

**ANALISIS PERILAKU MINAT MENGADOPSI *E-MONEY*
DENGAN METODE *TECHNOLOGY*
*ACCEPTANCE MODEL 3***

SKRIPSI



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh:

**RAIS BAGUS PRAKOSO
NIM: H76216071**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Rais Bagus Prakoso
NIM : H76216071
Program Studi : Sistem Informasi
Angkatan : 2016

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul: “ANALISIS PERILAKU MINAT MENGADOPSI *E-MONEY* DENGAN METODE *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 3*”. Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 12 Agustus 2022

Yang menyatakan

A handwritten signature in black ink is written over a portion of a 1000 Rupiah Indonesian banknote. The banknote is pink and white, with the number '1000' and the word 'SERIBU' visible. The signature is written in a cursive style.

Rais Bagus Prakoso

NIM. H76216071

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Oleh

NAMA : RAIS BAGUS PRAKOSO
NIM : H76216071
JUDUL : ANALISIS PERILAKU MINAT MENGADOPSI *E-MONEY* DENGAN METODE *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 3*

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 12 Agustus 2022

Dosen Pembimbing 1



(Muhammad Andik Izzudin, MT)
NIP. 198403072014031001

Dosen Pembimbing 2




(Mohammad Khusnu Milad, M.MT)
NIP. 197906092014031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Rais Bagus Prakoso ini telah dipertahankan
di depan tim penguji skripsi
di Surabaya, 12 Agustus 2022

Mengesahkan,
Dewan Penguji

Dosen Penguji 1


(Indri Sudanawati Rozas, M. Kom)
NIP. 198207212014032001

Dosen Penguji 2


(Faris Mushlihuf Amin, M. Kom)
NIP. 198808132014031001

Dosen Penguji 3



(Muhammad Andik Izzudin, MT)
NIP. 198403072014031001

Dosen Penguji 4


(Mohammad Khusnu Milad, M.MT)
NIP. 197906092014031002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Ampel Surabaya




(Hamdani, M.Pd)
NIP. 198207312000031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rais Bagus Prakoso
NIM : H76216071
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi/Sistem Informasi
E-mail address : raisbagus86@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Analisis Perilaku Minat Mengadopsi E-Money Dengan Metode Technology Acceptance Model 3

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Agustus 2022

Penulis

(Rais Bagus)

ABSTRAK

ANALISIS PERILAKU MINAT MENGADOPSI *E-MONEY* DENGAN METODE *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 3*

TAM 3 merupakan model penelitian yang digunakan untuk memprediksi adopsi teknologi informasi. Adanya kepercayaan bahwa minat mengadopsi sebuah teknologi informasi dapat dianalisis menggunakan metode TAM 3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis perilaku minat mengadopsi *e-money* Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja dengan menggunakan metode TAM 3 yang memiliki 17 variabel yang saling berkaitan satu sama lain. Data yang diperoleh sebanyak 400 data dengan menggunakan *purposive sampling* untuk teknik *sampling*-nya. Metode yang digunakan yaitu *Structural Equation Model* (SEM) dengan *tools* SmartPLS 3.3). Minat responden terhadap penggunaan aplikasi *e-money* lebih cenderung dipengaruhi oleh faktor *perceived usefulness* dan *output quality* serta *behavioral intention*, sedangkan faktor *objective usability*, *image*, dan *job relevance* cenderung tidak memberikan pengaruh yang signifikan kepada minat responden untuk memakai *e-money*.

Kata Kunci: TAM 3, *e-money*, *Structural Equation Model*

ABSTRACT

BEHAVIORAL ANALYSIS OF INTEREST IN ADOPTING *E-MONEY* USING THE *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 3 METHOD*

A research model called TAM 3 is used to forecast the adoption of information technology. The TAM 3 approach, according to researchers, can be used to assess an individual's interest in utilizing information technology. The purpose of this study is to identify the behavioral analysis of interest in *e-money* adoption. The TAM 3 approach, which contains 17 interconnected variables, is used by Go-Pay, OVO, DANA, and LinkAja. Purposive sampling was used for the sample technique, giving 400 data. The Structural Equation Model (SEM) using SmartPLS 3 tools is the methodology adopted. Respondents' interest in using *e-money* applications is more likely to be influenced by perceived usefulness and output quality factors as well as behavioral intention, while objective usability, image, and job relevance factors tend not to have a significant influence on respondents' interest in using *e-money*.

Keywords: TAM 3, *e-money*, *Structural Equation Model*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Akademis	5
1.5.2 Manfaat Praktis.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 <i>E-Money</i>	8
2.2.2 <i>Technology Acceptance Model 3</i>	8
2.2.3 Structural Equation Modelling (SEM)	15
2.2.4 Partial Least Square Structural Equation Modeling (PLS-SEM)	16
2.2.5 SmartPLS.....	20
2.2.6 Skala Likert	21
2.2.7 Populasi dan Sampel	22
2.2.8 Teknik Sampling	22
2.2.9 Ukuran Sampel	23

2.2.10	Tabel Isaac dan Michael.....	24
2.2.11	Integrasi Keilmuan	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		27
3.1	Identifikasi Masalah	28
3.2	Studi Literatur.....	28
3.3	Model Penelitian.....	28
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
3.5	Data	29
3.5.1	Data Primer.....	29
3.5.2	Data Sekunder	29
3.6	Teknik Pengumpulan Data	29
3.6.1	Kuesioner.....	29
3.7	Variabel.....	30
3.7.1	Variabel Independen.....	30
3.7.2	Variabel Dependen	30
3.7.3	Variabel Moderator	30
3.8	Perancangan Kuesioner.....	31
3.9	Analisis Data	40
3.10	Hipotesis.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Model Analisis SEM Variabel <i>E-Money</i> dengan TAM 3	43
4.2	Tabulasi Data Responden.....	44
4.3	Analisis <i>Outer Model</i>	45
4.3.1	Uji Validitas Konvergen.....	45
4.3.2	Uji Validitas Diskriminan	47
4.4	Analisis <i>Inner Model</i>.....	49
4.4.1	Koefisien Determinansi	49
4.4.2	Cross Validated Redundancy	50
4.4.3	<i>Effect Size (f²)</i>	52
4.4.4	<i>Goodness of Fit</i>	54
4.5	Uji Hipotesis.....	55
4.6	Tahap Akhir	57

BAB V PENUTUP.....	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Variabel dan Indikator TAM 3	11
Tabel 2.2 Keterangan Nilai Skala Likert.....	21
Tabel 2.3 Tabel Isaac dan Michael	25
Tabel 3.1 Pernyataan Kuesioner TAM 3.....	32
Tabel 4.1 Uji Validitas Konvergen Tipe Reliabilitas per Item	46
Tabel 4.2 Uji Validitas Konvergen Tipe Reliabilitas Komposit.....	47
Tabel 4.3 <i>Cross Loading</i>	48
Tabel 4.4 Skor AVE.....	49
Tabel 4.5 Koefisien Determinansi.....	50
Tabel 4.6 <i>Cross Validated Redudancy</i>	50
Tabel 4.7 <i>Construct Cross Validated Communality</i>	51
Tabel 4.8 Indikator <i>Cross Validated Redudancy</i>	52
Tabel 4.9 Nilai <i>F-Square</i>	53
Tabel 4.10 Koefisien Jalur	54
Tabel 4.11 <i>Goodness of Fit</i>	55
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis	56

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual TAM 3	9
Gambar 3. 1 Kerangka Metodologi Penelitian.....	27
Gambar 3. 2 Hipotesis.....	40
Gambar 4. 1 Model Analisis SEM Variabel E-Money dengan TAM 3.....	43
Gambar 4. 2 Grafik Persentase Jenis Kelamin Responden	44
Gambar 4. 3 Grafik Layanan <i>E-Money</i> yang digunakan.....	44
Gambar 4. 4 Grafik Persentase Penggunaan <i>E-Money</i> dalam 1 bulan terakhir ...	45
Gambar 4. 5 Visualisasi Hipotesis	57



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

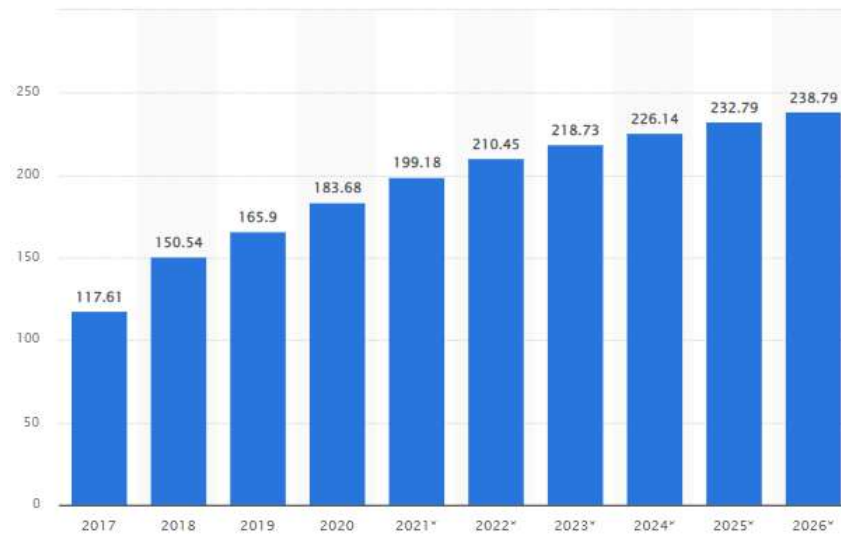
1.1 Latar Belakang

Digitalisasi merupakan keperluan yang tidak bisa di jauhi di segala sektor. Digitalisasi mendapatkan dukungan dari teknologi komputer yang menolong keberlangsungan komputasi. Dunia sekarang ini telah memantau transformasi baru serta mendalam dengan didasarkan oleh virtualisasi serta interkoneksi dari industri cerdas, yang mana dalam hal ini dikenal sebagai Industri 4.0. Pengenalan pertama dari proses ini, yakni di tahun 2013. Proses tersebut memiliki tujuan untuk memberi definisi “ transisi dari waktu ketika orang bekerja dengan komputer ke waktu ketika komputer bekerja tanpa manusia”. Jadi, pertumbuhan dari teknologi informasi, melebarnya pemakaian komputer, telepon, dan internet telah memberikan dampak kepada sektor keuangan. Hal ini mengarah kepada timbulnya institusi, instrument, serta produk baru dari keuangan (Machkour dan Abriane, 2020).

Financial Technology (fintech) adalah sebutan dari wujud industri dan perusahaan keuangan yang baru. Sebutan “fintech” ini timbul di era 1980-an serta di era tahun 1990-an dalam lingkungan Anglo-Saxon. Sesudah adanya krisis keuangan di tahun 2007, teknologi tersebut tersebar di dunia finansial demi mendeskripsikan sejumlah institusi yang lebih inovatif dan muda dengan memakai teknologi seluler, digital, kecerdasan buatan, serta lain sebagainya. Hal ini dilakukan untuk menyusun ulang pelayanan keuangan serta perbankan supaya lebih efisien lagi. Berikutnya, supaya selalu bersaing dan selalu menduduki posisi pertama, supaya tidak terhapus akibat dari persaingan dunia serta kompleksitas dari dunia kerja yang selalu naik tingkatannya, ditemukan keperluan yang dilakukan untuk menyesuaikan diri dengan potensi kerja yang intens yang dibuat dari binerisasi internet serta pemakaian telepon pintar ataupun *smartphone*.

Secara menyeluruh, adaptasi dari *fintech* mengharuskan pemakainya untuk bisa selalu aktif memakai perangkat seluler dengan sifat *mobile*. Berlandaskan data Statista tahun (2021), total pemakai perangkat *mobile* yang berada di Negara

Indonesia ini meningkat cukup signifikan di masing-masing tahunnya. Berikut ialah diagramnya:



Gambar 1. 1 Data Pengguna Perangkat Seluler di Indonesia

Dari data diatas, di tahun 2017 total dari pemakai perangkat seluler menyentuh angka 117,61 juta pemakai. Angka tersebut terus mengalami peningkatan di tahun-tahun selanjutnya. Kenaikan angka ini diperkirakan hendak menyentuh angka 238,79 juta pemakai di tahun 2026. Dari adanya tren peningkatan pemakai yang amat besar ini membuat penyesuaian digitalisasi di aspek keuangan mempunyai prospek yang sangat bersinar.

Berikut adalah contoh dari wujud teknologi keuangan yang ditemukan di zaman digital, yakni teknik pembayaran non-tunai maupun sering disebut sebagai *cashless*. Teknik pembayaran tersebut berpatok kepada transaksi finansial yang mana konsumen bertransaksi dengan tanpa uang tunai secara nyata fisiknya (Bilińska-Reformat dan Kiezel, 2016). Secara global, besaran dari transaksi non tunai ini telah berkembang sebanyak 14% antara tahun 2018 hingga tahun 2019 dan tercatat hingga mencapai angka 708,5 miliar derajat pertumbuhan paling besar dalam sepuluh tahun terakhir. Ditemukan pemakaian cek di seluruh dunia mengalami penurunan sebanyak 13,4 % serta perbandingan kartu debit kepada kartu kredit berubah dari angka 59:41 berubah di angka 90:10 dalam dekade akhir (World Payment Reports, 2018).

Dalam Negara Indonesia, institusi keuangan yang berjalan di aspek transaksi non tunai amat berkembang keberadaannya. Institusi keuangan ini

meliputi Gopay, OVO, LinkAja, serta Dana. OJK beserta JAKPAT melakukan kerjasama dengan Dailysocial di tahun 2018 dengan menjalankan survey, survey ini didapatkan data yang mana pemakai layanan transaksi non tunai yang ada di Indonesia telah meningkat mulai tahun 2016 sampai dengan tahun 2018. Bukan hanya itu, pemakai paling banyak dari dompet digital ini, yaitu dari Gopay, yang kedua OVO, kemudian LinkAja, dan yang terakhir ditempati oleh DANA.

Dari sumber data yang didapatkan dari App Annie di Kuartal II tahun 2019, posisi empat besar aplikasi dompet digital yang didasarkan dari pemakai aktif tiap bulannya, yakni didominasi Gopay, OVO, DANA, serta LinkAja. Pernyataan tersebut merupakan dasar dari dijalankannya riset kepada semua jasa *fintech* tersebut. Dari kepopuleritasan dari keempat aplikasi *e-money* diatas, dapat menganalisis dengan terperinci alasan dari penerimaan aplikasi *e-money* tersebut.

Adapun bentuk penerimaan dari teknologi informasi yang selalu dipakai ialah *Technology Acceptance Model* (TAM) yang sudah memperoleh animo yang cukup signifikan pada literature penerimaan TI/IS. TAM ini sudah dijadikan sebagai model dari penerimaan teknologi yang amat memberikan dampak. Ditemukan dua aspek utama yang memberikan pengaruhnya kepada niat seseorang untuk memakai teknologi yang baru, yakni persepsi kelancaran pemakaian serta persepsi dari kegunaannya (Charness dan Boot, 2016).

Pelaporan pertama kali *Technology Acceptance Model* ini ialah dari Davis. Menurutnya, penerimaan teknologi bisa memberikan kejelasan maupun mampu memperkirakan niat pemakai yang telah mendapatkan pengaruh rangsangan dari lingkungan eksternalnya (Davis, Bagozzi and Warshaw, 1989). Bentuk penerimaan *Technology Acceptance Model* ini telah dikembangkan berlandaskan dari teori psikologis serta teori sosiologis (Al-Mamary *et al.*, 2016). Di masa sekarang ini, sejumlah faktor telah dicakup lebih lebar oleh penerimaan teknologi (Shore *et al.*, 2018). *Technology Acceptance Model* ini telah berkembang menjadi TAM 1, TAM2, serta TAM3.

Technology Acceptance Model yang terbaru, yaitu TAM 3. TAM 3 ini ialah model riset yang dipakai guna memperkirakan adopsi teknologi informasi. *Technology Acceptance Model* 3 ini memberikan kejelasan terkait konstruk ataupun *nomological network* penentu alasan seseorang mengadopsi serta

memakai teknologi informasi (Dulloo, Mokashi dan Puri, 2015). TAM 3 ini merupakan *Technology Acceptance Model* yang relevan ataupun sejalan dengan konteks riset yang hendak dijalankan. *Technology Acceptance Model 3* ini mempunyai variabel sebanyak tujuh belas yang saling terkait. Menurut penjabaran latar belakang yang sudah dipaparkan, peneliti memiliki ketertarikan untuk menjalankan riset mengenai “**Analisis Perilaku Minat Mengadopsi E-Money Dengan Metode *Technology Acceptance Model 3***” .

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan dari pemaparan latar belakang, permasalahan dari riset ini bisa diformulasikan dalam wujud pernyataan, yakni “Bagaimana hasil perilaku minat mengadopsi e-money dengan metode TAM 3?”

1.3 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah dibuat supaya terhindar dari persoalan riset yang ditemukan di luar batasan serta untuk menjaga kefokusannya dari riset, yakni:

- 1) Dalam riset ini, memakai sampel di area Kota Surabaya dengan memakai Metode *Purposive Sampling*, yang mana memutuskan sampel dengan melalui sejumlah pertimbangan khusus. Pertimbangan ini meliputi Pemakai jasa *e-money* Go-pay, OVO, DANA, serta LinkAja yang berada di area Kota Surabaya, Pernah sesekali memakai salah satu dari empat jasa *e-money* tersebut.
- 2) Penerapan riset ini memakai variabel sebanyak 17. Ketujuh belas variabel itu, yakni: “*Subjective Norm, Job Relevance, Output Quality, Result Of Demonstrability, Computer Self- Efficacy, Perception Of External Control, Computer Anxiety, Computer Playfulness, Perceived Enjoyment, Objective Usability, Image, Perceived Usefulness, Perceived ease of use, Behavioral intention, Use Behavior, Experience* setra *Voluntariness*” .
- 3) Riset ini mengkaji empat layanan e-money, yakni Go-pay, OVO, DANA, serta LinkAja.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dijalankannya riset ini ialah guna mendapati analisis dari perilaku minat mengadopsi *e-money* dengan memakai teknik TAM 3.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini merupakan manfaat yang diinginkan pada riset ini, yaitu:

1.5.1 Manfaat Akademis

Diharapkan riset ini berkontribusi secara penuh pada aspek ilmiah serta bisa dijadikan sebagai rujukan, terlebih lagi yang membahas mengenai pemakaian model TAM 3 pada penerimaan pelayanan fintech dan bisa dijadikan sebagai tambahan wawasan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis untuk berbagai pihak yang dianalisis bisa dijadikan sebagai materi evaluasi serta sebagai materi untuk mempertimbangkan menetapkan langkah pembenahan di tengah-tengah kompetisi yang amat ketat.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut ini merupakan lima bagian dari sistematika penulisan dalam riset ini, yakni:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab yang pertama, menguraikan latar belakang yang membahas tentang persoalan pada riset, selanjutnya dijelaskan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan riset, serta manfaat dari riset.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab yang kedua ini menjabarkan terkait dengan tinjauan pustaka. Pada bab ini, hendak menjabarkan riset terdahulu yang dijadikan sebagai penguat serta inspirasi dari riset yang dilakukan ini. Bab kedua ini juga dijelaskan mengenai landasan teori serta integrasi ilmiah.

