



**PENGARUH KEMUDAHAN, KEPERCAYAAN DAN KEAMANAN TERHADAP
MINAT MENGGUNAKAN GOPAY PADA APLIKASI GOJEK
(Studi Kasus Pada Masyarakat Lippo Cikarang)**

***THE EFFECT OF EASE, TRUST AND SECURITY ON INTEREST
IN USING GOPAY ON THE GOJEK APPLICATION
(Case Study Of Society In The Lippo Cikarang)***

Yuli Fransiska Marbun
yulimarbun3@gmail.com
Sautman Sinaga
sautmans@yahoo.co.id
Poerwaningsih
Pur_transport@yahoo.com

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Kristen Indonesia
Jakarta, Indonesia

Abstract

Currently experiencing increasingly rapid technological developments, which have influenced the current economic development. In this modern era, technological developments have made changes where the current payment system has shifted cash into a non-cash payment instrument, its development has further increased. This research is quantitative in nature, the sample was taken in the study, namely the Lippo Cikarang society of respondents as many as 100, to measure interest using Gopay, namely the F test, T test, R² (coefficient of determination) used. And variables used in this research are ease, trust, security.

Keywords : ease, trust, security, interest in using, Gopay

I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah

Saat ini Indonesia mengalami perkembangan teknologi yang semakin cepat, telah mempengaruhi perkembangan perekonomian sekarang ini yang telah memberikan manfaat dalam kehidupan manusia dan telah menjadi salah satu bidang terpenting yang memudahkan bagi masyarakat karena bagian tidak terpisahkan. Pada akhirnya masyarakat menjadi sangat tergantung pada keberadaan teknologi untuk menunjang banyaknya aktivitas dalam kehidupan masyarakat misalnya dibidang ekonomi, budaya, sosial, pendidikan, untuk itu semua pihak wajib mengikuti perkembangan yang ada. Pada era modern ini perkembangan teknologi melakukan perubahan salah satu hal yang mempengaruhi sistem pembayaran, dimana sistem pembayaran saat ini menggeser uang tunai (*cash*) menjadi alat pembayaran non tunai atau uang elektronik

Hal ini menunjukkan semakin banyak masyarakat Indonesia yang menggunakan dan memanfaatkan internet dalam berbagai bidang kebutuhan sehari-hari, melalui transaksi jual-beli dapat dilakukan secara online. Ada beberapa kondisi yang menyebabkan masyarakat saat berbelanja dan membayar tagihan, yang tidak mempunyai waktu untuk keluar rumah seperti masyarakat yang sedang bekerja bisa menggantikan pembayaran dengan uang non tunai karena banyak fitur belanja dan membayar untuk keperluan sehari-hari. Perilaku kosumen ini akan terjadinya perubahan yang dapat mengubah transaksinya menjadi lebih cepat dan efektif. Selain itu teknologi yang semakin canggih dapat memudahkan pada kebutuhan sehari-hari. Berdasarkan hal-hal tersebut maka diciptakanlah sistem pembayaran digital berupa uang non tunai ini diharapkan mencegah risiko terjadinya pemalsuan uang kertas yang tidak diharapkan .

Perkembangan yang semakin inovatif melahirkan sistem informasi yaitu *financial technology* yang, berada ditengah-tengah masyarakat digunakan sebagai kebutuhan masyarakat dan diberbagai bidang termasuk jasa uang elektronik sebagai sistem pembayaran maupun infrastruktur pemrosesan transaksi pembayaran. (Bank Indonesia, 2016).

Uang Elektronik (*e-money*) yaitu uang yang dimasukkan dalam suatu bentuk kartu kredit/debit dan aplikasi, sebagai salah satu alternatif untuk melakukan pembayaran yang bermanfaat bagi kegiatan sehari-hari. Bagaimana sistem transaksi menggunakan uang elektronik, Sistem transaksi dengan uang elektronik segala sesuatu berkaitan dengan rekening pengguna atau saldo pada uang elektronik saat membayar saldo akan dipotong pada saldo pengguna. Uang

elektronik ini harus mendaftarkan sebagai pengguna untuk melakukan pembayaran. Agar aman dan nyaman saat melakukan transaksi dengan menggunakan nomor telepon dan kode QR atau barcode yang sedang tren saat ini dapat mengirim uang dan menerima uang untuk mempermudah pengguna.

