

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN APLIKASI
LINK AJA SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN *ONLINE* SEMUA TRANSAKSI
(Studi Kasus Mahasiswa Tegal)**



TUGAS AKHIR

OLEH :

MAY RESTA DHEANTIE

NIM 18030109

**PROGRAM STUDI DIII AKUNTANSI
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA TEGAL**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir yang berjudul :

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN APLIKASI
LINK AJA SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN *ONLINE* SEMUA TRANSAKSI
(Studi Kasus Mahasiswa Tegal)

Oleh Mahasiswa :

Nama : May Resta Dheantie

NIM : 18030109

Telah di periksa dan di koreksi dengan baik dan cermat, karena itu pembimbing
menyetujui mahasiswa tersebut untuk menempuh ujian tugas akhir.

Tegal,2021

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Ririh Sri Harjanti.,S.E.,M.M

NIPY.04.015.215



Dewi Sulistyowati.,S.E.,CAAT

NIPY.10.005.014

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul :

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN APLIKASI LINK AJA SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN *ONLINE* SEMUA TRANSAKSI (Studi Kasus Mahasiswa Tegal)

Oleh :

Nama : May Resta Dheantie

NIM : 18030109

Program Studi : Akuntansi

Jenjang : Diploma III

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan tim penguji

Tegal, juli 2021

1. Ririh Sri Harjanti.,S.E.,M.M.CTT
Ketua Penguji



2. Yeni Priatna Sari, SE, M.Si, Ak.CA :
Penguji I



3. Ghea Dwi Rahmadiane. S.E, M.Si :
Penguji II



:
Mengetahui
Ketua Program Studi



Yeni Priatna Sari , S.E, M.Si. Ak, CA

NIPY. 009.011.062

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan karya tulis dalam bentuk Tugas Akhir ini yang berjudul “ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN APLIKASI LINK AJA SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN *ONLINE* SEMUA TRANSAKSI (Studi Kasus Mahasiswa Tegal)” beserta isinya benar – benar karya saya sendiri.

Dalam prose penulisan Tugas Akhir saya tidak melakukan penjiplakan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan sebagaimana mestinya.

Demikian pernyataan ini untuk dapat dijadikan pedoman bagi peneliti yang akan datang, dan saya siap menanggung risiko atau sanksi kepada saya apabila dikemudian hari diemukan adanya pelanggaran dalam karya tulis saya ini, atau adanya klaim terhadap karya tulis ini.

Tegal, Juli 2021

Yang membuat pernyataan



May Resta Dheantie

NIM. 18030109

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai mahasiswa Prodi Akuntansi Politeknik Harapan Bersama, yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : May Resta Dheantie

NIM : 18030109

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini saya menyetujui untuk memberikan kepada Prodi Akuntansi, Hak atas karya ilmiah saya dengan judul “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi LinkAja Sebagai alat pembayaran *Online* semua transaksi (Studi Kasus Mahasiswa Tegal)”. Dengan ini Prodi Akuntansi berhak menyimpan, mendistribusikannya dan mempublikasikannya ke internet atau media lain untuk kepentingan akademik tanpa perlu lagi meminta ijin dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai penulis, saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak manapun, segala bentuk sanksi atau hukuman.

Demikian surat pernyataan ini saya buat.

Tegal, Juli 2021

Yang membuat pernyataan



May Resta Dheantie

NIM. 18030109

HALAMAN MOTTO

**Sekalipun, akara tidak akan meninggalkan atma yang kuat saat
semestamu tidak baik - baik saja.**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

Mama dan bapa yang senantiasa mendoakan, mendukung dan memberikan pendidikan terbaik untuk saya.

Pakde dan bukde yang selalu memberikan motivasi dan kepercayaan pada saya.

Segenap Civitas Akademika Politeknik Harapan Bersama

Dan tentunya, Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk diri saya yang sudah menyelesaikan masa kuliah dengan baik.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini yang berjudul “ ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN APLIKASI LINK AJA SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN *ONLINE* SEMUA TRANSAKSI (Studi Kasus Mahasiswa Tegal)”

Tugas Akhir ini di buat dan diajukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar Ahli Madya (A.md) pada Program Studi Akuntansi Politeknik Harapan Bersama Tegal.

Penulis menyadari akan keterbatasan serta kemampuan yang dimiliki,dalam melakukan penyusunan Tugas Akhir ini banyak mendapatkan bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini saya ingin menyampaikan rasa terima kasih saya kepada :

1. Bapak Nizar Suhendra, SE, MPP, selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama
2. Ibu Yeni Priatna Sari,SE,M.Si,Ak,CA, selaku Ka.Prodi Akuntansi Politeknik Harapan Bersama
3. Ibu Ririh Sri Harjanti, SE, M.M ,selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyakmemberi masukan serta arahan dan solusi dalam penyusunan Tugas Akhir ini

4. Ibu Dewi Sulistyowati,SE, M.Ak ,selaku Dosen Pembimbing II yang sudah memberi bantuan dalam penyusunan Tugas Akhir ini
5. Ibu Eni Kus Rini dan Bapak Akhmad Kastari selaku orang tua saya yang telah mendukung saya dan memberikan pendidikan yang baik hingga jenjang ini,yang senantiasa mendoakan saya.
6. Sahabat dan Teman-teman saya,yang sudah saling memberikan semangat satu sama lain dan bertukar pendapat baik secara langsung mauoun tidak langsung turut membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini
7. Dan para responden kuesioner saya yang sudah membantu dalam penelitian saya dengan tulus.

Sebagai penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini jauh dari sempurna,Dalam penulisan masih banak terdapat kesalahan dan kelemahan penulisannya. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada. Namun demikian,penulis berharap Tugas Akhir ini menjadi bermanfaat bagi para pembaca serta pemerhati masalah akuntansi pada umumnya.

Tegal ,.....2021

May Resta Dheantie

NIM 18030109

ABSTRAK

May Resta Dheantie, 2021. Analisis Faktor yang Mempengaruhi penggunaan Aplikasi LinkAja Sebagai Alat Pembayaran *Online* Semua Transaksi (Studi Kasus Mahasiswa Tegal). Program Studi D-III Akuntansi. Politeknik Harapan Bersama. Pembimbing I : Ririh Sri Harjanti, S.E, M.M. Pembimbing II : Dewi Sulistyowati, S.E. CAAT

LinkAja merupakan aplikasi uang elektronik yang melayani pembayaran secara online dengan mudah melalui handphone. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi risiko, persepsi kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan LinkAja sebagai alat pembayaran *online*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data sekunder dan primer. Teknik analisis data adalah observasi, kuesioner, studi pustaka. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan menggunakan insidental sampling dengan jumlah sampel 60 orang. Permasalahan dalam penelitian ini belum banyak yang menggunakan LinkAja di kalangan mahasiswa. Hasil dari penelitian ini, persepsi risiko, persepsi kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran *online* semua transaksi.

Kata kunci : Persepsi Risiko, Persepsi Kemudahan

ABSTRACT

May Resta Dheantie, 2021. Analysis of Factors Affecting the Use of the LinkAja Application as an Online Payment Tool for All Transactions (Case Study of Tegal Students). D-III Accounting Study Program Of Politeknik Harapan Bersama Tegal . Firs Advistor I : Ririh Sri Harjanti, S.E, M.M. Secondary Advisor : Dewi Sulistyowati, S.E. CAAT

LinkAja is an electronic money application that provides easy online payments via mobile phones. This study aims to determine the perception of risk, the perception of ease of using LinkAja as an online payment tool. This study uses a qualitative descriptive method with secondary and primary data sources. Data analysis techniques are observation, questionnaires, literature study. In this study the population used incidental sampling with a sample of 60 people. The problem in this study is that not many students use LinkAja. The results of this study, perception of risk, perception of ease affect the use of the LinkAja application as an online payment tool for all transactions.

Keywords: *Perception of Risk, Perception of Ease, use.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRAC	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

1.4.	Manfaat Penelitian	9
1.5.	Batasan Masalah.....	10
1.6.	Kerangka Berpikir	10
1.7.	Sistematika Penulisan	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		16
2.1.	Uang Elektronik.....	16
2.2.	Technology Acceptance Model (TAM).....	19
2.2.1.	Teori penggunaan.....	20
2.2.2.	Persepsi Kemudahan	21
2.2.3.	Persepsi Risiko.....	23
2.3.	Hipotesis Penelitian	24
2.4.	Penelitian Terdahulu	26
BAB III METODE PENELITIAN.....		30
3.1.	Lokasi Penelitian	30
3.2.	Waktu Penelitian.....	30
3.3.	Jenis Data	30
3.4.	Sumber Data.....	31
3.5.	Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.6.	Populasi dan Sampel.....	33

3.7	Definisi Operasional Variabel	33
3.8	Metode Analisis Data.....	34
1.	Uji Kualitas Data	34
2.	Analisis Regresi Linear berganda.....	35
3.	Uji Hipotesis.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1.	Gambaran umum LinkAja.....	38
4.2.	Hasil Penelitian dan Pembahasan	39
4.2.1.	Analisis Deskriptif	39
4.2.2.	Uji kualitas data.....	42
4.2.3.	Analisis regresi Linear berganda.....	47
4.2.4.	Uji hipotesis	49
4.3.	Pembahasan.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		53
5.1.	Kesimpulan	53
5.2.	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA		55

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	28
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	28
Tabel 4.3 Karakteristik Berdasarkan Asal Univesitas	29
Tabel 4.4 Uji Validitas	30
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas	31
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....	32
Tabel 4.7 hasil uji heteroskedastisitas	33
Tabel 4.8 hasil dari uji Multikolinearitas	34
Tabel 4.9 Hasil Uji Autokorelasi.....	35
Tabel 4.10 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda.....	36
Tabel 4.11 Hasil Uji Parsial t	36
Tabel 4.12 Hasil dari Uji Simultan F.....	37
Tabel 4.13 hasil uji Koefisien Determinasi	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.6 Kerangka Berpikir.....8

