi dekat maupun jarak jauh

Menurut (Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018, 2020) manfaat utama penggunaan *E-money* adalah untuk :

1. Membawa efektivitas dan efisiensi dalam melakukan transaksi pembayaran tanpa membawa uang kartal dan uang logam.
2. Tidak perlu lagi menerima kembalian berupa permen ataupun uang receh dari pedagang.
3. Sangat berlaku untuk transaksi kecil, seperti : transportasi, belanja, *fast food*, dan lain-lain.

Terdapat beberapa keuntungan menggunakan *E-money* dibandingkan uang tunai yang dapat memberikan manfaat antara lain, dapat melakukan segala transaksi tanpa harus membawa uang tunai, melakukan transaksi pembayaran lebih cepat hanya perlu mengurangi nominal pada *E-money* tidak perlu mengeluarkan uang berlembar-lembar (Aksami, 2019).

### **Persepsi Fasilitas**

Menurut (Suwandi & Azis, 2018) dalam penelitian ini menemukan bahwa pengguna *E-money* percaya akan institusi dan prasarana teknis ada untuk membantu penggunaan sistem yang mengarah pada pemahaman konsumen dapat mendukung penggunaan teknologi.

### **Persepsi Harapan Usaha**

Menurut (Suwandi & Azis, 2018) dalam penelitian ini menemukan bahwa, persepsi harapan usaha adalah jenjang pemahaman kesederhanaan konsumen pada saat memanfaatkan sistem pembayaran *E-money* dalam transaksi online. Hal ini juga berhubungan dengan sistem yang bisa diterima dan mudah digunakan tanpa harus ada dasar maupun keahlian. Harapan usaha juga merupakan jenjang tentang kemudahan bagaimana menggunakan sistem tersebut.

### **Persepsi Sikap Terhadap E-Money**

Menurut (Widayat et al., 2020) sikap adalah kesiapan mental yang diatur melalui

pengalaman, mengarahkan pada pengaruh dinamis pada tanggapan individu terhadap uang elektronik dan hal-hal terkait.

### Persepsi Keamanan

Menurut (Bachtiar, A. M., & Rivki, 2017) dalam penelitian ini menemukan bahwa, persepsi keamanan merupakan salah satu bagian penting dari sebuah sistem pembayaran uang elektronik, keamanan pada *financial technology* saat ini mampu membangun layanan pembayaran berbasis internet salah satu contohnya adalah uang elektronik. Keamanan sendiri adalah kemampuan server untuk menjaga data nasabah agar tidak terjadi kebocoran data serta mampu membedakan informasi-informasi yang berkemungkinan merugikan nasabah.

### Implementasi E-money

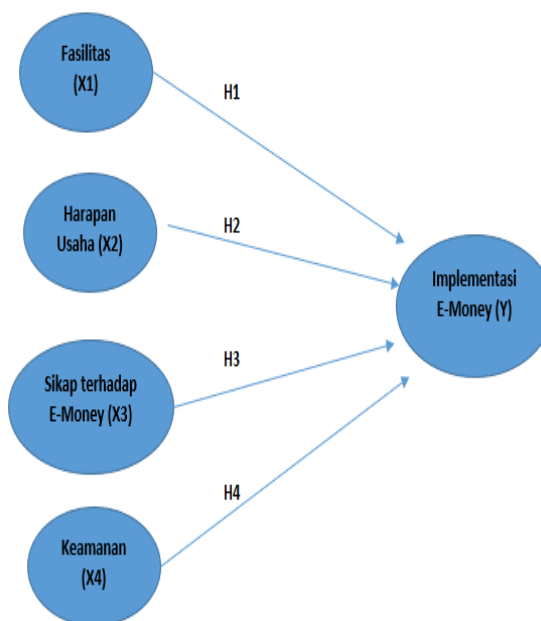
Menurut (Yelni Aprina, 2019) implementasi mengacu pada tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan. Tindakan ini berusaha mengubah keputusan-keputusan tersebut menjadi pola-pola operasional serta berusaha mencapai perubahan-perubahan besar atau kecil sebagaimana yang telah diputuskan sebelumnya.

Menurut (Andreas Septa yogananda, 2017) niat perilaku untuk menggunakan *E-money* dalam kegiatan pembayaran adalah suatu aksi seseorang dalam membentuk suatu minat penggunaan yang memberikan ciri khas pada individu tersebut. Niat perilaku juga diartikan sebagai tindakan seseorang untuk mengimplementasikan hal tertentu dalam keseharian dengan kontes bertindak sukarela. Oleh karena itu, niat memberikan dorongan serta membentuk keputusan seseorang berlandaskan pemikiran apakah mau menjalankan atau tidak. Selaku fungsional dalam penelitian, perilaku mengacu pada niat seseorang untuk menggunakan *E-money* pada saat bertransaksi. *Behaviour Intention* mengacu pada tindakan seseorang yang memiliki harapan untuk menggunakan jasa agar mencapai hasil yang lebih efisien, niat perilaku tersebut mengarah pada minat penggunaan.

Minat individu dalam menggunakan *E-money* mampu diukur menggunakan teori yang dapat mendeskripsikan tingkat penerimaan dan penggunaan terhadap suatu teknologi, dalam penelitian ini teori penerimaan yang digunakan yaitu teori *Technology Acceptance Model*

(TAM) yang dikembangkan oleh (Fred D. Davis, 1986) merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi. Menurut (Lucas, H., Nash, J. F., & Leitch, 2017) Model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*, TAM) adalah salah satu model yang dibangun untuk mengkaji dan mendalami hal-hal yang mempengaruhi seseorang untuk mau menggunakan teknologi.

### 3. METODE PENELITIAN



**Gambar 1. Model Penelitian**

Keterangan Hipotesis :

- H1 : Adanya Pengaruh Hubungan yang Signifikan Antara Variabel Fasilitas dengan Implementasi *E-money*
- H2 : Adanya Pengaruh yang Signifikan Antara Variabel Harapan Usaha dengan Implementasi *E-money*
- H3 : Adanya Pengaruh yang Signifikan Antara Variabel Sikap Terhadap *E-money* dengan Implementasi *E-money*
- H4 : Adanya Pengaruh yang Signifikan Antara Variabel Keamanan dengan Implementasi *E-money*

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan alat analisis

regresi berganda, jenis penelitian ini adalah deskriptif korelasional.

