



Faktor yang Mempengaruhi Keberterimaan Penggunaan Uang Digital di Masyarakat Kota Yogyakarta

Taufan Adi Kurniawan¹ dan Supeni Endahjati²

¹Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Prodi Akuntansi, email: taufan.akt@ustjogja.ac.id

²Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Prodi Akuntansi

Abstrak

Uang elektronik atau e-money bukanlah sebuah hal asing di dunia industri. Pemerintah Negara Indonesia selaku regulator telah memiliki aturan izin yang jelas untuk penggunaan uang digital dalam transaksi sehari-hari, beberapa tahun terakhir masyarakat secara umum telah mulai perlahan beralih dari uang yang berbentuk fisik ke uang elektronik, baik untuk keperluan belanja, membayar rekening, menggunakan jasa tol dan berbagai keperluan lain. Sementara, beberapa masyarakat lainnya masih enggan untuk beralih dari uang berbentuk fisik ke uang elektronik karena beberapa alasan, seperti adanya alasan keamanan data, uang elektronik tidak mempunyai wujud, alasan hukum agama dan lain sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang berpengaruh pada masyarakat dalam menggunakan uang elektronik dalam transaksi sehari-hari pada masyarakat kota Yogyakarta dengan menggunakan model keberterimaan teknologi atau technology acceptance model (TAM) dengan variabel norma subyektif (SN, persepsi kegunaan (POU), persepsi kemudahan (PU), sikap pengguna (ATU), minat perilaku (BEI) dan penggunaan senyatanya (ACU). Penelitian bersifat kuantitatif dengan menggunakan convenience purposive sampling.

Kata kunci: uang elektronik, Theory Acceptance Model (TAM)

Abstract

Electronic money or e-money is not a new thing in the industrial world. The Government of Indonesia as the regulator has clear permit regulations for the use of digital money in daily transactions, in recent years the community in general has begun to slowly switch from physical money to electronic money, both for shopping, paying for accounts, using services tolls and various other purposes. Meanwhile, some other people are still reluctant to switch from physical money to electronic money for several reasons, such as data security reasons, electronic money has no form, religious law reasons and so forth. This study aims to analyze the factors that influence society in using electronic money in daily transactions in the Yogyakarta city community by using a technology acceptance model (TAM) with subjective norm variables (SN, perception of usefulness (POU), perception of convenience (PU), user attitude (ATU), behavioral interest (BEI) and actual use (ACU). The research is quantitative by using convenience sampling.

Keywords: electronic money, Theory Acceptance Model (TAM)

1. Pendahuluan

Indonesia telah mengadopsi pembayaran melalui uang elektronik lebih dari satu dekade sebelumnya, hanya saja dengan munculnya perusahaan berbasis teknologi seperti gojek, tokopedia dan lainnya membuat penggunaan uang elektronik semakin meningkat dari hari ke hari. Pemerintah melalui Bank Indonesia telah membuat regulasi tentang izin uang elektronik melalui PBI No. 11/12/PBI/2009. Bahkan pemerintah telah memperbarui peraturan tentang uang elektronik dengan PBI No. 20/6/PBI/2018 [7] sehingga masyarakat dan industri pengguna uang elektronik tidak merasa khawatir akan jaminan keamanannya.

Masyarakat Indonesia merupakan suatu hal yang unik karena *gap* kesenjangan kemampuan masyarakat Indonesia sangat besar, sebagai misal masyarakat Jakarta telah terbiasa dengan semua aktivitas yang berpusat pada ponsel sementara di ujung timur Indonesia, beberapa masyarakat Papua masih ada yang belum mengenal adanya ponsel. Serupa dengan kesenjangan yang ada di Yogyakarta, beberapa masyarakat terutama anak muda sudah terbiasa dengan penggunaan ponsel sementara beberapa generasi yang lebih senior bahkan ada yang masih buta aksara.

Dengan adanya alasan tersebut maka penelitian ini menganalisis faktor-faktor keberterimaan masyarakat dalam penggunaan uang elektronik dengan menggunakan model TAM dari Davis [2] dengan menggunakan *subjective norm* sebagai variabel *eksternal*. Penelitian ini bersifat kuantitatif dan mengambil masyarakat di Yogyakarta sebagai sampel dengan metode *convenience purposive sampling*.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Definisi Uang Elektronik

Sesuai dengan definisi pada PBI No. 20/6/PBI/2018 [7] pengertian uang elektronik pada penelitian ini adalah instrumen pembayaran yang memenuhi unsur berikut:

1. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit;
2. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu *media server* atau *chip*; dan
3. Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang yang mengatur mengenai perbankan.

