

# Analisis Faktor Penggunaan E-Money Menggunakan Metode TAM Technology Acceptance Model (Studi Kasus Mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto)

Arlyn Satriaji<sup>1</sup>, Dedy Agung Prabowo<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Prodi Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

<sup>2</sup>Prodi Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

\*Corresponding Author: [dedy@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:dedy@ittelkom-pwt.ac.id)

## Abstract

In the IT Telkom Purwokerto canteen, it was found that during break time the canteen became very crowded and queued, especially in the payment section, this was because the payment system in the IT Telkom Purwokerto canteen was still carried out on average in cash with the number of transactions using cash still more than non-cash transactions using e-money. Although it has many advantages such as making transactions easier, the adoption of any innovation can also be hampered by a lack of trust in a system even though there are many advantages that exist by using a technology so that there are obstacles in the use of e-money itself in terms of user acceptance. e-money usage factors can be measured using the Technology Acceptance Model (TAM) which is considered the most effective in explaining how users react to new IT systems. The results of research that have been processed using the SEM PLS method show that the four constructs of perceived convenience, perceived usefulness, attitude towards use, and actual use in this study are stated to have a positive and significant effect on the use of e-money used for transactions at IT Telkom Purwokerto.

**Keywords:** Technology Acceptance Model, E-Money, PLS

## Abstrak

Pada kantin IT Telkom Purwokerto didapati bahwa saat jam jam istirahat kantin menjadi sangat ramai dan antre terutama pada bagian pembayaran ini disebabkan karena sistem pembayaran di kantin IT Telkom Purwokerto rata rata masih dilakukan secara tunai dengan jumlah transaksi menggunakan uang tunai masih lebih banyak daripada transaksi non tunai menggunakan *e-money*. Terdapat 58% pembayaran menggunakan tunai dan 42% menggunakan non tunai ini terhitung dari 6 Feb sampai 10 Feb. Meskipun memiliki banyak keuntungan seperti memudahkan dalam bertransaksi, Adopsi inovasi apa pun juga dapat terhambat oleh kurangnya kepercayaan terhadap suatu sistem meski terdapat banyak keuntungan yang ada dengan menggunakan suatu teknologi sehingga terjadi hambatan dalam penggunaan *e-money* sendiri dari segi penerimaan pengguna. Faktor Penggunaan *e-money* dapat diukur menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dianggap paling efektif dalam menjelaskan bagaimana pengguna bereaksi terhadap sistem TI yang baru. Hasil penelitian yang telah diolah menggunakan metode SEM PLS menunjukkan bahwa keempat konstruk Persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, sikap dalam penggunaan, dan penggunaan aktual dalam penelitian ini dinyatakan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap penggunaan e-money yang digunakan untuk bertransaksi di IT Telkom Purwokerto

**Kata Kunci:** *Technology Acceptance Model, E-Money, PLS*

## I. INTRODUCTION

Seiring dengan kemajuan teknologi pada era globalisasi yang begitu cepat-khususnya di bidang teknologi informasi, yang secara drastis telah mengubah cara hidup manusia di berbagai bidang [1]. Masyarakat sekarang telah memahami nilai dari memiliki teknologi karena teknologi mendorong mereka untuk selalu merespons dengan cepat, praktis, efektif, dan efisien, terutama saat melakukan transaksi.

Di Indonesia, *e-money* adalah bentuk pembayaran yang relatif baru. *E-money* didefinisikan sebagai barang prabayar atau barang yang disimpan, di mana sejumlah uang disimpan di perangkat elektronik milik seseorang. [2]. Metode pembayaran terbaru disebut *e-money*, dan menurut yang lebih luas definisi ini adalah uang yang ditransfer secara elektronik [3]. Tujuan dari uang elektronik adalah untuk menjadi metode pembayaran yang dapat menguntungkan pengguna dengan memungkinkan transaksi pembayaran yang cepat dan nyaman tanpa perlu membawa uang tunai [2].

*Card-based product* dan *software-based product* merupakan dua jenis uang elektronik atau *e-money* [2]. *Card-based product* Uang elektronik yang berbasis kartu disimpan dalam media yang terintegrasi ke dalam kartu chip dan *software-based product* merupakan uang elektronik yang berbasis perangkat lunak disimpan secara elektronik sebagai perangkat lunak atau server aplikasi [2].