Penelitian ini dilaksanakan di Komplek Pertokoan Kintamani, kompleks ini merupakan tempat lokasi perdagangan UMKM yang cukup digemari masyarakat umum karena lokasinya yang cukup strategis, lokasi ini merupakan tempat pengambilan sample.

Populasi adalah kawasan abstraksi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai karakter dan keunikan tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Sampel adalah segmen suatu subjek atau objek yang memangku populasi. Populasi penelitian ini adalah seluruh UMKM yang ada di Kota Batam yang mencakup 12 kecamatan yaitu Sekupang, Batam Kota, Sei Beduk, Batu Ampar, Bengkong, Batu Aji, Sagulung, Lubuk Baja, Nongsa, Belakang Padang, Galang dan Bulan. Pengambilan sampel harus sesuai dengan Karakter dan keunikan suatu populasi. Penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling* karena secara keseluruhan tidak semua sampel sesuai dengan kriteria (Sugiyono, 2018). Sample penelitian ini adalah Para Pelaku UMKM yang berpusat di Komplek Pertokoan Kintamani, yang berasal dari 12 kecamatan di wilayah Kota Batam.

Jumlah sample didasarkan pada **Rumus Slovin** dibawah ini :

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

#### **Keterangan :**

N = besar populasi/jumlah populasi

n = jumlah sampel

E = batas toleransi kesalahan (*Error Tolerance*)

Populasi pedagang asongan (N) = 81.486 dengan asumsi tingkat kesalahan (e) = 10%, maka jumlah sampel yang harus digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak :

$$n = \frac{81.486}{1+81.486 (10\%)^2} = 99,87 \text{ dibulatkan menjadi } 100 \text{ responden}$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka didapatkan jumlah minimum sampel yaitu

sebanyak 100 responden dengan tingkat kesalahan sebesar 10%.

#### **Instrumen Penelitian**

1. Variabel Fasilitas (Widayat et al., 2020) menggunakan indikator ketersediaan fasilitas e-money dan pengetahuan e-money.
2. Variabel Harapan Usaha (Widayat et al., 2020) menggunakan indikator kemudahan dalam bertransaksi.
3. Variabel Sikap terhadap *E-money* (Widayat et al., 2020) menggunakan indikator perasaan menyenangkan.
4. Variabel Keamanan (Ariani, M., 2016) menggunakan indikator Aspek ketersediaan, Aspek kerahasiaan.
5. Variabel Implementasi e-money (Agustin, H., 2016) menggunakan indicator Keinginan untuk menggunakan *E-money*, Minat mencoba penggunaan *E-money* dan Kebutuhan akan kualitas penggunaan *E-money*

#### **Uji Instrumen**

Instrumen pengukur seluruh variabel pada penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket, disampaikan kepada responden untuk dapat memberikan pernyataan sesuai dengan apa yang dirasakan dan dialaminya. Angket sebagai instrumen harus memenuhi persyaratan utama, yaitu valid dan reliabel.

#### **Uji Validitas**

Uji validitas dipergunakan untuk membuktikan bahwa kewajaran elemen-elemen di dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel tertentu. Daftar pertanyaan ini pada umumnya mendukung suatu kelompok variabel tertentu. Uji validitas alangkah baiknya diterapkan pada setiap elemen pertanyaan dan di uji validitasnya. Hasil r hitung, kita bandingkan dengan r tabel dimana  $df=n-2$  dengan sig 5%. apabila  $r \text{ tabel} < r \text{ hitung}$  maka valid (Sofyan Yamin, 2009)

#### **Uji Reliabilitas**

Reliabilitas (keandalan) adalah ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden didalam menjawab hal yang berkaitan dengan kontruk-kontruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner. Uji reliabilitas bisa

dilaksanakan secara bersamaan kepada semua elemen pertanyaan. apabila nilai  $\alpha > 0,60$  maka dikatakan reliabel.

#### Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini bersifat kuantitatif, dengan Analisa statistic regresi linear berganda dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. dengan olah datanya menggunakan *software* SPSS Versi 22 (Engkos Achmad Kuncoro Riduwan, 2014).

Hipotesis dalam penelitian ini akan dilakukan pengujian dengan menggunakan uji parsial (uji t), utuk menguji tingkat signifikan dari pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. Uji t dilakukan dengan cara membandingkan nilai t-hitung dengan t-tabel. Nilai t-hitung dapat dilihat dari hasil pengolahan data Coefficients. Taraf nyata yang digunakan adalah  $\alpha = 0,05$  atau 5%. Nilai thitung dibandingkan t-tabel dengan ketentuan sebagai berikut ini :

Apabila  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Apabila  $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$  , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Data Demografi Responden

Dalam penelitian ini yang menjadi responden populasi adalah seluruh UMKM kota Batam, yang mana Batam memiliki yang 12 kecamatan yaitu Sekupang, Batam Kota, Sei Beduk, Batu Ampar, Bengkong, Batu Aji, Sagulung, Lubuk Baja, Nongsa, Belakang Padang Galang dan Bulan. Namun sample dari penelitian ini, adalah para pelaku UMKM yang terpusat di wilayah Komplek Pertokoan Kintamani, karena daerah ini merupakan salah satu pusat UMKM di Batam.

Data demografi responden yang menjadi objek penelitian ini pada dasarnya diklasifikasikan berdasarkan usia usaha, jenis kelamin, pendidikan dan pengalaman.