BAB III METODOLOGI

Dalam bab yang ketiga ini menjabarkan terkait dengan metodologi riset yang meliputi tahapan-tahapan untuk menjalankan dan merampungkan riset ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab yang keempat ini membahas terkait dengan hasil dan pembahasan yang didalamnya mencakup hasil-hasil yang sudah diperoleh dari riset ini serta pembahasan terkait dengan penganalisisan data yang didapatkan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab yang terakhir, membahas mengenai kesimpulan riset dan saran yang disampaikan untuk penelitian berikutnya.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebelum pembahasan mengarah lebih rinci terkait riset ini, dilakukan terlebih dahulu review sejumlah riset sejenis yang dilaksanakan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk lebih memahami riset ini. Menurut riset dari Prasetyo, Sudarmaningtyas dan Marya, (2017) dengan judul “Pengukuran Penerimaan Aplikasi *Dreamspark* Pada STIKOM Surabaya Dengan Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model 3 (TAM) Versi 3*” . Riset tersebut dilakukan survey terhadap mahasiswa STIKOM serta mengeluarkan kuesioner sebanyak 199. Konstruksi variabel dari TAM 3 sebanyak 17. Melalui riset tersebut didapatkan bahwasannya mahasiswa memperoleh aplikasi *Dreamspark* untuk membantu perkuliahannya.

Riset selanjutnya yakni memiliki judul “Analisis Penerimaan Terhadap Pengguna Aplikasi Go-Pay Menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*” . Sampel yang diambil berasal dari mahasiswa Nusa Mandiri Jakarta serta mengeluarkan kuesioner sebanyak 58. Riset tersebut memakai variabel TAM sebanyak 5. Melalui riset tersebut didapatkan bahwasannya variabel dari sikap memakai dan minat memakai menyampaikan pengaruhnya dengan signifikan kepada pemakaian sebenarnya.

Bukan hanya itu saja, riset dari Meifa, Sudarmaningtyas dan Suhandiah, (2016) dengan judul “Pengukuran Penerimaan Aplikasi E-Resources Center STIKOM Surabaya Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model 3*” . Sampel yang diambil sebesar 200 responden dari mahasiswa STIKOM. Riset tersebut memakai variabel TAM 3 sebanyak 17. Riset tersebut berhasil mengungkapkan bahwasannya mahasiswa menyambut dengan antusias keberadaan dari aplikasi *e-resources center* STIKOM Surabaya.

2.2 Landasan Teori

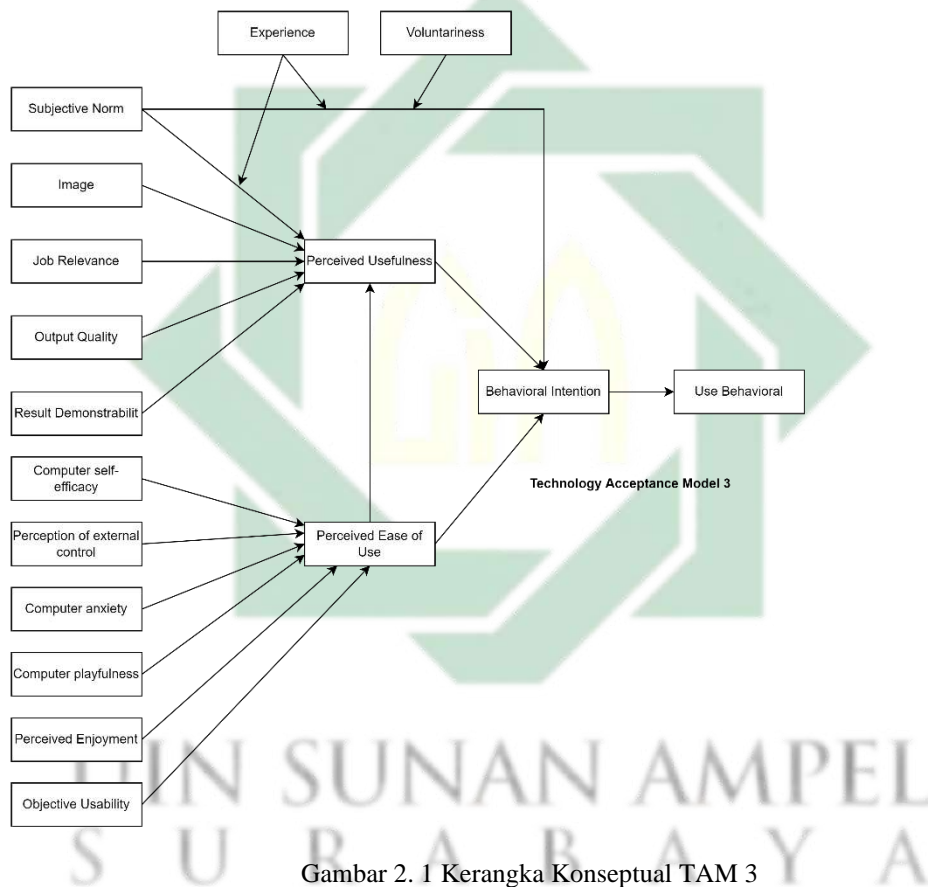
2.2.1 *E-Money*

Peraturan Bank Indonesia No. 16/8/PBI/2014 merupakan peraturan yang dijadikan sebagai acuan dari penjelasan Uang Elektronik (*electronic money*). Menurut peraturan tersebut, uang elektronik ialah “nilai uang yang disimpan secara elektronik pada media server atau *chip* yang dapat dipindahkan untuk keperluan transaksi pembayaran dan/atau transfer dana” . Dengan didasarkan dari Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 di tanggal 13 April tahun 2009 mengenai Uang Elektronik (*Electronic Money*) serta juga pergantiannya yakni Peraturan Bank Indonesia Nomor. 16/8/PBI/2014, “Uang Elektronik harus memenuhi unsur-unsur sebagai berikut, yaitu: (1) diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit; (2) nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip; (3) digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; (4) dan nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan” (Bank Indonesia, 2016).

2.2.2 *Technology Acceptance Model 3*

Technology Acceptance Model 3 ialah sebuah model riset yang bisa dipakai untuk memperkirakan adopsi teknologi yang ditunjukkan Davis di era 1989 (Davis, Bagozzi and Warshaw, 1989). *Technology Acceptance Model* memiliki tujuan sebagai penjelas dan pemrediksi dari pengakuan teknologi informasi (*acceptance*) pemakai pada sebuah sistem informasi. *Technology Acceptance Model* membagikan dasar teori mengenal beberapa faktor yang bisa memberikan pengaruhnya bagi penerimaan sebuah teknologi pada sebuah organisasi. Selanjutnya *Technology Acceptance Model* memberikan penjelasan terhadap ikatan kausal diantara kepercayaan (kegunaan sistem informasi serta keringanan pemakaiannya) dan tingkah laku, tujuan maupun keperluan, serta pemakaian konkret dari pemakai ataupun pengguna dari sistem informasi.

Salah satu dari sekian banyak teknik yang dapat menakar sikap dari pengguna teknologi informasi ialah teknik atau metode *Technology Acceptance Model 3* ataupun sering disingkat TAM 3. *Technology Acceptance Model 3* ini menjelaskan terkait ikatan timbal balik antara konstruk (*nomological network*) pemasti alasan mengapa seseorang melakukan adopsi dan memakai Teknologi Informasi (TI). *Technology Acceptance Model 3* mempunyai 17 variabel. Masing-masing dari variabel tersebut saling memiliki hubungan. Berikut ialah gambar kerangka konseptual dari *Technology Acceptance Model 3*.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual TAM 3

(Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008)

Dibawah ini adalah penjabaran dari setiap konstruk dalam kerangka konseptual dari TAM 3, yakni:

- a) *Subjective Norm* adalah pandangan individu yang mewajibkan untuk menjalankan suatu hal ataupun tidak.
- b) *Experience* ialah suatu variabel yang dijadikan sebagai acuan bagi pemastian saat *subjective norm* hendak memastikan pemahaman dari kegunaan (*perceived usefulness*) suatu sistem informasi maupun

teknologi yang dengan tanpa perantara juga hendak memastikan *behavioural intention*.

- c) *Voluntariness*. Derajat ketulusan (*voluntariness*) juga memberikan pengaruhnya bagi *subjective norm* pada pemastian *behavioural intention*.
- d) *Image*. Derajat yang mana pemakaian dari teknologi informasi dipahamkan untuk menaikkan tingkatan dari pangkat individu di tengah khalayak umum. *Image* bisa dengan langsung memberikan dampak pada pemahaman dari kegunaan suatu sistem.
- e) *Job Relevance*. Bagian ini berhubungan dengan pemahaman seseorang mengenai seberapa besar krusialnya suatu informasi maupun teknologi pada pendukung ataupun penyampaian dampak kepada pekerjaannya.
- f) *Output Quality*. Bagian ini berhubungan dengan derajat keyakinan seseorang bahwasannya suatu sistem informasi maupun teknologi yang dipakai hendak menyampaikan hasil yang sempurna untuk pekerjaannya.
- g) *Result of Demonstrability*. Bagian ini berhubungan dengan hasil pemakaian teknologi informasi yang bisa dilakukan pengukuran terhadapnya.
- h) *Computer Self-Efficiency*. Bagian ini memberikan penjelasan mengenai derajat keyakinan seseorang bahwasannya dirinya memiliki keahlian untuk melaksanakan tugas khusus dengan memakai perangkat komputer.
- i) *Perception of External Control*. Bagian ini memberikan penjelasan mengenai keyakinan atau persepsi seseorang bahwasannya keberadaan dari infrastruktur maupun sesuatu lainnya yang ada guna membantu penggunaan suatu sistem informasi.
- j) *Computer Anxiety* berhubungan dengan psikologis dari seorang individu yang merasa takut ataupun segan saat berasumsi bahwasannya kemungkinan mereka hendak memakai komputer.

- k) *Computer Playfulness*. Bagian ini berhubungan dengan spontanitas seseorang untuk melakukan interaksi dengan perangkat komputer.
- l) *Perceived Enjoyment*. Sebuah pemahaman yang mana aktivitas memakai suatu sistem informasi dipersepsikan hendak menggemirakan, terbebas dari kinerja yang dikeluarkan dari pemakaian sistem informasi.
- m) *Objective Usability*. Bagian ini memberitahukan mengenai rasio terkait upaya yang diperlukan oleh suatu sistem informasi dalam merampungkan tugas yang telah ditentukan. Bagian ini tidak termasuk dalam suatu pemahaman seseorang, sebab memiliki sifat yang objektif.
- n) *Perceived ease of use* diartikan sebagai pemahaman seseorang bahwasannya suatu sistem informasi yang dilihat akan gampang penggunaannya.
- o) *Behavioural Intention* berhubungan dengan derajat dimana individu telah merumuskan perencanaan untuk menjalankan ataupun tidak menjalankan tindakan dimasa yang akan datang.
- p) *Perceived of Usefulness*. Bagian ini memberitahukan derajat individu yakin bahwasannya dengan memakai sistem informasi hendak menolong dirinya guna menaikkan tingkatan dari performa kerjanya.
- q) Komponen yang terakhir adalah bagian yang mendapatkan pengaruh dari sejumlah bagian diatas, yakni bagian *use behaviour*. *Use behaviour* ialah sebuah tingkah laku seseorang yang aktual saat memakai suatu sistem informasi.

Berikut ini adalah variabel dan indikator pada komponen atau bagian dari kerangka konseptual TAM 3, yaitu:

Tabel 2.1 Variabel dan Indikator TAM 3

“Variabel”		“Pernyataan dari Teori TAM 3”
“Subject Norm (SN)”	“SN 1”	“Orang yang mempengaruhi perilaku saya, menyarankan untuk menggunakan sistem.”
	“SN 2”	“Orang yang penting bagi saya menyarankan untuk menggunakan sistem.”
	“SN 3”	“Manajemen Senior sangat membantu dalam penggunaan sistem.”

	“SN 4”	“Civitas atau organisasi mendukung secara keseluruhan penggunaan sistem.”
“ <i>Experience (EXP)</i> ”	“EXP 1”	“Pengalaman dalam menggunakan sistem yang sama.”
“ <i>Voluntariness (VOL)</i> ”	“VOL 1”	“Saya menggunakan sistem secara sukarela tanpa paksaan.”
	“VOL 2”	“Atasan saya tidak mengharuskan saya untuk menggunakan sistem.”
	“VOL 3”	“Meskipun sangat membantu, pekerjaan saya tidak mengharuskan saya untuk menggunakan sistem.”
“ <i>Image (IMG)</i> ”	“IMG 1”	“Orang yang menggunakan sistem memiliki kebanggaan saat menggunakan sistem dibandingkan yang tidak menggunakan.”
	“IMG 2”	“Orang yang menggunakan sistem memiliki profil tinggi.”
	“IMG 3”	“Memiliki sistem adalah simbol status di organisasi saya.”

“ <i>Job Relevance (REL)</i> ”	“REL 1”	“Penggunaan sistem sangat penting dalam pekerjaan saya.”
	“REL 2”	“Penggunaan sistem sangat relevan dalam pekerjaan saya.”
	“REL 3”	“Penggunaan sistem berkaitan dengan berbagai tugas yang berhubungan dengan pekerjaan saya.”
“ <i>Output Quality (OUT)</i> ”	“OUT 1”	“ <i>Output</i> dari sistem yang saya gunakan berkualitas sangat tinggi.”
	“OUT 2”	“Saya tidak bermasalah dengan <i>output</i> pada sistem.”
	“OUT 3”	“Saya menilai hasil yang dikeluarkan oleh sistem sangat baik.”
“ <i>Result of demonstrability (RES)</i> ”	“RES 1”	“Saya tidak merasa kesulitan untuk menceritakan hasil dari penggunaan sistem.”
	“RES 2”	“Saya dapat menceritakan kepada orang lain konsekuensi atau akibat dalam menggunakan sistem.”
	“RES 3”	“Menggunakan sistem memiliki hasil yang jelas.”

	“RES 4”	“Saya kesulitan menjelaskan sistem yang saya gunakan bermanfaat atau tidak bermanfaat.”
“Computer Self-efficacy (CSE)”		“Dengan menggunakan perangkat lunak dapat menyelesaikan pekerjaan saya.”
	“CSE 1”	“Tidak ada yang dapat memberitahu saya apa yang akan saya lakukan.”
	“CSE 2”	“Saya mendapatkan saran yang membantu.”
	“CSE 3”	“Seseorang memberitahu saya apa yang terlebih dahulu dapat saya lakukan.”
	“CSE 4”	“Saya menggunakan paket yang sama untuk melakukan pekerjaan sebelumnya.”
“Perception of external control (PEC)”	“PEC 1”	“Saya mempunyai kendali penuh terhadap penggunaan sistem.”

“Perception of external control (PEC)”	“PEC 2”	“Saya memiliki sumber daya yang diperlukan dalam menggunakan sistem.”
	“PEC 3”	“Adanya sumber daya, peluang, kesempatan dan pengetahuan dapat mempermudah penggunaan sistem.”
	“PEC 4”	“Sistem tidak cocok dengan sistem lain yang saya gunakan.”
“Computer anxiety (CANX)”	“CANX 1”	“Saya tidak takut dalam menggunakan sistem.”
	“CANX 2”	“Bekerja menggunakan sistem membuat saya gugup.”
	“CANX 3”	“Komputer membuat saya merasa tidak nyaman.”
	“CANX 4”	“Komputer membuat saya gelisah.”
“Computer playfulness (CPLAY)”		“Pertanyaan yang menjelaskan, bagaimana saya berperilaku ketika menggunakan komputer.”
	“CPLAY 1”	“Spontan.”
	“CPLAY 2”	“Kreatif.”
	“CPLAY 3”	“Menyenangkan.”

	“CPLAY 4”	“Tidak asli.”
“ <i>Perceived enjoyment</i> (ENJ)”	“ENJ 1”	“Saya merasa senang ketika menggunakan sistem.”
	“ENJ 2”	“Merasa nyaman ketika menggunakan sistem.”
	“ENJ 3”	“Saya sangat senang ketika menggunakan sistem.”
“ <i>Objective usability</i> (OU)”	“OU 1”	“Pengukuran waktu rasio yang digunakan oleh para ahli dan saya dalam menggunakan sistem.”
“ <i>Perceived ease of use</i> (PEOU)”	“PEOU 1”	“Tindakan saya dengan sistem sudah jelas dan dapat dimengerti.”
	“PEOU 2”	“Interaksi dengan sistem tidak memerlukan banyak tenaga.”
	“PEOU 3”	“Saya mengetahui sistem mudah untuk digunakan.”