Bisa dikatakan bahwa penggunaan *e-money* di kalangan mahasiswa terus meningkat karena kemudahan dan kepraktisan dalam menggunakan *e-money* [4]. Sebagai individu yang berpendidikan, mahasiswa mudah menerima kemajuan teknologi. Sebagai agen perubahan, mahasiswa di perguruan tinggi dituntut untuk menyelesaikan sebagian besar pekerjaan mereka dengan menggunakan perangkat teknologi yang sudah umum digunakan oleh mahasiswa, termasuk metode pembayaran yang mereka gunakan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada kantin Institut Teknologi Telkom Purwokerto didapati bahwa saat jam istirahat kantin menjadi sangat ramai dan antre terutama pada bagian pembayaran ini disebabkan karena sistem pembayaran di kantin Institut Teknologi Telkom Purwokerto rata-rata pembayaran biasanya masih dilakukan secara tunai. Pembayaran tunai dianggap memiliki sejumlah kelemahan, termasuk pembayaran yang lambat dan ketersediaan uang kembalian yang tidak selalu tepat, namun sekarang kantin Institut Teknologi Telkom Purwokerto sudah menyediakan layanan untuk melakukan pembayaran *cashless* atau menggunakan *e-money*. Pembayaran secara non tunai ini akan menguntungkan karena penyelesaian transaksi retail yang mudah dan efektif, pembayaran non-tunai ini juga akan menguntungkan bagi pelanggan serta pemilik bisnis.

Perbandingan transaksi *e-money* dengan tunai yang dilakukan perekapan mulai dari tanggal 6 Februari sampai dengan 10 Februari. Jumlah transaksi menggunakan uang tunai masih lebih banyak daripada transaksi non tunai menggunakan *e-money*. Terdapat 58% pembayaran menggunakan tunai dan 42% menggunakan non tunai ini, menunjukkan bahwa penggunaan *e-money* dari mahasiswa untuk bertransaksi cukup besar yaitu 42% mahasiswa memilih menggunakan *e-money* untuk bertransaksi dibandingkan transaksi tunai

Meskipun memiliki banyak keuntungan seperti memudahkan dalam bertransaksi, Adopsi inovasi apa pun juga dapat terhambat oleh kurangnya kepercayaan terhadap suatu sistem meski terdapat banyak keuntungan yang ada dengan menggunakan suatu teknologi sehingga terjadi hambatan dalam penggunaan *e-money* sendiri dari segi penerimaan pengguna.

Faktor Penggunaan *e-money* dapat dinilai dengan menggunakan teori yang menjelaskan faktor bagaimana pengguna akan bereaksi terhadap suatu teknologi. Teori tersebut akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *Technology Acceptance Model* (TAM) dari Davis, yang dianggap paling efektif dalam menjelaskan bagaimana pengguna bereaksi terhadap sistem TI yang baru. Model TAM dianggap sebagai model yang tepat untuk menjelaskan bagaimana orang berinteraksi untuk menerima sebuah sistem [5].

Berdasarkan latar belakang permasalahan, akan mengkaji lebih lanjut mengenai penelitian terkait uang elektronik dengan judul “Analisis Faktor Penggunaan *E-Money* Menggunakan Metode TAM *Technology Acceptance Model* (Studi Kasus Mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alasan pengguna menggunakan *e-money* sebagai media bertransaksi di IT Telkom Purwokerto berdasarkan konstruk pada *Technology Acceptance Model* (TAM), dan untuk mengidentifikasi faktor dalam konstruk model TAM yang paling berpengaruh pada

penggunaan e-money untuk bertransaksi di Institut Teknologi Telkom Purwokerto sehingga dapat mendukung misi sebagai Kampus ICT.

## II. LITERATURE REVIEW

### 1. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan konsisten dengan penelitian yang sedang dilakukan akan dikutip selama penelitian berlangsung. Penelitian *Technology Acceptance Model* digunakan karena secara khusus digunakan dalam bidang sistem informasi untuk mengetahui penerimaan serta penggunaan suatu sistem TI yang baru [6].