**Tabel 1. Profil Responden Penelitian**

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Usaha			
No	Usia Usaha	Jumlah	Persentase (%)
1	1-3 Tahun	72	72%
2	3-4 Tahun	20	20%
3	4-7 Tahun	8	8%
<b>TOTAL</b>		<b>100</b>	<b>100%</b>
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin			
No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Laki-laki	50	50%
2	Perempuan	50	50%
<b>TOTAL</b>		<b>100</b>	<b>100%</b>
Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan			
No	Pendidikan	Jumlah	Persentase (%)
1	SD	10	10%
2	SMP	10	10%
3	SLTA	56	56%
4	Perguruan Tinggi	24	24%
<b>TOTAL</b>		<b>100</b>	<b>100%</b>
Karakteristik Responden Berdasarkan Pengalaman			
No	Apakah anda pernah menggunakan E-	Jumlah	Persentase (%)
1	Iya	88	88%
2	Tidak	12	12%
<b>TOTAL</b>		<b>100</b>	<b>100%</b>

Sumber: (Hasil data diolah, 2021)

Dari profil 100 responden sebagai sample dari penelitian ini, kita ketahui bahwa hanya 88% yang memiliki pengalaman pernah menggunakan e-money dalam bertransaksi di kehidupan sehari-hari, selebihnya 12% belum pernah menggunakan e-money sama sekali. Sekitar 46% dari responden dalam penelitian ini yang betul-betul sudah menerapkan e-money dalam transaksi bisnisnya sedangkan 54% sisanya belum menerapkan e-money dalam transaksi bisnisnya.

**Tabel 2. Uji Validitas**

Butir Pertanyaan	rhitung	rtabel	Keterangan
X1	0,620833	1,365278	Valid
X2	0,571528	1,365278	Valid
X3	0,572917	1,365278	Valid
X4	0,614583	1,365278	Valid
X5	0,634028	1,365278	Valid
X6	0,65	1,365278	Valid
X7	0,642361	1,365278	Valid
X8	0,61875	1,365278	Valid
X9	0,65625	1,365278	Valid
X10	0,646528	1,365278	Valid
X11	0,661806	1,365278	Valid
X12	0,648611	1,365278	Valid
X13	0,610417	1,365278	Valid
X14	0,643056	1,365278	Valid
X15	0,631944	1,365278	Valid
X16	0,644444	1,365278	Valid
X17	0,64375	1,365278	Valid
X18	0,642361	1,365278	Valid
X19	0,655556	1,365278	Valid
X20	0,533333	1,365278	Valid
Y1	0,675694	1,365278	Valid
Y2	0,679167	1,365278	Valid
Y3	0,68125	1,365278	Valid

Sumber: (Hasil data diolah, 2021)

Uji validitas dilakukan untuk seluruh responden berjumlah 100 responden, diatas dapat dilihat bahwa nilai  $r_{hitung}$  untuk semua pernyataan variabel X1 lebih besar dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  senilai.

Didasarkan pada nilai  $r_{hitung}$  (*Corrected Item-Total Correlation*) >  $r_{tabel}$  sebesar 0,1966, untuk  $df = 100 - 2 = 98$ ;  $\alpha = 0,05$  artinya suatu item dianggap mempunyai tingkat validitas jika mempunyai korelasi signifikan terhadap skor total item

Jadi dapat diketahui bahwa hasil penyebaran kuesioner yang diperoleh dapat dijadikan data dalam penelitian karena hasil  $r_{hitung}$  dari X1 hingga Y3 mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari  $r_{tabel}$ . Dengan demikian, seluruh pernyataan variabel X maupun Y dinyatakan valid dan bisa dipakai dalam pengujian berikutnya.

**Tabel 3. Uji Reliabilitas**

No Variabel	Cronbach's Alpha	rtabel	Keterangan
1 Fasilitas (X1)	0,6375	0,41667	Reliabel
2 Harapan Usaha (X2)	0,665277778	0,41667	Reliabel
3 Sikap Terhadap E-money (X)	0,663194444	0,41667	Reliabel
4 Keamanan (X4)	0,652777778	0,41667	Reliabel
5 Implementasi E-money (Y)	0,678472222	0,41667	Reliabel

Sumber: (Hasil data diolah, 2021)

Uji reliabilitas juga dilakukan untuk seluruh responden di penelitian ini yaitu sejumlah 100 responden.

Nilai *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,600, yang berarti kelima variabel dinyatakan reliable atau memenuhi persyaratan.

Hasil *Reliability Statistics* menampilkan angka *Cronbach's Alpha* sebesar 0,918 untuk variabel fasilitas (X1), 0,958 untuk variabel harapan usaha (X2), 0,955 untuk variabel sikap terhadap *E-money* (X3), 0,940 untuk variabel keamanan (X4), dan 0,977 untuk variabel kinerja karyawan (Y) yang mana semuanya lebih besar dari 0,600 berdasarkan kriteria seluruh *N of Items*, pernyataan dinyatakan reliabel artinya terdapat konsistensi jawaban responden atas pernyataan kuesioner yang diajukan pada tiap variabel yang diteliti Uji Normalitas.

Uji Normalitas data *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* menggunakan program aplikasi SPSS versi 22 menunjukkan hasil bahwa data terdistribusi secara normal, hal ini bisa kita lihat dari table yang menunjukkan nilai signifikansi 0,278 lebih besar dari pada 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi secara normal.

**Tabel 4. Uji Normalitas**

Model	Coefficientsa					Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
1 (Constant)	.555	.193		2.876	.005		
Fasilitas_X1	.068	.038	.438	1.774	.079	.163	6.128
Harapan_Usaha_X2	.037	.047	.252	.788	.432	.097	10.278
Sikap_Terdhadap_Emoney_X3	-.028	.049	-.185	-.562	.575	.092	10.869
Keamanan_X4	-.059	.051	-.381	-1.155	.251	.092	10.915

Sumber: (Hasil data diolah, 2021)

**Tabel 5. Uji Multikolinearitas**

No	Variabel	Tolerance	VIF	Kesimpulan
1	Fasilitas (X1)	0,187	5,342	Tidak terjadi multikolinearitas
2	Harapan Usaha (X2)	0,125	7,994	Tidak terjadi multikolinearitas
3	Sikap Terhadap E-Money (X3)	0,118	8,461	Tidak terjadi multikolinearitas
4	Keamanan (X4)	0,109	9,207	Tidak terjadi multikolinearitas

Sumber: (Hasil data diolah, 2021)

Hasil penelitian di atas dapat dilihat bahwa nilai Tolerance pada variabel bebas penelitian ini memiliki nilai yang lebih besar dari 0,10, serta nilai Variance Infation Factor (VIF) lebih kecil dari 10,00, sehingga dapat kita tarik kesimpulan bahwa tidak terjadi



multikolinearitas antarvariabel bebas pada model regresi penelitian ini.