Variabel		Pernyataan dari Teori TAM 3
“ <i>Perceived ease of use</i> (PEOU)”	“PEOU 4”	“Saya menemukan kemudahan dalam menjalankan sistem, sehingga dapat melakukan apa yang saya inginkan.”
“ <i>Behavioural intention</i> (BI)”	“BI 1”	“Saya memiliki akses sistem, saya ingin menggunakannya.”
	“BI 2”	“Saya telah mengakses sistem, saya ingin menggunakannya.”
	“BI 3”	“Kedepannya saya ingin menggunakan sistem.”
“ <i>Perceived of usefulness</i> (PU)”	“PU 1”	“Menggunakan sistem meningkatkan kinerja pekerjaan saya.”
	“PU 2”	“Menggunakan sistem meningkatkan produktivitas saya.”
	“PU 3”	“Menggunakan sistem meningkatkan efektivitas pekerjaan saya.”
	“PU 4”	“Menggunakan sistem sangat berguna bagi pekerjaan saya.”

“Use behaviour (USE)”	“USE 1”	“Berapa lama rata-rata penggunaan sistem dalam setiap hari.”
-----------------------	---------	--

(Sumber: Venkatesh dan Bala, 2008)

2.2.3 Structural Equation Modelling (SEM)

Structural Equation Modeling (SEM) ialah gabungan dari kedua macam teknik statistik yang terasing, yakni analisis faktor (*factor analysis*) yang dibentangkan dalam ilmu psikologi dan psikometri serta selanjutnya model persamaan simultan (*simultaneous equation modeling*) yang dibentangkan dalam ekonometrika (Ghozali, 2013). Di tahun 1934, Konsep tersebut dikembangkan Sewal Wright. Awalnya, metode ini disebut sebagai analisis jalur serta berikutnya diperkecil dalam wujud analisis *Structural Equation Modeling* (Yamin dan Kurniawan, 2011).

SEM adalah sebuah metode statistik yang dapat melakukan analisis terhadap pola ikatan diantara konstruk laten dan indikatornya, antara konstruk laten, dan kegalatan pengukuran secara langsung. SEM memberikan kemungkinan analisis diantara sejumlah variabel terikat dan variabel bebas dengan tanpa perantara (F. Hair Jr *et al.*, 2014). Metode analisis data dengan memakai SEM dilaksanakan guna memberikan penjelasan secara global ikatan diantara variabel dalam riset. SEM dipakai tidak untuk merencanakan suatu teori, akan tetapi untuk mengetes dan memberikan kebenaran atas suatu model. Maka dari itu, syarat pokok untuk memakai SEM ialah dengan menyusun model hipotesis yang mencakup model structural serta model pengukuran. Penyusunan kedua model ini dibentuk dalam wujud diagram jalur yang didasarkan oleh justifikasi teoritis. *Structural Equation Modeling* juga merupakan sesetel metode statistik yang memberikan kemungkinan pada pengetesan simultan untuk dijalankan dari runtutan ikatan. Ikatan ini disusun diantara satu maupun sejumlah variabel independen (Santoso, 2011).

Structural Equation Modeling dijadikan sebagai metode analisis yang sangat kuat, sebab memberikan pertimbangan atas pemodelan dari interaksi, variabel bebas yang berhubungan (*correlated independent*), nonlinier, kecacatan pengukuran, usikan sejumlah kesalahan yang berhubungan (*correlated error*

terms), sejumlah variabel independen laten yang setiap variabel tersebut diukur dengan indikator yang jumlahnya banyak, serta satu ataupun dua dari variabel dependen laten yang setiap variabelnya diukur dengan sejumlah indikator saja. Jadi, berdasarkan penjelasan ini, SEM bisa dipakai sebagai alternatif kuat lainnya dibandingkan dengan memakai regresi berganda, analisis faktor, analisis jalur, analisis kovarian, maupun analisis *time series* (Byrne, 2010).

Dalam SEM ini, disarankan untuk bisa menjalankan tiga aktivitas sekaligus, yakni pengontrolan validitas serta reliabilitas dari instrument (ekuivalen dengan analisis faktor konfirmatori), mengetes model ikatan antara variabel laten (ekuivalen dengan analisis jalur), serta mendapatkan model yang bermanfaat untuk perkiraan (ekuivalen dengan model analisis regresi maupun struktural) (Yamin dan Kurniawan, 2011).

Adapun dua alasan yang menjadi dasar dipakainya SEM adalah sebagaimana berikut ini:

- 1) SEM berkemampuan untuk memberikan estimasi ikatan diantara variabel yang memiliki sifat *multiple relationship*. Ikatan tersebut terwujud pada model struktural (ikatan diantara konstruk terikat dan bebas).
- 2) SEM berkemampuan untuk mendeskripsikan pola ikatan diantara konstruk laten serta variabel indikator maupun variabel manifest.

Dalam penjelasan sebelumnya, disimpulkan bahwasanya SEM adalah metode statistik yang dapat memberikan analisisnya kepada pola ikatan diantara konstruk laten beserta indikatornya, diantara konstruk laten, dan kecacatan pengukuran secara langsung. *Structural Equation Modeling* ini dipakai untuk mengawasi dan memperbaiki model.

2.2.4 Partial Least Square Structural Equation Modeling (PLS-SEM)

Tahun 1982 adalah tahun pertama kalinya Would mengembangkan PLS-SEM. PLS-SEM adalah salah satu dari sekian teknik yang dipakai pada penganalisan serta dinilai kompeten untuk bisa dipakai pada masing-masing jenis dari skala data seperti halnya data nominal, interval, rasio, dan syarat dari asumsi yang sangat luwes (Yamin dan Kurniawan, 2011).

PLS-SEM adalah teknik analisis yang efektif, sebab tidak dilandaskan dari banyaknya asumsi (Ghozali, 2013). Contohnya, data wajib memiliki distribusi yang normal, sampel tidak wajib akurat. Selain dipakai untuk memverifikasi teori, PLS-SEM juga bisa dipakai untuk memberikan kejelasan terdapat atau tidak terdapatnya ikatan diantara variabel laten. Secara simultan, PLS-SEM bisa mengkaji konstruk yang terwujud dengan indikator formatif serta reflektif. Berdasarkan pendapat dari Ghozali (2013), PLS-SEM bertujuan menolong guna kebutuhan prediksi. Model formal mengartikan bahwasannya variabel laten selaku agregat linier dari sebuah indikator.

PLS-SEM bisa dipakai dengan tujuan untuk konfirmasi (seperti halnya pengetesan hipotesis) serta untuk eksplorasi. PLS-SEM juga bisa memberikan prediksi dari terdapat maupun tidak terdapatnya ikatan diantara konstruk serta memberikan penekanan penjelasan dari nilai ikatan. Pemakaian PLS-SEM ialah guna dugaan dan menyusun teori. Sampel yang diperlukan pun juga relatif rendah, paling tidak sepuluh kali item konstruk yang amat rumit (Yamin & Kurniawan, 2011).

Yamin & Kurniawan (2011) berpendapat bahwasannya ditemukan empat hal yang dijadikan sebagai alasan PLS-SEM, yakni:

- 1) Algoritma dari PLS-SEM, yaitu tidak terbatas dalam ikatan diantara indikator serta konstruk laten yang memiliki sifat reflektif saja, namun algoritma PLS-SEM juga bisa dipakai bagi ikatan formatif.
- 2) PLS-SEM bisa dipakai untuk memproyeksikan model jalur dengan skala sampel yang rendah.
- 3) PLS-SEM bisa dipakai untuk model yang amat rumit (yang meliputi banyak manifest dan laten) dengan tanpa menemui hambatan pada estimasi datanya.
- 4) PLS-SEM juga bisa dipakai saat distribusi data amat bengkok (*skew*)

Adapun dua macam model dari evaluasi, yakni *outer model* maupun pengukuran model serta evaluasi pada *structural model* atau *inner model*, berikut merupakan penjelasannya, yakni:

- a) Evaluasi Pengukuran Model (*outer model*)

Evaluasi Pengukuran Model mencakup pengawasan partikelir dari item *reliability*, *internal consistency* ataupun *construct reliability*, *average variance extracted* serta *discriminant validity*. Pengukuran ini digolongkan kedalam *convergent validity*, yakni melakukan pengukuran atas besar kecilnya hubungan antara konstruk dengan variabel laten. Measurement model pun dilaksanakan guna mendapati ikatan diantara konstruk (variabel) dengan sejumlah indikator (Yamin & Kurniawan, 2011).

Pengontrolan *individual item reliability* bisa memantau skor dari *standardized loading faktor*. Skor tersebut mendeskripsikan besar kecilnya hubungan diantara masing-masing item pengukuran dengan kontraknya. Skor ideal dari *loading faktor* yaitu lebih dari angka 0.7. Hal ini bermakna bahwasannya indikator telah abash selaku indikator yang bisa melakukan pengukuran atas kontrak. Pengukuran yang lain daripada *convergent validity* adalah memantau dari skor *Average Variance Extracted (AVE)*. Skor tersebut mendeskripsikan besar kecilnya varian ataupun keragaman dari variabel manifest yang bisa dicakup konstruk laten. Skor ideal dari AVE ialah berada di angka 0,5. Pernyataan ini bermakna *convergent validity* telah sempurna, yang juga berarti variabel laten bisa memberikan penjelasan kepada rata-rata melebihi setengah dari varian sejumlah indikatornya.

Discriminant validity memperoleh evaluasi dari *cross loading*, berikutnya memadankan skor AVE dengan pangkat dua dari skor korelasi antar konstruk. Skala *cross loading* adalah memadankan korelasi dengan konstruk serta kontrak blok yang lain. Pernyataan tersebut memberitahukan konstruk ini memperkirakan skala terhadap bloknya dengan lebih sempurna daripada blok yang lain. Skala *discriminant validity* yang lain ialah skor dari akar AVE wajib melebihi korelasi antar konstruk dengan konstruk yang lain maupun skor AVE melebihi kuadrat dari korelasi antar konstruk.

b) Evaluasi Struktur Modal (*inner model*)

Pengukuran model struktural dilaksanakan guna mendapati ikatan diantara konstruk yang didugakan peneliti (Yamin & Kurniawan, 2011). Terdapat sejumlah langkah maupun tahapan pada pengevaluasian dalam model ini, yaitu:

Langkah awal ialah dengan memantau signifikansi ikatan diantara konstruk. Pernyataan ini bisa diketahui dari koefisien jalur (*path coefficient*) dengan mendeskripsikan kekuatan dari ikatan diantara konstruk. Pengukuran koefisien jalur (β) mempunyai skor ambang batas melebihi angka 0.1. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwasannya jalur yang dimaksudkan ialah yang memiliki dampak pada model.

Langkah selanjutnya adalah melakukan pengevaluasian kepada skor R^2 (*coefficient of determination*). Skor tersebut memberikan penjelasan bagi varians dari setiap variabel endogen target dengan tolak ukur dari pengukuran yang berada di angka 0,67. Angka ini memiliki arti yang kuat. Adapun pengukuran yang berada di angka 0,33 diartikan sedang, serta di bawah angka 0,19 dikatakan lemah.

Langkah yang ketiga adalah memantau skor T-test melalui teknik bootstrapping memakai two-tailed test. Adapun taraf signifikansinya senilai 5%. Taraf ini digunakan untuk mengetes hipotesis riset. Apabila skor T-test melebihi angka 1,96, maka penerimaan dari hipotesis riset bisa dilakukan.

Langkah selanjutnya adalah pengetesan 2 (ukuran efek). pengetesan tersebut dilaksanakan guna bisa menduga dampak variabel yang telah ditentukan kepada variabel lainnya pada struktur model dengan skor threshold yang berada disekitar angka 0,02 untuk dampak yang rendah, 0,15 untuk dampak menengah, sedangkan 0,35 untuk dampak yang tinggi. Perhitungan f^2 dapat dilihat dengan formula sebagaimana berikut ini:

$$f^2 = \frac{R^2_{include} - R^2_{exclude}}{1 - R^2_{include}} \dots\dots\dots$$

(2.1)

Keterangan:

$R^2_{include}$: Skor yang didapatkan saat konstruk eksogen dimuatkan ke model.

$R^2_{exclude}$: Skor yang didapatkan saat konstruk eksogen dikeluarkan dari model

Langkah yang kelima, yakni pengetesan Q^2 (*predictive relevance*). Uji ini dilakukan dengan memakai teknik *blindfolding* dengan tujuan guna bisa membagikan bukti bahwasannya variabel khusus yang dipakai pada sebuah model yang diciptakan memiliki keterlibatan prediktif (*predictive relevance*) dengan variabel yang lain pada model yang memiliki skor ambang batas melebihi angka 0 dalam pengukurannya.

Langkah yang keenam adalah melaksanakan uji q^2 (*Relative Impact*). Uji ini memakai teknik *blindfolding*. Pemakaian teknik ini dilakukan guna bisa melakukan pengukuran relative dampak dari suatu keterlibatan diantara prediktif variabel yang telah ditentukan dengan variabel yang lain dengan skor ambang batas senilai 0,02 bagi pengaruh yang rendah, 0,15 bagi pengaruh yang sedang, serta angka 0,35 bagi pengaruh yang tinggi. Formulasi yang dipakai pada perhitungan q^2 adalah sebagaimana berikut ini:

$$q^2 = \frac{Q^2_{include} - Q^2_{exclude}}{1 - Q^2_{include}} \dots\dots\dots (2.2)$$

Keterangan:

$Q^2_{include}$: Skor q^2 yang didapatkan saat konstruk eksogen dimuatkan ke model.

$Q^2_{exclude}$: Skor q^2 yang didapatkan saat konstruk eksogen dikeluarkan dari model

Melalui penjelasan diatas, disimpulkan bahwasannya PLS-SEM adalah SEM yang dipakai pada pengonfirmasian teori serta sudah dianggap kuat bisa dipakai dalam masing-masing jenis pengukuran data yang meliputi data interval, nominal, rasio, dan syarat asumsi yang adaptif.

2.2.5 SmartPLS

SmartPLS ialah sebuah *software* yang digunakan untuk melakukan pengolahan data dengan memakai persamaan structural, serta juga bisa dipakai untuk persamaan regresi linier. *Software* tersebut dirancang selaku proyek dari Institute of Operation Management and Organization (*School of Business*)

University of Hamburg, Jerman. Teknologi berbasis bahasa pemrograman Java dipakai dalam pembuatan *software* SmartPLS (Monecke dan Leisch, 2012). Langkah awal dalam pemakaian SmartPLS ini ialah dengan melakukan pengunduhan pada halaman “smartpls.com/downloads” dan melakukan pilihan apakah hendak menjalankan *software* tersebut pada komputer yang berbasis Mac ataupun Windows.

2.2.6 Skala Likert

Skala Likert ialah skala dari pengukuran perilaku. Skala likert ini dipakai untuk melakukan pengukuran perilaku, pendapat, serta pemahaman individu maupun golongan orang pada sebuah fenomena. Skala tersebut mendapat nama dari Rensis Likert. Beliau merupakan pendidik serta psikolog asal Amerika. Beliau sudah mengembangkan skala guna mengukur perilaku khalayak umum dari tahun 1932 (Djaali, 2008). Skala likert ialah sebuah skala psikometrik yang biasanya dipakai pada kuesioner serta skala yang pada umumnya dipakai pada riset kuantitatif. Skala likert mempunyai empat ataupun bisa juga lebih pertanyaan yang disatukan untuk menyusun skor yang menggantikan beberapa ciri seseorang yang meliputi wawasan, perilaku, dan sikap (Siregar, 2017). Dibawah ini ialah bentuk dari skala likert, yakni:

Tabel 2.2 Keterangan Nilai Skala Likert

Keterangan	Skor	
	Positif	Negatif
“Sangat Setuju”	5	1
“Setuju”	4	2
“Kurang Setuju”	3	3
“Tidak Setuju”	2	4
“Sangat Tidak Setuju”	1	5

(Sumber: Sugiyono, 2017)

Melalui penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwasannya skala likert ini ialah skala pengukuran yang dipakai untuk memastikan perilaku individu maupun golongan pada sebuah fenomena. Pengukuran ini dijalankan dengan

memakai lima situasi, yakni sangat setuju [1], setuju [2], netral [3], tidak setuju [4], serta sangat tidak setuju [5].

2.2.7 Populasi dan Sampel

Sugiyono (2004:72) menyampaikan pendapat bahwasannya sebuah area generalisasi yang meliputi sejumlah objek maupun subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik khusus yang ditetapkan peneliti untuk dianalisis serta selanjutnya diberikan kesimpulannya. Berdasarkan pendapat dari Sugiyono (2004:72), sampel adalah sebagian dari total serta sifat populasi miliki.

2.2.8 Teknik Sampling

Terdapat aturan pengambilan total sampel jumlah sampel dari populasi. Dengan digunakannya metode yang sesuai, sampel diharapkan bisa menggantikan populasi. Hal ini akan membuat kesimpulan dari sampel bisa digeneralisasikan sebagai kesimpulan populasi. Ditemukan dua metode penarikan sampel menurut Sangadji dan Sofiah (2010), yakni:

1) *Probability sampling*

Probability sampling adalah metode sampling yang menyampaikan kesempatan yang sama terhadap masing-masing anggota populasi untuk dipilih sebagai bagian dari sampel. Metode ini terbagi ke dalam sejumlah teknik, yakni:

- *Simple random sampling*, merupakan teknik dengan pengambilan sampel dari bagian populasi dilaksanakan dengan acak dan tanpa melihat kedudukan dalam populasi.
- *Proportional stratified random sampling*, merupakan teknik yang dipakai saat populasi mempunyai bagian yang bukan homogen serta terstratifikasi dengan seimbang.
- *Disproportionate stratified random sampling*, merupakan teknik yang dipakai untuk memastikan total sampel bila populasinya memiliki stratifikasi, namun tidak seimbang.

- *Cluster sampling*, merupakan teknik yang dipakai untuk memastikan sampel apakah objek yang hendak dikaji maupun sumber dari datanya amat besar.

2) *Non Probability Sampling*

Non Probability Sampling adalah metode pengambilan sampel yang tidak menyampaikan kesempatan yang persis terhadap masing-masing bagian dari populasi untuk dijadikan selaku sampel.