Metode TAM banyak digunakan dalam menganalisis suatu permasalahan yang terjadi misalnya dalam hal analisis pemanfaatan jurnal elektronik oleh mahasiswa [7] kemudian dalam beberapa penggunaan lain metode TAM juga dapat digunakan untuk menganalisis minat perilaku penggunaan e-money di universitas Telkom [8] yang mana penelitian ini menghasilkan seluruh konstruk TAM berpengaruh dalam penggunaan e-money ini. Metode TAM tidak hanya dapat digunakan untuk mengetahui faktor penerimaan saja namun dapat digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran dalam praktikum online [9].

Salah satu cara untuk menguji metode TAM adalah menggunakan Partial Least Square (PLS) [10]. PLS adalah salah satu metode statistika SEM. SEM-PLS digunakan karena didesain dengan tujuan dapat memprediksi, mengidentifikasi variabel yang berguna untuk memprediksi hasil, juga dapat menjelaskan hubungan antar konstruk dan menekankan pengertian tentang nilai hubungan tersebut [6]. Penelitian ini juga akan dibantu dengan software SmartPLS 3.0 dimana hasil penelitian berupa hubungan antar variabel yang dibandingkan. Kegunaan dari metode TAM yaitu untuk mengetahui faktor atau alasan aktual pengguna menggunakan suatu teknologi berdasarkan konstruk TAM

### 2. *Electronic Money*

Uang elektronik adalah jenis pembayaran yang memenuhi kriteria tertentu, termasuk nilai uang yang disimpan secara elektronik di dalam media server atau chip, digunakan untuk membayar barang dan jasa dari pedagang selain penerbit, Uang elektronik ditangani oleh penerbit dan bukan merupakan simpanan seperti yang didefinisikan oleh undang-undang perbankan. Uang elektronik diterbitkan tergantung pada nilai uang yang disetor ke penerbit [11].

### 3. Skala Likert

Untuk mengevaluasi jawaban responden, digunakan skala Likert. Karena memungkinkan tingkat tanggapan yang berbeda untuk setiap item yang mengacu pada barang atau jasa. Dengan menunjukkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap daftar pernyataan, responden diminta untuk menunjukkan di mana dalam skala tersebut mereka merasa emosinya paling kuat [12].

### 4. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Davis mengembangkan *Technology Acceptance Model (TAM)* di tahun 1989, TAM menunjukkan bahwa keyakinan dalam teknologi terkait dengan sikap pengguna dan keputusan mereka untuk mengadaptasi teknologi serta menjelaskan bagaimana orang mengadopsi dan menerima aplikasi teknologi baru [13]. Komponen-komponen *Technology Acceptance Model (TAM)* bergantung pada empat faktor utama. Berikut merupakan keempat variabel :

#### 1) *Perceived Usefulness*

Presepsi kegunaan, (*perceived usefulness*) yaitu tingkat di mana seseorang berpikir bahwa sebuah sistem yang dapat secara langsung mempengaruhi kegunaan dan kemudahan oleh pengguna [13].

#### 2) *Perceived Ease Of Use*

Presepsi kemudahan, (*Perceived Ease Of Use*) " Seberapa besar seseorang berpikir dan percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari tekanan fisik dan upaya

mental" adalah bagaimana persepsi kemudahan penggunaan dijelaskan [29] . Kemudahan penggunaan dapat dirasakan langsung yang akan menghasilkan peningkatan kinerja pekerjaan bagi pengguna [13].

3) *Attitude Towards Using*

Sikap dalam penggunaan ( *Attitude Towards Using* ) , emosi pengguna-baik baik maupun buruk-untuk melakukan aktivitas yang telah ditentukan sebelumnya.Sikap penggunaan dapat mempengaruhi sikap terhadap penggunaan dua sistem spesifik, dan karakteristik dari suatu pekerjaan individu mungkin memiliki pengaruh simultan pada kegunaan yang dirasakan dari dua sistem yang serupa [13].

4) *Actual Use*

Karakteristik sistem mempengaruhi bagaimana pengguna termotivasi untuk menggunakan suatu sistem, yang mana mempengaruhi penggunaan atau non-penggunaan actual sistem mereka sendiri [13].