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi berkembang dengan pesat,berjalannya perembangan teknologi informasi juga di iringi dengan berkembangnya jaringan internet. Salah satu perkembngan teknologi informasi terjadi pada teknologi financial yang berkembang pesat,hal ini ditunjukkan dengan perkembangan alat pembayaran secara digital menggunakan aplikasi dompet elektronik atau Uang elektronik,dari pembayaran tunai (*cash based*) menjadi non tunai (*non cash*). Perkembangan ini menjadi pemicu bagi para pelaku industry perbankan untuk melakukan suatu perubahan dengan menerapkan fasilitas Uang elektronik atau dompet elektronik. Di Indonesia sudah banyak perusahaan-perusahaan yang menciptakan aplikasi Uang elektronik atau dompet digital,dan *Fintech* merupakan salah satu *disruptive innovation* yang berhasil mentransformasi market sistem dengan memperkenalkan sistem baru yang mengedepankan pada kepraktisan,kemudahan akses,kenyamanan dan biaya yang lebih terjangkau. *Fintech* sendiri memiliki tujuan untuk membuat layanan financial atau perubahan untuk menjadi lebih efisien dengan memanfaatkan adanya perkembangan teknologi khususnya teknologi financial. Salah satu instrument

pembayaran non tunai yang saat ini ramai di pergunakan masyarakat dan sedang berkembang di Indonesia adalah Uang elektronik (Elektronik Money) atau yang biasa di sebut dengan *e-money* (Priambodo dan prabawani: 2017)^[1]

Di Indonesia sendiri perkembangan teknologi sejalan dengan perkembangan dan pertumbuhan internet yang berkembang pesat di Indonesia salah satunya perkembangan teknologi keuangan. di Indonesia *fintech* mulai berkembang dan dikenal masyarakat pada tahun 2015. Produk fintech biasanya berupa suatu sistem yang dibangun guna menjalankan mekanisme transaksi keuangan, inovasi fintech dalam perusahaan dalam bidang jasa keuangan yang menggunakan teknologi untuk mempermudah dalam aspek layanan keuangannya. *Fintech* semakin berkembang dan populer seiring dengan berkembangnya perusahaan-perusahaan star-up yang sedang ramai di rintis di indoensia. Kemudian hadirnya Asosiasi Fintech Indonesia (AFI) yang bertujuan untuk menyediakan partner bisnis yang mumpuni, dengan hal ini menjadi acuan pemerintah untuk melakukan sebuah inovasi baru dalam bidang jasa keuangan. Pada tahun 2016 banyak perusahaan fintech yang terdaftar dan diawasi oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) per 22 januari 2021,(Ojk.com). Perkembangan fintech ini terus terjadi, begitu pula dengan perkembangan Uang elektronik yang terus berkembang dan berinovasi baru hingga menimbulkan terjadinya persaingan pasar industri. Menariknya ini menjadi daya saing tersendiri bagi para pelaku untuk mengembangkan sistem *platform* ini mulai dari penawaran penggunaan, keunggulan dan fungsi untuk

menjadi daya tarik minat para calon pengguna atau pengguna agar tetap menggunakannya. Guna untuk mendorong inovasi dibidang keuangan ini, dengan menerapkan prinsip perlindungan konsumen serta manajemen resiko. Bank Indonesia memberikan ruang bagi para penyelenggara teknologi *financial* untuk melakukan uji coba layanan teknologi dan model bisnisnya di bank Indonesia melalui *Regulatory Sandbox*. Peraturan bank Indonesia (PBI) no.19/12/PBI/2017 Bab IV ,tahun 2017)^[2] tentang bank Indonesia menetapkan jangka waktu tertentu bagi para penyelenggara teknologi financial untuk melakukan uji coba dalam *Regulatory Sandbox*.

Di Indonesia sendiri sudah banyak perusahaan lokal yang menawarkan jasa Uang elektronik (*e-money*). Banyaknya aplikasi *e-money* menjadi salah satu pilihan para pengguna dengan menyesuaikan apa saja yang mereka butuhkan. Karena pada dasarnya masing-masing dari aplikasi *e-money* yang memiliki fitur yang berbeda. Hal ini menyesuaikan kebutuhan para pengguna yang akan memakainya dan digunakan untuk bertransaksi. Para pengguna cenderung memilih aplikasi *e-money* yang lebih mudah digunakan. Perkembangan uang elektronik akhir-akhir ini tengah ramai digunakan mulai dari kalangan anak SMA sampai yang sudah berumah tangga,terlebih lagi mengingat kondisi saat ini yang sedang dalam masa pandemi virus Covid-19 yang masuk di Indonesia. Banyak masyarakat yang beralih penggunaan uang dari *cash* jadi *non cash* dengan menggunakan *mobile banking*,*e-wallet* dan *e-money*, akan tetapi penggunaan *e-money* lebih banyak peningkatan yang

terjadi mengingat *e-money* lebih mudah dan sesuai dengan kebutuhan sehari-hari. Sesuai anjuran dari pemerintah untuk menjauhi penyebaran virus dan mengurangi penyebaran virus dengan memutus rantai penyebaran, salah satunya adalah dengan mengganti uang *cash* menjadi *non cash*, karena kita tidak tahu apakah uang yang kita dapatkan bersih dari virus atau tidak. Hal ini menjadi salah satu upaya untuk melindungi diri sendiri dan keluarga dari penyebaran virus dengan beralih ke pembayaran secara online menggunakan *e-money*. Banyak perusahaan baru yang bermunculan dalam bidang ini membuat para perusahaan lain terus menembangkan dan memperbaiki sistem pada aplikasi mereka untuk tetap mempertahankan para pengguna dan menarik minat para calon pengguna dengan menawarkan fitur-fitur bagus yang di klaim dapat memudahkan para pengguna serta meringankan para pengguna dalam ber transaksi. Aplikasi Uang elektronik yang tengah ramai di gunakan masyarakat Indonesia diantaranya *OVO, jenius, Go-pay, ShopeePay dan Link Aja*. Dari beberapa aplikasi yang ramai diminati dan digunakan tersebut masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya dan hal tersebut menjadi salah satu faktor daya saing tersendiri untuk terus meningkatkan dan mengembangkannya Aplikasi tersebut.

Namun, apakah semua aplikasi E-money mewakili dan dapat menyesuaikan kebutuhan para pengguna, mengingat sedang pandemic seperti ini, karena pada dasarnya para pengguna aplikasi E-money memilih dengan yang dapat mempermudah dalam bertransaksi dan praktis dalam

penggunaannya, setiap aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Dari saling menilai kekurangan dan kelebihan inilah yang menjadi celah bagi para perusahaan yang mempunyai aplikasi E-money untuk terus berinovasi dan mengembangkan sistem kerja aplikasi tersebut agar menjadi lebih baik dan menarik. Salah satunya seperti aplikasi E-money LinkAja, merupakan salah satu aplikasi layanan transaksi digital dalam hal pembayaran dan pembelian, LinkAja memiliki jargon “Semua beres tanpa cash” aplikasi ini diklaim dapat digunakan untuk melakukan semua jenis pembayaran. Dalam persaingan bisnis pembayaran elektronik semakin lama semakin mengalami perkembangan yang pesat. Hal ini yang mendasari para penyedia jasa layanan E-money untuk terus mengembangkan aplikasinya dalam memberikan layanan penggunaan untuk memenuhi kebutuhan pasar, hal ini tidak bersaing dalam sisi teknologi saja, melainkan sudah mengarah ke persaingan tarif, kemudahan, keamanan dan tingkat layanan (*Service level*). dalam hal ini LinkAja senantiasa melakukan peningkatan dan melakukan inovasi dan memperbaiki kualitas pelayanan penggunaan serta melakukan promosi aktif di berbagai social media, ini menjadi pandangan bahwa LinkAja mampu bersaing dengan aplikasi *e-money* yang baru bermunculan dengan menghadirkan kemudahan bagi para pengguna, serta bersaing dengan menawarkan fitur-fitur dan pilihan transaksi serta kemudahan penggunaan.

LinkAja merupakan aplikasi Uang elektronik yang memiliki banyak fitur dan mengusung kemudahan serta kepraktisan dalam penggunaannya

pada setia[melakukan transaksi,dengan menghadirkan berbagai macam fitur. LinkAja memiliki CICO (Cash In Cash Out) untuk mengisi saldo atau Top Up dan menarik Uang tunai di ATM dan minimarket. LinkAja berfokus pada kebutuhan esensial masyarakat,salah satunya melalui program digitalisasi SPBU bersama pertamina,pelayanan pembayaran tol dengan jasa marga dan pembayaran digital lain di berbagai jenis transportasi umum seperti kereta,bis,MRT dan lainnya. LinkAja memberikan layanan penggunaan dengan banyak penawaran yang menarik, serta relatif menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat.

Dalam penelitian ini,peneliti melakukan penelitian dengan mengukur penggunaan dengan menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*.*Technology Acceptance Model* mempunyai faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan dan pengurangan terhadap teknologi, diantaranya adalah persepsi risiko terhadap manfaat teknologi dan persepsi pada penelitian ini adalah penggunaan aplikasi LinkAja belum banyak digunakan di kalangan mahasiswa sekitar Kota dan Kabupaten Tegal. kemudahan dalam menggunakannya. Walaupun uang elektronik telah memberikan manfaat dan kemudahan bagi para penggunanya tetapi masih ada sejumlah pengguna yang menolak untuk menggunakan teknologi tersebut dengan alasan faktor ketidakpastian dan resiko serta keamanan,selain itu faktor kepercayaan juga menjadi pengaruh dalam pengambilan keputusan untuk menggunakan LinkAja.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas,peneliti melakukan penelitian ini dengan judul penelitian : Analisis Faktor yang Mempengaruhi penggunaan aplikasi Link Aja sebagai alat pembayaran *online* semua transaksi (studi kasus mahasiswa tegal).