- **Sampling sistematis** adalah metode penetapan sampel yang didasarkan dari urutan bagian populasi yang sudah diberikan nomor sistematis.
- **Sampling kuota** adalah metode untuk menentukan sampel dari sebuah populasi yang berkarakteristik dan khusus hingga total yang diharapkan.
- **Sampling aksidental** adalah metode pengambilan sampel yang didasarkan dari bertepatan, yakni siapapun yang bertepatan saling bertemu dengan pengambil sampel bisa dipakai selaku sampel riset.
- **Sampling purposive** adalah metode penetapan sampel dengan melalui sejumlah pertimbangan khusus.
- **Sampling jenuh** adalah metode pengambilan sampel jika seluruh bagian dari populasi dijadikan selaku sampel. Sensus merupakan sebutan lainnya dari sampel jenuh.
- **Snowball sampling** adalah metode penetapan sampel yang total awalnya rendah, lalu sampel tersebut diharuskan untuk memilih beberapa teman sebagai sampel.

2.2.9 Ukuran Sampel

Berikut merupakan penetapan total sampel yang telah dikembangkan Roscoe dalam Sugiyono (2012), yakni sebagaimana berikut ini:

- 1) Skala sampel yang pantas pada riset, yaitu diantara angka 30 hingga angka 500.

- 2) Jika sampel terbagi dalam sejumlah kategori, seperti pegawai negeri-swasta, pria-wanita, dan lainnya, maka total bagian sampel dari masing-masing kategori paling sedikit berjumlah 30.
- 3) Jika pada riset hendak dilakukan analisis multivariansi, maka total bagian sampel paling tidak sebanyak 10 kali dari total variabel yang dikaji. Contoh dari hal ini adalah terdapat lima variabel (bebas dan terikat) dalam riset, maka total bagian dari sampel sejumlah 50 ($10 * 5$)
- 4) Bagi riset eksperimen sederhana, yang memakai golongan kontrol serta golongan eksperimen, total bagian sampel dari masing-masingnya adalah sejumlah 10 hingga 20 orang.

2.2.10 Tabel Isaac dan Michael

N	s			N	S			N	S		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	155	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	19	19	300	207	161	143	3500	558	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	29	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	255
35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	326	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	598	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	606	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	173	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	642	342	267
75	67	62	59	550	301	213	182	30000	649	344	268
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	653	345	269
85	75	68	65	650	329	227	191	50000	655	346	269

90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	399	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1100	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1200	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1300	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1400	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1500	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1600	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1700	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1800	485	292	235	750000	663	348	270
230	171	139	125	1900	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	2000	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2200	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2400	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	663	348	271
								∞	664	349	272

Tabel 2.3 Tabel Isaac dan Michael

2.2.11 Integrasi Keilmuan

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Artinya: “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri menolaknya. Dan apabila

Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia” (tafsirweb, 2019).

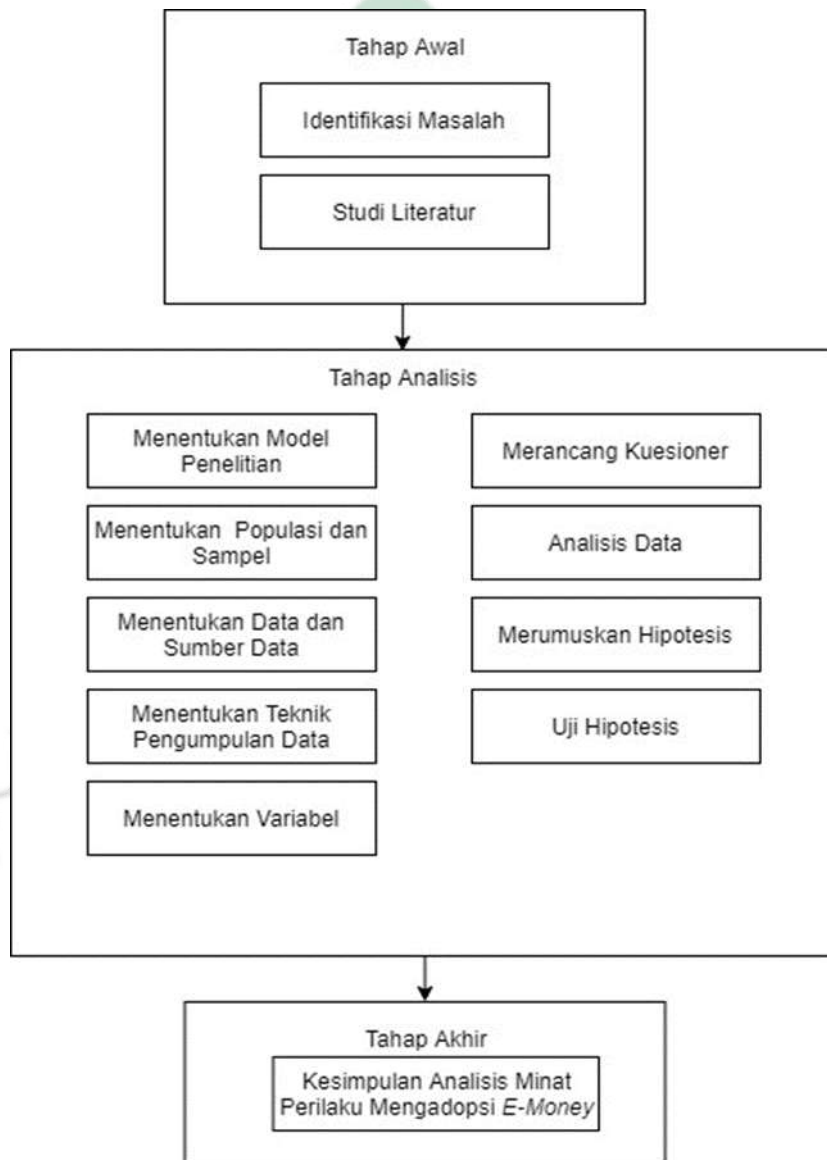
Dalam Tafsir Al-Muyassar / Kementerian Agama Saudi Arabia (tafsir web, 2019),11, “Allah -Subhānahu wa Ta’ālā- ada malaikat yang mendatangi manusia satu demi satu, ada yang datang di malam hari, ada yang datang di siang hari, menjaga manusia dengan perintah Allah dari beberapa takdir yang telah ditulis Allah akan dicegah darinya, mencatat segala perkataan dan perbuatan manusia. Allah tidak merubah keadaan suatu kaum, dari keadaan yang baik kepada keadaan buruk yang tidak mereka sukai, hingga mereka sendiri yang merubah apa yang mereka dapati dari keadaan syukur (menjadi keadaan kufur). Jika Allah ingin membinasakan suatu kaum, maka tidak ada yang dapat menghalangi kehendak-Nya. Dan kamu - hai manusia - tidak memiliki penolong yang mengurus urusanmu, yang kamu dapat berlindung dari bencana yang menimpa kalian” .

Melalui penjelasan diatas, disimpulkan bahwasannya baik dan buruk dari *e-money* yang tersebar sekarang amat bergantung dari pemakainya serta penyedia jasanya. Pertama menurut segi pemakainya, pemakainya menyampaikan ketersediaannya untuk terus memakai jasa *e-money*, meskipun terdapat keuntungan dan kerugian dari pemakaiannya. Berikutnya menurut segi penyedia jasa, inisiatif penyedia apakah hendak merubah kelemahan dan menaikkan tingkatan aplikasinya dengan menambah manfaat terhadap pemakainya melalui penambahan sejumlah karakteristik yang menunjang keperluan pemakainya terkait dengan jasa *e-money*. Ayat yang disebutkan tersebut sudah dicatat serta juga ditegaskan bagi ahlinya, yakni ibu Wiwin Luqna Hunaida M.Pd.I. Beliau merupakan seorang dosen MKDU di Prodi Studi Sistem Informasi di tanggal 11 Maret tahun 2020, Masjid Ulul Albab UINSA, Surabaya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah sejumlah tahapan dan ditata secara runtut. Tujuan dari metodologi penelitian ini adalah guna merampungkan persoalan yang tengah dikaji. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data dengan cara ilmiah dimana data tersebut dipakai untuk tujuan riset. Konteks dari metodologi riset dapat diketahui dari gambar dibawah ini, yaitu:



Gambar 3. 1 Kerangka Metodologi Penelitian

3.1 Identifikasi Masalah

Dilakukan identifikasi masalah kepada 4 jenis jasa *fintech*, yakni Go-Pay, OVO, DANA, beserta LinkAja. Persoalan pada riset ini telah dijabarkan dalam rumusan masalah di bab awal.

3.2 Studi Literatur

Studi literatur ini menyampaikan penjelasan terkait dengan masing-masing dari landasan teori yang terhubung dengan proses penyelesaian persoalan. Output dari studi pustaka dijabarkan dalam tinjauan pustaka di bab kedua.

3.3 Model Penelitian

Digunakan teknik pendekatan kuantitatif. Teknik ini dipakai untuk dilakukan pengukuran dari derajat penerimaan dari pemakai jasa *fintech* Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja serta dipakai untuk melakukan pengujian pada hipotesis yang ada. Riset dengan pendekatan kuantitatif membutuhkan pengumpulan data serta kajian data supaya bisa merampungkan riset. Dilakukan survei dalam mengumpulkan datanya. Memakai kuesioner online pada google form. Mengkaji data statistik dengan memakai perangkat lunak pengolahan data statistik. Microsoft Word 2010 dipakai untuk pencatatan laporan, sedangkan Microsoft Excel digunakan guna penganalisisan demografi. Adapun analisis data statistik dengan PLS-SEM memakai software SmartPLS.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi serta sampel dari riset ini adalah pengguna dari jasa *fintech* Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja yang berada dalam ruang lingkup Kota Surabaya. Metode *Purposive Sampling* yang dipakai. Penentuan sampel berdasarkan beberapa pertimbangan khusus, yakni pemakai jasa *e-money* Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja yang berada dalam ruang lingkup Kota Surabaya, sudah pernah menikmati salah satu dari 4 jasa *e-money*, walaupun hanya sekali. Dalam menetapkan skala sampel riset, memakai tabel Isaac serta Michael. Adapun derajat kesalahannya bernilai 5%. Berdasarkan pendapat dari (Sugiyono, 2015) untuk penggunaan tabel Isaac dan Michael dapat dilihat pada tabel 2.3 pada

riset ini, mengantisipasi data yang tidak abash dengan pengambilan sampel yang berjumlah 400 orang.

3.5 Data

Data yang dipakai pada riset ini adalah data primer dan sekunder. Melalui sumber data yang didapatkan dari kuesioner *online* yang diberi tanggapan responden serta dari penganalisan berbagai sumber lainnya yang memiliki keterkaitan dan menunjang riset.

3.5.1 Data Primer

Data ini diperoleh dari kuesioner *online*. Data ini disampaikan pada pemakai jasa fintech Go-Pay, OVO, DANA, beserta LinkAja.

3.5.2 Data Sekunder

Data ini diperoleh melalui penganalisan berbagai sumber lainnya yang memiliki keterkaitan dan menunjang riset, seperti jurnal, artikel, majalah, buku, dan lain sebagainya.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pada riset ini, metode penghimpunan data yang dipakai ialah:

3.6.1 Kuesioner

Metode penghimpunan data dari riset ini ialah dari survey dengan penyebaran kuesioner *online* pada responden. Ahli yang bernama Abdillah dan Jogiyanto (2015) berpendapat bahwasanya kuesioner adalah teknik pengumpulan data primer yang memakai beberapa pernyataan maupun pertanyaan dengan bentuk yang telah ditentukan. Berikutnya atas dasar pendapat dari Abdillah dan Jogiyanto (2015), kuesioner *online* merupakan teknik pilihan dengan memakai perantara teknologi informasi dengan basis internet. Hal ini dijadikan sebagai teknik alternative, sebab menyediakan sarana komunikasi serta hubungan antar sesama manusia lintas batas. Adapun keuntungan dari kuesioner *online* adalah biaya yang sangat efisien dan lebih efektif lagi dalam hal membimbing responden.

Akan tetapi, kuesioner *online* ini bisa mengeluarkan derajat tanggapan yang tidak seberapa besar bila tidak mempunyai ikatan sosial yang dekat secara online dengan sasaran respondennya. Kuesioner *online* pada riset ini hendak

dibagikan di area Surabaya dalam periode waktu 1 bulan, yakni di bulan November tahun 2020. Kuesioner tersebut berwujud *google form*.

3.7 Variabel

Variabel adalah sebuah sifat atau pemberian nilai pada individu, objek maupun aktivitas dan memiliki variasi khusus yang ditentukan serta selanjutnya bisa disimpulkan (Sugiyono, 2011:3). Dalam mendeskripsikan jalinan antara variabel riset yang berpatokan kepada kajian teoritis dan kerangka yang ditumbuhkan, variabel bebas dan terikat digunakan pada riset ini. Berikut merupakan penjabarannya:

3.7.1 Variabel Independen

Variabel independen yakni variabel yang menjadi pemicu atas peralihan ataupun timbulnya variabel dependen. Lambang “X” adalah lambang huruf dari variabel independen, seperti halnya dalam riset ini yaitu “*Subjective Norm* selaku X1, *Job Relevance* selaku X2, *Output Quality* selaku X3, *Result Of Demonstrability* selaku X4, *Computer Self-Efficacy* selaku X5, *Perception Of External Control* selaku X6, *Computer Anxiety* selaku X7, *Computer Playfulness* selaku X8, *Perceived Enjoyment* selaku X10, *Objective Usability* selaku X11, dan *Image* selaku X12” .

3.7.2 Variabel Dependen

Variabel ini ialah aspek pokok yang hendak diberikan penjelasannya, disampaikan prediksinya, dan didapatkan melalui sejumlah aspek lainnya (Robbins, 2009:23). Umumnya, lambang “Y” adalah lambang dari variabel dependen ini. (Noor, 2011: 49). Variabel terikat dari riset ini meliputi “*Perceived Usefulness* selaku Y1, *Perceived ease of use* selaku Y2, *Behavioral intention* selaku Y3, *Use Behavior* selaku Y4” .

3.7.3 Variabel Moderator

Adapun simbol huruf X1.1, X1.2 adalah simbol dari variabel moderator, seperti “*Experience* selaku X1.1 dan *Voluntariness* selaku X1.2” .

3.8 Perancangan Kuesioner

Perencanaan pertanyaan dalam sebuah kuesioner disusun dengan berpatok kepada model dari TAM 3. Pertanyaan yang ada kemudian dicocokkan dengan beberapa variabel yang ditemukan dalam model TAM 3 serta didasarkan dari sejumlah riset sebelumnya yang sejenis.

Adapun pertanyaan sejumlah 51 yang dicocokkan dengan beberapa variabel yang berada di model TAM 3. Terdapat dua bagian yang nantinya ada dalam kuesioner, yakni:

- 1) Pengantar yang membahas dengan ringkas aktivitas riset dan permintaan untuk membuat kuesioner.
- 2) Pernyataan riset yang mencakup pertanyaan demografi, berisikan terkait dengan biografi responden yang mencakup “jenis dompet elektronik yang dipakai, jenis kelamin, usia, dan pendidikan terakhir, serta pertanyaan utama yang berisi pertanyaan/pernyataan mengenai penerimaan Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja dengan variabel yang sudah ditetapkan berlandaskan model TAM” .
- 3) Beberapa pernyataan yang hendak diberikan didapatkan dari indikator yang sebelumnya ditetapkan dengan persoalan yang tersaji dan juga dilaksanakan penyaringan pertanyaan.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Tabel 3.1 Pernyataan Kuesioner TAM 3

“Variabel”		“Pernyataan TAM 3”	“Indikator”	“Pernyataan”
------------	--	--------------------	-------------	--------------



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

“Subjective Norm (SN)”	“SN1”	“Saran menggunakan sistem dari orang yang mempengaruhi perilaku berfikir saya”	“Pengaruh perilaku orang lain untuk menggunakan sistem”	“Saya menggunakan sistem <i>e-money</i> karena pengaruh dari orang lain”
	“SN2”	“Orang yang penting bagi saya memberi saran bahwa saya harus menggunakan sistem”	“Berfikir menggunakan sistem karena orang lain”	“Saya menggunakan sistem <i>e-money</i> karena orang lain juga menggunakannya”
	“SN3”	“Bantuan senior manajemen saya dalam penggunaan sistem”	“Bantuan senior untuk menggunakan sistem”	“Rekan saya memberikan Bantuan dalam menggunakan sistem <i>e-money</i> ”
	“SN4”	“Dukungan pengguna sistem secara menyeluruh dari organisasi”	“Dukungan organisasi untuk menggunakan sistem”	“Lingkungan sekitar saya mendukung untuk menggunakan sistem <i>e-money</i> ”
“Image (IMG)”	“IMG 1”	“Memiliki kebanggaan lebih orang yang menggunakan sistem dari pada orang-orang yang tidak menggunakan sistem”	“Bangga menggunakan sistem”	“Jika saya menggunakan sistem <i>e-money</i> saya merasa lebih bangga dari pada orang yang tidak menggunakan”
	“IMG 2”	“Orang yang menggunakan sistem dalam organisasi saya memiliki profil tinggi”	“Menambah profil”	“Menggunakan sistem <i>e-money</i> dapat menjadikan saya berfikir lebih maju dari orang lain sistem <i>e-money</i> dapat menjadikan saya berfikir lebih maju dari orang lain”
“Job Relevance (REL)”	“REL 1”	“Dalam pekerjaan penggunaan sistem sangat penting”	“Sistem penting bagi pekerjaan”	“Menggunakan sistem <i>e-money</i> sangat penting bagi pekerjaan saya”

“Variabel”		“Pernyataan TAM 3”	“Indikator”	“Pernyataan”
------------	--	--------------------	-------------	--------------

	“REL2”	“Dalam pekerjaan menggunakan sistem sangat relevan bagi saya”	“Sistem relevan dengan pekerjaan”	“Menggunakan sistem <i>e-money</i> sangat relevan dengan pekerjaan saya”
	“REL3”	“Menggunakan sistem berkaitan terhadap berbagai macam tugas dalam pekerjaan saya”	“Sistem berkaitan dengan tugas pekerjaan”	“ Menggunakan sistem <i>e-money</i> berkaitan terhadap tugas-tugas dalam pekerjaan saya”
“Output Quality (OUT)”	“OUT1”	“Bernilai sangat tinggi kualitas dari <i>output</i> sistem yang saya dapat”	“Kualitas <i>output</i> sistem”	“Output pada sistem <i>e-money</i> sangat bermanfaat bagi pekerjaan saya”
	“OUT2”	“Saya tidak memiliki masalah dengan kualitas <i>output</i> sistem”	“Masalah kualitas <i>output</i> sistem”	“Saya merasa tidak mempunyai masalah dengan output pada sistem <i>e-money</i> ”
	“OUT3”	“Terhadap keluaran sistem saya memberikan penilaian yang sangat baik”	“Penilaian keluaran sistem”	“Saya menilai hasil yang dikeluarkan oleh sistem <i>e-money</i> sangat baik”
“Result Demonstrability (RES)”	“RES1”	“Saya tidak memiliki kesulitan memberitahu orang lain hasil dari menggunakan sistem”	“Kesulitan memberitahu hasil penggunaan sistem”	“Saya tidak kesulitan memberitahu orang lain hasil dari menggunakan sistem <i>e-money</i> ”
	“RES2”	“Saya percaya saya bisa menceritakan kepada orang lain konsekuensi setelah memakai sistem”	“Cerita akibat /konsekuensi dari penggunaan sistem”	“Saya dapat menceritakan kepada orang lain konsekuensi atau akibat dalam memakai sistem”
	“RES3”	“Menggunakan sistem memiliki hasil yang jelas.”	“Kejelasan penggunaan sistem”	“Menggunakan sistem <i>e-money</i> memiliki hasil yang jelas”
	“RES4”	“Saya kesulitan menjelaskan sistem yang saya gunakan bermanfaat atau tidak bermanfaat.”	“Kesulitan menjelaskan manfaat penggunaan sistem.”	“Saya kesulitan menjelaskan sistem yang saya gunakan bermanfaat atau tidak bermanfaat.”