**Tabel 6. Uji Heteroskedastisitas**

Variabel	Unstandardized Residual
N	100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	
Mean	.0000000
Std. Deviation	.22559906
Most Extreme Differences	
Absolute	.098
Positive	.093
Negative	-.098
Test Statistic	.098
Asymp. Sig. (2-tailed)	.020c
Exact Sig. (2-tailed)	.278
Point Probability	0.000

Sumber: (Hasil data diolah, 2021)

Berdasarkan penelitian di atas dapat dilihat bahwa nilai sig pada variabel bebas penelitian ini memiliki nilai yang lebih besar dari 0,05 sehingga dapat kita tarik kesimpulan bahwa tidak terjadi heterokedastisitas antarvariabel bebas pada model regresi penelitian ini.

**Tabel 7. Regresi Berganda**

Model	Coefficients <sup>a</sup>		Beta	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
1 (Constant)	-398	.293		-1.359	.177
Fasilitas_X1	-.039	.058	-.059	-.669	.505
Harapan_Usaha_X2	.286	.071	.458	4.029	.000
Sikap_Terhadap_Emoney_X	.317	.075	.495	4.231	.000
Keamanan_X4	.038	.078	.056	.481	.632

a. Dependent Variable: Implementasi\_Emoney\_Y

Hasil perhitungan regresi linear berganda pada penelitian ini menunjukkan hubungan antara variabel *Independent* dan variabel dependen yang dapat dirumuskan dalam persamaan berikut ini

$$Y = -0,398 - 0,039X_1 + 0,286X_2 + 0,31X_3 + 0,038X_4 + e$$

**Sumber :** (Hasil data diolah, 2021)

Angka yang dihasilkan pada persamaan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Konstanta sebesar -0,398 bernilai negatif artinya jika skor variabel fasilitas (X1), harapan usaha (X2), sikap terhadap *E-money* (X3) dan keamanan (X4) dianggap tidak ada atau sama dengan nol, maka skor implementasi *E-money* (Y) akan semakin berkurang.
- Koefisien regresi variabel fasilitas (X1) sebesar -0,039 artinya jika variabel *Independent* lain nilainya tetap dan variabel fasilitas mengalami kenaikan satu satuan, maka implementasi *E-money* (Y) akan mengalami penurunan sebesar 0,039. Koefisien bernilai negative artinya terjadi hubungan negatif antara variabel fasilitas dengan implementasi *E-money*, semakin naik fasilitas maka semakin turun implementasi *E-money*.
- Koefisien regresi variabel harapan usaha (X2) sebesar 0,286 artinya jika variabel *Independent* lain nilainya tetap dan variabel harapan usaha mengalami kenaikan satu satuan, maka implementasi *E-money* (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,286. Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara variabel harapan usaha dengan implementasi *E-money*, semakin naik harapan usaha maka semakin meningkat implementasi *E-money*.
- Koefisien regresi variabel sikap terhadap *E-money* (X3) sebesar 0,317 artinya jika variabel *Independent* lain nilainya tetap dan variabel sikap terhadap *E-money* mengalami kenaikan satu satuan, maka implementasi *E-money* (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,317. Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara sikap *E-money* dengan implementasi *E-money*, semakin naik variabel sikap terhadap *E-money* maka semakin meningkat implementasi *E-money*.
- Koefisien regresi variabel keamanan (X4) sebesar 0,038 artinya jika variabel *Independent* lain nilainya tetap dan variabel keamanan mengalami kenaikan satu satuan, maka implementasi *E-money* (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,038.

Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara keamanan dengan implementasi *E-money*, semakin naik variabel keamanan maka semakin meningkat implementasi *E-money*.

**Tabel 8. Koefisien Korelasi**

		Correlations				
		Fasilitas_X1	Harapan_Usaha_X2	Sikap_Emoney_X3	Keamanan_X4	Implementasi_Emoney_Y
Fasilitas_X1						
X1	Pearson Correlation	1	0.892	0.891	0.899	0.842
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
Harapan_Usaha_X2						
Usaha_X2	Pearson Correlation	0.892	1	0.934	0.93	0.921
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
Sikap_Terhadap_Emoney_X3						
Sikap_Terhadap_Emoney_X3	Pearson Correlation	0.891	0.934	1	0.935	0.924
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100
Keamanan_X4						
Keamanan_X4	Pearson Correlation	0.899	0.93	0.935	1	0.893
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100
Implementasi_Emoney_Y						
_Emoney_Y	Pearson Correlation	0.842	0.921	0.924	0.893	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100

Sumber: (Hasil data diolah, 2021)

Berdasarkan penelitian Correlations diketahui nilai r hitung untuk fasilitas (X1) dengan implementasi *E-money* (Y) adalah sebesar 0,842 > r tabel 0,195, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan korelasi antara variabel fasilitas dengan variabel implementasi *E-money*, diketahui nilai r hitung untuk harapan usaha (X2) dengan implementasi *E-money* (Y) adalah sebesar 0,921 > r tabel 0,195, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan korelasi antara variabel harapan usaha dengan variabel implementasi *E-money*, diketahui nilai r hitung untuk sikap terhadap *E-money* (X3) dengan implementasi *E-money* (Y) adalah sebesar 0,924 > r tabel 0,19, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan korelasi antara variabel sikap terhadap *E-money* dengan variabel implementasi *E-money*. Selanjutnya, diketahui nilai r hitung untuk keamanan (X4) dengan implementasi *E-money* (Y) adalah sebesar 0,893 > r tabel 0,19, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan korelasi antara variabel keamanan dengan variabel implementasi *E-money*. Karena r hitung atau *Pearson Correlations* dalam analisis ini bernilai positif maka artinya hubungan antara keempat variabel tersebut bersifat positif atau dengan kata lain semakin meningkatnya fasilitas, harapan usaha, sikap terhadap *E-money* dan keamanan maka akan meningkat pula implementasi *E-money*.