1.2. Perumusan Masalah

1. Apakah faktor persepsi risiko secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran *online* semua transaksi (studi kasus mahasiswa Tegal)?
2. Apakah faktor persepsi kemudahan secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran *online* semua transaksi (studi kasus mahasiswa tegal)?
3. Apakah faktor persepsi risiko dan persepsi kemudahan secara simultan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran *online* semua transaksi (studi kasus mahasiswa tegal)?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah persepsi risiko secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran *online* semua transaksi (studi kasus mahasiswa tegal)
2. Untuk mengetahui apakah persepsi kemudahan secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran *online* semua transaksi (studi kasus mahasiswa Tegal)
3. Untuk mengetahui apakah persepsi risiko dan persepsi kemudahan secara simultan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran *online* semua transaksi (studi kasus mahasiswa Tegal)

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

a) Bagi peneliti

Peneliti mengharapkan hasil dari penelitian ini, untuk mengetahui apakah penggunaan *e-money* di Kota Tegal dan Kabupaten Tegal banyak digunakan di kalangan masyarakat, khususnya penggunaan LinkAja sebagai alat pembayaran, serta untuk mendapatkan informasi untuk mendapatkan data tambahan dan pengetahuan baru untuk peneliti yang dapat dijadikan sebuah motivasi baru untuk peneliti yang ingin bekerja di perusahaan ini.

b) Bagi LinkAja

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi perusahaan yang sedang diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan evaluasi tentang faktor apa yang mempengaruhi penggunaan LinkAja dan untuk mengetahui kekurangan apa yang perlu diperbaiki dalam aplikasi LinkAja dan sistem pendukung lainnya agar lebih baik dan lebih menarik lagi.

c) Bagi Politeknik Harapan Bersama

Bagi Politeknik Harapan Bersama, peneliti mengharapkan ini menjadi sebuah langkah untuk bekerja sama dengan perusahaan dan membuka peluang untuk para mahasiswa tingkat akhir untuk melakukan program

magang kerja untuk para mahasiswa tingkat akhir atau *fresh graduate* yang utama untuk mahasiswa program studi DIII Akuntansi

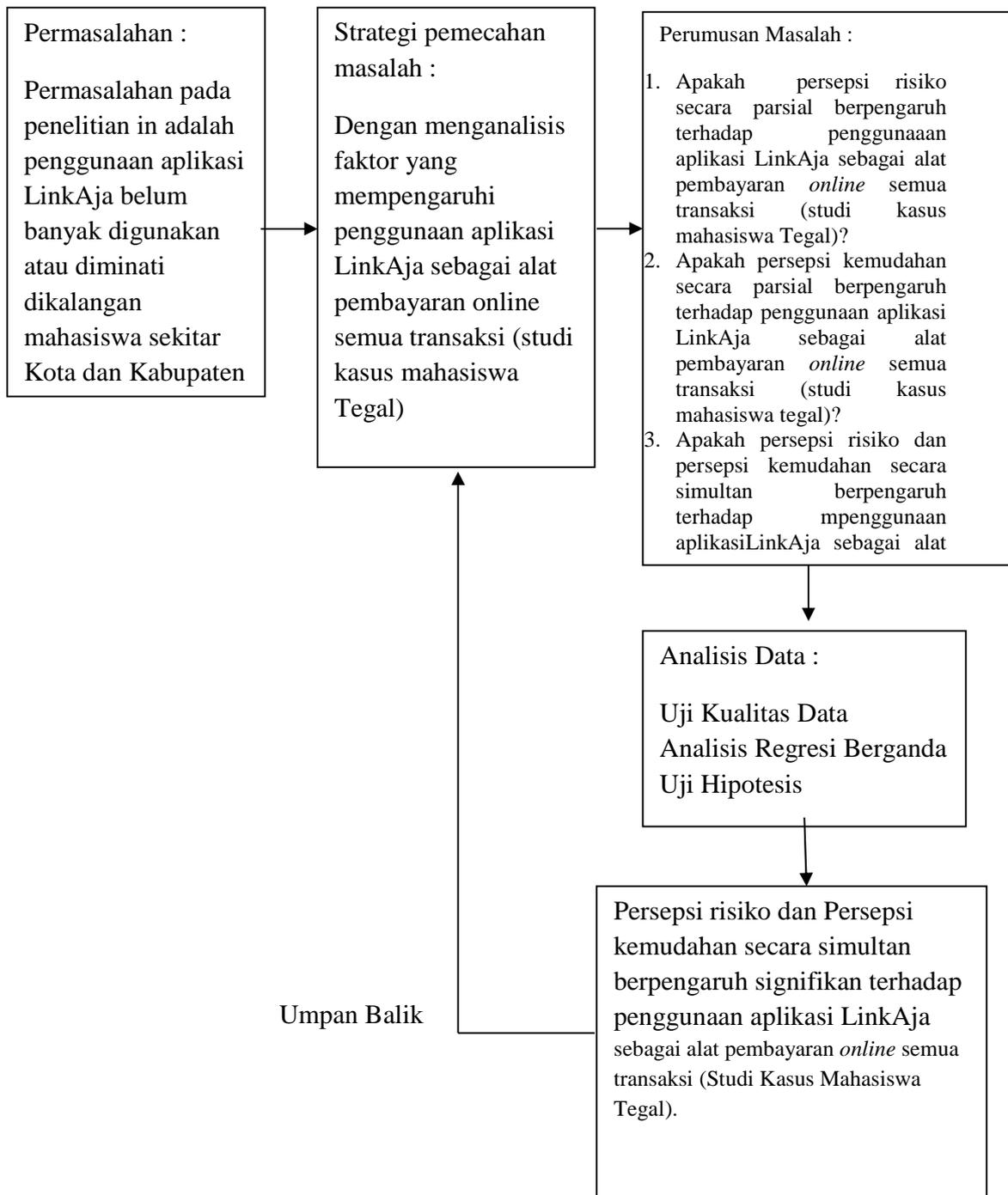
1.5. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Penelitian ini dibatasi pada sasaran yang hanya dilakukan pada mahasiswa Kota dan Kabupaten Tegal dengan pertimbangan Kota dan Kabupaten ini mengikuti perkembangan teknologi financial yang tengah ramai dipergunakan dengan kebutuhan masing-masing. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui tingkat perkembangan teknologi financial yang semakin maju, penelitian ini juga dibatasi pada pembahasan yang akan diteliti saja. Pembahasan yang akan diteliti yaitu tentang analisis faktor yang memengaruhi penggunaan aplikasi LinkAja sebagai uang elektronik dengan pertimbangan pembahasan yang berdasarkan pada persepsi risiko dan persepsi kemudahan.

1.6. Kerangka Berpikir

Penelitian ini menganalisis tentang faktor persepsi risiko dan persepsi kemudahan terhadap pengaruh penggunaan aplikasi LinkAja, guna mengetahui apakah banyak yang memilih penggunaan LinkAja dengan memikirkan risiko dan apakah LinkAja sudah dapat memenuhi kemudahan dalam melakukan setiap transaksi.

Dengan demikian secara sistematis berdasarkan uraian-uraian diatas,maka kerangka pemikiran dari penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1.6 Kerangka Berpikir

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, dibuat sistematika penulisan agar mudah untuk dipahami dan memberikan gambaran secara umum kepada pembaca mengenai Tugas Akhir ini, sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Bagian awal ini berisi halam judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian Tugas Akhir (TA), halaman pernyataan persetujuan publikasi ilmiah untuk kepentingan akademis, halaman persembahan, halaman motto, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran. Bagian awal ini memberikan kemudahan kepada pembaca dalam mencari bagian-bagian penting secara cepat.

2. Bagian isi terdiri dari lima bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, kerangka berpikir dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan penjelasan teori-teori pendukung yang berkaitan dengan topic penelitian persepsi resiko dan persepsi

kemudahan terhadap penggunaan, sebagai mana yang berkaitan dengan teori pada penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang lokasi peneliti (tepat dan alamat penelitian), waktu penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, jenis dan sumber data penelitian dan metode analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan gambaran umum objek penelitian dan membahas analisis data dari hasil penelitian berkaitan dengan faktor persepsi resiko dan persepsi kemudahan terhadap penggunaan aplikasi LinkAja.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berisi tentang garis besar dari inti hasil penelitian, serta saran dari peneliti yang diharapkan dapat berguna bagi perusahaan LinkAja.

BAB VI DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang daftar buku, literature yang berkaitan dengan penelitian, lampiran berisi data yang mendukung penelitian tugas akhir secara lengkap.

3. Bagian Akhir

LAMPIRAN

Lampiran berisi informasi tambahan yang mendukung kelengkapan laporan, antara lain hasil dari analisis data kuantitatif serta kartu bimbingan dan data-data lainnya yang diperlukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Uang Elektronik

Uang elektronik di defiinisikan sebagai alat pembayaran dalam bentuk digital dimana nilai uangnya disimpan dalam media elektronik. Media elektronik yang digunakan untuk menyimpan nilai uang berupa *chip* atau server. Penggunaan *e-money* ini sebagai alat pembayaran transaksi. Dengan perembann uang elektronik hal ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif alat pembayaran non tunai yang dapat menjangkau masyarakat yang selama ini belum mempunyai akses pada sistem perbankan. Uang elektronik dikatakan sangat parktis karena para pengguna hanya perlu mengisi saldo atau *TopUp* dari rekening atau secara *cash* melalui *merchant* minimarket terdekat adanya aplikasi uang elektronik ini dinilai dapat menambah efisiensi karena tidak perlu lagi membawa banyak uang *cash*. Menurut Bank Indonesia batas nilai uang elektronik ditetapkan sebagai berikut ini, untuk uang elektronik *un registred* paling banyak 2.000.000 dan untuk uang elektronik *registred* paling banyak 10.000.000 (Peraturan Bank Indonesia ,2018) ^[3]

Uang elektronk dikatakan prakatis dan efisien Karena para pengguna hanya perlu mengisi saldo dari rekening tau secara cash elalui merchant dan

minimarket terdekat. Hal ini menjadi kelebihan tersendiri karena para pengguna tidak perlu lagi membawa banyak uang *cash*. Namun sayangnya, sosialisasi uang elektronik masih belum merata dan kurang diperkenalkan, kebanyakan dari para pengguna aplikasi uang elektronik mereka yang berasal dari kota besar dan para anak muda yang aktif dalam social media. Uang elektronik merupakan produk *stored Value* atau *prepaid* dimana sejumlah nilai uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang dan diciptakan dengan memiliki berbagai manfaat dengan kemudahan yang ditawarkan kepada penggunanya. Salah satu upaya pemerintah adalah dengan menciptakan sistem pembayaran yang lebih modern dan efisien melalui perbankan sehingga masyarakat akan mempertimbangkan uang elektronik ini menjadi pilihan terbaik dibandingkan alat pembayaran lain, ditambah dengan aturan yang membuat uang elektronik tidak memiliki perbedaan yang banyak terhadap uang kartal maupun giro, bahkan lebih terjamin juga dari segi keamanannya. (Desintia,2012)^[4].