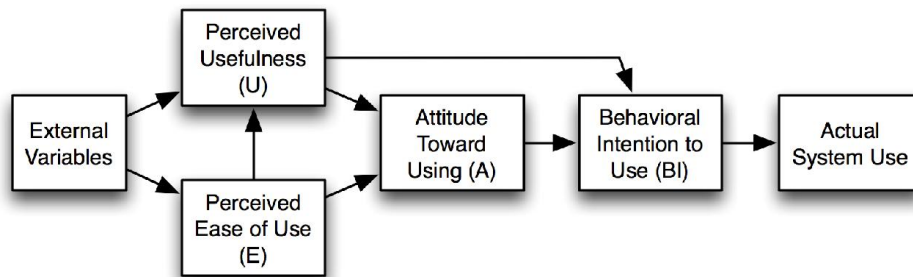
Berdasar pada definisi tersebut maka kartu kredit dan kartu debit bukanlah termasuk uang elektronik karena tidak memenuhi unsur pada nomor tiga yaitu bukan merupakan simpanan seperti yang diatur dalam UU perbankan.

2.2 Definisi TAM

Model keberterimaan teknologi atau *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan model yang dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989 [2] untuk menguji model teoritis pengaruh dari karakteristik sistem pada penerimaan pengguna terhadap sistem informasi berbasis komputer.

Ada berbagai model lain dalam menguji keberterimaan pengguna seperti *Theory of Reasoned Act* (TRA) dan *Theory of Planned Behavior* (TPB) namun sejumlah penelitian empiris menunjukkan bahwa TAM dapat menjelaskan secara konsisten (sebesar 40%) dari varians niat dan perilaku penggunaan.

Secara umum TAM oleh Davis mempunyai bentuk model sebagai berikut:



Gambar 2.1. Model TAM (*Technology Acceptance Model*) oleh Davis [2]

2.3 Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) mempunyai definisi sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya “*as the extent to which a person believes that using a technology will enhance her or his performance*”. Berdasarkan definisi tersebut, diketahui bahwa manfaat persepsian suatu hasil persepsi, suatu kepercayaan (*beliefs*) mengenai proses pengambilan keputusan. Suatu teknologi yang akan memberikan manfaat bagi seorang penggunanya, maka seorang pengguna akan menggunakannya.

2.4 Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) sebagai “*the degree to which a person believes that using particular system would be free of effort*” [2], yaitu suatu tingkatan di-mana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu sistem tertentu akan terbebas dari usaha). *Ease* sebagai *freedom from difficulty or great effort* yaitu bebas dari kesulitan atau usaha yang besar. Persepsi kemudahan penggunaan akan mengurangi usaha (baik waktu dan tenaga) seseorang dalam mempelajari teknologi informasi.

2.5 Norma Subyektif (*Subjective Norm*)

Anjelina [1] mendefinisikan norma subyektif terbentuk sebagai kepercayaan normatif individu mengenai rujukan tertentu yang diboboti oleh motivasi untuk mematuhi rujukan tersebut. Norma subyektif memiliki dampak yang besar pada niat berperilaku dalam *western study*. Dalam hasil penelitian Anjelina [1] menunjukkan norma subyektif atau *Subjective Norm* (SN) berpengaruh secara signifikan terhadap niat penggunaan. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Rahmatsyah [8] menunjukkan bahwa SN berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan, dan SN juga berpengaruh positif terhadap minat penggunaan.