5. *Partial Least Square (PLS)*

Partial-Least Squares merupakan jenis pemodelan Structural Equation Modeling (SEM),berikut model spesifikasi PLS [14]

1) Model Struktural (*Inner Model*)

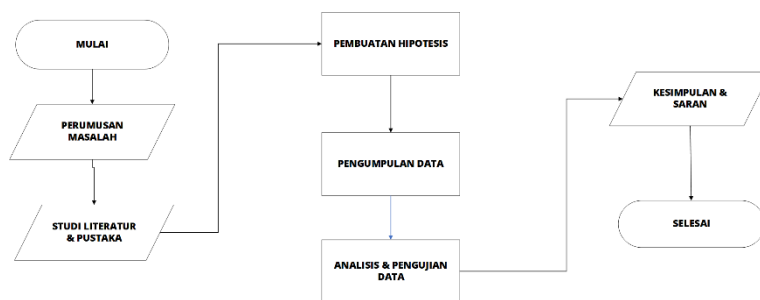
Berdasarkan teori substantif, inner model menggambarkan hubungan antara variabel laten. Model pengukuran, yang menjelaskan hubungan antara variabel laten dan ukurannya, dan inner model keduanya menggambarkan hubungan antara variabel laten [14].

2) Model Pengukuran (*Outer Model*)

Hubungan antara variabel laten dan indikatornya, atau variabel manifes, ditentukan oleh Outer Model (disebut model pengukuran). Hubungan antara setiap blok indikator dan variabel laten yang dibentuknya dijelaskan oleh model luar, juga disebut sebagai Outer Model [14].

### III. RESEARCH METHOD

Proses penelitian secara keseluruhan yang menjadi dasar dalam penelitian akan diuraikan dalam diagram alir pada Gambar 1 Proses dijalani sebagai berikut



Gambar 1 Proses Penelitian

1. Perumusan Masalah

Ditahap ini berisi mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dengan cara observasi dengan pemilik kantin mengenai *e-money* di IT Telkom Purwokerto.

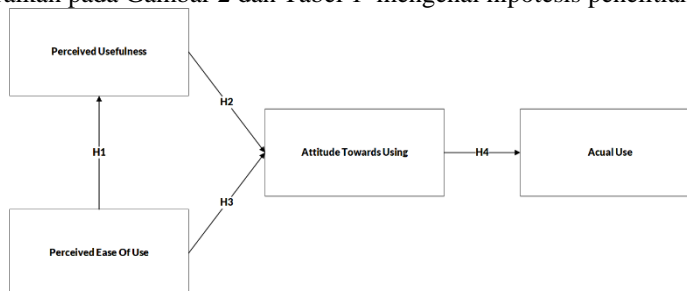
2. Studi Literatur

Pada tahap ini, mencari panduan dan dasar untuk melakukan penelitian ini yang berkaitan dengan penerimaan teknologi. Sumber yang digunakan berupa buku serta jurnal.

3. Pembuatan Hipotesis

Ditahap ini dibuat Hipotesis digunakan untuk jawaban sementara yang teoritis terhadap rumusan masalah penelitian.dilakukan analisis hubungan antar konstruk TAM oleh davis 1989 [13] yang

kemudian disesuaikan dengan tujuan penelitian Objek (*system*) disesuaikan dengan penggunaan *e-money* yang diuraikan pada Gambar 2 dan Tabel 1 mengenai hipotesis penelitian .



Gambar 2 Hipotesis Penelitian

Table 1 Uraian Hipotesis Penelitian

No	Hipotesis Penelitian
H1	Presepsi kemudahan ( <i>Ease Of Use</i> ) mempunyai pengaruh positif terhadap persepsi kegunaan ( <i>Usefulness</i> ) dalam penggunaan <i>e-money</i>
H2	Presepsi kegunaan ( <i>Usefulness</i> ) mempunyai pengaruh positif terhadap sikap terhadap penggunaan teknologi ( <i>attitude towards using</i> ) dalam penggunaan <i>e-money</i>
H3	Presepsi kemudahan pengguna ( <i>Ease Of Use</i> ) mempunyai pengaruh positif terhadap sikap terhadap penggunaan teknologi ( <i>attitude towards using</i> ) dalam penggunaan <i>e-money</i>
H4	sikap terhadap penggunaan teknologi ( <i>attitude towards using</i> ) mempunyai pengaruh positif terhadap penggunaan actual ( <i>Actual Use</i> ) dalam penggunaan <i>e-money</i>

#### 4. Pengumpulan Data

Di tahap ini data kuesioner disebar dan hasil kuesioner yang telah diperoleh selanjutnya akan diuji. Untuk mengevaluasi jawaban responden digunakan Skala Likert dengan menunjukkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap daftar pernyataan, responden diminta untuk menunjukkan di mana dalam skala tersebut mereka merasa emosinya paling kuat [13].