**Tabel 9. Koefisien Determinasi R<sup>2</sup>**

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.938a	.880	.875	1.08459	

Sumber: (Hasil data diolah, 2021)

Hasil olah data yang diperoleh dari nilai *Adjusted R Square* bernilai 0,880. Ini berarti persentase dari variabel implementasi *E-money* dalam model regresi sebesar 88,0%, atau variasi variabel implementasi *E-money* dapat diterangkan oleh variasi variabel fasilitas, harapan usaha, sikap terhadap *E-money* dan keamanan sebesar 88,0%, sedangkan sisanya sebesar 12,0% diterangkan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

**Tabel 10. Korelasi Ganda**

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics			Sig. F Change	
					R Square Change	F Change	df1		df2
1	.938a	.880	.875	1.08459	.880	174.705	4	95	.000

Sumber: (Hasil data diolah, 2021)

Berdasarkan penelitian Model Summary diperoleh nilai probabilitas (*sig. F change*) = 174,705 karena nilai *sig. F change* 174,705 > 0,05, maka keputusannya adalah fasilitas, harapan usaha, sikap terhadap *E-money* dan keamanan tidak ada hubungan yang signifikan terhadap implementasi *E-money*.

**Tabel 11. Uji T**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-.398	.293		1.359	.177
Fasilitas_X1	-.039	.058	-.059	-.669	.505
Harapan_Usaha_X2	.286	.071	.458	4.029	.000
Sikap_Emoney_X3	.317	.075	.495	4.231	.000
Keamanan_X4	.038	.078	.056	.481	.632

Sumber: (Hasil data diolah, 2021)

## 1. Pengaruh Fasilitas Terhadap Implementasi *E-money* pada Pedagang Asongan

Tabel 12. Deskripsi Variabel Fasilitas

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X1.1	100	1	4	1.98	1.10
X1.2	100	1	4	2.52	1.11
X1.3	100	1	4	2.03	0.96
X1.4	100	1	4	2.54	1.10
X1.5	100	1	4	2.25	1.07

Sumber: (Hasil data diolah, 2021)

Berdasarkan nilai rata-rata dan standard deviasi pada variabel fasilitas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memberikan jawaban dan respon yang bervariasi terhadap pernyataan yang diajukan. Ini mengindikasikan bahwa pedagang asongan menggunakan *E-money* karena fasilitas yang diberikan mudah dimengerti serta fitur-fitur yang jelas sehingga pedagang asongan merasa cukup nyaman dengan fasilitas yang tersedia.

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel X1 fasilitas diperoleh nilai t sebesar -0,669 dengan tingkat signifikan  $0,505 > 0,05$  yang artinya H1 ditolak, berarti variabel fasilitas tidak berpengaruh signifikan terhadap implementasi *E-money*. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya menurut (Sari, 2019) fasilitas merupakan aspek umum suatu layanan yang tidak menjadi faktor utama penerapan suatu sistem. Menurut (Aslam et al., 2017) kemudahan fasilitas penggunaan suatu alat pembayaran tidak menjadi faktor penting dalam penggunaan *E-money*.

Pedagang asongan masih banyak belum menyadari fungsi fasilitas yang terdapat pada *E-money* baik dari aspek memfasilitasi maupun difasilitasi hal ini diduga disebabkan karena kurangnya pengetahuan dan sosialisasi terhadap penggunaan *E-money*, yang memungkinkan akan membawakan usaha ke jenjang yang lebih baik. Masih terdapat banyak pedagang asongan yang masih menggunakan pembayaran tunai yang tidak memudahkan bagi para konsumen, hal ini akan berdampak pada niat belanja masyarakat yang kemungkinan akan sulit menciptakan *Cashless Society*.

## 2. Pengaruh Harapan Usaha Terhadap Implementasi *E-money* pada Pedagang Asongan

Tabel 13. Deskripsi Variabel Harapan Usaha

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X2.1	100	1	4	2.09	1.06
X2.2	100	1	4	1.94	1.04
X2.3	100	1	4	2.26	1.04
X2.4	100	1	4	2.07	1.08
X2.5	100	1	4	2.08	1.08

Sumber: (Hasil data diolah, 2021)

Hal ini mengindikasikan bahwa pedagang asongan menggunakan *E-money* karena mengharapkan kemudahan dan efisiensi pada saat melakukan transaksi. *E-money* menjadi salah satu alat pembayaran favorit sebagai pilihan pertama ketika melakukan transaksi digital terhadap aktivitas pembayaran, pedagang asongan akan menjadi pelanggan setia atau loyal terhadap merek *E-money*. Ketika apa yang diharapkan tersebut tercapai.

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel X2 harapan usaha diperoleh nilai t sebesar 4,029 dengan tingkat signifikan  $0,000 < 0,05$  yang artinya H2 diterima, berarti variabel harga berpengaruh signifikan terhadap implementasi *E-money*. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu (Indah, Mutiara; Agustin, 2019) karena pengguna suatu *E-money* kepada pihak lain memberikan tingkat harapan usaha yang positif.

Yang mana harapan usaha merupakan jenjang kesederhanaan eksploitasi sistem pembayaran secara tidak langsung meningkatkan transaksi pembayaran digital. Hal ini disebabkan oleh para pedagang asongan di kota Batam sudah melakukan implementasi *E-money* seperti pada saat konsumen berbelanja sudah menyediakan barcode untuk di scan sehingga pedagang asongan dapat menghemat dan meringankan waktu untuk menerima serta mencari kembalian uang, dengan penerapan proses ini dapat membawa harapan usaha yang diinginkan para pedagang, karena ada berbagai tindakan tersebut akan berdampak positif terhadap kinerja dan efisien waktu.