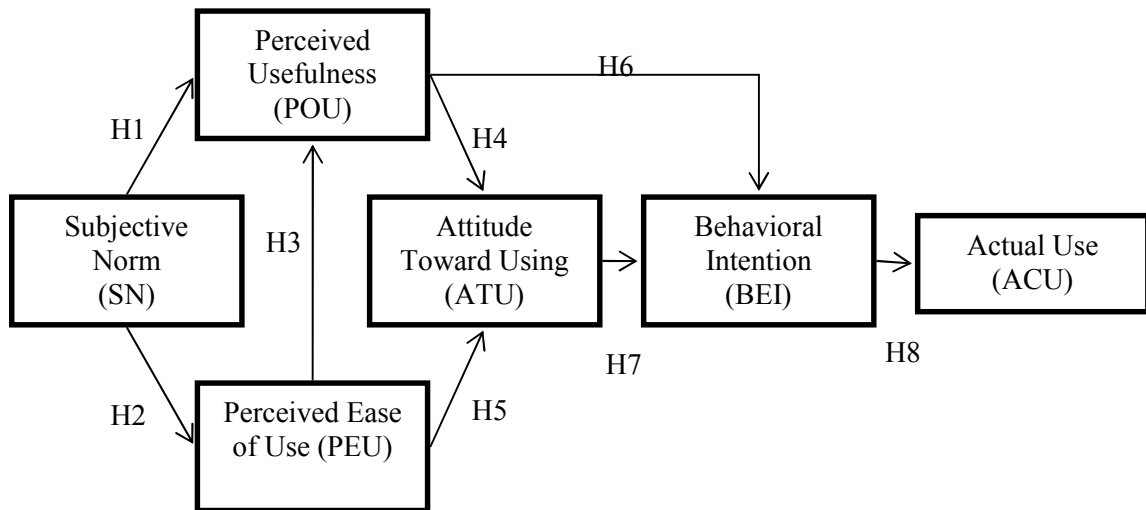
2.6 Sikap Pengguna (*Attitude Toward Using*)

Attitude toward using adalah sikap terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak bila seseorang menggunakan suatu teknologi dalam pekerjaannya. Sikap menjelaskan penerimaan seseorang terhadap teknologi informasi, yang terdiri atas beberapa unsur diantaranya kognitif/cara pandang (*cognitive*), afektif (*affective*), dan komponen-komponen yang berkaitan dengan perilaku (*behavioral components*). Kognitif

(*cognitive*) merupakan representasi atas sesuatu yang dipercayai oleh individu pemilik sikap, sedangkan afektif (*affective*) merupakan aspek emosional atas perasaan pemilik sikap.

2.7 Hipotesis

Berdasar pada kajian-kajian literatur sebelumnya maka penulis tertarik untuk meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi keberterimaan penggunaan uang digital di masyarakat Yogyakarta dengan menggunakan model TAM. Dengan mengambil hipotesis sebagai berikut:



Gambar 2.2. Model Penelitian

2.8 Hubungan Norma Subyektif (SN) dengan Persepsi Kegunaan (PU) dan Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEU).

Penelitian Muslimah [6] menunjukkan SN mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap *percieved ease of use* (PEU) atau persepsi kemudahan penggunaan, SN juga mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness* (POU) atau persepsi kegunaan.

Sejalan dengan Muslimah [6], penelitian dari Rahmatsyah [8] juga menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari norma subyektif (SN) kepada persepsi kegunaan (POU). Berdasar pada uraian tersebut maka hipotesis yang terbentuk adalah:

H1: Norma Subyektif (SN) berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan (POU) pada uang elektronik.

H2: Norma subyektif (SN) berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan (PEU) pada uang elektronik.

2.9 Hubungan Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEU) dengan Persepsi Kegunaan (POU) dan Sikap Pengguna (ATU).

Hermanto & Patmawati [5] menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (PEU) memberikan pengaruh positif terhadap sikap pengguna (ATU). Berbeda dengan hasil penelitian Farokhah & Afiyah [3] yang mempunyai hasil penelitian persepsi kemudahan penggunaan (PEU) tidak berpengaruh terhadap sikap pengguna (ATU).

H3: Persepsi kemudahan penggunaan (PEU) berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan (POU) uang elektronik

H5: Persepsi kemudahan penggunaan (PEU) berpengaruh positif terhadap sikap pengguna (ATU) uang elektronik.

2.10 Hubungan Persepsi Kegunaan (POU) dengan Sikap Pengguna (ATU) dan Minat Perilaku (BEI)

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa konstruk persepsi kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan sistem informasi. Penelitian Farokhah & Afiyah [3] menunjukkan bahwa persepsi kegunaan (POU) berpengaruh terhadap sikap pengguna (ATU). Penelitian Hermanto & Patmawati [5] menunjukkan bahwa persepsi kegunaan (POU) berpengaruh terhadap sikap pengguna (ATU) namun persepsi kegunaan (POU) tidak berpengaruh terhadap minat perilaku (BEI).