“Variabel”		“Pernyataan TAM 3”	“Indikator”	“Pernyataan”
“ <i>Computer Self-Efficacy (CSE)</i> ”		“Saya dapat menyelesaikan Pekerjaan dengan menggunakan paket perangkat lunak jika:”	“Menyelesaikan tugas dengan sistem jika:”	
	“CSE 1”	“Tidak ada yang bisa memberitahukan saya apa yang akan saya lakukan”	“Orang lain memberitahu tentang sistem”	“Saya bisa menggunakan <i>e-money</i> walaupun tidak ada orang lain yang memberitahu bagaimana menggunakannya.”
	“CSE 2”	“Saya baru memperoleh saran yang membantu”	“Saran orang lain menggunakan sistem”	“Saya mendapatkan saran dari orang lain untuk menggunakan sistem <i>e-money</i> untuk Menunjang pekerjaan”
	“CSE 3”	“Seseorang menunjukkan kepada saya apa yang bisa saya lakukan terlebih dahulu.”	“Petunjuk penggunaan sistem dari orang lain”	“Saya dapat menggunakan sistem <i>e-money</i> dengan cara melihat orang lain Menggunakannya”
	“CSE 4”	“Saya telah menggunakan paket yang sama untuk melakukan pekerjaan yang sama.”	“Penggunaan sistem serupa sebelumnya”	“Saya pernah menggunakan sistem serupa <i>e-money</i> sebelumnya”
“ <i>Perceptions of External Control (PEC)</i> ”	“PEC 1”	“Saya memiliki kendali penuh terhadap penggunaan sistem”	“Kendali dalam penggunaan sistem”	“Dengan membuat akun , saya dapat mengakses sistem <i>e-money</i> ”

“Variabel”		“Pernyataan TAM 3”	“Indikator”	“Pernyataan”
	“PEC2”	“Saya memiliki sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan sistem”	“Sumber daya pribadi menggunakan sistem”	“Memiliki sumber daya pribadi (smartphone, wifi, paket data) untuk menggunakan sistem e-money”
	“PEC3”	“Sistem tidak cocok dengan sistem lain yang saya pergunakan”	“Kecocokan antar sistem”	“Sistem <i>e-money</i> tidak cocok dengan sistem lainnya yang saya gunakan dalam pekerjaan”
“Computer Anxiety (CANX)”	“CANX1”	“Saya tidak takut dalam menggunakan sistem sama sekali”	“Takut menggunakan sistem”	“Saya menghindari karena asing bagi saya dan mengintimidasi saya”
	“CANX2”	“Bekerja menggunakan sistem membuat saya gugup”	“Gugup menggunakan komputer”	“Saya takut menggunakan komputer karena takut membuat kesalahan yang tidak dapat saya perbaiki”
	“CANX3”	“Komputer membuat saya merasa tidak nyaman”	“Ketidaknyamanan menggunakan komputer”	“Saya tidak nyaman dalam menggunakan komputer dalam keseharian untuk meninjau pekerjaan”
	“CANX4”	“Komputer membuat saya merasa gelisah”	“Gelisah dalam menggunakan komputer”	“Saya takut jika mulai menggunakan komputer, saya menjadi tergantung dan kehilangan”
“Computer Playfulness (CPLAY)”		“Pertanyaan yang meminta anda menjelaskan, perilaku saat menggunakan komputer”	“Gambaran diri menggunakan sistem”	

“Variabel”		“Pernyataan TAM 3”	“Indikator”	“Pernyataan”
-------------------	--	---------------------------	--------------------	---------------------

	“CPL AY1”	“Spontanitas”	“Spontanitas”	“Saya dapat belajar menggunakan <i>e-money</i> tanpa bantuan seorang ahli”
	“CPL AY2”	“Keterampilan”	“Keterampilan”	“Saya dapat memperbaiki kerusakan <i>e-money</i> sendiri tanpa bantuan seorang ahli”
	“CPL AY3”	“Menyenangkan”	“Menyenangkan”	“Saya dapat menggunakan <i>e-money</i> lebih dari 8 jam sehari untuk menyalurkan hobi”
	“CPL AY4”	“Tidak Asli”	“Tidak Asli”	“Perilaku saya asli dalam menggunakan <i>e-money</i> tidak Sesuai dengan perilaku keseharian saya”
“Perceived Enjoyment (ENJ)”	“ENJ 1”	“Saya memperoleh kesenangan ketika menggunakan sistem”	“Memperoleh kesenangan menggunakan sistem”	“Saya memperoleh kesenangan saat menggunakan sistem <i>e-money</i> untuk menyelesaikan pekerjaan”
	“ENJ 2”	“Ketika menggunakan sistem Saya merasakan kenyamanan”	“Kenyamanan menggunakan sistem”	“Saya merasakan ada kenyamanan ketika menggunakan <i>e-money</i> dengan intensitas waktu yang tinggi dalam sehari”
	“ENJ 3”	“Saya sangat senang menggunakan sistem”	“Senang menggunakan sistem”	“Saya sangat senang menggunakan sistem <i>e-money</i> ”

“Variabel”		“Pernyataan TAM 3”	“Indikator”	“Pernyataan”
“Objective Usability (OU)”	“OU 1”	“Rasio pengukuran waktu dalam penggunaan sistem antara saya dan ahli”	“Waktu menggunakan sistem dengan orang lain”	“Saya lebih banyak menggunakan sistem <i>e-money</i> dari pada orang lain”
“Perceived Usefulness”	“PU 1”	“Menggunakan sistem didalam pekerjaan saya dapat meningkatkan kinerja”	“Meningkatkan kinerja pekerjaan”	“Menggunakan sistem <i>e-money</i> meningkatkan kinerja didalam pekerjaan saya”
	“PU 2”	“Menggunakan sistem didalam pekerjaan saya dapat menambah produktivitas”	“Menambah produktivitas dalam pekerjaan”	“Dengan menggunakan sistem <i>e-money</i> saya dapat menambah produktivitas dalam pekerjaan”

(PU)	“PU 3”	“Menggunakan sistem meningkatkan efektivitas didalam pekerjaan saya”	“Meningkatkan efektivitas dalam pekerjaan”	“Dengan menggunakan sistem <i>e-money</i> saya dapat meningkatkan efektivitas dalam pekerjaan”
	“PU 4”	“Menggunakan sistem sangat bermanfaat bagi pekerjaan saya”	“Bermanfaat bagi pekerjaan”	“Sistem <i>e-money</i> sangat bermanfaat bagi pekerjaan saya”
“Perceived ease of use (PEOU)”	“PE OU1”	“Interaksi antara saya dengan sistem sudah jelas dan dapat dimengerti”	“Interaksi dengan sistem”	“Sistem <i>e-money</i> merespon semua interaksi saya dengan baik dan tepat”
	“PE OU2”	“Interaksi dengan sistem tidak banyak memerlukan banyak usaha”	“Usaha menggunakan sistem”	“Saya dapat mengakses sistem <i>e-money</i> dimana saja”

“Variabel”		“Pernyataan TAM 3”	“Indikator”	“Pernyataan”
	“PE OU3”	“Saya mengetahui sistem mudah untuk digunakan”	“Sistem mudah digunakan”	“Fitur pada sistem <i>e-money</i> mudah dipahami”
	“PE OU4”	“Saya memperoleh kemudahan untuk menjalankan sistem sehingga dapat melakukan apa yang saya inginkan.”	“Mudah menjalankan sistem”	“Fitur sistem <i>e-money</i> mudah dijalankan”
“Behavioral intention (BI)”	“BI1”	“Saya mempunyai mengakses sistem, saya berkeinginan menggunakannya”	“Keinginan menggunakan sistem”	“Saya mempunyai keinginan menggunakan sistem <i>e-money</i> untuk menunjang pekerjaan”
	“BI2”	“Saya telah mengakses sistem, saya berkeinginan akan menggunakannya kembali”	“Menggunakan sistem dikemudian hari”	“Saya berniat menggunakan sistem <i>e-money</i> dengan rutin dikemudian hari”
	“BI3”	“Saya berencana menggunakan sistem dalam (n) minggu”	“Menggunakan sistem (n) minggu ke depan”	“Saya akan menggunakan sistem <i>e-money</i> dengan rutin dalam kurun waktu satu minggu kedepan”

“Use Behavioral (USE)”	“USE1”	“Rata-rata, berapa banyak menggunakan sistem setiap hari”	“Rata-rata menggunakan sistem”	“Saya mempunyai rata-rata menggunakan <i>e-money</i> dengan baik dalam kurun waktu satu bulan kebelakang”
“Experience (Exp)”	“EX P1”	“Pengalaman menggunakan sistem serupa”	“Pengalaman menggunakan sistem serupa”	“saya lebih berpengalaman menggunakan sistem <i>e-money</i> karena telah lama menggunakannya”

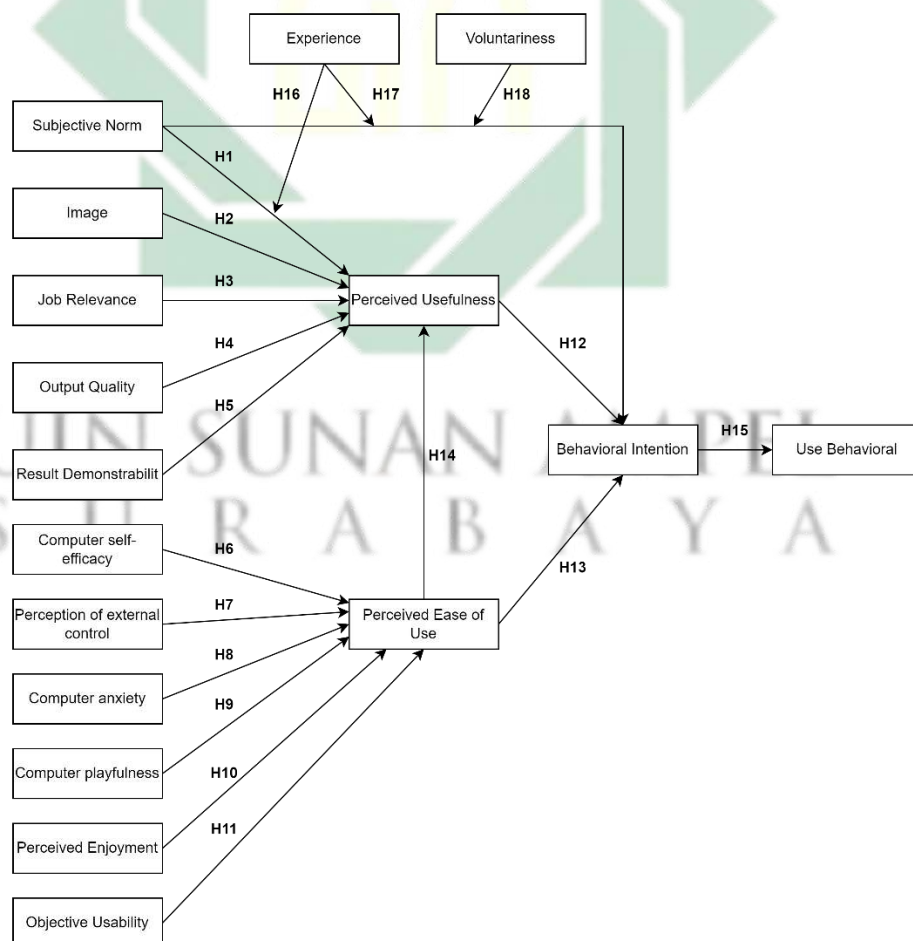
“Variabel”		“Pernyataan TAM 3”	“Indikator”	“Pernyataan”
“Volluntarin ess (VOL)”	“VOL 1”	“Saya menggunakan sistem secara suka rela”	“Suka rela menggunakan sistem”	“Saya menggunakan sistem <i>e-money</i> dengan suka rela tanpa paksaan orang lain demi menunjang pekerjaan”
	“VOL 2”	“Atasan saya tidak memerlukan saya menggunakan sistem”	“Tidak ada keperluan untuk menggunakan sistem”	“Tidak memerlukan penggunaan sistem <i>e-money</i> dalam pekerjaan saya”
	“VOL 3”	“Meskipun sangat membantu, menggunakan sistem tentu saja tidak wajib dalam pekerjaan saya”	“Tidak ada kewajiban untuk menggunakan sistem”	“Menggunakan sistem <i>e-money</i> tidak wajib hukumnya dalam pekerjaan saya”

3.9 Analisis Data

Terdapat dua macam analisis data, yakni analisis demografi serta analisis statistik. Analisis yang pertama ialah mengkaji data kependudukan memakai Microsoft Excel. Kemudian data tersebut digolongkan dengan didasarkan pada *e-money* yang dipakai, kecamatan tempat tinggal, jenis kelamin, umur, pendidikan terakhir, pemakaian selama sebulan terakhir.

Analisis selanjutnya ialah menganalisis statistik memakai SmartPLS versi 3. Dilakukan dua kajian di tahapan ini, yakni kajian model pengukuran ataupun *outer model* serta model structural ataupun *inner model*. Pengukuran model dijalankan dari uji validitas serta uji reliabilitas. Adapun pengertian model struktural (*inner model*) dilakukan dengan uji regresi serta korelasi antara variabel yang terikat dalam model TAM 3. Hal ini dilakukan memakai SEM.

3.10 Hipotesis



Gambar 3. 2 Hipotesis

Berikut ialah hipotesis yang hendak dikaji dan hendak dilakukan pengujian, yakni:

H1: “*Subjective Norm* (SN) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Perceived Usefulness* (PU).”

H2: “*Image* (IMG) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Perceived Usefulness* (PU).”

H3: “*Job Relevance* (REL) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Perceived Usefulness* (PU).”

H4: “*Output Quality* (OUT) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Perceived Usefulness* (PU).”

H5: “*Result Demonstrability* (RES) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Perceived Usefulness* (PU).”

H6: “*Computer Self-Efficacy* (CSE) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Perceived ease of use* (PEOU).”

H7: “*Perceptions of External Control* (PEC) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Perceived ease of use* (PEOU).”

H8: “*Computer Anxiety* (CANX) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Perceived ease of use* (PEOU).”

H9: : “*Computer Playfulness* (CPLAY) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Perceived ease of use* (PEOU).”

H10 : “*Perceived Enjoyment* (ENJ) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Perceived ease of use* (PEOU).”

H11: “*Objective Usability* (OU) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Perceived ease of use* (PEOU).”

H12: “*Perceived Usefulness* (PU) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Behavioral intention* (BI).”

H13: : “*Perceived ease of use* (PEOU) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Behavioral intention* (BI).”

H14: “*Perceived ease of use* (PEOU) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Perceived Usefulness* (PU).”

H15: “*Behavioral intention* (BI) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Use Behavioral* (USE).”

“H16: *Subjective Norm* (SN) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Perceived Usefulness* (PU) di moderasi *Experience* (EXP).”

“H17: *Subjective Norm* (SN) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Behavioral intention* (BI) di moderasi *Experience* (EXP).”

“H18: *Subjective Norm* (SN) menyampaikan pengaruh dengan signifikan kepada *Behavioral intention* (BI) di moderasi *Voluntariness* (VOL).”

Pada uji hipotesis, memakai analisis regresi dengan teknik *Structural Equation Model* (SEM). Digunakan juga regresi berganda multivariat. Pengujian hipotesis dengan melibatkan variabel terikat serta variabel bebas yang memakai teknik SEM, untuk mengetahui hipotesis akan mengalami penerimaan ataupun mengalami penolakan.