### 3. Pengaruh Sikap Terhadap *E-money* Terhadap Implementasi *E-money* pada Pedagang Asongan

**Tabel 14. Deskripsi Variabel Sikap terhadap *E-Money***

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X3.1	100	1	4	1.94	1.02
X3.2	100	1	4	2.14	1.02
X3.3	100	1	4	2.25	1.09
X3.4	100	1	4	1.98	1.03
X3.5	100	1	4	2.22	1.06

Sumber: (Hasil data diolah, 2021)

Berdasarkan nilai rata-rata dan standar deviasi pada variabel sikap *E-money*, dapat disimpulkan bahwa sebagian responden memberikan jawaban dan respon yang bervariasi terhadap pernyataan yang diajukan. Ini mengindikasikan bahwa pedagang asongan menggunakan *E-money* karena sikap *E-money* mampu merespon secara konsisten suatu objek. Sikap juga sebagai konsep paling dibutuhkan untuk mengukur niat penggunaan suatu sistem pembayaran

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel X3 sikap terhadap *E-money* diperoleh nilai t sebesar 4,231 dengan tingkat signifikan  $0,000 < 0,05$  yang artinya H3 diterima, berarti variabel sikap terhadap *E-money* berpengaruh signifikan terhadap implementasi *E-money*.

Pada penelitian ini, variabel sikap terhadap *E-money* merupakan variabel dominan, karena nilai beta variabel ini adalah sebesar 0,317 yang merupakan nilai beta terbesar dibandingkan nilai beta variabel lain yang sifatnya signifikan. Serta nilai beta ini juga merupakan nilai beta terbesar yang menjauhi angka 0.

Hasil ini sesuai dengan penelitian terdahulu (Paramita Nur Kurniati, 2019) yang menyatakan bahwa sikap terhadap *E-money* menjadi faktor penting bagi implementasi *E-money* dalam melakukan pembayaran dan meningkatkan penggunaan dalam menggunakan *E-money* berulang kali. Pedagang asongan menyatakan *E-money* mudah dipelajari, mudah dipahami dan mudah digunakan. Hal ini mengindikasikan bahwa pedagang asongan dalam menggunakan

aplikasi pembayaran digital ini karena pemahaman terkait dengan pengoperasian dan pengadopsian teknologi membuat penyedia layanan tidak perlu kesulitan dalam pembayaran.

### 4. Pengaruh Keamanan Terhadap Implementasi *E-money* pada Pedagang Asongan

**Tabel 15. Deskripsi Variabel Keamanan**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X4.1	100	1	4	1.99	1.00
X4.2	100	1	4	2.22	1.09
X4.3	100	1	4	2.04	0.99
X4.4	100	1	4	1.95	0.98
X4.5	100	1	4	2.56	1.09

Sumber: (Hasil data diolah, 2021)

Berdasarkan nilai rata-rata dan standar deviasi pada variabel keamanan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memberikan jawaban dan respon yang bervariasi terhadap pernyataan yang diajukan. Ini mengindikasikan bahwa pedagang asongan menggunakan *E-money* karena kebijakan privasi yang jelas, kontrol keamanan, teknis keamanan, fitur-fitur keamanan yang tersimpan sebagai informasi data pribadi terjaga kerahasiaannya, prosedur transaksi yang memadai, terlindungi oleh ketentuan hukum yang berlaku di Indonesia sehingga pedagang asongan merasa cukup aman dalam melakukan transaksi pembayaran.

Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel X4 keamanan diperoleh nilai t sebesar 0,481 dengan tingkat signifikan  $0,632 > 0,05$  yang artinya H4 ditolak, berarti variabel keamanan tidak berpengaruh signifikan terhadap implementasi *E-money*. Hasil ini sesuai dengan penelitian terdahulu (Ula Rahmatika, 2019) yang menyatakan bahwa keamanan bukan merupakan dasar implementasi *E-money*. Alasan ketidak signifikan antara keamanan dan implementasi *E-money* adalah tingkat kekhawatiran konsumen yang tinggi, hal ini didukung oleh hasil penelitian (Iswara, 2021) mencatat terdapat sejumlah 61,73% masyarakat Indonesia khawatir menggunakan *E-money* karena penggunaan *E-money* merupakan transaksi keuangan dimana konsumen cenderung sensitif dengan hal tersebut, pengguna khawatir akan penyalah

gunaan data pribadi serta masih sulit diterima sehingga kosumen masih tidak bersedia menggunakan *E-money* untuk melakukan transaksi.

Responden yang memilih jawaban bahwa variabel keamanan tidak memiliki kontrol keamanan dan fitur keamanan yang tidak memadai hanya sedikit ini membuktikan bahwa pedagang asongan memahami keamanan transaksi dan data pribadi terjaga sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh penyedia layanan yang membuat fitur-fitur keamanan.

Dimana keamanan pedagang asongan tidak mempertimbangkan bahwa menjalani sebuah sistem pembayaran digital bukan masalah kemudahan yang diberikan tetapi juga mempertimbangkan bahwa mengarahkan pada privasi konsumen.

**Tabel 16. Deskripsi Variable Implementasi *E-money***

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Y1	100	1	4	2.02	1.02
Y2	100	1	4	1.97	1.06
Y3	100	1	4	1.90	1.06

Sumber: (Hasil data diolah, 2021)

Hal ini mengindikasikan bahwa pedagang asongan akan terus menggunakan *E-money* favorit mereka dalam melakukan transaksi digital setiap aktivitas penggunaan karena keinginan pedagang asongan untuk terus loyal pada merek yang digunakan. Pedagang asongan secara sukarela menceritakan keunggulan produk yang digunakan kepada pihak lain dan mendorong orang lain untuk menggunakan *E-money* sebagai favorit alat pembayaran mereka.

Namun, dari keseluruhan hasil penelitian ini, maka kita ketahui bahwa Intensi Implementasi E-Money dalam kalangan pedagang asongan di Batam bisa dikatakan masih tergolong rendah dilihat dari hasil penelitian ini, factor-faktor yang mendukung terciptanya pengimplementasian e-money dalam transaksi usaha UMKM adalah factor fasilitas, harapan, sikap terhadap e-money dan keamanan. Untuk factor fasilitas, sesungguhnya banyak pelaku Pedagang Asongan yang memiliki fasilitas pendukung baik untuk menerapkan pengimplementasian e-money ini, namun akibat kemampuan individu dari sisi Pendidikan yang tergolong masih minim,

mereka kurang mampu mengkolaborasikan dengan aplikasi yang lainnya.