#### 5. Analisis dan Pengujian Data

Ditahap ini dilakukan menganalisis, dan menafsirkan data menggunakan tools Smart PLS 3 berdasarkan kuesioner yang telah disebar dengan merapan konstruk dari *Technology Acceptance Model* (TAM)

#### 6. Kesimpulan dan Saran

Menurut hasil pengolahan data dengan menggunakan pendekatan TAM serta pengujian dengan SEM PLS, maka dapat ditarik kesimpulan mengenai temuan-temuan dari penelitian yang telah dilakukan. Memaparkan hasil dan memberikan saran mengenai faktor penggunaan *e-money* di ITTP, serta memberikan informasi kepada peneliti selanjutnya terkait teori, hasil, dan metode yang digunakan dalam penelitian tersebut.

### IV. RESULTS AND DISCUSSION

Objek dalam Penelitian ini berfokus pada seseorang yang menggunakan *e-money* software based product yang terdaftar sebagai mahasiswa aktif di Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Data dikumpulkan melalui survei yang disebar melalui Google Form dan mendapatkan data sejumlah 181 responden yang kemudian akan dianalisis berdasarkan konstruk TAM menggunakan Smart PLS 3.

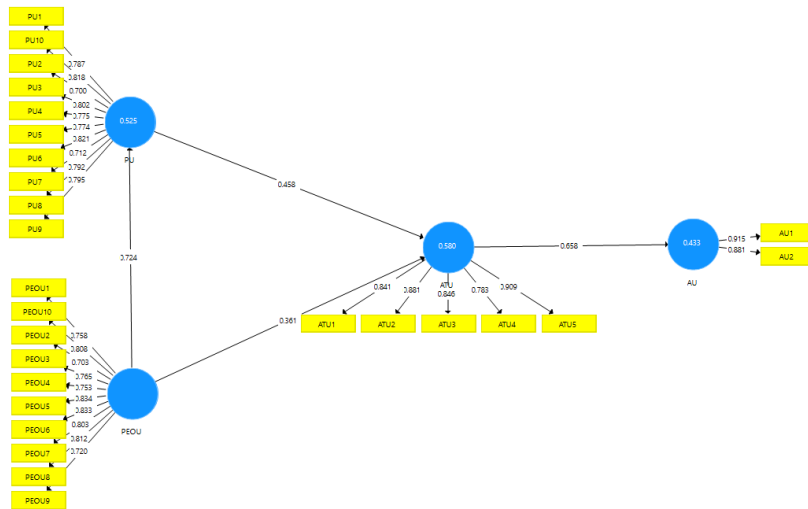
#### A. Evaluasi Outer Model

##### 1. Uji Validitas

Tujuan uji validitas adalah untuk menentukan apakah suatu alat pengukur mampu mengukur objek yang diukur, dan Uji reliabilitas digunakan untuk menentukan apakah hasil pengukuran dapat diandalkan dari waktu ke waktu dan ruang [15]

Validitas Konvergen yang digunakan dalam Uji Validitas mengukur kekuatan korelasi antara konstruk dan variabel laten. Indikator yang layak untuk validitas konvergen adalah nilai AVE minimal 0,5, dan nilai loading factor 0,7 dianggap ideal, menyiratkan bahwa indikator tersebut valid untuk menilai konstruk yang dibentuknya

[16]. Gambar 3 dan Tabel 2 memberikan informasi lebih lanjut mengenai hasil uji validitas konvergen dari penelitian ini.