Menurut bank Indonesia, penyelenggaraan uang elektronik dilakukan dengan memenuhi prinsip penyelenggaraan, sebagai berikut :

1. Tidak menimbulkan risiko sistematis
2. Operasional dilakukan berdasarkan kondisi keuangan yang sehat
3. Penguatan perlindungan konsumen.
4. Usaha yang bermanfaat bagi perekonomian.
5. Pencegahan pencurian uang dan pendanaan lainnya.

Dengan prinsip ini menjelaskan bahwa standar aplikasi yang baik dan benar adalah dengan menyesuaikan peraturan bank Indonesia, dilihat dari sisi peraturan prinsip uang elektronik ini, LinkAja termasuk dalam aplikasi yang telah sesuai dengan peraturan bank Indonesia.

Berdasarkan lingkup penyelenggaraannya dari peraturan bank Indonesia (Bank Indonesia, 2020), uang elektronik dibedakan menjadi :

1. *Closed loop*, yaitu uang elektronik yang dapat digunakan sebagai instrument pembayaran kepada penyedia barang atau jasa yang merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
2. *Open loop*, yaitu uang elektronik yang dapat digunakan sebagai instrumen pembayaran kepada penyedia barang atau jasa yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.

Penyelenggaraan uang elektronik tetap memiliki risiko baik dari sisi penyelenggara maupun pengguna antara lain terkait pengelolaan dana float oleh penerbit dan keamanan sistem informasi terhadap aplikasi uang elektronik yang diselenggarakan. Guna untuk mempertimangkan hal tersebut, bank Indonesia memandang perlu adanya pengaturan mengenai manajemen risiko, prinsip kehati-hatian dan perlindungan konsumen dalam menyelenggarakan aplikasi uang elektronik. (Peraturan Bank Indonesia, 2020).

2.2. Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model ini merupakan adaptasi dari sebuah teori tindakan beralasan tau *Theory Reasoned Action (TRA)* yang kemudian di kembangkan oleh fishbein dan ajzen (1975). TAM mendefinisikan bahwa behavioral *intension to use* ditentukan oleh persepsi dari pemakai teknologi yang memiliki suatu dampak pada penerimaan mereka. TAM menekankan pada beberapa persepsi salah satunya yaitu persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) yang di definisikan sebagai sejauh mana seseorang yakin bahwa menggunakan sistem adalah kemudahan atau singkatnya tentang “semudah apakah sistem itu digunakan” kegunaan dan kemudahan adalah faktor yang utuh dalam mempengaruhi penerimaan atas teknologi dan determinan fundamental dalam penerimaan pemakai.

Menurut Davis 1989 dalam jurnal (Desilia,2019)^[5] menyatakan bahwa TAM merupakan sebuah konsep yang dianggap paling baik dalam menjelaskan perilaku user terhadap sistem informasi teknologi baru, TAM merupakan model yang dianggap paling tepat dalam menjelaskan bagaimana user menerima sebuah sistem. *Technology Acceptance Model* ini telah digunakan untuk berbagai penelitian informasi dalam berbagai konteks. Selain itu hubungan konstruk yang ada dalam TAM sering kali terbukti nyata secara signifikan tetapi masih belum terbukti dalam berpotensi untuk munculkan perdebatan untuk ditetapkan dalam konteks teknologi informasi untuk memesan alat transportasi online (Priyono,2017)^[6]

2.2.1. Teori penggunaan

Dalam konteks sistem teknologi informasi, perilaku dikonsepsikan dalam penggunaan sesungguhnya yang merupakan bentuk pengukutan terhadap suatu frekuensi dan durasi waktu teknologi. Dengan kata lain, pengukuran penggunaan diukur sebagai jumlah waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan suatu teknologi dan besarnya frekuensinya.

Menurut Jogiyanto (2007 ; 115)^[7] penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan bebas dari usaha, karena pada dasarnya para pengguna teknologi mempercayai bahwa teknologi lebih fleksibel, mudah dipahami dan mudah dalam pengoperasiannya sebagai karakteristik kemudahan penggunaan. Ada beberapa manfaat atau kelebihan dalam penggunaan uang elektronik atau e-money dibandingkan uang tunai maupun alat pembayaran lainnya antara lain:

1. Lebih cepat dan nyaman dibandingkan dengan uang tunai, khususnya untuk transaksi yang bernilai mikro payment atau kecil, jadi pengguna tidak perlu menyiapkan uang pas untuk melakukan pembayaran transaksi atau tidak perlu menyiapkan uang kembalian. Selain itu kesalahan dari suatu transaksi tidak terjadi apabila menggunakan *e-money*.
2. Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu transaksi e-money dapat dilakukan dengan jarak jauh hal ini lebih singkat dibandingkan

dengan menggunakan aktru kredit taupun kartu debit. Karena tidak harus memerlukan otorisasi online,tanda tangan maupun pembuatan PIN.

3. *Elektronik Value* dapat di isi ulang kedalam e-money melalui berbagai sarana yang disediakan *issuer*.

Menurut wijaya (2006 : 76)^[8] presepsi penggunaan terhadap manfaat teknologi dapat diukur dari beberapa faktor sebagai berikut ini :

1. Penggunaan teknologi dapat meningkatkan produktifitas para pengguna
2. Penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja pekerja
3. Penggunaan teknologi dapat meningkatkan efisiensi proses yang dilakukan oleh pengguna.

2.2.2. Persepsi Kemudahan

Persepsi menurut Kotler dan Keller (Priansa 2017 : 147)^[9] merupakan proses dimana kita memilih,mengatur, menerjemahkan masukan informasi untuk menciptakan gambararan dunia yang berate point utamanya adalah bahwa presepsi tidak hanya tergantung paa rangsangan fisik,namun juga pada hubungan rangsangan terhadap bidan yang mengellinginya dan ondisi dalam setiap iri kita.

Persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived ease of Use*) di definisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha, persepsi individu juga berkaitan dengan kemudahan dalam

menggunakan sebuah komputer (*Perceived ease of use*) merupakan tingkat dimana individu percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari kesalahan. Mengacu pada Fusler dan Uralahji (2005:246) yang menyatakan bahwa terdapat faktor –faktor yang mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan adalah merasakan kemudahan dalam menggunakan teknologi guna melakukan kegiatan yang diinginkan, dapat berinteraksi dengan teknologi *mobile commerce* tidak perlu melakukan usaha yang besar.

Indikator untuk mengukur persepsi kemudahan penggunaan dalam penelitian ini dimodifikasi dan dimensi penggunaan sistem teknologi informasi sebagai berikut :

1. Jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*)
2. Mudah digunakan
3. Tidak dibutuhkan banyak usaha
4. Mudah mengoperasikan sistem sesuai dengan apa yang individu kerjakan

Persepsi kemudahan menunjukkan seberapa jauh seorang pengguna teknologi suatu aplikasi *online* berpandangan bahwa teknologi tersebut tidak banyak memerlukan upaya yang rumit. Jadi dengan demikian, dalam menggunakan suatu sistem tertentu akan bekerja lebih mudah dan efisien dalam waktu cepat dibandingkan dengan bekerja secara manual akan membutuhkan waktu dan kurang efisien. Sebagai sejauh mana seseorang yakin terhadap sebuah sistem informasi tertentu akan meningkatkan kualitas kerjanya. Dari definisi

tersebut diketahui bahwa persepsi kemudahan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan.

2.2.3. Persepsi Risiko

Ada dua bentuk ketidakpastian yang dapat muncul dalam adopsi teknologi baru, yaitu ketidakpastian lingkungan dan ketidakpastian perilaku. Ketidakpastian lingkungan berasal dari jaringan komunikasi teknologi yang berada diluar kendali pengguna bahkan operator teknologi informasi sulit untuk mengendalikan (Priyono,2017)^[10]

Risiko memiliki hubungan kuat dengan persepsi penggunaan, karena logikanya ketika e-money dan aplikasi *online* berisiko rendah maka hal ini akan meningkatkan nasabah atau para pengguna untuk tetap menggunakannya dan merekomendasikannya.

Persepsi risiko sebagai kepercayaan subjektif dari pengguna bahwa terdapat kemungkinan terjadinya risiko yang akan terjadi untuk mengalami kerugian ketika menggunakan layanan e-money. Risiko transaksi adalah risiko yang disebabkan oleh permasalahan dalam pelayanan atau produk yang disediakan (Supandi,2014)^[11].

Menurut Suryani (2018:115)^[12], (*Preceived Risk*) dapat didefinisikan sebagai ketidakpastian yang dihadapi konsumen ketika mereka tidak mampu melihat kemungkinan yang akan terjadi dari keputusan pembelian yang dilakukan. Risiko penggunaan uang elektronik juga memiliki risiko sama halnya

dengan uang tunai,dengan hal ini para pengguna diharapkan untuk lebih berhati-hati dalam menggunakannya,yaitu :

1. Risiko saldo hilang,karena pada dasarnya uang elektronik tidaklah jauh berbeda dengan uang tunai,jika hilang maka tidak dapat diklaim kepada penerbit.
2. Minimnya pemahaman tentang penggunaan aplikasi uang elektronik mulai dari cara kerja dan sistem pembayaran jika melakukan transaksi.
3. Eror sistem pada saat pemakaian yang bisa saja menjadi penyebab salah melakukan pembayaran.

Risiko memiliki hubungan yang kuat dengan persepsi kegunaan yan dirasakan karena logikanya, ketika mobile banking dan aplikasi online berisiko rendah, maka akan memungkinkan nasabah atau pengguna untuk menggunakannya kembali (Zaidi, 2015)^[13].