## 5. KESIMPULAN

Karakteristik responden digunakan untuk mengetahui keragaman dari responden berdasarkan usia usaha, jenis kelamin, pendidikan dan pengalaman. Hal tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai kondisi dari responden namun hanya sebagai data pendukung dari identitas responden yang mana tidak mempengaruhi dalam pengambilan kesimpulan dalam penelitian ini.

Penelitian ini dari hasil olah data sudah mampu menjawab *Research Gap*, yang mana banyak pelaku usaha tidak memperhatikan sistem pembayaran dalam menjalankan usahanya. Kemudian belum ada penelitian yang meneliti tentang penggunaan E-money terutama pada pedagang asongan di Batam.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis data terbukti bahwa berpengaruh negatif dan tidak signifikan antara variabel fasilitas pada implementasi *E-money*. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi penyediaan fasilitas, maka semakin rendah tingkat penggunaan implementasi *E-money* yang dilakukan, begitu pula sebaliknya. Adapun faktor penyebabnya adalah tingkat pendidikan yang rendah. Mayoritas responden dalam penelitian ini memiliki latar belakang pendidikan SLTA, tingkat Pendidikan ini akan membentuk pola pikir responden yang tidak kreatif dan tidak eksploratif. Walaupun fasilitas yang tersedia memadai karena *Background* pendidikan yang minim berakibat pada sumber daya yang menganggur menjadi tinggi padahal memiliki potensi. (Firdaus, 2019)
2. Berdasarkan analisis data terbukti bahwa variabel harapan usaha pada implementasi *E-money berpengaruh positif dan signifikan*. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi harapan usaha yang diharapkan, maka semakin tinggi tingkat penggunaan *E-money*.
3. Berdasarkan analisis data terbukti bahwa berpengaruh positif dan signifikan antara variabel sikap terhadap *E-money* pada implementasi *E-money*. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi sikap terhadap *E-*

*money*, maka semakin tinggi tingkat penggunaan *E-money*. Serta pengimplementasian *E-money* di pedagang asongan di Batam ini, sangat dipengaruhi oleh variable sikap terhadap *e-money* ini, variable ini sangat dominan berpengaruh ke pengimplementasian *e-money*.

4. Berdasarkan analisis data terbukti bahwa berpengaruh positif dan tidak signifikan antara variabel keamanan pada implementasi *E-money*. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat keamanan yang diberikan, maka semakin tinggi tingkat penggunaan *E-money* begitu pula sebaliknya. Adapun faktor penyebabnya adalah pada dasarnya responden dalam penelitian ini memiliki pengalaman dalam menggunakan *E-money* tetapi karena fitur penggunaan yang sulit dipahami dan kurangnya kepercayaan konsumen berakibat terhambatnya pengimplementasian sistem pembayaran *E-money*. (Sari, 2019)

Untuk menyongsong program Pemerintah dalam membentuk *cashless society* di Batam, masih merupakan tantangan tersendiri untuk Pemerintah, dikarenakan jumlah para pelaku UMKM yang ada saat ini, masih belum banyak yang mengimplementasikan *e-money* dalam proses transaksi bisnisnya, namun setelah melakukan penelitian ini, kita bisa mengetahui bahwa variable sikap terhadap *e-money* yaitu variable yang paling dominan dalam hal ini, sesungguhnya para pelaku UMKM sudah memahami *e-money* namun rasa takut dalam hal keamanan, serta didominasi oleh background Pendidikan dari para pelaku UMKM yang cukup rendah, sehingga mereka kurang inovatif dalam menggunakan atau mengimplementasikan *e-money* dalam transaksi bisnis mereka

### Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan, maka ada beberapa saran yang direkomendasikan melalui penelitian ini yang akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti diharapkan bisa menambah literatur atau wawasan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi pengimplementasian *E-money* lainnya. Teori TAM, TPN, dan UTAUT secara lengkap juga diperlukan untuk mengukur kesuksesan penerapan suatu sistem

pembayaran. Jumlah sampel yang lebih besar atau menambah kesenjangan lain seperti pada generasi Z ataupun generasi milenial. Metode tambahan dalam pengumpulan data diperlukan agar memperoleh data yang lebih objektif selain kuisisioner online, misalnya melalui wawancara singkat untuk mengarahkan responden dalam pengisian kuisisioner, agar informasi yang diberikan kepada peneliti tidaklah bias.

Dalam penelitian ini banyak menggunakan variable psikologis seperti harapan dan sikap pedagang asongan maka sebaiknya penelitian selanjutnya dilakukan penelitian untuk pedagang asongan sebagai pengguna *e-money*.

2. Bagi penyedia layanan pembayaran *E-money* (*Merchant*)

Peneliti berharap para *Merchant* dapat memberikan sosialisasi cara mudah dalam penggunaan fasilitas *E-money*, melakukan survei terhadap masyarakat dari berbagai klasifikasi rentang usia tentang tingkat kesulitan penggunaan fasilitas *E-money*, dan mengeliminir fasilitas yang dirasa terlalu menyulitkan si pengguna *E-money*.

Kesenjangan pada penelitian ini diketahui bahwa responden kesulitan pada persediaan jaringan yang memadai. Peran jaringan menjadi aspek yang sangat penting mengingat tanpa dukungan jaringan yang kuat, *E-money* jelas tidak akan bisa digunakan oleh karena itu diharapkan para penyedia layanan pembayaran *E-money* (*Merchant*) agar dapat menyediakan sarana jaringan yang dapat membantu pelancaran sistem pembayaran.