H4: Persepsi kegunaan (POU) berpengaruh positif terhadap sikap pengguna (ATU) uang elektronik

H6: Persepsi kegunaan (POU) berpengaruh positif terhadap minat perilaku (BEI) uang elektronik

2.11 Hubungan Sikap Pengguna (ATU) dengan Minat Perilaku (BEI)

Penelitian Farokhah & Afiya [3] menunjukkan bahwa sikap pengguna (ATU) memberikan pengaruh terhadap minat perilaku (BEI), Hermanto & Patmawati [5] juga memberikan hasil yang serupa yaitu sikap pengguna (ATU) memberikan pengaruh terhadap minat perilaku (BEI).

H7: Sikap pengguna (ATU) uang elektronik berpengaruh positif terhadap minat perilaku (BEI).

2.12 Hubungan Minat Perilaku (BEI) dengan Penggunaan Senyatanya (ACU)

Penelitian Suyanto & Kurniawan [9] menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang positif dari minat perilaku (BEI) terhadap penggunaan senyatanya (ACU). Hal ini berbanding terbalik dengan penelitian Hermanto & Patmawati [5] yang menunjukkan bahwa minat perilaku (BEI) berpengaruh positif terhadap penggunaan senyatanya (ACU).

H8: Minat perilaku (BEI) berpengaruh positif terhadap penggunaan senyatanya (ACU) uang elektronik.

3. Metodologi Penelitian

3.1 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah semua individu pengguna uang elektronik di daerah kota Yogyakarta. Penelitian ini mengambil sampel para pengguna uang elektronik yang memanfaatkan uang elektronik baik yang berbasis *server* atau berbasis *chip*. Sampel akan dibagi berdasar jenis kelamin, tingkat pendidikan, daerah domisili, usia, dan penghasilan. Pengambilan sampel menggunakan *purposive convenience sampling* untuk memilih sampel.

3.2 Definisi Operasional dan Variabel Penelitian

Konstruk-konstruk yang digunakan dalam penelitian ini adalah norma subyektif (*subjective norm*), persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*), minat perilaku (*behavioral intention*), dan penggunaan senyatanya (*actual use*). Pengukuran tiap-tiap konstruk menggunakan skala likert 1 sampai dengan 5 yang mempunyai arti sebagai berikut (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) netral, (4) setuju, dan (5) sangat setuju. Konstruk dan pengukuran tersebut akan dirangkum dalam bentuk kuisisioner yang selanjutnya akan diisi oleh sampel penelitian yang mewakili populasi.

3.3 Teknik Analisis

Teknik analisis untuk menguji hipotesis digunakan *Struktural Equation Model-Partial Least Square* (SEM-PLS), dengan melakukan evaluasi outer model dan inner model. Outer model merupakan model pengukuran untuk menilai validitas dan reliabilitas model, sedangkan inner model merupakan evaluasi struktural untuk menilai hubungan antara konstruk atau variabel laten. Hasil dari kuisisioner tersebut kemudian akan di analisis dan menghasilkan suatu data pendukung hipotesis diterima atau tidak diterima.

4. Hasil & Pembahasan

4.1 Uji Validitas & Realiabilitas

Penelitian menggunakan pilot test untuk menguji validitas dan reliabilitas dengan penyebaran kuesioner pilot kepada 25 responden yang mempunyai latar belakang pendidikan mulai dari SMA hingga pensiunan yang berasal dari berbagai daerah di luar kota Yogyakarta. Kuesioner yang telah diisi kemudian akan diolah menggunakan SEM-PLS dengan perangkat lunak Smart PLS versi 3.2.7, berikut adalah hasil yang didapat setelah pengolahan data:

Tabel 4.1 Hasil Pengolahan SmartPLS pada model penelitian

	Cronbach Alpha	Rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
ACU	0,814	0,912	0,866	0,722
ATU	0,853	0,897	0,911	0,775
BEI	0,891	0,895	0,932	0,821
PEU	0,855	0,895	0,898	0,688
POU	0,873	0,875	0,922	0,797
SN	0,830	0,853	0,897	0,744

Sumber Data: Diolah Peneliti

Dua parameter utama yang dibangun adalah pengujian validitas konstruk dan pengujian konsistensi internal (reliabilitas) konstruk.