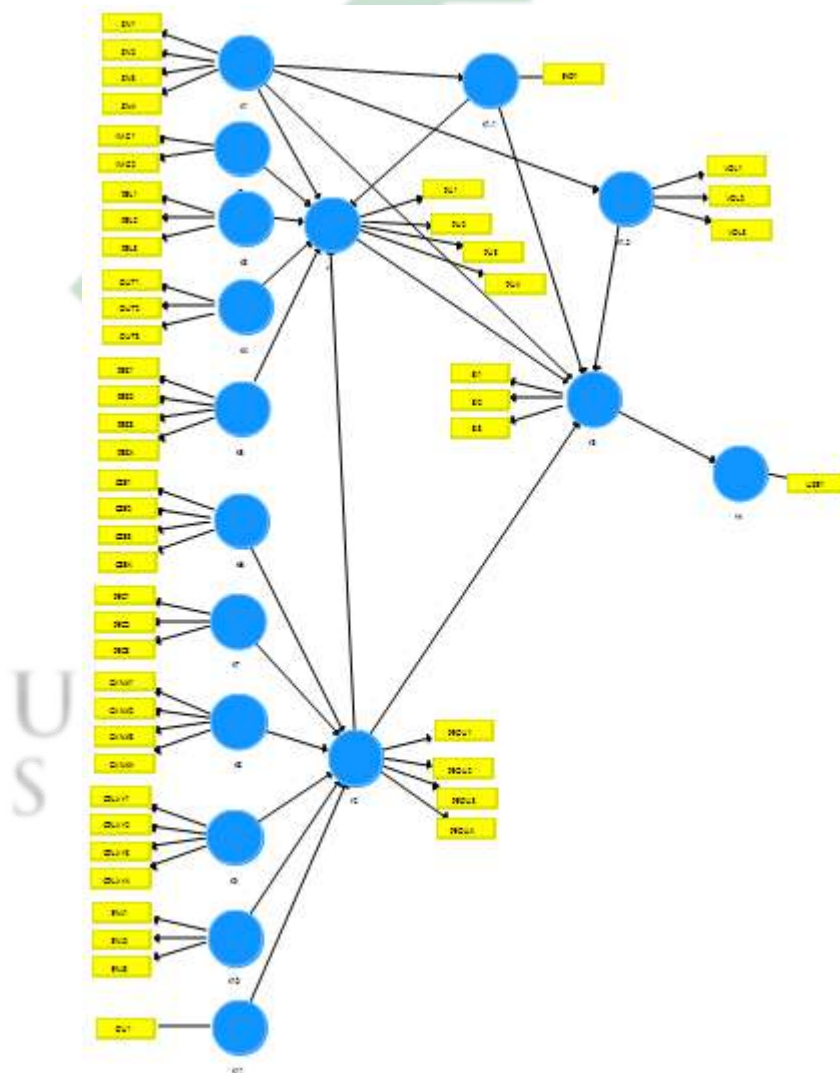
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Model Analisis SEM Variabel *E-Money* dengan TAM 3

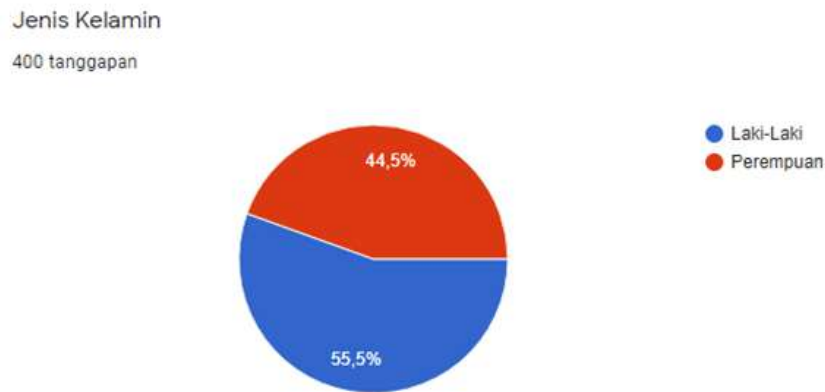
Perancangan model dalam riset ini adalah didasarkan dari kerangka konseptual dari TAM 3, yang mana kerangka tersebut disampaikan Venkatesh and Bala pada 2008. Ditemukan lima variabel independen, satu variabel dependen, serta juga dua variabel moderator yang ada pada model ini. Gambar berikut merupakan rancangan jelas dari model yang dimaksud dalam riset ini, yaitu:



Gambar 4. 1 Model Analisis SEM Variabel E-Money dengan TAM 3

4.2 Tabulasi Data Responden

Responden yang dicakup ialah dari pemakai jasa Fintech Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja di area Surabaya. Media yang dipakai guna menjalankan tabulasi ini ialah Microsoft Excel. Berikut ialah grafiknya, yaitu:



Gambar 4. 2 Grafik Persentase Jenis Kelamin Responden

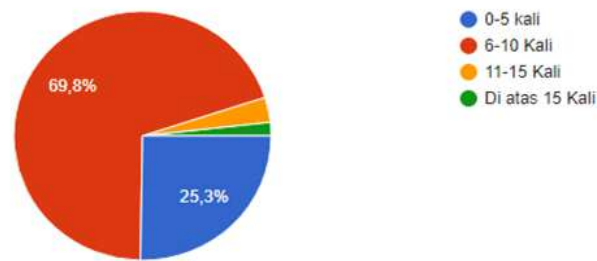
Grafik di atas didapatkan bahwasannya sejumlah responden yang berjenis kelamin laki-laki mendominasi sebanyak 55,5% disusul oleh responden berjenis kelamin perempuan dengan persentase sebesar 44,5%.



Gambar 4. 3 Grafik Layanan *E-Money* yang digunakan

Pada grafik di atas, didapat hasil bahwa jenis layanan *e-money* yang digunakan didominasi oleh Go-Pay sebanyak 367 orang (91,8%), OVO sebanyak 293 orang (73,3%), Dana sebanyak 205 orang (51,2%), dan LinkAja sebanyak 131 orang dengan persentase 34,3% dari keseluruhan sampel.

Frekuensi Penggunaan Sistem e-Money dalam 1 bulan terakhir
400 tanggapan



Gambar 4. 4 Grafik Persentase Penggunaan *E-Money* dalam 1 bulan terakhir

Grafik di atas dilihat bahwasannya persentase frekuensi pemakai jasa e-money satu bulan akhir dengan keterangan pemakaian responden sebanyak 0-5 kali berkisar di angka 25,3%, untuk pemakaian sebanyak 6-10 kali berkisar di angka 69,8%, untuk pemakaian sebanyak 11-15 kali berkisar di angka 3,2%, adapun untuk pemakaian sebanyak 15 kali berkisar di angka 1,7%.

4.3 Analisis *Outer Model*

Analisis ini dipakai guna memantau cara masing-masing indikator berkaitan dengan variabel latennya. Pada teknik PLS, memakai perangkat lunak SmartPLS 3.0. Hal ini dilakukan untuk melakukan perhitungan *outer model*. Ditemukan 2 macam kriteria dari perhitungan tersebut, yakni validitas konvergen beserta validitas diskriminan.

4.3.1 Uji Validitas Konvergen

Uji ini dilakukan dengan memakai SmartPLS 3.0 ditinjau berdasarkan skor loading factor melalui parameter yang mengukur sejumlah variabel. Uji ini dilaksanakan terhadap variabel serta indikator. Pengujian untuk setiap indikator juga dikenal dengan reliabilitas setiap itemnya (*item reliability*). *Item reliability* dapat diketahui dari skor *outer loading*. Untuk pengujian validitas konvergen dari variabel juga dikenal dengan reliabilitas komposit ataupun *composite reliability*. Skor reliabilitas setiap variabel diketahui melalui skor *composite reliability*.

Tabel 4.1 Uji Validitas Konvergen Tipe Reliabilitas per Item

“Variabel”	“Item”	“Outer Loading”	“Composite Reliability”	“Cronbach’s Alpha”
“Subjective Norm (X1)”	“SN1”	0.776	0.825	0.718
	“SN2”	0.741		
	“SN3”	0.707		
	“SN4”	0.717		
“Image (X2)”	“IMG1”	0.773	0.819	0.568
	“IMG2”	0.889		
“Job Relevance (X3)”	“REL1”	0.935	0.928	0.889
	“REL2”	0.898		
	“REL3”	0.867		
“Output Quality (X4)”	“OUT1”	0.737	0.787	0.601
	“OUT2”	0.729		
	“OUT3”	0.764		
“Results of Demonstrability (X5)”	“RES1”	0.760	0.835	0.736
	“RES2”	0.702		
	“RES3”	0.764		
	“RES4”	0.760		
“Computer Self-efficacy (X6)”	“CSE1”	0.846	0.881	0.819
	“CSE2”	0.754		
	“CSE3”	0.780		
	“CSE4”	0.840		
“Perceptions of External (X7)”	“PEC1”	0.764	0.816	0.665
	“PEC2”	0.745		
	“PEC3”	0.808		
“Computer Anxiety (X8)”	“CANX1”	0.844	0.930	0.906
	“CANX2”	0.852		
	“CANX3”	0.916		
	“CANX4”	0.895		
“Computer Playfulness (X9)”	“CPLAY1”	0.848	0.916	0.877
	“CPLAY2”	0.813		
	“CPLAY3”	0.908		
	“CPLAY4”	0.850		
“Perceived Enjoyment (X10)”	“ENJ1”	0.784	0.802	0.632
	“ENJ2”	0.749		
	“ENJ3”	0.741		
“Objective Usability (X11)”	“OU1”	1.000	1000	1000

Tabel 4.2 Uji Validitas Konvergen Tipe Reliabilitas Komposit

“Variabel”	“Item”	“Outer Loading”	“Composite Reliability”	“Cronbach’s Alpha”
“Perceived Usefulness (Y1)”	“PU1”	0.792	0.840	0.747
	“PU2”	0.725		
	“PU3”	0.729		
	“PU4”	0.768		
“Perceived ease of use (Y2)”	“PEOU1”	0.853	0.844	0.754
	“PEOU2”	0.709		
	“PEOU3”	0.746		
	“PEOU4”	0.719		
“Behavioral intention (Y3)”	“BI1”	0.801	0.822	0.679
	“BI2”	0.713		
	“BI3”	0.819		
“Use Behaviour (Y4)”	“USE1”	1000	1000	1000
“Experience (XI.1)”	“EXP1”	1000	1000	1000
“Voluntaries (XI.2)”	“VOL1”	0.795	0.836	0.709
	“VOL2”	0.786		
	“VOL3”	0.799		

Uji validitas konvergen dilandaskan kepada *loading factor* dengan pencapaian skor yang melebihi angka 0,7. Dari tabel diatas, skor dari setiap variabel beserta indikatornya berada di angka yang melebihi angka 0,7. Dari pernyataan tersebut, memberitahukan bahwasannya indikator pertanyaan dengan variabel pada riset ini dikatakan absah ataupun valid.

4.3.2 Uji Validitas Diskriminan

Pengujian ini bisa diketahui melalui skor indikator cross loading dari sebuah konstruk yang melebihi skor indikator cross loading konstruk kepada konstruk yang lain. Dibawah ini adalah output dari cross loading di masing-masing indikatornya.

Tabel 4.3 *Cross Loading*

Indikator	Cross Loading	Indikator	Cross Loading
“SN1”	0.776	“CANX1”	0.844
“SN2”	0.741	“CANX2”	0.852
“SN3”	0.707	“CANX3”	0.916
“SN4”	0.717	“CANX4”	0.895
“IMG1”	0.773	“CPLAY1”	0.848
“IMG2”	0.889	“CPLAY2”	0.813
“REL1”	0.935	“CPLAY3”	0.908
“REL2”	0.898	“CPLAY4”	0.85
“REL3”	0.867	“ENJ1”	0.784
“OUT1”	0.737	“ENJ2”	0.749
“OUT2”	0.729	“ENJ3”	0.741
“OUT3”	0.764	“OU1”	1
“RES1”	0.76	“PU1”	0.792
“RES2”	0.702	“PU2”	0.725
“RES3”	0.764	“PU3”	0.729
“RES4”	0.76	“PU4”	0.768
“CSE1”	0.846	“PEOU1”	0.853
“CSE2”	0.754	“PEOU2”	0.709
“CSE3”	0.78	“PEOU3”	0.746
“CSE4”	0.84	“PEOU4”	0.719
“PEC1”	0.764	“USE1”	1000
“PEC2”	0.745	“EXP1”	1000
“PEC3”	0.808	“VOL1”	0.795
“BI1”	0.801	“VOL2”	0.786
“BI2”	0.713	“VOL3”	0.799
“BI3”	0.819		

Dalam uji variabelnya dihitung dengan memakai cara perhitungan nilai *Average Variance Extracted* (AVE).

Tabel 4.4 Skor AVE

Variabel	Skor AVE
" <i>Subjective Norm</i> "	0.542
" <i>Image</i> "	0.694
" <i>Job Relevance</i> "	0.811
" <i>Output Quality</i> "	0.552
" <i>Result of Demonstrability</i> "	0.558
" <i>Computer Self-Efficacy</i> "	0.65
" <i>Perception of External Control</i> "	0.597
" <i>Computer Anxiety</i> "	0.77
" <i>Computer Playfulness</i> "	0.732
" <i>Perceived Enjoyment</i> "	0.575
" <i>Objective Usability</i> "	1000
" <i>Perceived Usefulness</i> "	0.564
" <i>Perceived ease of use</i> "	0.576
" <i>Behavioral intention</i> "	0.607
" <i>Use Behavior</i> "	1000
" <i>Experience</i> "	1000
" <i>Voluntaries</i> "	0.629

Skor diskriminan validitas dalam variabel baik lebih besar dari angka 0,5. Skor AVE dari masing-masing variabel terletak diatas angka 0,5. Dengan demikian, setiap variabel tersebut sudah menggenapi standar validitas diskriminan.

4.4 Analisis Inner Model

Analisis ini dijalankan untuk mengukur dugaan model dengan memakai empat tahapan, yakni koefisien determinasi (R^2), cross validated redundancy (Q^2), *effect size* (f^2), serta Pengujian hipotesis.

4.4.1 Koefisien Determinansi

Koefisien determinasi (R^2) dijalankan untuk memberi penilaian sebesar apa variabel bisa dikaji oleh indikator. Skor ini dinyatakan kuat, bila memiliki 0,67. Dinyatakan moderat, bila memiliki angka 0,33. Dinyatakan lemah, bila memiliki angka 0,19. Untuk hasil perhitungan nilai *R-square* bisa diketahui dari tabel dibawah ini, yaitu:

Tabel 4.5 Koefisien Determinansi

Variabel	<i>Ajusted R Square</i>
“ <i>Perceived Usefulness</i> ”	0.543
“ <i>Perceived ease of use</i> ”	0.377
“ <i>Behavioral intention</i> ”	0.445
“ <i>Use Behavior</i> ”	0.025
“ <i>Experience</i> ”	0.169
“ <i>Voluntaries</i> ”	0.077

Tabel diatas menunjukkan bahwasannya variabel dari *Perceived Usefulness* memiliki skor senilai 0,543 dan berarti moderat. *Perceived ease of use* memiliki skor senilai 0,377 dan berarti moderat. *Behavioral intention* memiliki skor senilai 0,445 dan berarti moderat. *Use Behavior* memiliki skor senilai 0,025 yang berarti lemah. *Experience* memiliki skor senilai 0,169 dan berarti lemah. *Voluntaries* memiliki skor senilai 0,077 dan berarti lemah.

4.4.2 Cross Validated Redudancy

Cross validated redundancy (Q^2) ataupun *Q square* dilaksanakan guna memberikan nilai pada *predictive relevance*. Bila skor Q^2 kurang dari angka 0 maka memberitahukan bahwasannya model tidak memiliki *predictive relevance* yang cukup. Bila Q^2 melebihi angka 0 maka memberitahukan bahwasannya model memiliki *predictive relevance* yang teliti.

Tabel 4.6 *Cross Validated Redudancy*

Variabel	Q^2
“ <i>Perceived Usefulness</i> ”	0.297
“ <i>Perceived ease of use</i> ”	0.200
“ <i>Behavioral intention</i> ”	0.247
“ <i>Use Behavior</i> ”	0.024

<i>“Experience”</i>	0.166
<i>“Voluntaries”</i>	0.038

Tabel diatas menunjukkan seluruh variabel memiliki skor melebihi angka 0, yaitu *Perceived Usefulness* berada di angka 0,297, *Perceived ease of use* berada di angka 0,200, *Behavioral intention* berada di angka 0,247, *Use Behavior* berada di angka 0,024, *Experience* berada di angka 0,166 , *Voluntaries* berada di angka 0,038. Jadi, variabel *Perceived Usefulness* bernilai *predictive relevance* lebih besar dibandingkan variabel lainnya.

Tabel 4.7 *Construct Cross Validated Communalilty*

Variabel	Q²
<i>“Subjective Norm”</i>	0.238
<i>“Image”</i>	0.139
<i>“Job Relevance”</i>	0.580
<i>“Output Quality”</i>	0.124
<i>“Result of Demonstrability”</i>	0.269
<i>“Computer Self-Efficacy”</i>	0.409
<i>“Perception of External Control”</i>	0.204
<i>“Computer Anxiety”</i>	0.587
<i>“Computer Playfulness”</i>	0.542
<i>“Perceived Enjoyment”</i>	0.166
<i>“Objective Usability”</i>	1000
<i>“Perceived Usefulness”</i>	0.284
<i>“Perceived ease of use”</i>	0.301
<i>“Behavioral intention”</i>	0.228
<i>“Use Behavior”</i>	1000
<i>“Experience”</i>	1000
<i>“Voluntaries”</i>	0.262

Tabel diatas menunjukkan seluruh skor dari *construct cross validated communality* melebihi angka 0. Seluruh variabel bernilai positif yang artinya semua variabel tersebut sudah menggenapi skor standar dari *predictive relevance*, maka selanjutnya yaitu melakukan perhitungan Q^2 di masing-masing indikator.

Tabel 4.8 Indikator *Cross Validated Redudancy*

Indikator	Q2
“BI1”	0.319
“BI2”	0.199
“BI3”	0.222
“EXP1”	0.166
“PEOU1”	0.322
“PEOU2”	0.132
“PEOU3”	0.185
“PEOU4”	0.162
“PU1”	0.347
“PU2”	0.243
“PU3”	0.333
“PU4”	0.265
“USE1”	0.024
“VOL1”	0.067
“VOL2”	0.028
“VOL3”	0.020

Tabel 4.8 memberitahukan output dari Q^2 terhadap indikator *Behavioral intention, Experience, Perceived ease of use, Perceived Usefulness, Use Behavior, Voluntaries*. Seluruh skor dari Q^2 di atas 0 dan diartikan bahwasannya seluruh indikator keenam variabel ini telah menggenapi skor *predictive relevance*.