3. Bagi pemerintah khususnya Bank Indonesia (BI)

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi studi bagi Bank Indonesia untuk meningkatkan peraturan tentang keamanan data transaksi digital melalui *E-money*. Hukum diatur untuk melindungi konsumen dari kecurangan, pemalsuan data, kebocoran data, meminimalisir resiko keamanan. Sanksi dan pengawasan yang melihat kinerja perusahaan penyedia layanan transaksi digital dalam menerapkan standard keamanan sistem informasi dan transaksi pembayaran, serta memberikan sosialisasi secara intens, akan pentingnya penerapan *E-money* dalam bertransaksi, khususnya masa pandemi covid-19, sehingga akan mendorong segera terciptanya *Cashless Society*

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, H., & E. M. (2016). Studi Empiris Penerimaan dan Penggunaan E- Learning System di Kalangan Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi UNP. *Nar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 8, 17–22. <https://journal.uui.ac.id/Snati/article/view/6257>
- Aksami, N. M. D. . & J. I. M. (2019). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat Dan Perilaku Penggunaan E-Money di Kota Denpasar. *E-Jurnal EP Unud*, 8(9), 2439–2470.
- Andrean Septa yogananda, I. M. B. D. (2017). PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, KEPERCAYAAN DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT UNTUK MENGGUNAKAN INSTRUMEN UANG ELEKTRONIK. *DIPONEGORO JOURNAL OF ECONOMICS*, 6(4). <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/djom/article/view/17947>
- Ariani, M., & Z. (2016). Effect of easy transaction, consumer interests, and systems security level measures against fraud online shopping in Lazada. *International Journal of Security and Its Applications*, 10(12), 187–206. <https://doi.org/10.14257/ijasia.2016.10.12.15>
- Aslam, W., Ham, M., & Arif, I. (2017). Consumer Behavioral Intentions towards Mobile Payment Services: An Empirical Analysis in Pakistan. *Market-Tržište*, 29(2). <https://doi.org/10.22598/mt/2017.29.2.161>
- Bachtiar, A. M., & Rivki, M. (2017). Implementasi Algoritma K-Nearest Neighbor Dalam Pengklasifikasian Follower Twitter Yang Menggunakan Bahasa Indonesia,. *Jurnal Sistem Informasi ( Journal of Information Systems )*, 13(1), 90–96.
- Diana, N. (2018). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI MINAT PENGGUNAAN ELECTRONIC MONEY DI INDONESIA [Universitas Islam Indonesia]. <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/6498/SKRIPSI.pdf?sequence=1>
- Engkos Achmad Kuncoro Riduwan, E. A. (2014). *Cara Menggunakan dan Memaknai Path Analisis*. alfabeta.
- Firdaus, M. A. (2019). *Pengaruh Sistem E-Payment, Sosial Media, dan Pemanfaatan Go-Food Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen pada Toko Kue dan Roti Choco Bakery Medan*. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/15978>
- Fred D. Davis, J. (1986). Tissue culture studies of the human lymphocyte. *Science*, 146(3652), 1648–1655. <https://doi.org/10.1126/science.146.3652.1648>
- Gamaliel, Y., Suakanto, S., & A. (2017). Perancangan dan Implementasi Payment Gateway dengan metode Concurrency untuk Transaksi Nontunai. *Jurnal Telematika*, 12(1), 2579–3772. <https://journal.ithb.ac.id/telematika/article/view/174>
- Indah, Mutiara; Agustin, H. (2019). Penerapan Model Utaut (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Untuk Memahami Niat Dan Perilaku Aktual Pengguna Go-Pay Di Kota Padang. *Jurnal Eksplorasi Akuntansi*, 1(4). <http://jea.ppj.unp.ac.id/index.php/jea/article/view/188/144>
- Iswara, M. A. (2021). *Layanan Perbankan Digital Memacu Transaksi, E-Commerce Kecipratan*. Tirto.Id. <https://tirto.id/layanan-perbankan-digital-memacu-transaksi-e-commerce-kecipratan-gbPa>
- Lucas, H., Nash, J. F., & Leitch, R. A. (2017). *Artikel Pemodelan Acceptance Dalam Pengukuran*.
- Nur Hadi. (2019). Transaksi Pedagang Asongan Menurut Ekonomi Syariah. *Tribakti (Jurnal Pemikiran Keislaman)*, 30(2). <https://ejournal.iai-tribakti.ac.id/index.php/tribakti/article/view/815>
- Paramita Nur Kurniati, B. Y. N. (2019). Urgensi Pelaksanaan Sistem Cashless Government dalam Membangun Birokrasi yang Transparan dan Akuntabel. *Jurnal Administrasi Publik (Public Administration Journal)*, 9(2), 136–150. <file:///C:/Users/ThinkPad/Downloads/2655-9773-3-PB.pdf>
- Pintubipar Saragih, S., & Nopriadi, N. (2019). Pengaruh Budaya Terhadap Actual Use

- Digital Payment System Pada Pelaku UMKM di Kota Batam. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 3(2), 63–67.  
<https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC/article/view/1646/967>
- Sari, I. (2019). *PENGARUH KEMUDAHAN, MANFAAT PENGGUNAAN TEKNOLOGI, FITUR LAYANAN DAN KEAMANAN, TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN E- MONEY, DENGAN SIKAP PENGGUNAAN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING* [IAIN Salatiga]. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/5989/>
- Sofyan Yamin, H. K. (2009). *SPSS Complete : Teknik analisis statistik terlengkap dengan software SPSS*. Salemba Infotek.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode Penelitian Bisnis, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D* (3rd ed.).
- Suwandi, M. A., & Azis, E. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan E-Money pada Generasi Millenials. *E-Proceeding of Management*, 5(3), 3104–3111.
- Ula Rahmatika, M. A. F. (2019). FAKTOR - FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN ELECTRONIC MONEY: INTEGRASI MODEL TAM – TPB DENGAN PERCEIVED RISK. *Nominal-Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 8(2), 274–284.  
<file:///C:/Users/ThinkPad/Downloads/26557-69011-2-PB.pdf>
- Widayat, W., Masudin, I., & Satiti, N. R. (2020). E-Money Payment: Customers' Adopting Factors and the Implication for Open Innovation. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 6(3).  
<https://doi.org/10.3390/joitmc6030057>
- Yelni Aprina, & R. Y. (2019). IMPLEMENTASI PERATURAN DAERAH KOTA BUKITTINGGI NOMOR 2 TAHUN 2015 TENTANG PENCEGAHAN DAN PENANGGULANGAN BAHAYA KEBAKARAN. *JMIAP (Jurnal Manajemen Dan Ilmu Administrasi Publik*, 1(4), 70–79.  
<http://jmiap.ppj.unp.ac.id/index.php/jmiap/article/view/49>