1. Uji validitas konstruk

Uji validitas konstruk secara umum dapat diukur dengan parameter skor loading di model penelitian (*rule of thumb*>0,5) dan menggunakan parameter AVE (*Average Variance Extracted*). Semua variabel penelitian seperti SN (Norma Subyektif), POU (Persepsi Kegunaan), PEU (Persepsi Kemudahan Penggunaan), ATU (Sikap Pengguna), BEI (Minat Perilaku), ACU (Penggunaan Senyatanya) menunjukkan nilai lebih besar daripada 0,5

2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dapat dilihat dari nilai Cronbach's Alpha dan nilai Composite Reliability. Suatu konstruk disebut reliabel jika nilai Cronbach's Alpha harus $>0,6$ dan nilai Composite Reliability harus $>0,7$. Tabel 4.1 menunjukkan nilai variabel SN (Norma Subyektif), POU (Persepsi Kegunaan), PEU (Persepsi Kemudahan Penggunaan), ATU (Sikap Pengguna), BEI (Minat Perilaku), ACU (Penggunaan Senyatanya) berada pada nilai diatas 0,7.

Setelah melakukan *pilot test*, penelitian berlanjut pada penyebaran kuesioner kepada para responden. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 102 responden dari berbagai lapisan masyarakat di kota Yogyakarta, berikut adalah demografi responden:

Tabel 4.2. Demografi Responden

Profil Responden	Jumlah	Persentase
Jenis Kelamin		
Pria	28	27,5%
Wanita	74	72,5%
Usia		
<21 tahun	55	53,9%
21-30 tahun	38	37,3%
31-40 tahun	6	5,9%
41-50 tahun	2	2,0%
>51 tahun	1	1,0%
Pendidikan Terakhir		
SMA	84	82,4%
D3	4	3,9%
S1	8	7,8%
S2	6	5,9%
Penghasilan Per Bulan		
<Rp 2.500.000	83	81,4%
Rp 2.500.001 - Rp 5.000.000	16	15,7%
Rp 5.000.001 - Rp 10.000.000	3	2,9%
Pekerjaan		
Pelajar	57	55,9%
Mahasiswa	15	14,7%
Buruh	3	2,9%
Karyawan Swasta	16	15,7%
Wirausaha	3	2,9%
PNS	3	2,9%
Dosen	5	4,9%

Sumber Data: Diolah Peneliti

4.2 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan dasar nilai yang terdapat pada output *result for inner weight*. Tabel 5.7 menunjukkan *output estimasi* untuk pengujian model struktural.

Tabel 4.3. Tabel Inner Weights

Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistic ((O/STDEV))	P Values
----------------------------	------------------------	-----------------------------------	--------------------------------	-----------------

ATU -> BEI	0,590	0,586	0,128	4,590	0,000
PEU -> ACU	0,552	0,555	0,081	6,782	0,000
PEU -> ATU	0,316	0,305	0,142	2,225	0,027
PEU -> POU	0,400	0,390	0,100	4,015	0,000
POU -> ATU	0,458	0,467	0,112	4,078	0,000
POU -> BEI	0,254	0,259	0,120	2,119	0,035
SN -> PEU	0,515	0,523	0,090	5,734	0,000
SN -> POU	0,235	0,248	0,100	2,349	0,019

Sumber Data: Diolah Peneliti

Pengujian secara statistik setiap hubungan hipotesis dilakukan dengan menggunakan simulasi dalam PLS dengan menggunakan metode *bootstrap* terhadap sampel. Syarat hipotesis dapat diterima jika *p value* lebih kecil dari 0,05. Hasil pengujian dengan *bootstrapping* dari analisis PLS adalah sebagai berikut:

1. Pengujian Hipotesis 1 (Norma Subyektif (SN) berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan (POU) pada uang elektronik.). Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa hubungan variabel Norma Subyektif (SN) dengan Persepsi Kegunaan (POU) menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,235 dengan nilai *t statistics* sebesar 2,349 dan *p value* 0,019. Hal ini berarti **Hipotesis 1 diterima**.
2. Pengujian Hipotesis 2 (Norma Subyektif (SN) Berpengaruh Positif terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEU) pada uang elektronik). Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa hubungan variabel Kemampuan Menggunakan Komputer (CSE) dengan Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEU) menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,515 dengan nilai *t statistics* sebesar 5,734 dan *p value* 0,000. Hal ini berarti **Hipotesis 2 diterima**.
3. Pengujian Hipotesis 3 (Persepsi kemudahan penggunaan (PEU) berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan (POU) uang elektronik). Hasil pengujian hipotesis ketiga menunjukkan bahwa hubungan variabel kemudahan penggunaan (PEU) dengan persepsi kegunaan (POU) menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,400 dengan nilai *t statistics* sebesar 4,015 dan *p value* 0,000. Hal ini berarti **Hipotesis 3 diterima**.
4. Pengujian Hipotesis 4 (Persepsi kegunaan (POU) berpengaruh positif terhadap sikap pengguna (ATU) uang elektronik.). Hasil pengujian hipotesis keempat menunjukkan bahwa hubungan variabel Persepsi Kegunaan (POU) dengan Sikap Pengguna (ATU) menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,458 dengan nilai *t statistics* sebesar 5,734 dan *p value* 0,000. Hal ini berarti **Hipotesis 4 diterima**.
5. Pengujian Hipotesis 5 (Persepsi kemudahan penggunaan (PEU) berpengaruh positif terhadap sikap pengguna (ATU) uang elektronik.). Hasil pengujian hipotesis kelima menunjukkan bahwa hubungan variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEU) dengan sikap pengguna (ATU) menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,400 dengan nilai *t statistics* sebesar 4,015 dan *p value* 0,000. Hal ini berarti **Hipotesis 5 diterima**.
6. Pengujian Hipotesis 6 (Persepsi kegunaan (POU) berpengaruh positif terhadap minat perilaku (BEI) uang elektronik.). Hasil pengujian hipotesis keenam menunjukkan bahwa hubungan variabel persepsi kegunaan (POU) dengan minat perilaku (BEI) menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,254 dengan nilai *t statistics* sebesar 2,119 dan *p value* 0,035. Hal ini berarti **Hipotesis 6 diterima**.
7. Pengujian Hipotesis 7 (Sikap pengguna (ATU) uang elektronik berpengaruh positif terhadap minat perilaku (BEI).). Hasil pengujian hipotesis ketujuh menunjukkan bahwa hubungan variabel Persepsi Sikap Pengguna (ATU) dengan Minat Perilaku (BEI) menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,590 dengan nilai *t statistics* sebesar 4,590 dan *p value* 0,000. Hal ini berarti **Hipotesis 7 diterima**.

8. Pengujian Hipotesis 8 (Minat perilaku (BEI) Berpengaruh Positif terhadap Penggunaan Senyatanya (ACU) uang elektronik). Hasil pengujian hipotesis kedelapan menunjukkan bahwa hubungan variabel Minat Perilaku (BEI) dengan Penggunaan Senyatanya (ACU) menunjukkan nilai koefisien jalur sebesar 0,552 dengan nilai *t statistics* sebesar 6,782 dan *p value* 0,111. Hal ini berarti **Hipotesis 8 diterima**.

5. Kesimpulan & Saran

Penelitian ini menggunakan sampel 102 responden masyarakat kota Yogyakarta yang menggunakan uang elektronik memberikan hasil sebagai berikut:

1. Pengujian Hipotesis 1 menunjukkan bahwa Norma Subyektif (SN) berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan (POU) pada uang elektronik. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi kegunaan uang elektronik pada masyarakat kota Yogyakarta terbentuk karena adanya norma subyektif yang berupa rekomendasi, persetujuan atau dukungan dari orang terdekat.
2. Pengujian Hipotesis 2 menunjukkan bahwa Norma Subyektif (SN) Berpengaruh Positif terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEU) pada uang elektronik. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Yogyakarta terbentuk karena adanya norma subyektif yang berupa rekomendasi, persetujuan atau dukungan dari orang terdekat.
3. Pengujian Hipotesis 3 menunjukkan bahwa Persepsi kemudahan penggunaan (PEU) berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan (POU) uang elektronik. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan uang elektronik pada masyarakat kota Yogyakarta mendorong masyarakat dalam menggunakan uang elektronik dalam transaksi.
4. Pengujian Hipotesis 4 menunjukkan bahwa Persepsi kegunaan (POU) berpengaruh positif terhadap sikap pengguna (ATU) uang elektronik. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat kota Yogyakarta memandang bahwa uang elektronik memberikan kegunaan atau manfaat kepada mereka.
5. Pengujian Hipotesis 5 menunjukkan bahwa Persepsi kemudahan penggunaan (PEU) berpengaruh positif terhadap sikap pengguna (ATU) uang elektronik. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat kota Yogyakarta mempunyai persepsi bahwa uang elektronik mudah untuk digunakan.
6. Pengujian Hipotesis 6 menunjukkan bahwa Persepsi kegunaan (POU) berpengaruh positif terhadap perilaku (BEI) uang elektronik. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat kota Yogyakarta mempunyai persepsi bahwa uang elektronik berguna untuk digunakan sehingga mereka mempunyai minat untuk menggunakan uang elektronik dalam kehidupan sehari-hari.
7. Pengujian Hipotesis 7 menunjukkan bahwa Sikap pengguna (ATU) uang elektronik berpengaruh positif terhadap minat perilaku (BEI). Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat kota Yogyakarta mempunyai sikap positif terhadap adanya uang elektronik yang akan mempengaruhi kebiasaan atau perilaku mereka terhadap uang sesuai dengan kemajuan teknologi.
8. Pengujian Hipotesis 8 menunjukkan bahwa Minat perilaku (BEI) Berpengaruh Positif terhadap Penggunaan Senyatanya (ACU) uang elektronik. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat kota Yogyakarta mempunyai minat untuk menggunakan uang elektronik dan akan menggunakan uang elektronik tersebut pada kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini menunjukkan masyarakat kota Yogyakarta secara umum menerima dan menyikapi hadirnya teknologi uang elektronik dan merubah kebiasaan masyarakat terhadap penggunaan uang elektronik dalam kehidupan sehari-hari. Rekomendasi, persetujuan dan dukungan orang terdekat ataupun orang yang dihormati merupakan salah satu faktor utama kemudahan penerimaan uang elektronik pada masyarakat kota Yogyakarta. Norma subyektif merupakan salah satu pendukung penerimaan uang elektronik karena sistem sosial masyarakat kota Yogyakarta yang masih bersifat guyub dan saling menghormati antar individu, hasil yang berbeda bisa didapat jika penelitian ini dilakukan pada masyarakat yang cenderung individualis seperti Jakarta, atau daerah lainnya yang mempunyai sistem sosial yang berbeda.

Daftar Pustaka

- [1] Anjelina, 2018, Persepsi Konsumen pada Penggunaan E-Money. *Journal of Applied Managerial Accounting*. (jurnal)
- [2] Davis, Fred D., 1989, "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology", *MIS Quarterly* Volume 13 No. 3, September 1989, pp 319-440. (jurnal)
- [3] Farokhah, Lia & Afiyah, Siti N., 2016, "Pengukuran Penerimaan Sistem Kartu Rencana Studi (SIMAKA) di STMIK Asia Malang Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) Modifikasi Hwang dan Yi", *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasia ASIA (JITIKA)*, Vol.10, No.1, Februari 2016. ISSN: 0852-730X (jurnal)
- [4] Ghozali, Imam, 2014. "Structural Equation Modelling, Metode Alternatif dengan Partial Least Square (PLS)." Edisi 4. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro. (buku)
- [5] Hermanto, Suwardi B. & Patmawati, 2017, Determinan Penggunaan Aktual Perangkat Lunak Akuntansi Pendekatan Technology Acceptance Model, *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, Vol. 19, No. 2, November 2017, 67-81, DOI: 10.9744/jak.19.2.67-81. ISSN 1411-0288 print / ISSN 2338-8137 online. (jurnal)
- [6] Muslimah, Dwi A, 2016, Pengaruh Computer Self-Efficacy, Subjective Norm, dan System Quality Terhadap Penerimaan WOMunity oleh Nasabah WOM Finance, *Jurnal Profita* Edisi 8 Tahun 2016. (jurnal)
- [7] Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tahun 2018 tentang uang elektronik (undang-undang).
- [8] Rahmatsyah, Deni, 2011, Analisa Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Produk Baru (Studi kasus: Uang Elektronik Kartu Flazz BCA), Tesis, Universitas Indonesia. (thesis)
- [9] Suyanto & Kurniawan, Taufan A. 2018. "Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kepercayaan Penggunaan FinTech pada UMKM Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)". *Jurnal Akuntansi & Manajemen Akmenika* Vol. 16 No. 1 Tahun 2019. (jurnal)