2.3. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah hubungan yang diperkirakan secara logis dianta dua atau lebih variabel yang diungkapkan dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Sekaran (2006) dalam Aisyah (2013)^[14]

2.3.1. Pengaruh persepsi risiko terhadap penggunaan aplikasi LinkAja

Dari hasil penelitian Desilia (2019) menyatakan bahwa persepsi risiko secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi OVO untuk transaksi pembelian barang dan jasa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka penulis dapat mengajukan hipotesis penelitian ini adalah :

H₁ : Persepsi risiko berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran *online* semua transaksi (studi kasus mahasiswa Tegal)

2.3.2. Pengaruh Persepsi kemudahan terhadap penggunaan aplikasi LinkAja

Dari hasil penelitian dari indriastuti dan Wicaksono (2014) menyatakan bahwa persepsi kemudahan secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan *m-banking*

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian ini adalah :

H₂ : Persepsi kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran *online* semua transaksi (studi kasus mahasiswa Tegal)

2.3.3. Pengaruh Persepsi Risiko dan Persepsi kemudahan secara simultan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja

Dari hasil penelitian dari Ramadhan, dkk (2016) menyatakan bahwa persepsi risiko dan persepsi kemudahan secara simultan berpengaruh terhadap minat penggunaan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian ini adalah :

H3 : Persepsi Risiko dan Persepsi kemudahan secara simultan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran *online* semua transaksi (studi kasus mahasiswa Tegal)

2.4. Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan suatu penelitian, perlu adanya jurnal dari penelitian yang terdahulu yang digunakan sebagai referensi dan bahan rujukan dalam memuat penelitian ini. Tujuan adanya referensi penelitian terdahulu untuk menghindari terjadinya adanya duplikasi yang sama dengan yang dibuat oleh peneliti sebelumnya, maka diantaranya sebagai berikut ini :

No.	Nama penulis, judul	Variabel	Metode penelitian	Hasil penelitian
1	Desilia, 2019. Analisis faktor-faktor penentu pemilihan konsumen dalam penggunaan aplikasi OVO untuk transaksi	Persepsi kemudahan (X1) Persepsi manfaat (X2) Persepsi Risiko (X3)	Uji asumsi klasik -Analisis regresi linear berganda	Persepsi kemudahan, manfaat, dan persepsi risiko berpengaruh positif terhadap penggunaan ovo.

	pembelian barang dan jasa.	Penggunaan (Y)		
2	Maghfira, 2017. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan sistem pembayaran go-pay (studi kasus mahasiswa Yogyakarta)	Penggunaan (Y) Persepsi kemudahan (X1) Persepsi manfaat (X2) Persepsi risiko (X3) Kepercayaan (X4)	1. Pengujian model pengukuran (<i>Outer model</i>) 2. Evaluasi model struktural (<i>Inner model</i>)	Kepercayaan dan penggunaan berpengaruh negatif terhadap persepsi risiko. Namun berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan dan persepsi manfaat.
3	Enrico setia abadi, 2017. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat customer OVO sebagai alat	Kepercayaan (Y) Persepsi Risiko(X1) Persepsi Persepsi Manfaat		

	pembayaran dengan pendekatan TAM.	(X2) Persepsi kemudahan (X3)		
4	Adi Firman Ramadhan ¹ , Andrian Budi Prasetyo ² , Lala Irviana ³ (2016) Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan <i>E-money</i> .	Persepsi kemudahan (X1) Persepsi Keamanan (X2) Persepsi Risiko (X3) Persepsi Manfaat (X4) Penggunaan (Y)	1. Metode kuantitatif 2. Analisis Regresi Berganda	Persepsi kemudahan, persepsi risiko, dan persepsi keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan. Namun persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan.
5	Maya Indriastuti dan Riski Herdian	Penggunaan nyata (Y)	1. Uji validitas 2. Uji	Presepsi manfaat, persepsi kemudahan

	Wicaksono (2014) <i>Influencers e- money in banking sector</i>	Persepsi manfaat (X1) Persepsi Kemudahan penggunaan, norma subjektif dan keinovatifan teknologi (X2) Persepsi kredibilitas (X3)	reliabilitas 3. Analisis regresi linear berganda	penggunaan, norma subjektif, keinovatifan teknologi berpengaruh sigifikan terhadap penggunaan nyata. Dan persepsi kredibilitas menghasilkan nilai positif dan berpengaruh terhadap penggunaan <i>e- money</i> .
--	--	--	---	--

Sumber : Data Penelitian Terdahulu, 2021

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di kota Tegal dan Kabupaten egal dan sekitarnya,dengan menyertkan jumlah sampel dengan menggunakan teknik *accidental sampling*.

3.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan maret sampai bulan juni 2021,terhitung mulai dari tanggal 4 maret sampai juli 2021

3.3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitiaian ini adalah sebagai berikut :

1. Data kualitatif

Menurut Suliyanto (2005 : 134)^[14] data kualitatif yaitu data dalam bentuk kata kata atau bukan dalam bentuk angka. Data ini biasanya menjelaskan karakteristik atau sifat.

2. Data kuantitatif

Menurut Suliyanto (2005 : 135)^[14] data kuantitatif yaitu data yang dinyatakan dalam bentuk angka dan merupakan hasil dari perhitungan dan pengukuran.

3.4. Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk menunjang dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer menurut Suliyanto (2005 : 131)^[14] adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama. Data secara khusus dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan peneliti.

2. Data Sekunder

Data sekunder menurut Suliyanto (2005 : 132)^[14] adalah data yang diterbitkan atau digunakan oleh organisasi yang bukan penolohnya. Dalam hal ini data sekunder yang diperoleh seperti bukti, catatan atau laporan histori. Data sekunder diperoleh dari dokumen.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data atau keterangan yang diperlukan dalam penelitian ini, maka metode penelitian yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi menurut Sugiyono (2014 : 145)^[15], yaitu telnik pengumpulan data yang berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang dimati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung pada mahasiswa tegal yang telah ditentukan guna mengumpulkan data yan berkaitan dengan penyusunan tugas akhir ini.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka menurut Sugiyono (2012 : 291)^[15], merupakan kajian teoritis dan refrensi lain yang beraitan dengan nilai, budaya dan norma yang berembang pada situasi sosial yang diteliti. Studi kepustakaan sangat penting dl melakukan penelitian, hal ini dapat menjadi penunjang dalam proses penyusunan tugas akhir.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan membuat daftar pertanyaan tertulis. Kuesioner ini meliputi pertanyaan yanag mencakup hal-hal yang akan memberikan jawaban mengenai faktor

yang mempengaruhi dalam penggunaan aplikasi LinkAja apa saja yang mempengaruhi responden dalam pengambilan keputusan.

3.6 Populasi dan Sampel

3.1.1 Populasi

Populasi adalah sekelompok orang, maupun kejadian atau segala sesuatu yang memiliki karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa tegal yang menggunakan aplikasi LinkAja, yang tidak diketahui jumlahnya.

3.1.2 Sampel

Sampel adalah sebagian kumpulan dari populasi yang karakteristiknya hendak diselidiki dan dianggap bisa mewakili keseluruhan populasinya. Pada penelitian ini akan mengambil sampel dengan *accidental Sampling*. *Accidental Sampling* adalah teknik pengumpulan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu konsumen yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dan dianggap cocok sebagai sumber data.

3.7 Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2012 : 59)^[15], “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diteliti” penelitian terdapat dua variabel, yaitu :

1. Variabel Independen

Menurut Suliyanto (2005 : 77)^[14], variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab besar kecilnya variabel lain.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah persepsi risiko (X1), persepsi kemudahan (X2).

2. Variabel Dependen

Menurut Suliyanto (2005 : 78)^[14], variabel dependen adalah variabel yang variasinya dipengaruhi oleh variabel independen. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah penggunaan (Y).

3.8 Metode Analisis Data

Dalam analisis data, hal ini bertujuan untuk menyederhanakan data dalam bentuk yang lebih mudah untuk dipahami, pada pengujian ini akan dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Uji Kualitas Data

a) Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrument, instrument dapat dikatakan valid jika instrument tersebut menjalankan fungsi sesuai dengan maksud yang dilakukan ukurannya. Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur kualitas kuesioner yang peneliti buat.

Suatu kuesioner dikatakan valid apabila pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan suatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Pertanyaan dikatakan valid jika nilai r untuk masing-masing pertanyaan positif dan nilainya lebih besar dari r tabel (Santoso, 2001 dalam Abdulsallam 2011). Pengujian validitas ini dilakukan menggunakan *software* SPSS, dikatakan valid jika dimana hasil korelasi nilai $\text{sig} < 0,05$ maka variabel tersebut valid.

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu pengukuran terhadap suatu konsistensi, apabila dilakukan pengukuran lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukuran yang sama.

Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban responden terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Suatu alat ukur dikatakan reliabel jika nilai (Cronbach Alpha $> 0,60$) untuk setiap masing-masing kuesioner dari variabel (Nurmally 1696 dalam Ghazali 2005). Uji reliabilitas ini dilakukan menggunakan *software* SPSS.

2. Analisis Regresi Linear berganda

Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda, yang bertujuan untuk menganalisis hubungan variabel bebas (X) secara serentak terhadap variabel (Y), untuk melihat hubungan antara variabel maka digunakan rumus regresi berganda (Suranto, 2010 : 155)^[16]

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan :

Y = Penggunaan

A =Konstanta

B₁ = koefisien regresi x1

B₂ = koefisien regresi x2

X₁ = Persepsi risiko

X₂ = persepsi kemudahan

C. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, maka dilakukan pengujian terhadap hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini menggunakan metode pengujian terhadap hipotesis yang diajukan dilakukan secara simultan menggunakan uji F.

a) Uji t (Uji parsial)

Uji t bertujuan untuk melihat secara parsial apakah ada pengaruh signifikan dari variabel terikat penggunaan (Y) terhadap variabel bebas yaitu persepsi risiko (X1), persepsi kemudahan (X2), hipotesis yang digunakan dalam pengujian penelitian ini adalah :

H₁ = persepsi risiko (X1) secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja.