No.	Periode	Jumlah Uang Elektronik
1	2015	34,314,795
2	2016	51,204,580
3	2017	90,003,848
4	2018	167,205,578
5	2019	292,299,320

DATA STATISTIK JUMLAH UANG ELEKTRONIK BEREDAR

Sumber: statistik Bank Indonesia data periode 2015-2019

Dari Tabel 1.1 terlihat perkembangannya sangat meningkat bahwa jumlah uang elektronik, berkembang dan banyak penggunanya uang elektronik ini menjadikan *e-money* sebagai transaksi aplikasi pembayaran, perusahaan bersaing untuk menyediakan pelayanan uang elektronik di Indonesia semakin banyaknya masyarakat menggunakan sistem pembayaran digital ini menjadikan suatu hal positif dalam kegiatan dan kebutuhan sehari-hari.

Pada tahun terakhir ini, banyak perubahan pembayaran uang elektronik berupa kredit/debit yang telah berkembang menjadi bentuk yang lebih praktis yaitu berupa aplikasi uang elektronik dari bentuk berbeda tapi untuk alat penyimpanan dan pembayaran. Alat pembayaran yang dikenal saat ini yaitu uang elektronik medianya melalui server, dan karakteristiknya berbeda dengan sistem pembayaran media chip. Namun penggunaan alat pembayaran uang elektronik ini masih sama dengan alat pembayaran uang elektronik lainnya.

PERINGKAT RATING PELANGGAN PLAYSTORE

Peringkat	Nama E-Money	Rating
1	Link Aja	4,6
2	Dana	4,4
3	Gopay	4,3

4	i.Saku	4,0
5	OVO	3,9

Sumber : Rating Playstore Rating Aplikasi *e-money* 2019

Dilihat dari Tabel I-2 diatas terlihat Link aja memperoleh rating 4,6, Dana memperoleh rating 4,4, Gopay memperoleh rating 4,3 disusul i.Saku memperoleh rating 4,0 dan OVO memperoleh rating 3,9. Dapat disimpulkan bahwa rating itu adalah penilaian pengguna suatu aplikasi menilai suatu kelebihan dan kekurangan yang dirasakan pada pengguna tersebut terlihat bahwa Link Aja diposisi pertama disusul posisi kedua dan ketiga Dana dan Gopay.

Di Indonesia telah menyediakan jasa penyimpanan dan pembayaran uang elektronik yaitu OVO, DANA, Gopay, Link Aja dan lain-lain. Salah satu perusahaan yang menawarkan uang elektronik adalah perusahaan Gojek menyediakan uang elektronik Gopay. Gopay itu sendiri adalah salah satu alat uang elektronik sebagai penyimpanan dan pembayaran yaitu perusahaan Gojek berdiri pada tahun 2010 merupakan karya anak bangsa, Gojek memulai bisnisnya yaitu jasa layanan bermotor dan mobil. Gojek saat ini telah membuat inovasi berupa alat pembayaran uang elektronik untuk mempermudah saat transaksi, uang elektronik ini adalah Gopay pada sistem aplikasi Gojek. Gopay adalah *e-money* atau uang elektronik yang digunakan untuk sebagai sistem pembayaran untuk suatu keperluan pengguna Gojek dalam layanan fitur Gojek. Gopay mempunyai berbagai kelebihan, diantaranya memudahkan dalam transaksi layanan yaitu pembayaran Gojek, untuk pengguna Gopay pengisian saldo menjadi mudah tanpa perlu uang kembalian (Priyono, 2017)

Gopay merupakan salah uang elektronik yang sedang trend masa sekarang ini memusahkan setiap pengguna yang menggunakan dan terdapat fitur-fitur untuk keperluan sehari-hari.