Gambar 3 Uji Validitas

Table II Nilai Uji Validitas

Variabel	Kode	Loading Factor	AVE
<i>Preceived usefulness</i>	PU 1	0,787	0,606
	PU 2	0,700	
	PU 3	0,802	
	PU 4	0,775	
	PU 5	0,774	
	PU 6	0,821	
	PU 7	0,712	
	PU 8	0,792	
	PU 9	0,795	
	PU 10	0,818	
<i>Preceived Ease Of Use</i>	PEOU 1	0,758	0,609
	PEOU 2	0,703	
	PEOU 3	0,765	
	PEOU 4	0,753	
	PEOU 5	0,834	
	PEOU 6	0,833	
	PEOU 7	0,803	
	PEOU 8	0,812	
	PEOU 9	0,720	
	PEOU10	0,808	
<i>Attitude Towards Using</i>	ATU 1	0,841	0,728
	ATU 2	0,881	
	ATU 3	0,846	
	ATU 4	0,783	
	ATU 5	0,909	
<i>Actual Use</i>	AU 5	0,915	0,807
	AU 6	0,881	

Berdasarkan Tabel 2, setelah dilakukan pengujian, karena setiap variabel memiliki nilai loading yang lebih besar dari 0.70 dan nilai AVE lebih besar dari 0.50, maka semua variabel lolos uji validitas konvergen. Hal ini mengindikasikan bahwa semua item pertanyaan dari variabel penelitian memenuhi persyaratan uji validitas konvergen, dan validitas item pertanyaan dapat dikatakan valid.

## 2. Uji Reabilitas

Uji ini juga dapat mengevaluasi seberapa konsisten responden menjawab pertanyaan dalam survei atau instrumen penelitian lainnya [16]. Berdasarkan aturan umum bahwa nilai *composite reliability* dan *cronbach alpha* harus lebih besar dari 0.70 [16], setelah dilakukan maka dapat dikatakan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini reliabel [16]. Tabel 3 menampilkan mengenai uji reabilitas yang telah dilakukan.

Table III Nilai Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability
PU	0,927	0,939
PEOU	0,929	0,939
ATU	0,906	0,930
AU	0,762	0,893

Berdasarkan Tabel 3, seluruh variabel lolos uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* karena memiliki nilai lebih dari 0,70. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa semua item pertanyaan variabel penelitian ini reliabel menurut standar uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*.

## B. Evaluasi Inner Model

Pengujian Inner Model dilakukan setelah menentukan bahwa *Outer Model* telah dievaluasi dan memenuhi kriteria. Dengan menggunakan R Square, evaluasi model struktural akan mengukur proporsi variasi setiap variabel endogen yang dapat dijelaskan oleh faktor eksogen

### 1. R-Square

Nilai dari variabel dependen atau endogen dikenal sebagai R-Square. Nilai R<sup>2</sup> sebesar 0,67 (untuk model struktural yang kuat atau baik), 0,33 (untuk model struktural sedang atau moderat), dan 0,19 disarankan (model struktural rendah atau lemah) [16]. Tabel 4 menampilkan mengenai hasil dari R-Square yang telah dilakukan.

Table IV Nilai R-Square

Variabel	R Square
PU	0,525
ATU	0,580
AU	0,433

Dapat dilihat hasil R-Square di Tabel 4 menemukan tiga konstruk, yang masing-masing masuk ke dalam kelompok moderat atau sedang.

## C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan pengujian dengan menggunakan software smart pls 3.0 menggunakan one tailed dengan tingkat signifikansi untuk pengujian hipotesis adalah 0,05, atau 5%. Jika nilai p-value 0,05 dan t-statistik lebih dari 1,64. Tabel 4 menjelaskan nilai uji hipotesis yang telah dilakukan.

Table V Nilai Uji Validitas

Kode	Hipotesis	Original Sample	T Statistic	P Values (<0,05)
H1	PEOU > PU	0,724	15,954	0.000
H2	PU > ATU	0,458	5,573	0.000
H3	PEOU > ATU	0,361	4,487	0.000
H4	ATU > AU	0,661	11,144	0.000

Terdapat empat hipotesis yang telah diuji dalam penelitian ini. Pembahasan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan sebagai berikut :

Hipotesis 1 (H1) yaitu Presepsi kemudahan pengguna (*Ease Of Use*) mempunyai pengaruh positif terhadap persepsi kegunaan (*Usefulness*) dalam penggunaan *e-money*. Hipotesis ini diterima karena memiliki nilai T-Statistic lebih besar dari 1,64 yaitu 15,954 dan nilai P-value lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000 dan dinyatakan variabel kemudahan (*ease of use*) terhadap variabel (*usefulness*) memiliki pengaruh yang signifikan, serta memiliki nilai *path coefficient* sebesar 0,724 yang dapat dinyatakan bahwa hipotesis bernilai positif.