H₂ = Persepsi kemudahan (X2) secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja

Dengan membandingkan dengan rumus t_{hitung} dan t_{tabel}

H_0 diterima (H_a ditolak) jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$

H_0 ditolak (H_a diterima) jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$

1. Dengan berdasarkan signifikansinya

H_0 diterima jika angka signifikannya $> 0,05$

H_0 ditolak jika angka signifikannya $< 0,05$

Perhitungan uji t secara manual dapat dilakukan menggunakan rumus

(dalam Arikunto, 2006 :294)

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

T = t_{hitung}

R = koefisien korelasi

N = jumlah responden

b) Uji F (Uji simultan)

Dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat signifikan pengaruh variabel-variabel independen secara simultan tanda variabel independen dilakukan dengan menggunakan uji F yaitu dengan cara membandingkan antara F hitung dengan F tabel. Pada tahapan pengujian tingkat kesalahan yang digunakan adalah 0,05. Model regresi yang akan digunakan akan dibentuk dan diterima atau cocok bila nilai signifikansi dibawah 0,05.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran umum LinkAja

LinkAja merupakan salah satu layanan uang elektronik yang berbasis aplikasi yang akan membuat keuanganmu menjadi lebih seru, lebih lancar dan bebas repot. LinkAja merupakan *joint venture* dari enam BUMN besar, yaitu Telkom, Pertamina, Bank Mandiri, BNI, BRI dan BTN. BUMN *fintech* ini menggunakan skema *QR Code* terstandar sebagai landasan pembayaran digital.

LinkAja diresmikan pada tanggal 30 juni 2019 di Jakarta. LinkAja adalah uang elektronik nasional Indonesia yang berada di bawah naungan PT Fintek Karya Nusantara (Finarya) resmi meluncur di Senayan, Jakarta pada minggu, 30 Juni 2019. *Platform* pembayaran digital milik BUMN ini mengusung tujuan, “Dari dan Untuk Indonesia”. Beres tanpa *cash* adalah jargo dari LinkAja untuk menarik pelanggan atau para user untuk menggunakannya. Tentunya di era serba digital ini, sudah banyak masyarakat yang lebih memilih untuk tidak membawa uang tunai dengan jumlah yang banyak dan lebih memilih menggunakan uang elektronik atau dengan membawa kartu ATM. LinkAja menawarkan dengan menggunakan *scan barcode* atau dengan tap ponsel untuk melakukan transaksi keuangan lebih cepat, aman, dan mudah.

4.2. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.2.1. Analisis Deskriptif

Dalam melakukan penelitian ini data primer yang digunakan oleh peneliti berupa angket atau kuesioner yang dilakukan dan disebarakan menggunakan aplikasi *google* yaitu *googleform* yang disebarakan kepada para mahasiswa pengguna LinkAja di Kota Tegal, Kabupaten Tegal dan sekitarnya. Dalam pengumpulan data ini menggunakan kuesioner atau angket. Sampel yang diguakan dalam penelitian ini adalah para pengguna LinkAja dengan kriteria- karakteristik yang sudah ditentukan oleh peneliti. Dengan jumlah responden sebanyak 60 orang dengan karakteristik sebagai berikut :

1. Analisis Deskriptif Berdasarkan Usia

Berdasarkan usia, maka responden dalam penelitian ini dapat dilihat jumlahnya sebagai berikut :

Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Presentase %
17- 20	21	35%
20- 23	39	65%
Jumlah	60	100%

Sumber : Data primer yang diolah (2021)

Berdasarkan tabel karakteristik usia diatas, dapat dilihat jumlah responden yang memiliki usia 17 sampai 20 tahun terdapat (21) responden, dan yang memiliki usia 20 sampai 25 tahun terdapat (39) responden. Maka hasil analisis menunjukkan bahwa dari hasil penyebaran kuesioner penelitian ini, mayoritas para pengguna adalah para kaum generasi Z dan sisanya para kaum milenial. Jadi dapat disimpulkan dari 60 responden, sebgaiian besar minat pengguna atau user dalam penelitian ini adalah para generasi Z.

2. Analsis Deskriptif Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan jenis kelamin, maka dapat dilihat jumlah responden sebagai berikut :

Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki – laki	16	26,67%
Perempuan	44	73,33%
Jumlah	60	100%

Sumber : Data primer yang diolah (2021)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat dari jumlah responden 60 orang, terdapat 16 responden berjenis kelamin laki-laki, sedangkan 44 responden berjenis kelamin perempuan, dari hasil penelitian pada karakteristik berdasarkan jenis kelamin, maka dapat disimpulkan bahwa para pengguna

LinkAja lebih banyak digunakan oleh perempuan dibandingkan dengan laki-laki.

3. Analisis Deskriptif Berdasarkan Asal Universitas

Analisis deskriptif berdasarkan asal universitas dapat dilihat untuk mengetahui responden berdasarkan universitas atau perguruan tinggi, dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.3 Karakteristik Berdasarkan Asal Universitas

Asal Universitas	Frekuensi	Presentase
PoliTeknik Harapan Bersama	12	20%
Universitas Pancasakti	13	21,67%
Institut Bakti Negara Slawi	7	11,67%
STKIP NU Tegal	5	8,33%
Stikes Bahmada Slawi	7	11,67%
Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan	4	6,67%
Lp3i	12	20%
Jumlah	60	100%

Sumber : Data yang diolah (2021)

Berdasarkan tabel karakteristik diatas, responden berdasarkan asal universitas terbagi atas 7 universitas atau perguruan tinggi yaitu, Politeknik Harapan Bersama dengan jumlah responden 12, Universitas Pancasakti dengan jumlah responden 13, Institut Bakti Negara Slawi dengan jumlah responden 7,

STKIP NU Tegal dengan jumlah responden 5, Stikes Bahmada Slawi dengan jumlah responden 7, Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan dengan jumlah responden 4, dan Lp3i dengan jumlah responden 12.

4.2.2. Uji kualitas data

1. Uji Validitas

Suatu penelitian dikatakan berhasil manakala data yang diperoleh dan digunakan valid. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Uji validitas dilakukan untuk mengukur kualitas kuesioner, suatu kuesioner dikatakan valid jika hasil korelasi nilai sig $< 0,05$ maka variabel tersebut dikatakan valid. Hasil uji validitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Uji Validitas

Variabel	No. Item	Sig	Keterangan
Persepsi Risiko	1	0,000	Valid
	2	0,000	Valid
	3	0,000	Valid
	4	0,000	Valid
Persepsi Kemudahan	1	0,000	Valid
	2	0,000	Valid
	3	0,000	Valid

	4	0,000	Valid
Penggunaan	1	0,000	Valid
	2	0,000	Valid
	3	0,000	Valid
	4	0,000	Valid

Sumber : Data primer diolah (2021)

Berdasarkan hasil dari uji validitas diatas dari masing – masing variabel yang digunakan dalam mengukur variabel memiliki nilai sig. <0,05 maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item pertanyaan yang digunakan masing – masing variabel dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur jawaban suatu kuesioner, suatu variabel dikatakan reliable jika nilai cronchbach Alpa >0,60 merupakan hasil dari masing – masing instrumen pada penelitian ini reliabel.

Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronchbach Alpa</i>	Keterangan
Persepsi Risiko	0,673	Reliabel
Persepsi Kemudahan	0,676	Reliabel
Penggunaan	0,662	Reliabel

Sumber data diolah, 2021

Hasil dari pengujian reliabilitas menunjukkan *cronbach alpa* dari variabel persepsi risiko sebesar $0,673 > 0,60$ maka variabel persepsi risiko dikatakan reliabel. Cronchbach alpa dari persepsi kemudahan $0,676 > 0,60$ maka variabel ini dkiatakan reliabel, dan cronchbach alpa penggunaan sebesar $0,662 > 0,60$ maka variabel penggunaan ini dikatakn reliabel.

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

		Standardized Residual
N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,98290472
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,092
	Positive	,061
	Negative	-,092
Test Statistic		,092
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Sumber : Data primer diolah, 2021

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai Asymp. Sig sebesar $0,200 > 0,05$ jadi dapat disimpulkan jika data terdistribusi normal.

b. Uji Heteroskedastisitas

Tabel 4.7 hasil uji heteroskedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3,311	2,033		1,628	,109
Persepsi_Risiko	-,070	,113	-,094	-,624	,535
Persepsi_Kemudaha n	-,068	,106	-,097	-,646	,521

Sumber : Data primer diolah, (2021)

Berdasarkan dari hasil pengujian heteroskedastisitas, masing – masing variabel independen memiliki nilai sig $> 0,05$. Pada tabel diatas variabel persepsi Risiko menunjukkan nilai sig $0,535 > 0,05$, dan variabel persepsi kemudahan menunjukkan nilai sig $0,521 > 0,05$. Maka model regresi ini tidak terkena gejala heteroskedastisitas (varian data homogen)

c. Uji Multikolinearitas

Tabel 4.8 hasil dari uji Multikolinearitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	7,091	2,341		3,030	,004
persepsi_risiko	,405	,130	,399	3,124	,003
persepsi_kemudahan	,213	,122	,224	1,755	,085

Model	Collinearity Statistics	
1 (Constant)	tolerance	VIF
Persepsi Risiko	,754	1,325
Persepsi Kemudahan	,754	1,325

Sumber : Data primer diolah, (2021)

Berdasarkan dari tabel diatas, dapat dilihat jika variable persepsi risiko menunjukkan hasil tolerance sebesar 0,754 dan nilai VIF sebesar 1,325. Dan variabel persepsi kemudahan menunjukkan hasil tolerance sebesar 0,754 dan nilai VIF sebesar 1,325. Hal ini menunjukkan nilai tolerance lebih besar dari 0,1 maka dapat disimpulkan tidak mengalami multikolinearitas.