4.4.3 *Effect Size (f²)*

Variabel beserta indikatornya yang telah menggenapi standar Q^2 Dilakukan langkah berikutnya, yakni melakukan perhitungan kepada skor Square. Pengujian skor f^2 memiliki fungsi guna mendapati derajat kebaikan dari sebuah model riset.

Tabel 4.9 Nilai *F-Square*

Variabel	X1.1	X1.2	Y1	Y2	Y3	Y4
“X1”	0.204	0.083	0.168		0.002	
“X1.1”			0.093		0.005	
“X1.2”					0.027	
“X10”				0.081		
“X11”				0.002		
“X2”			0.002			
“X3”			0			
“X4”			0.029			
“X5”			0.002			
“X6”				0.01		
“X7”				0.108		
“X8”				0		
“X9”				0.01		
“Y1”					0.148	
“Y2”			0.089		0.021	
“Y3”						0.026
“Y4”						

Setelah memperoleh nilai F^2 , langkah berikutnya, yakni mencari *path coefficient*. Koefisien jalur memiliki fungsi untuk memantau besarnya dampak diantara variabel laten. Skor koefisien jalur ini bisa diketahui sebagaimana berikut ini:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Tabel 4.10 Koefisien Jalur

Variabel	X1.1	X1.2	Y1	Y2	Y3	Y4
“X1”	0.412	0.277	0.341		0.044	
“X1.1”			0.248		0.065	
“X1.2”					0.149	
“X10”				0.27		
“X11”				0.037		
“X2”			-0.035			
“X3”			0.014			
“X4”			0.133			
“X5”			0.044			
“X6”				0.096		
“X7”				0.313		
“X8”				0.001		
“X9”				0.094		
“Y1”					0.422	
“Y2”			0.248		0.142	
“Y3”						0.159
“Y4”						

Melalui *path coefficients*, Diketahui bahwasannya seluruh variabel bebas yang hampir memiliki skor yang positif kepada variabel terikat. Skor paling besar berada di *Perceived Usefulness* selaku Y1 pada *Behavioral intention* selaku Y3 yang berada di angka 0,422. Hal ini berarti variabel terkuat yakni *Perceived Usefulness* pada *Behavioral intention*. Adapun variabel dengan skor ditemukan di *Image* selaku X2 pada *Perceived Usefulness* selaku Y1.

4.4.4 *Goodness of Fit*

Skor *Goodness of Fit* bermanfaat guna mendapati skor validasi diantara variabel terikat serta bebas. Perhitungan GoF menggunakan Smart PLS. Perhitungan ini diketahui dari skor model *fit* dengan sejumlah standar, yakni:

- 1) “*Standardized Root Mean Square Residual (SRMR)* lebih kecil dari angka 0.10 ataupun angka 0.08. Dari pernyataan ini, model dipersepsikan sesuai”
- 2) “*d_ ULS (the squared Euclidean distance), d_ G (the geodesic distance)*”
- 3) “*Chi-square*”

- 4) “Normal Fit Index (NFI) mengeluarkan skor di antara angka 0 serta angka 1. Semakin menghampiri angka 1, maka model yang dibangun akan semakin baik dan tepat” .

Dengan kriteria tersebut, Didapatkan skor GoF seperti halnya pemaparan dalam tabel dibawah ini. yaitu:

Tabel 4.11 *Goodness of Fit*

Kriteria	Nilai GoF
“SRMR”	0.058
“d_ULS”	4.486
“d_G”	1.287
“Chi-Square”	3109.400
“NFI”	0.678

4.5 Uji Hipotesis

Tahap berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis pada model TAM 3. Memakai metode SEM guna mendapati hipotesis bisa diterima ataupun justru mengalami penolakan dan derajat signifikansi dari pengaruh hipotesis bisa dilihat melalui skor *T statistik* serta *P values* pada perhitungan *bootstrapping*. Hal ini bisa diketahui dalam tabel berikut ini, yaitu:

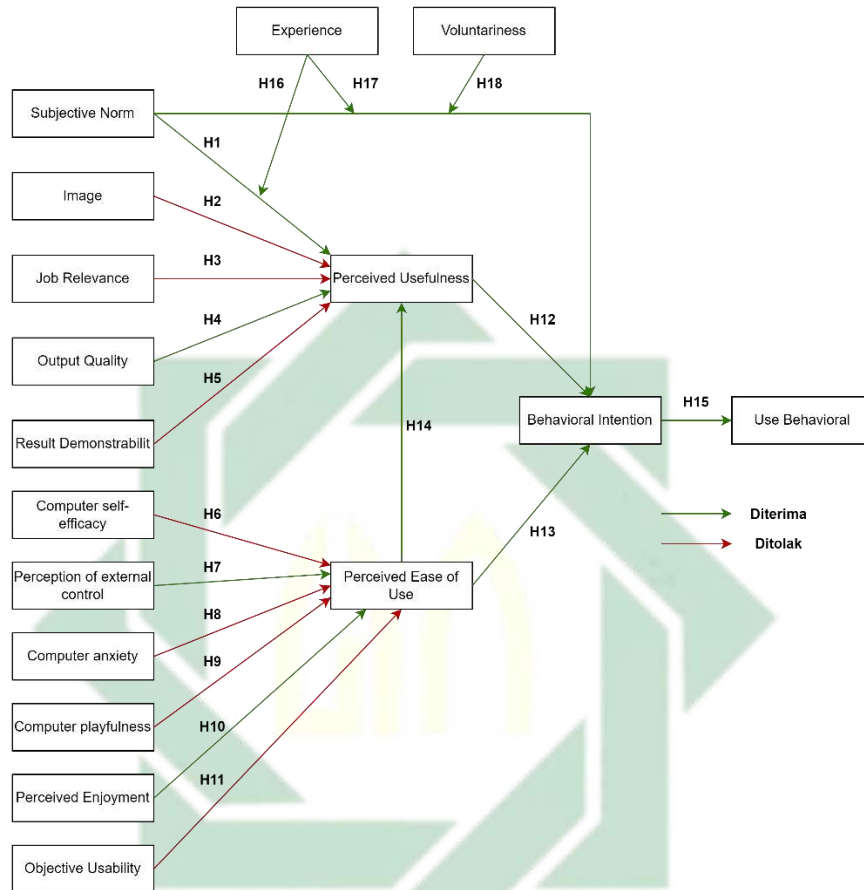
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Jalur	T Statistik	P Values	Keterangan
H-1	<i>“Subjective Norm -> Perceived Usefulness”</i>	5.837	0	Diterima
H-2	<i>“Image -> Perceived Usefulness”</i>	0.638	0.524	Ditolak
H-3	<i>“Job Relevance -> Perceived Usefulness”</i>	0.409	0.683	Ditolak
H-4	<i>“Output Quality -> Perceived Usefulness”</i>	2.658	0.008	Diterima
H-5	<i>“Result Demonstrability -> Perceived Usefulness”</i>	0.747	0.455	Ditolak
H-6	<i>“Computer Self-Efficacy -> Perceived ease of use”</i>	1.649	0.1	Ditolak
H-7	<i>“Perceptions of External Control -> Perceived ease of use”</i>	5.24	0	Diterima
H-8	<i>“Computer Anxiety -> Perceived ease of use”</i>	0.025	0.98	Ditolak
H-9	<i>“Computer Playfulness -> Perceived ease of use”</i>	1.847	0.065	Ditolak
H-10	<i>“Perceived Enjoyment -> Perceived ease of use”</i>	3.806	0	Diterima
H-11	<i>“Objective Usability -> Perceived ease of use”</i>	0.796	0.427	Ditolak
H-12	<i>“Perceived Usefulness -> Behavioral intention”</i>	5.243	0	Diterima
H-13	<i>“Perceived ease of use -> Behavioral intention”</i>	3.276	0.001	Diterima
H-14	<i>“Perceived ease of use -> Perceived Usefulness”</i>	4.431	0	Diterima
H-15	<i>“Behavioral intention -> Use Behavioral”</i>	3.029	0.003	Diterima
H-16	<i>“Subjective Norm -> Perceived Usefulness di moderasi Experience”</i>	3.311	0.001	Diterima
H-17	<i>“Subjective Norm -> Behavioral intention di moderasi Experience”</i>	2.4	0.017	Diterima
H-18	<i>“Subjective Norm -> Behavioral intention di moderasi Voluntariness”</i>	2.025	0.043	Diterima

Hal yang dilakukan pertama ialah dengan memantau skor T tabel, kemudian memantau skor T. Adapun skor T tabel dengan total sampel yang berjumlahkan 400 ialah bernilai 1,649. Bila skor T berada lebih besar dari skor T

tabel, maka ikatan dari setiap variabel berdampak signifikan. Untuk P Values, variabel berdampak signifikan apabila mempunyai skor 0,00. Skor yang berada dekat dengan angka 0,00 maka variabel tersebut juga signifikan.



Gambar 4. 5 Visualisasi Hipotesis

4.6 Tahap Akhir

Menjabarkan dan memberikan penjelasan terkait dengan output riset. Berikut ini merupakan output sejumlah hipotesis yang terdapat dalam riset, yaitu:

1) *Subjective Norm* Berpengaruh Terhadap *Perceived Usefulness*

Hipotesis pertama, yakni X1 (*subjective norm*) menyampaikan pengaruh pada Y1 (*perceived usefulness*). Berdasarkan *path coefficients*, skor *subjective norm* berjumlahkan sebanyak 0,341. Angka ini memiliki arti *subjective norm* berdampak positif pada *perceived usefulness*. Dalam uji hipotesis didapatkan skor T statistik senilai 5.837 serta skor P senilai 0,000. Skor T statistik lebih besar dari skor T tabel serta skor P berada tepat di angka 0,000. Angka ini berarti *subjective*

norm menyampaikan pengaruh yang signifikan pada variabel *perceived usefulness*. Oleh karena itu, hipotesis pertama mengalami penerimaan.

Variabel *subjective norm* diukur dari pemahaman seseorang bahwasannya mereka wajib menjalankan sebuah tindakan ataupun tidak menjalankan tindakan. Oleh karena itu, *subjective norm* menyampaikan pengaruh yang signifikan kepada *perceived usefulness* ketika pemakaian sistem dari *e-money*.

2) *Image* Berpengaruh Terhadap *Perceived Usefulness*

Hipotesis berikutnya, yakni X2 (*image*) menyampaikan pengaruh pada persepsi kegunaan Y1 (*perceived usefulness*). Menurut *path coefficients*, skor *image* berjumlahkan sebanyak -0.035, Angka ini termasuk dalam kategori rendah. Hal ini berarti *image* menyampaikan pengaruh yang negatif kepada *perceived usefulness*. Dalam uji hipotesis, memperoleh skor T statistik senilai 0.638 serta skor P senilai 0.524. Skor T statistik berada kurang dari skor T tabel serta skor P melebihi angka 0.000. Hal ini berarti *image* tidak menyampaikan pengaruh yang signifikan kepada *perceived usefulness*. Dengan demikian, hipotesis yang kedua ini mengalami penolakan.

Variabel *image* diukur dari seberapa jauh pemakaian sebuah teknologi informasi dipahami bisa menaikkan tingkatan derajat dari individu di tengah-tengah publik. Jadi, *image* tersebut tidak menyampaikan pengaruhnya kepada *perceived usefulness*. Hal ini membuat responden tidak merasakan telah meningkatkan tugasnya dengan pemakaian *e-money* dan menciptakan pemikiran lebih canggih dari lainnya.

3) *Job Relevance* Berpengaruh Terhadap *Perceived Usefulness*

Hipotesis berikutnya ialah X3 (*job relevance*) menyampaikan pengaruh pada Y1 (*perceived usefulness*). Melalui *path coefficients*, skor *job relevance* berjumlahkan sebanyak 0,014. Angka ini berarti *job relevance* memberikan pengaruh yang positif kepada *perceived usefulness*. Dalam uji hipotesis, memperoleh uji T statistik senilai 0.409 serta skor P senilai 0,683. Skor T statistik lebih kecil dari skor T tabel serta skor P juga melebihi angka 0,000. Hal ini berarti variabel *job relevant* tidak menyampaikan pengaruh yang signifikan kepada *perceived usefulness*. Oleh karena itu, hipotesis ketiga ditolak.

Variabel *job relevant* diukur melalui pemahaman seseorang terkait dengan berapa krusialnya suatu informasi maupun teknologi pada penunjangannya. Jadi *job relevance* tidak menyampaikan pengaruh bagi *perceived usefulness*. Hal ini menjadikan responden merasakan apapun yang berada dalam *e-money* tidak memiliki kesinambungan dengan tugasnya.

4) *Output Quality* Berpengaruh Terhadap *Perceived Usefulness*

Hipotesis berikutnya ialah X4 (*output quality*) menyampaikan pengaruh pada Y1 (*perceived usefulness*). Berdasarkan *path coefficients*, *output quality* bernilai 0,133. Hal tersebut diartikan *output quality* menyampaikan pengaruh yang positif kepada *perceived usefulness*. Dalam uji hipotesis, mendapatkan skor T statistik senilai 2658 serta skor P senilai 0,008. Skor T statistik ini berada jauh daripada skor dari T tabel serta skor P value berada dekat di angka 0,000, yang berarti *output quality* berdampak signifikan bagi *perceived usefulness*. Oleh sebab itu, hipotesis keempat mengalami penerimaan.

Output quality diukur dari derajat keyakinan seseorang bahwasannya sebuah sistem informasi maupun teknologi yang dipakai hendak membagikan output yang sempurna terhadap tugasnya. Dengan demikian, *output quality* menyampaikan pengaruhnya pada *perceived usefulness*. Hal ini membuat responden tidak menemui permasalahan dari kualitas hasil ketika memakai *e-money*.

5) *Result Demonstrability* Berpengaruh Terhadap *Perceived Usefulness*

Hipotesis berikutnya ialah X5 (*result of demonstrability*) menyampaikan pengaruh pada Y1 (*perceived usefulness*). Dengan didasarkan dari *path coefficients* variabel *result demonstrability* berjumlah sebanyak 0,044. Hal ini berarti *result demonstrability* berdampak positif pada *perceived usefulness*. Dalam uji hipotesis, mendapatkan skor T statistik senilai 0,747 serta skor P senilai 0,455. Skor T statistik kurang dari T tabel. Adapun nilai P melebihi angka 0,000. Hal ini diartikan *result demonstrability* tidak menyampaikan pengaruh yang signifikan pada variabel *perceived usefulness*. Oleh karena itu, hipotesis kelima mengalami penolakan.

Result demonstrability diukur dari output pemakaian teknologi. Jadi *result demonstrability* tidak menyampaikan pengaruhnya kepada *perceived usefulness*.

Hal ini menjadikan responden tidak merasakan menaikkan tingkatan pada pekerjaannya dengan bantuan dari sistem *e-money*. Pemakaian sistem ini akan menciptakan pemikiran lebih canggih dari lainnya.

6) *Computer Self Efficacy* Berpengaruh Terhadap *Perceived ease of use*

Hipotesis berikutnya ialah X6 (*computer self-efficacy*) menyampaikan pengaruh pada Y2 (*perceived ease of use*). Dengan didasarkan dari *path coefficients*, skor *computer self-efficacy* berjumlahkan sebanyak 0,096. Hal tersebut memiliki arti bahwasannya *computer self-efficacy* menyampaikan pengaruh yang positif kepada *perceived ease of use*. Dalam uji hipotesis didapatkan skor T statistik senilai 1,649 serta skor P senilai 0,100. Skor T statistik terletak sejajar dengan skor T tabel. Adapun skor dari P menjauhi angka 0,000. Hal ini diartikan *computer self-efficacy* tidak menyampaikan pengaruh yang signifikan kepada *perceived ease of use*. Dengan demikian, hipotesis yang keenam ini mengalami penolakan.

Computer self-efficacy diukur dari derajat kepercayaan seseorang bahwasannya dirinya mempunyai keahlian dalam menjalankan sejumlah tugas yang telah ditentukan dengan memanfaatkan perangkat komputer. Jadi, variabel dari *computer self-efficacy* tidak berdampak kepada *perceived ease of use*. Hal ini membuat responden merasakan tidak memerlukan dukungan pada pemakaian sistem dari *e-money*, walaupun ditemukan kesulitan pada pemakaiannya.

7) *Perception Of External Control* Berpengaruh Terhadap *Perceived ease of use*

Hipotesis berikutnya ialah X7 (*perception of external control*) menyampaikan pengaruh pada Y2 (*perceived ease of use*). Berdasarkan *path coefficients*, *perception of external control* memiliki nilai sebesar 0,313 yang berarti bahwasannya *perception of external control* menyampaikan dampak yang positif bagi *perceived ease of use*. Di tahap uji hipotesis, mendapatkan skor T statistik senilai 5,240 serta skor P senilai 0,000. Skor statistik T melebihi skor T tabel. Adapun skor dari P bernilai 0,000. Hal ini berarti *perception of external control* menyampaikan dampak yang signifikan bagi *perceived ease of use*. Oleh karena itu, hipotesis ketujuh mengalami penerimaan.

Perception of external control diukur dari derajat pemahaman seseorang bahwasannya keberadaan dari infrastruktur maupun prasarana lainnya berguna untuk menunjang pemakaian suatu sistem informasi. Jadi, *perception of external control* mempengaruhi *perceived ease of use*. Hal ini menjadikan banyak responden yang mengangkat sistem *e-money*, sebab mempunyai sumber daya perseorangan, akses perseorangan serta kelancaran pemakaian system.

8) *Computer Anxiety* Berpengaruh Terhadap *Perceived ease of use*

Hipotesis berikutnya ialah X8 (*computer anxiety*) menyampaikan dampak kepada Y2 (*perceived ease of use*). Berdasarkan *path coefficients*, *computer anxiety* berada di angka 0,001. Angka ini diartikan bahwasannya *computer anxiety* menyampaikan dampak yang positif bagi *perceived ease of use*. Di tahap uji hipotesis, mendapatkan skor T statistik senilai 0,025 serta skor P senilai 0,980. Skor T statistik kurang dari skor T tabel. Adapun skor P yang menjauhi angka 0,000. Pernyataan ini berarti *computer anxiety* tidak memberikan pengaruh yang signifikan kepada *perceived ease of use*. Dengan demikian, hipotesis kedelapan mengalami penolakan.