Hipotesis 2 (H2) yaitu Presepsi kegunaan (*Usefulness*) mempunyai pengaruh positif terhadap sikap terhadap sikap dalam penggunaan (*attitude towards using*) dalam penggunaan *e-money*. Hipotesis ini diterima karena memiliki nilai T-Statistic lebih dari 1,64 yaitu sebesar 5,573 serta P-value kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0,000 yang dapat diartikan bahwa variable *Perceived Usefulness* terhadap variable *Ease Of Use* memberikan pengaruh secara signifikan, serta memiliki nilai *path coefficient* sebesar 0,458 yang dapat dinyatakan bahwa hipotesis bernilai positif.

Hipotesis 3 (H3) yaitu Presepsi kemudahan *Ease Of Use* mempunyai pengaruh positif terhadap sikap dalam penggunaan (*attitude towards using*) dalam penggunaan *e-money*. Hipotesis ini diterima karena memiliki nilai T-Statistic lebih dari 1,64 yaitu sebesar 4,487 serta P-value kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0,000 yang dapat diartikan bahwa variable *Perceived Ease Of Use* terhadap variable *attitude towards using* memberikan pengaruh secara signifikan, serta memiliki nilai *path coefficient* sebesar 0,361 yang dapat dinyatakan bahwa hipotesis bernilai positif.

Hipotesis 4 (H4) yaitu *attitude towards using* mempunyai pengaruh positif terhadap penggunaan aktual (*actual use*) dalam penggunaan *e-money*. Hipotesis ini diterima karena memiliki nilai T-Statistic lebih dari 1,64 yaitu sebesar 11,144 serta P-value kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0,000 yang dapat diartikan bahwa variable *attitude towards using* terhadap variable *actual use* memberikan pengaruh secara signifikan, serta memiliki nilai *path coefficient* sebesar 0,661 yang dapat dinyatakan bahwa hipotesis bernilai positif.

## V. Conclusion

Penerimaan pengguna *e-money* di IT Telkom Purwokerto berdasarkan konstruk TAM didapati bahwa keempat hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-money* yang digunakan untuk bertransaksi di IT Telkom Purwokerto. Keempat hipotesis mencakup *Perceived Ease Of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude Towards Using*, dan *Actual Use*. *Perceived Ease Of Use* (persepsi kemudahan) terhadap *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan) dinyatakan sebagai hal yang paling mempengaruhi seseorang menggunakan *e-money* dilanjutkan dengan *Attitude Towards Using* (sikap dalam penggunaan) terhadap *Actual Use* merupakan faktor kedua terhadap alasan seseorang menggunakan *e-money* di IT Telkom Purwokerto yang menunjukkan bahwa sikap pengguna yang positif dalam menggunakan *e-money* dapat menimbulkan sikap untuk terus menggunakan *e-money*, ketiga adalah *Perceived Usefulness* (Presepsi Kegunaan) terhadap *Attitude Towards Using* (sikap dalam penggunaan) yang menunjukkan bahwa semakin tinggi individu merasa yakin bahwa menggunakan *e-money* dapat memberikan manfaat dan membantu pengguna dalam menyelesaikan transaksi maka individu akan merasa tertarik dan senang ketika menggunakan *e-money* karena dapat meringankan aktifitasnya, dan terakhir adalah faktor *Perceived Ease Of Use* (Presepsi kemudahan) terhadap *Attitude Towards Using* (Sikap dalam penggunaan) yang menyatakan bahwa Kemudahan dalam *mengoperasikan e-money* membuat individu mempresepsikan *e-money* sebagai sesuai yang dapat meningkatkan kinerja dan produktivitas untuk kegiatannya.



#### ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih penulis kepada segala pihak yang membantu & berdoa untuk kesuksesan penelitian ini serta pihak Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang telah membantu dan memberikan dukungan terkait dengan penelitian yang dilakukan .