4.2.3. Analisis regresi Linear berganda

Analisis regresi linear berganda adalah data diolah secara statistik untuk suatu keperluan analisis dan pengujian hipotesis yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari variabel dependen terhadap variabel independen. Berdasarkan data yang sudah ada, maka hasil dari pengujian regresi linear berganda pada penelitian ini sebagai berikut :

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	7,091	2,341		3,030	,004
Persepsi_Risiko	,405	,130	,399	3,124	,003
Persepsi_Kemudahan	,213	,122	,224	1,755	,085

Sumber : Data primer diolah : 2021

model persamaan regresi dari tabel diatas dari hasil tersebut dalam bentuk persamaan regresi standardized coefficients adalah sebagai berikut :

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$$
$$= 7,091 + 0,405 X_1 + 0,213 X_2$$

- 1) Konstanta menunjukkan nilai sebesar 7,091 yang artinya jika variabel persepsi risiko dan variabel persepsi kemudahan dianggap konstan.
- 2) Koefisien variabel persepsi risiko (X_1) menunjukkan nilai sebesar 0,405 hal ini berarti variabel independen lain tetap dan persepsi risiko mengalami kenaikan, maka penggunaan (Y) akan mengalami kenaikan juga. Koefisien yang bernilai positif artinya terjadi pengaruh antar persepsi risiko terhadap penggunaan untuk mengambil keputusan penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran *online* semua jenis transaksi.
- 3) Koefisien variabel persepsi kemudahan (X_2) menunjukkan nilai sebesar 0,213 hal ini berarti variabel independen lain tetap dan persepsi kemudahan mengalami kenaikan. Koefisien yang bernilai positif artinya terjadi pengaruh antara persepsi kemudahan terhadap penggunaan (Y) untuk mengambil keputusan penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran *online* semua jenis transaksi.

4.2.4. Uji hipotesis

4.2.3.1. Uji t (Parsial)

Uji t dilakukan untuk membuktikan secara empiris pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara individual, pada tahap pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kesalahan sebesar 0,05. Berikut pengujian hipotesis pada analisis regresi linear berganda .

Tabel 4.11 Hasil Uji Parsial t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	7,091	2,341		3,030	,004
Persepsi_Risiko	,405	,130	,399	3,124	,003
Persepsi_Kemudahan	,213	,122	,224	1,755	,085

Berdasarkan hasil tabel pengujian regresi linear berganda bahwa uji secara parsial yang ditunjukkan pada tabel diatas, menyatakan bahwa untuk variabel persepsi risiko, persepsi kemudahan menunjukkan nilai t masing – masing 3,030 dan 1,755 dengan signifikan masing – masing 0,003 dan 0,085.

4.2.3.2. Uji F (Simultan)

Tabel 4.12 Hasil dari Uji Simultan F

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	12,775	2	6,387	12,106	,000 ^b
Residual	30,075	57	,528		
Total	42,850	59			

Sumber : Data primer diolah, (2021)

Dari data diatas menunjukkan hasil dari uji F yang dapat dilihat dari nilai Fhitung pada tabel di atas diperoleh nilai sebesar 12,106 dan sig 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada variabel persepsi risiko dan persepsi kemudahan secara simultan terhadap faktor penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran *online* semua transaksi.

4.2.4.3. Koefisien Determinasi (Adj R²)

Tabel 4.13 hasil uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,510 ^a	,260	,247	,739

Berdasarkan dari tabel 4.13 dapat dilihat jika nilai R^2 square senesar 0,260 (26%), hal ini menunjukkan penggunaan LinkAja sebesar 26% dipengaruhi oleh variabel independen dan sisanya 74% dipengaruhi oleh faktor – faktor yang lain.

4.3. Pembahasan

4.3.1. Pembahasan hasil uji hipotesis secara parsial

a) Persepsi Risiko

Berdasarkan hasil dari uji Hipotesis dengan menggunakan variabel persepsi risiko, telah diperoleh nilai koefisiensi regresi 0,405 dengan nilai signifikan 0,003. Pada tahapan pengolahan data tingkat kesalahan sebesar 0,05 hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikan 0,003 < 0,05 maka dapat disimpulkan jika persepsi risikosecara parsial berpengaruh terhadap penggunaan (Y). Hal ini menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa di Tegal dalam menentukan untuk menggunakan aplikasi Linkaja dipengaruhi atau memperhatikan factor tingkat risiko.

b) Persepsi Kemudahan

Berdasarkan hasil dari uji hipotesis yang telah dilakukan pada varibael persepsi kemudahan, diperoleh nilai koefisien regresi 0,213 dengan nilai signifikan 0,085. Hal ini menunjukan jika persepsi kemudahan 0,085 > 0,05 maka dapat disimpulkan jika persepsi kemudahansecara parsial tidak berpengaruh terhadap penggunaan (Y). Hal ini menunjukkan bahwa

mahasiswa di Tegal dalam menentukan untuk menggunakan aplikasi Linkaja tidak dipengaruhi atau tidak memperhatikan factor kemudahan.

4.3.2. Pembahasan hasil uji hipotesis secara simultan

Pada masing – masing variabel persepsi risiko (X1) dan persepsi kemudahan (X2) mempunyai pengaruh terhadap penggunaan (Y) karena memiliki nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Persepsi risiko dan persepsi kemudahan secara simultan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi LinkAja sebagai alat pembayaran online semua transaksi (studi kasus mahasiswa Tegal). Hal ini dikarenakan mahasiswa di Tegal sangat memperhatikan unsur risiko serta kemudahan aplikasi sebelum melakukan keputusan menggunakan aplikasi linkaja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari variabel persepsi risiko, persepsi kemudahan yang telah dilakukan pengujian, maka hasil pengujian, dapat diajukan beberapa kesimpulan sebagai berikut ini :

1. Persepsi risiko, persepsi kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan. Hal ini disebabkan karena para pengguna percaya akan keamanan dari sistem aplikasi LinkAja, sehingga para pengguna tidak terlalu memikirkan tentang risiko dari penggunaan LinkAja.
2. Persepsi kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan, Hal ini dibuktikan dari persepsi risiko dan persepsi kemudahan dilihat dari nilai sig pada uji t sebesar 0,003 kurang dari 0,05. Persepsi kemudahan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan. Hal ini buktikan dengan hasil dalam uji t nilai sig sebesar 0,085 lebih besar dari 0,05. Hasil dari uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R square sebesar 0,260, yang artinya penggunaan LinkaAja dipengaruhi oleh variabel independen sebanyak 26% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor variabel lain.

3. Persepsi risiko dan persepsi kemudahan secara bersama – sama berpengaruh secara simultan terhadap faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi LinkAja.

5.2. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan diatasm maka penulis memberikan saran dengan maksud yang baik sebagai berikut :

1. Untuk aplikasi LinkAja, peneliti mengharapkan aplikasi ini dapat mempertahankan meminimalkan tingkat risiko penggunaan aplikasi Linkaja serta bisa mempertahankan tingkat kemudahan dalam menggunakan aplikasi Linkaja. Hal ini untuk mempertahankan para penggunanya agar semakin nyaman dan tanpa khawatir dalam menggunakannya.
2. Untuk para peneliti yang akan mengembangkan penelitian ini, diharapkan untuk bisa menambah jumlah variabel lainnya untuk meninjau dan mengetahui para pengguna terhadap kualitas aplikasi LinkAja. Dan disarankan untuk melakukan penelitian di wilayah yang berbeda dengan analisis yang berbeda.
3. Bagi perusahaan LinkAja peneliti mengharapkan adanya peningkatan dalam fitur aplikasi LinkAja agar para pengguna merasa lebih puas dan nyaman ketika menggunakannya. dan diharapkan untuk memperluas merchant

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Priauntumbodo,S., & Prabawani,B.n.d (2017) . Pengaruh persepsi manfaat,persepsi kemudahan,dan persepsi resiko terhadap minat menggunakan layanan uang elektronik (Studi kasus pada masyarakat di kota semarang)
- [2] Bank Indonesia,Peraturan Bank Indonesia , Uang elektronik dalam, (PBI No.19/12/PBI/2017 (Bab IV/12 ayat 1)
- [3] Bank Indonesia, Peraturan Bank Indoneisa tentang Uang elektronik (2018) <https://www.bi.go.id/licensing/helps/PBI-200618%20UE.pdf> di akses pada 18 maret 2021
- [4] dewi, Desintia, (2012). Model Penerimaan SIMKEU di UGM dengan pendekatan Theory Acceptance Model, *Skripsi*, FIB UTY.
- [5] Desilia, (2019) Davis,F. *Preceived Usefulness, perceived ease of use and user acceptance of technology*, Management Informasi System.
- [6] Priyono, A. (2017). Analisis pengaruh Trust dan Risk dalam penerimaan Teknologi Dompet Elektronik Go-pay. *Siasat Bisnis*, Bandung : Alfabeta
- [7] Jogiyanto, (2007). Sistem Informasi Keperilakuan,Yogyakarta: Andi
- [8] Wijaya,Stevanus Wisny, (2006). Kajian teoritis Technology Acceptance Model sebagai model pendekatan untuk menentukan strategi mendorong kemauan pengguna dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Prosiding Konferensi Nasional Sistem Informasi*. Yogyakarta.

- [9] Priansa , 2017 Mayer, R, C., & Davis,J. H. *An Integrative Model Of Organizational Trust*
- [10] Suliyanto ,(2005). *Metode Riset Bisnis*, Penerbit Andi : Yogyakarta.
- [11]Sugiyono,(2012). *Metode Penelitian Administrasi*, Alfabeta : bandung.
- [12] Ghazali, Imam (2011) *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*, Semarang: Universitas Diponegoro
- [13] Supranto,J (2010). *Statistik Teori Dan Aplikasi*,Penerbit : Erlangga

LAMPIRAN

Lampiran Kuesioner

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN APLIKASI LINK AJA SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN *ONLINE* SEMUA TRANSAKSI (Studi Kasus Mahasiswa Tegal)

Dengan adanya proses penyusunan Tugas Akhir dengan judul yang telah disebutkan seperti diatas, dengan ini saya selaku peneliti,

Nama : May Resta Dheantie

NIM : 18030109

Prodi : DIII Akuntansi

Memohon bantuan dari teman – teman sekalian untuk mengisi kuesioner yang saya buat dan saya ajukan dengan jujur, obyektif dan apa adanya. Daftar pertanyaan ini disusun guna mendapatkan data untuk penyusunan Tugas Akhir sekaligus sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya Akuntansi (Amd. Ak) di Politeknik Harapan Bersama.