Computer anxiety diukur dari sisi psikologis seseorang yang merasa tidak ingin untuk berpikir bahwasannya seseorang tersebut dimungkinkan untuk memakai perangkat komputer. Oleh sebab itu, *computer anxiety* tidak menyampaikan pengaruhnya bagi *perceived ease of use*. Hal ini membuat responden bisa mudah dalam pemakaian *e-money*, sebab tidak ditemukan adanya kegelisahan, kepanikan, serta perasaan intimidasi pada penggunaan perangkat komputer.

9) *Computer Playfulness* Berpengaruh Terhadap *Perceived ease of use*

Hipotesis berikutnya ialah X9 (*computer playfulness*) menyampaikan pengaruh kepada Y2 (*perceived ease of use*). Berdasarkan *path coefficients*, *computer playfulness* bernilai 0,094. Angka ini diartikan bahwasannya *computer playfulness* memberikan pengaruh yang positif pada *perceived ease of use*. Dalam uji hipotesis, mendapatkan skor T statistik senilai 1,847 serta skor P sebesar 0,065. Skor T statistik melebihi skor T tabel namun skor P menjauhi 0,000. Pernyataan tersebut berarti *computer playfulness* tidak memberikan

pengaruh yang signifikan kepada *perceived ease of use*. Dengan demikian, hipotesis kesembilan mengalami penolakan.

Computer playfulness diukur melalui spontanitas seseorang dalam berinteraksi dengan komputer. Jadi, *computer playfulness* tidak mempengaruhi *perceived ease of use* karena responden tidak bisa memperbaiki kesalahan, menggunakannya dengan bantuan ahli.

10) *Perceived Enjoyment* Berpengaruh Terhadap *Perceived Ease Of Use*

Hipotesis berikutnya ialah X10 (*perceived enjoyment*) menyampaikan pengaruh pada Y2 (*perceived ease of use*). Berdasarkan *path coefficients*, *perceived enjoyment* bernilai 0,270. Angka ini diartikan bahwasannya *perceived enjoyment* berdampak positif bagi *perceived ease of use*. Di tahap uji hipotesis, mendapatkan skor T statistik senilai 3,806 serta skor P senilai 0,000. Skor T statistik lebih besar dari skor T tabel. Adapun skor dari P berada di angka 0,000. Hal ini berarti *perceived enjoyment* menyampaikan pengaruh yang signifikan bagi *perceived ease of use*. Maka dari itu, hipotesis kesepuluh ini mengalami penerimaan.

Perceived enjoyment diukur dari pemahaman seseorang yang mana kegiatan dengan memakai sistem informasi menyampaikan perasaan yang menggembarakan, tanpa melihat kinerja yang dikeluarkan dari pemakaian sistem informasi tersebut. Dengan demikian, *perceived enjoyment* menyampaikan pengaruhnya kepada *perceived ease of use*. Dari pernyataan tersebut, menyimpulkan responden tidak merasakan kebosanan dalam memakai e-money, sebab penggunaan e-money sangat mudah serta dapat menaikkan tingkatan dari kualitas kerjanya.

11) *Objective Usability* Berpengaruh Terhadap *Perceived Ease Of Use*

Hipotesis berikutnya ialah X11 (*Objective Usability*) menyampaikan pengaruh kepada Y2 (*perceived ease of use*). Berdasarkan *path coefficients*, *objective usability* bernilai 0,037. Angka ini diartikan bahwasannya *objective usability* menyampaikan dampak yang positif kepada *perceived ease of use*. Di tahap uji hipotesis, mendapatkan skor T statistik senilai 0,796 serta skor P senilai 0,427. Skor T statistik berada kurang dari skor T tabel. Adapun skor menjauhi angka 0,000. Pernyataan tersebut bermakna *objective usability* tidak memberikan

pengaruh yang signifikan bagi *perceived ease of use*. Maka dari itu, hipotesis kesebelas ini mengalami penolakan.

Obyektif usability diukur melalui pengungkapan perpadanan usaha yang diperlukan sistem informasi dalam merampungkan pekerjaan khusus. Bagian tersebut tidak termasuk pemahaman seseorang, sebab memiliki sifat objektif. Jadi, obyektif usability tidak memberikan pengaruh bagi *perceived ease of use*. Dari hal ini, memberitahukan bahwasannya responden tidak merasa lebih dalam pemakaian e-money dibandingkan dengan individu lainnya, walaupun ditemukan keringanan pada pemakaiannya.

12) *Perceived Usefulness* Berpengaruh Terhadap *Behavioral intention*

Hipotesis berikutnya ialah Y1 (*perceived usefulness*) menyampaikan pengaruh pada Y3 (*behavioral intention*). Berdasarkan *path coefficients*, *perceived usefulness* bernilai 0,422. Angka ini diartikan bahwasannya *perceived usefulness* memberikan pengaruh yang positif kepada *behavioral intention*. Dalam uji hipotesis, mendapatkan skor T statistik senilai 5,243 serta skor P senilai 0,000. Skor T statistik melebihi skor T tabel. Adapun skor P bernilai 0,000. Pernyataan tersebut bermakna *perceived usefulness* menyampaikan pengaruh yang signifikan pada *behavioral intention*. Oleh sebab itu, hipotesis kedua belas mengalami penerimaan.

Perceived usefulness diukur melalui derajat kepercayaan individu bahwasannya pemakaian dari sebuah sistem informasi hendak menolongnya untuk menaikkan tingkatan dari kinerja yang dihasilkannya. Dengan demikian, *perceived usefulness* menyampaikan pengaruhnya kepada *behavioral intention*. Hal ini membuat responden berniat memakai e-money dengan alasan membantu peningkatan kinerja.

13) *Perceived Ease Of Use* Berpengaruh Terhadap *Behavioral Intention*

Hipotesis berikutnya ialah Y2 (*perceived ease of use*) menyampaikan pengaruh pada Y3 (*behavioral intention*). Dengan didasarkan dari *path coefficients*, *perceived ease of use* bernilai 0,142. Angka ini diartikan bahwasannya *perceived ease of use* berdampak positif kepada variabel *behavioral intention*. Dalam uji hipotesis, mendapatkan skor T statistik senilai 3,276 serta skor P senilai 0,001. Skor T statistik lebih besar dari skor T tabel. Adapun skor

dari P berada dekat dengan angka 0,000. Hal ini berarti *perceived ease of use* memberikan pengaruh yang signifikan kepada *behavioral intention*. Maka dari itu, hipotesis ketiga belas mengalami penerimaan.

Perceived ease of use diukur dari pemahaman seseorang bahwasannya sistem informasi yang dipantaunya lancar untuk dipakai. Oleh sebab itu, *perceived ease of use* menyampaikan pengaruhnya bagi *behavioral intention*. Hal ini membuat responden memiliki ketertarikan untuk mengambil sistem *e-money*, sebab mudah dalam pemakaiannya serta bisa dipakai dimana saja dan kapanpun.

14) *Perceived Ease Of Use* Berpengaruh Terhadap *Perceived Usefulness*

Hipotesis berikutnya ialah Y2 (*perceived ease of use*) memberikan pengaruhnya pada Y1 (*perceived usefulness*). Berdasarkan *path coefficients*, *perceived ease of use* bernilai 0,248. Angka ini diartikan bahwasannya *perceived ease of use* memberikan pengaruh yang positif kepada *perceived usefulness*. Di tahap uji hipotesis, mendapatkan skor T statistik senilai 4431 serta skor P senilai 0,000. Skor T statistik berada di lebih dari skor T tabel. Adapun skor dari P berada di angka 0,000. Hal ini berarti *perceived ease of use* menyampaikan pengaruh yang signifikan kepada *perceived usefulness*. Oleh sebab itu, hipotesis keempat belas ini mengalami penerimaan.

Perceived ease of use diukur dari pemahaman seseorang bahwasannya sistem informasi yang dipantau nya lancar untuk dipakai. Dengan demikian, *perceived ease of use* memberikan pengaruhnya bagi *perceived usefulness*. Dari pernyataan tersebut, menyimpulkan bahwasannya kelancaran pemakaian fitur dari *e-money* bisa menumbuhkan minat penggunaan responden pada peningkatan kinerja.

15) *Behavioral Intention* Berpengaruh Terhadap *Use Behavioral*

Hipotesis berikutnya ialah bahwa Y3 (*behavioural intention*) menyampaikan pengaruh pada Y4 (*use behavioral*). Berdasarkan *path coefficients*, *behavioural intention* bernilai 0,159. Angka ini diartikan bahwasannya variabel *behavioural intention* menyampaikan pengaruh yang positif kepada *use behavioral*. Pada tahap uji hipotesis, mendapatkan skor T statistik

senilai 3,029 serta skor P senilai 0,004. Skor T statistik lebih dari skor T tabel. Adapun skor P berada dekat di angka 0,003. Hal ini berarti *behavioral intention* memberikan pengaruh yang signifikan kepada *use behavioral*. Dengan demikian, hipotesis kelima belas mengalami penerimaan.

Behavioral intention diukur melalui seberapa jauh seseorang sudah menciptakan perencanaan untuk menjalankan maupun tidak menjalankan suatu tindakan di era mendatang. Jadi, *behavioral intention* mempengaruhi *use behavioral*. Pernyataan ini membuat peningkatan intensitas dari pemakaian uang elektronik di masa depan.

16) *Subject Norm* Berpengaruh Terhadap *Perceived Usefulness* Di Moderasi *Experience*

Hipotesis berikutnya ialah X1 (*subjective norm*) menyampaikan pengaruhnya pada Y1 (*perceived usefulness*) dengan pengalaman yang dimoderasi X1.1 (*experience*). Dengan didasarkan pada *path coefficients*, skor *experience* berjumlah sebanyak 0,248. Angka ini diartikan bahwasannya *experience* memberikan pengaruh yang positif kepada *perceived usefulness*. Dalam uji hipotesis, mendapatkan skor T statistik senilai 3,311 serta skor P senilai 0,001. Skor T statistik berada di lebih dari skor T tabel. Adapun skor dari P berada dekat dengan angka 0,000. Hal ini berarti Norma Subjektif memberikan pengaruh yang signifikan kepada *perceived usefulness* yang dimoderatori oleh *experience*. Dengan demikian, hipotesis keenam belas mengalami penerimaan.

Dari pernyataan diatas, *subjective norm* menyampaikan pengaruhnya kepada *perceived usefulness*. Dari pernyataan ini, menyimpulkan responden menaikkan tingkatan pekerjaannya dengan memakai e-money yang mendapat pengaruh dari dukungan rekan kerja serta lingkungan sekelilingnya yang memberikan pengalaman pada pemakaiannya.

17) *Subjective Norm* Berpengaruh Terhadap *Behavioral Intention* Di Moderasi *Experience*

Hipotesis berikutnya ialah X1 (*subjective norm*) menyampaikan pengaruh pada Y3 (*behavioural intention*) dengan dimoderasi oleh X1.1 (*experience*). Dengan didasarkan dari *path coefficients*, *experience* mempunyai skor 0,065. Angka ini berarti bahwasannya *experience* memiliki pengaruh yang positif kepada

behavioral intention. Dalam uji hipotesis, mendapatkan skor T statistik senilai 2,400 serta skor P senilai 0,017. Skor T statistik lebih dari skor T tabel. Adapun skor dari P berada dekat dengan angka 0,000. Hal ini berarti *subjective norm* memberikan pengaruh yang signifikan kepada *behavioral intention* yang dimoderatori oleh *experience*. Oleh sebab itu, hipotesis ketujuh belas mengalami penerimaan.

Dengan demikian, *subjective norm* menyampaikan pengaruhnya pada *behavioral intention* yang dimoderatori oleh *experience* sehingga responden yang menggunakan e-money berminat karena memperoleh dukungan dari rekan kerja serta lingkungan sekelilingnya yang memberikan pengalaman pada pemakaiannya.

18) *Subjective Norm* Berpengaruh Terhadap *Behavioral Intention* Dimediasi *Voluntariness*.

Hipotesis berikutnya ialah X1 (*subjective norm*) menyampaikan pengaruh pada Y3 (*behavioural intention*) dengan moderasi X1.2 (*voluntariness*). Dengan didasarkan pada *path coefficients*, skor dari *voluntariness* berjumlahkan sebanyak 0,149. Angka ini diartikan bahwasannya *voluntariness* menyampaikan pengaruh yang positif bagi *behavioral intention*. Dalam uji hipotesis, mendapatkan skor T statistik senilai 2,025 serta skor P senilai 0,043. Skor T statistik berada lebih dari skor T tabel. Adapun skor dari P berada dekat dari angka 0,000. Hal ini berarti *subjective norm* menyampaikan pengaruh yang signifikan bagi *behavioral intention* yang dimoderatori oleh *voluntariness*. Dengan demikian, hipotesis kedelapan belas ini mengalami penerimaan.

Maka dari itu, *subjective norms* memberikan pengaruhnya kepada *behavioural intention* yang dimoderatori oleh *voluntariness*. Pernyataan ini membuat responden yang memakai e-money mendapatkan dampak dari minat, sebab memperoleh dukungan melalui rekan kerja serta lingkungan yang membantu dan keikhlasan pada penggunaannya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Terdapat kesimpulan yang diperoleh pada riset yang dilakukan ini, yaitu: Minat responden terhadap penggunaan aplikasi *e-money* lebih cenderung dipengaruhi oleh faktor *perceived usefulness* dan *output quality* serta *behavioral intention*, sedangkan faktor *objective usability*, *image*, dan *job relevance* cenderung tidak memberikan pengaruh yang signifikan kepada minat responden untuk memakai *e-money*.

5.2 Saran

- 1) Riset selanjutnya disarankan pada perhitungannya memakai teknik SEM bisa melaksanakan modifikasi model *fit*. Hal ini dilakukan untuk membuat modelnya bisa persis dengan syarat dari *goodness of fit*.
- 2) Disarankan penelitian berikutnya untuk melakukan pengujian dengan *range* populasi yang lebih lebar lagi untuk mendapat hasil yang lebih akurat.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mamary, Y. H. S. *et al.* (2016) “Adoption of Management Information Systems in Context of Yemeni Organizations: A Structural Equation Modeling Approach,” *Journal of Digital Information Management*, 13(6), hal. 429–444.
- Bank Indonesia (2016) *Rancangan Peraturan Bank Indonesia tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran*. Jakarta: Bank Indonesia.
- Bilińska-Reformat, K. dan Kieźel, M. (2016) “Retail Banks and Retail Chains Cooperation for the Promotion of the Cashless Payments in Poland,” in *Proceedings of the International Marketing Trends Conference*. Venice: University of Economics in Katowice.
- Byrne, B. M. (2010) *Structural equation modeling with AMOS: Basic concepts, applications, and programming*. 2 ed. Routledge/Taylor & Francis Group.
- Charness, N. Dan Boot, W. R. (2016) “Technology, Gaming, and Social Networking,” in *Handbook of the Psychology of Aging*. Amsterdam: Elsevier, hal. 389–407. doi: 10.1016/B978-0-12-411469-2.00020-0.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P. Dan Warshaw, P. R. (1989) “User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models,” *Management Science*, 35(8), hal. 982–1003. doi: 10.1287/mnsc.35.8.982.
- Djaali (2008) *Skala Likert*. Jakarta: Pustaka Utama.
- Dulloo, R., Mokashi, J. dan Puri, M. M. (2015) “Exploring Technology Acceptance Theories and Models - A Comparative Analysis,” *KHOJ: Journal of Indian Management Research and Practices*, hal. 308–317.
- F. Hair Jr, J. *et al.* (2014) “Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM),” *European Business Review*, 26(2), hal. 106–121. doi: 10.1108/EBR-10-2013-0128.
- Ghozali, I. (2013) *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS*. 7 ed. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Machkour, B. dan Abriane, A. (2020) “Industry 4.0 and its Implications for the Financial Sector,” *Procedia Computer Science*, 177, hal. 496–502. doi: 10.1016/j.procs.2020.10.068.
- Meifa, P. P., Darmaningtyas, P. dan Suhandiah, S. (2016) “Pengukuran Penerimaan Aplikasi E-Resources Center Stikom Surabaya Menggunakan Metode Technology Acceptance Model 3,” *Dinamika*, 5(10).
- Monecke, A. dan Leisch, F. (2012) “semPLS: Structural Equation Modeling Using Partial Least Squares,” *Journal of Statistical Software*, 48(3). doi: 10.18637/jss.v048.i03.

- Prasetyo, B., Darmaningtyas, P. dan Marya, M. (2017) “Pengukuran Penerimaan Aplikasi Dreamspark Pada Stikom Surabaya Menggunakan Metode Technology Acceptance Model 3,” *Jurnal Sistem Informasi Universitas Dinamika*, 6(12).
- Santoso, S. (2011) *Structural Equation Modelling (SEM): Konsep dan Aplikasi dengan Amos 18*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Shore, L. *et al.* (2018) “Technology Acceptance and User-Centered Design of Assistive Exoskeletons for Older Adults: A Commentary,” *Robotics*, 7(1), hal. 3. doi: 10.3390/robotics7010003.
- Siregar, S. (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Statista (2021) *Number of smartphone users in Indonesia from 2017 to 2020 with forecasts until 2026*, Statista. Tersedia pada: <https://www.statista.com/statistics/266729/smartphone-users-in-indonesia/>.
- Sugiyono (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Venkatesh, V. Dan Bala, H. (2008) “Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions,” *Decision Sciences*, 39(2), hal. 273–315. doi: 10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x.
- World Payment Reports (2018) *Non-cash transaction analysis, World Payment Reports*. Tersedia pada: <https://worldpaymentsreport.com/wp-content/uploads/sites/5/2018/10/World-Payments-Report-2018.pdf>.
- Yamin, S. dan Kurniawan, H. (2011) *Generasi Baru Mengolah Data Penelitian dengan Partial Least Square Path Modeling*. Jakarta: Salemba Empat.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A