B. Perumusan Masalah

Apakah adanya kesesuaian dengan minat menggunakan Gopay pada aplikasi Gojek pada masyarakat Lippo Cikarang

C. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini yaitu masyarakat Lippo Cikarang yang menggunakan Gopay, meliputi : Kemudahan, Kepercayaan dan Keamanan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diuji untuk memberi masukan terhadap perusahaan Gojek untuk meningkatkan minat menggunakan uang elektronik

II. URAIAN TEORI

A. Definisi Pemasaran

Menurut (Tjiptono, 2008) Pemasaran adalah proses bagaimana suatu pihak membuat, menciptakan dan mengkomunikasikan, menyampaikan produk kepada suatu individu untuk membutuhkan suatu kebutuhan berupa barang dan jasa yang akan mendapatkan suatu nilai kepada pihak lain.

Menurut Kotler dalam jurnal (Juniaty Tambunan & Carolina F. Sembiring, 2019) “Pemasaran adalah sebagai proses dimana perusahaan menciptakan nilai bagi pelanggan dan membangun hubungan yang kuat dengan pelanggan yang tujuannya menangkap nilai dari pelanggan.”

B. TAM (*Technology Acceptance Model*)

Menurut (Jogiyanto, 2007) *Technology Acceptance Model* atau model penerimaan teknologi bagaimana pemakai saat menggunakan sistem informasi tidak terjadinya kesulitan. Setiap teknologi baru yang diterima seseorang pastinya akan menerimanya dan menggunakannya pada teknologi baru begitu penting bagi kehidupan manusia.

1. Tujuan *Technology Acceptance Model*

TAM menjelaskan berbagai sistem informasi untuk penerimaan teknologi bagaimana pemakai saat menggunakan teknologi informasi untuk memudahkan perilaku pemakai akhir (Siregar, 2011). Maka para peneliti untuk mengidentifikasi setelah pemakai menggunakan sistem tersebut apakah bisa diterima dan kemungkinan tidak dapat diterima, memerlukan cara mengatasinya dan perbaikan.

C. Perilaku Konsumen

Perilaku konsumen adalah bagaimana perilaku dimana seseorang saat memilih, membeli dan menggunakan barang dan jasa setelah menggunakan, serta pengalaman yang dirasakan untuk memuaskan keinginan dan kebutuhan mereka (Kotler & Keller, 2009).

Menurut swasta dalam jurnal (Oktafia Agrethia Hutajulu & Fenny BNL Tobing, 2019) “Perilaku konsumen dapat didefinisikan sebagai kegiatan-kegiatan individu yang secara langsung terlibat dalam mendapatkan termasuk mempergunakan barang-barang dan jasa, keputusan pada persiapan dan penentuan kegiatan-kegiatan tersebut

D. Kemudahan

Kemudahan adalah pengguna bahwa menggunakan teknologi mudah di pahami dan digunakan sejauh mana seseorang akan bebas dari usaha (Mustakini, 2009). Menurut definisi diatas tersebut bahwa teknologi saat ini bisa diterima masyarakat suatu kemudahan pada penggunanya, untuk berbagai pihak memberikan kemudahan dan tidak perlu memerlukan sulitnya dipelajari dan dapat dipahami.

E. Kepercayaan

Kepercayaan atau *trust* merupakan suatu transaksi bisnis membeli dan menggunakan, apabila masing-masing saling mempercayai terhadap hal suatu kebutuhan.(Yousafzai, 2003). Menurut definisi diatas maka *trust* atau kepercayaan bagaimana pihak lain dapat yakin untuk dipercaya saat melakukan kegiatan transaksi, begitu pula konsumen saat melakukan pembelian bahwa produk yang akan dibeli dan digunakan dapat dipercaya terhadap pihak lain. Menurut (Kim, D.J, 2003) Berdasarkan kepercayaan yang membentuk seseorang ada tiga faktor tersebut yang membentuk kepercayaan yaitu :

1. Kemampuan

Kemampuan adalah bagaimana melakukan bisnis pelayanan terhadap individu pada semua aspek yang akan dijalankan. Kemampuan juga mempengaruhi suatu wilayah lebih spesifik dan penjual mngacu pada karakteristik untuk mendapatkan suatu keuntungan. Dalam hal ini, penjual harus menyediakan apa yang dibutuhkan oleh konsumen dan melayani

konsumen. Penjual bisa menjamin keamanan saat bertransaksi tanpa gangguan dari luar untuk memberikan kepuasan.