Dalam pertanyaan – pertanyaan yang ada pada kuesioner ini, untuk mengetahui apakah berpengaruh terhadap minat penggunaan LinkAja. Terimakasih kepada teman- teman yang sudah mengisi pertnyan dalam kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih, semoga teman – teman selalu dimudahkan setiap langkah dan urusannya.

Mahasiswa

May Resta Dheantie

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN APLIKASI
LINK AJA SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN *ONLINE* SEMUA TRANSAKSI
(Studi Kasus Mahasiswa Tegal)**

Identitas Responden

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Asal Universitas :

Keterangan

LinkAja merupakan salah satu uang elektronik, yang menawarkan layanan pembayaran secara online untuk semua transaksi, LinkAja menawarkan banyak keuntungan penggunaannya, mulai dari cashback topUp berupa saldo, voucher belanja, dan juga pembayaran kebutuhan lain. Jika pada aplikasi uang elektronik yang lain mendapatkan cashback berupa point atau koin, di LinkAja cashback mendapatkan saldo tambahan yang bisa digunakan untuk bertransaksi sekaligus.

Dalam kuesioner ini, teman – teman hanya perlu mengisi dengan jawaban yang jujur dengan apa adanya, dengan menggunakan skala 1-5 untuk mengukur jawaban, tidak ada jawaban benar maupun salah, maka jawaban yang dianggap sesuai akan dsimpulkan minat penggunaan LinkAja.

Keterangan :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
Persepsi Risiko						
1	saya khawatir jika saldo hilang saat sistem LinkAja sedang eror					
2	saya merasa khawatir pengeluaran keuangan saya menjadi boros dengan menggunakan LinkAja					
3	saya merasa khawatir terjadinya penyalahgunaan data pribadi					
4	saya tidak merasa aman menggunakan LinkAja dan tidak semua transaksi bisa menggunakan LinkAja					

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
Persepsi Kemudahan						
1	saya merasa dimudahkan dalam penggunaan LinkAja					
2	saya dapat memahami fitur LinkAja dengan mudah dan cepat					
3	saya merasa terbantu menggunakan LinkAja dan tidak repot lagi untuk pembayaran transaksi					
4	saya dapat menggunakan LinkAja kapanpun dan dimanapun tanpa memikirkan waktu					

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
Penggunaan LinkAja						
1	saya menggunakan LinkAja karena menunjang untuk menggunakan suatu jasa tertentu					
2	saya menggunakan LinkAja karena banyak vocher diskon belanja yang dapat digunakan di minimarket					
3	saya menggunakan LinkAja sesuai dengan kebutuhan saya					
4	saya menggunakan LinkAja dalam 1 minggu terakhir					

Sumber : Refrensi dari Penelitian terdahulu (Desilia, 2019)

Data Ordinal

No. Responden	Persepsi Risiko				Total	Persepsi Kemudahan				Total
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2
1	5	4	5	4	18	4	5	4	5	18
2	5	5	4	4	18	5	5	4	4	18
3	5	5	5	4	19	4	5	5	5	19
4	5	5	4	5	19	5	4	4	4	17
5	5	4	5	5	19	5	4	4	4	17
6	4	5	5	5	19	4	4	4	5	17
7	5	5	4	4	18	5	4	4	5	18
8	5	4	5	5	19	4	4	4	5	17
9	4	5	5	5	19	5	5	4	4	18
10	4	5	5	5	19	5	5	4	4	18
11	5	5	5	4	19	5	4	4	5	18
12	5	5	4	5	19	5	5	5	4	19
13	5	4	4	4	17	5	4	4	4	17
14	4	5	5	5	19	4	4	5	5	18
15	5	5	4	5	19	5	5	5	4	19
16	5	5	5	4	19	5	4	5	5	19
17	4	5	5	4	18	5	5	4	4	18
18	5	4	4	5	18	5	4	4	5	18

19	4	4	5	5	18	5	5	4	4	18
20	4	5	4	4	17	5	4	4	4	17
21	4	5	5	5	19	5	5	4	4	18
22	4	5	5	5	19	4	4	5	5	18
23	5	5	5	4	19	5	4	5	5	19
24	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
25	5	5	4	5	19	4	5	5	5	19
26	5	4	5	5	19	5	4	4	5	18
27	4	5	5	5	19	4	4	5	5	18
28	4	4	4	5	17	5	5	5	5	20
29	4	5	5	5	19	4	5	5	5	19
30	5	4	4	4	17	5	4	4	4	17
31	4	4	5	5	18	5	4	4	5	18
32	5	4	5	5	19	5	5	4	4	18
33	5	5	4	5	19	5	4	5	5	19
34	5	5	5	4	19	5	4	4	5	18
35	4	5	5	4	18	5	4	5	4	18
36	5	4	4	5	18	4	4	5	5	18
37	5	4	5	5	19	5	4	5	5	19
38	5	5	4	4	18	5	5	4	4	18
39	4	5	5	5	19	4	5	5	5	19

40	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
41	5	4	5	5	19	5	4	5	5	19
42	5	5	5	4	19	5	5	5	4	19
43	5	5	5	5	20	4	4	5	5	18
44	5	4	4	4	17	5	4	4	4	17
45	4	4	5	5	18	5	4	5	5	19
46	4	5	5	4	18	5	5	5	4	19
47	5	4	5	5	19	5	4	5	5	19
48	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
49	5	5	4	5	19	5	4	5	5	19
50	4	5	5	5	19	5	5	5	4	19
51	5	5	5	5	20	5	4	4	4	17
52	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
53	4	4	4	5	17	4	4	4	5	17
54	5	4	4	4	17	4	4	5	4	17
55	5	5	4	4	18	5	5	4	4	18
56	5	5	5	5	20	5	5	5	5	20
57	5	4	5	5	19	4	5	5	5	19
58	5	5	4	5	19	5	5	4	4	18
59	4	5	5	5	19	5	4	5	5	19
60	4	4	5	5	18	5	4	4	5	18

Data Original Variabel Penggunaan

Penggunaan				Total Y
Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	
5	4	4	5	18
5	5	4	4	18
4	5	5	5	19
4	5	5	5	19
5	4	5	5	19
5	5	5	4	19
5	4	4	5	18
5	5	5	4	19
5	4	5	5	19
5	4	4	4	17
5	4	4	4	17
5	5	4	5	19
5	4	4	4	17
5	5	4	5	19
4	4	5	5	18
5	5	4	4	18
5	4	4	5	18
4	5	5	5	19

5	4	4	5	18
4	5	5	5	19
5	4	4	5	18
5	5	4	4	18
5	4	4	4	17
4	5	5	5	19
4	4	5	5	18
5	5	4	5	19
4	5	5	5	19
5	5	5	5	20
4	5	5	5	19
5	5	5	4	19
5	5	5	4	19
5	5	4	5	19
4	5	5	5	19
5	5	5	4	19
4	4	5	5	18
5	5	4	4	18
5	5	5	4	19
5	4	4	5	18
4	5	5	5	19

5	5	5	5	20
5	4	5	5	19
5	5	4	5	19
4	5	5	5	19
5	4	4	4	17
5	5	4	4	18
4	4	5	5	18
5	4	5	5	19
5	5	5	5	20
5	4	5	5	19
5	5	5	4	19
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
5	4	4	4	17
4	4	4	5	17
5	4	4	5	18
5	5	5	5	20
5	4	5	5	19
4	4	4	5	17
4	5	5	5	19
5	4	5	4	18

HASIL UJI MENGGUNAKAN SPSS

1. Uji Validitas

Variabel	No. Item	Sig	Keterangan
Persepsi Risiko	1	0,000	Valid
	2	0,000	Valid
	3	0,000	Valid
	4	0,000	Valid
Persepsi Kemudahan	1	0,000	Valid
	2	0,000	Valid
	3	0,000	Valid
	4	0,000	Valid
Penggunaan	1	0,000	Valid
	2	0,000	Valid
	3	0,000	Valid
	4	0,000	Valid

2. Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronchbach Alpa</i>	Keterangan
Persepsi Risiko	0,673	Reliabel
Persepsi Kemudahan	0,676	Reliabel
Penggunaan	0,662	Reliabel

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Persepsi_Risiko	36,88	2,173	,596	,356	,673
Persepsi_Kemud ahan	37,20	2,163	,528	,284	,676
Penggunaan	36,98	2,254	,537	,298	,662

3. Uji Normalitas

Hasil Uji Normalitas

		Standardized Residual
N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,98290472
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,092
	Positive	,061
	Negative	-,092
Test Statistic		,092
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Sumber : Data primer diolah, 2021

4. Uji Heterokedasitas

hasil uji heteroskedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3,311	2,033		1,628	,109
Persepsi_Risiko	-,070	,113	-,094	-,624	,535
Persepsi_Kemudaha n	-,068	,106	-,097	-,646	,521

Sumber : Data primer diolah, (2021)

5. Uji Multikolonieritas

hasil dari uji Multikolinearitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	7,091	2,341		3,030	,004
persepsi_risiko	,405	,130	,399	3,124	,003
persepsi_kemudahan	,213	,122	,224	1,755	,085

Model	Collinearity Statistics	
2 (Constant)	tolerance	VIF
Persepsi Risiko	,754	1,325
Persepsi Kemudahan	,754	1,325

6. Analisis Regresi Linear Berganda

Hasil Uji Regresi linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error
(Constant)	7,091	2,341
Persepsi_Risiko	,405	,130
Persepsi_Kemudahan	,213	,122

7. Uji t

Hasil Uji Parsial t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	7,091	2,341		3,030	,004
Persepsi_Risiko	,405	,130	,399	3,124	,003
Persepsi_Kemudahan	,213	,122	,224	1,755	,085

8. Uji f

Hasil dari Uji Simultan F

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	12,775	2	6,387	12,106	,000 ^b
Residual	30,075	57	,528		
Total	42,850	59			

9. Koefisien Determinasi

hasil uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,510 ^a	,260	,247	,739