#### REFERENCES

- [1] M. S. Abidin, “DAMPAK KEBIJAKAN E-MONEY DI INDONESIA SEBAGAI ALAT SISTEM PEMBAYARAN BARU,” 2015.
- [2] I. Y. D. Siti Hidayati, Ida Nuryanti, Agus Firmansyah, Aulia Fadly, *Kajian Operasional E-Money*. 2006.
- [3] N. Popovska-Kamnar, “The use of electronic money and it’s impact on monetary policy,” *J. Cptemporary Econ. Bus. Issues*, vol. 1, no. 2, pp. 79–92, 2014, [Online]. Available: <https://www.econstor.eu/handle/10419/147460>.
- [4] L. G. K. Dewi, N. T. Herawati, and I. M. P. Adiputra, “Penggunaan E-Money Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Yang Dimediasi Kontrol Diri,” *EKUITAS (Jurnal Ekon. dan Keuangan)*, vol. 5, no. 1, pp. 1–19, 2021, doi: 10.24034/j25485024.y2021.v5.i1.4669.
- [5] F. Sayekti and P. Putarta, “Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Pengujian Model Penerimaan Sistem Informasi Keuangan Daerah,” *J. Manaj. Teor. dan Ter. J. Theory Appl. Manag.*, vol. 9, no. 3, pp. 196–209, 2016, doi: 10.20473/jmtt.v9i3.3075.
- [6] O. A. Faizah, S. Suparti, and A. Hoyyi, “Analisis Technology Acceptance Model Pada Aplikasi Platform Shopee Dengan Pendekatan Partial Least Square (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Diponegoro),” *J. Gaussian*, vol. 10, no. 4, pp. 532–543, 2022, doi: 10.14710/j.gauss.v10i4.33100.
- [7] E. Nurdiansyah, A. N. Dhita, and D. Pratita, “Analisis pemanfaatan jurnal elektronik oleh mahasiswa menggunakan Technology Acceptance Model (TAM),” *Harmon. Sos. J. Pendidik. IPS*, vol. 6, no. 2, pp. 175–182, 2019, doi: 10.21831/hsjpi.v6i2.27515.
- [8] W. N. Syahril and B. Rikumahu, “Penggunaan Technology Acceptance Model (Tam) Dalam Analisis Minat Perilaku Penggunaan E-Money Pada Mahasiswa Universitas Telkom,” *J. Mitra Manaj.*, vol. 3, no. 2, pp. 201–214, 2019, doi: 10.52160/ejmm.v3i2.201.
- [9] Nariza Wanti Wulan Sari, Ika Purnamasari, and Fahrullah, “Kombinasi Metode Partial Least Square (Pls) Dan Technology Acceptance Model (Tam): Evaluasi Pembelajaran (Praktikum Online),” *Metik J.*, vol. 4, no. 1, pp. 15–21, 2020, doi: 10.47002/metik.v4i1.168.
- [10] D. L. Sumarna and N. B. Manik, “ANALISIS TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL ( TAM ) TERHADAP PENGGUNA SAP PT POLYCHEMIE ASIA PACIFIC PERMAI Teknologi informasi sangat berguna di era modernisasi . Salah satu teknologi informasi yang banyak digunakan oleh perusahaan atau organisasi yaitu System A,” *J. Logistik Bisnis*, vol. 09, no. 2, pp. 68–75, 2019.
- [11] B. Indonesia, “Penyelenggaraan Uang Elektronik (Electronic Money),” vol. 12, no. 2007, pp. 703–712, 2014, [Online]. Available: <https://hsgm.saglik.gov.tr/depo/birimler/saglikli-beslenme-hareketli-hayat-db/Yayinlar/kitaplar/diger-kitaplar/TBSA-Beslenme-Yayini.pdf>.
- [12] A. Febtriko and I. Puspitasari, “Mengukur Kreatifitas Dan Kualitas Pemograman Pada Siswa Smk Kota Pekanbaru Jurusan Teknik Komputer Jaringan Dengan Simulasi Robot,” *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2018, doi: 10.36341/rabit.v3i1.419.
- [13] J. Fred D. Davis, “A Technology Acceptance Model For Empirically Testing New End-User Information Systems: Theory And Results,” *Science (80-. )*, vol. 146, no. 3652, pp. 1648–1655, 1980, doi: 00368075.
- [14] D. J. Ketchen, *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling*, vol. 46, no. 1–2. 2013.
- [15] M. Hamid, I. Sufi, and W. Konadi, “Analisis Jalur Dan Aplikasi Spss Versi 25 Edisi Pertama,” p. 165, 2019.
- [16] M. M. Haryono, Dr.Siswoyo, *Metode SEM untuk penelitian manajemen AMOS LISREL PLS*. 2016.