2. Kebaikan hati

Kebaikan hati bagaimana penjual memberi kepuasan kepada konsumen yang saling menguntungkan terhadap kedua belah pihak yaitu penjual dan konsumen keuntungan yang akan diperoleh penjual mendapatkan hasil yang maksimum dengan hasil usahanya, tetapi kepuasan konsumen menjadi penting juga. Penjual bukan hanya menegajar keuntungan maksimum tetapi bagaimana dalam mewujudkan kepuasan konsumen.

3. Integritas

Dalam menjalankan bisnisnya, penjual akan memberikan informasi yang tepat yang akan diberikan kepada konsumen apakah benar sesuai keinginan terhadap konsumen sesuai dengan kebenaran karena akan mempengaruhi perilaku. Percaya yang akan dijual untuk mendapatkan kualitas produk yang sesuai.

F. Keamanan

Menurut (Rahayu, 2016) mengartikan keamanan adalah seseorang yang menggunakan sistem informasi tersebut merasa nyaman, dan tidak beresiko pencurian pada data sistem pribadi. Menurut definisi Keamanan merupakan salah hal penting untuk menjaga data pribadi konsumen. Keamanan transaksi online bagaimana untuk melindungi kerahasiaan dan mencegah terjadinya penipuan pada sebuah sistem informasi.

Menurut (Santi, 2016) variabel keamanan terbagi menjadi 2 yaitu:

1. Kerahasiaan atau privasi

Setia seseorang mempunyai kerahasiaan masing-masing dalam dirinya, itu tidak perlu orang tahu. Apalagi yang berkaitan dengan sistem informasi, inilah yang perlu dijaga kerahasiaannya agar mencegah terjadinya kebocoran sistem informasi pribadi pada media server online.

2. Jaminan keamanan

Pihak penerbit harus menjaga kerahasiaan data pribadi seseorang, ini menjadi suatu hal yang penting bahwa saat kegiatan transaksi merasa aman dan terkendali. Jika pengguna saat melakukan transaksi tidak merasa terancam dan semuanya akan baik-baik saja. Karena data pribadi atau privasi terhadap sistem informasi ini menjadi hal yang sensitif, maka pihak penerbit memberikan jaminan keamanan untuk tidak disebarluaskan dan menjadi suatu kepercayaan kepada pihak pengguna. Apalagi disebarluaskan pihak ini harus bertanggung jawab dan merugikan bagi pengguna.

G. Minat Menggunakan

Menurut (KBBI, 2016) mendefinisikan kata “Minat” merupakan suatu keinginan untuk mendapatkan apa yang diraihnya dan memiliki dalam bentuk apapun dari keinginan hatinya untuk menggunakan dan merasa puas .

Minat sebagai kepribadian keinginan dan kemauan yang akan dimiliki untuk memenuhi dalam bentuk apapun, semuanya tergantung pada diri seseorang yang timbul perasaan dari hati.

Minat sesuatu seseorang yang menyukai hal tersebut. Maka minat banyak bentuk yang beragam. minat seseorang dibentuk menjadi empat macam. Berikut empat macam minat menurut (Kartono, 2006):

1. Minat yang membuat seseorang membentuk sikapnya sendiri. Misalnya dalam bentuk pernyataan menyukai atau tidak menyukai, memilih atau tidak memilih.
2. Minat yang dinyatakan keinginan dan menyukai pada hal tersebut sehingga meniru terhadap seseorang tersebut. Seseorang dikatakan minat pada produk yang pernah dibeli dan menggunakannya akan terus melakukan pembelian ulang.
3. Minat yang tidak jelas
Minat ini tidak memiliki minat yang tertentu bahwa seseorang memiliki minat yang tersembunyi dan memiliki minat yang berubah-ubah. Memberikan jawaban yang simpel dan singkat antara ya atau tidak.
4. Minat yang masih laten (terpendam)

Minat laten ini mempunyai suatu minat yang sulit untuk diungkapkan, melalui minat ini dilakukan dengan cara melakukan mengikuti tes. Tes inventori merupakan tes bagaimana mengukur karakteristik seseorang

H. Uang Elektronik

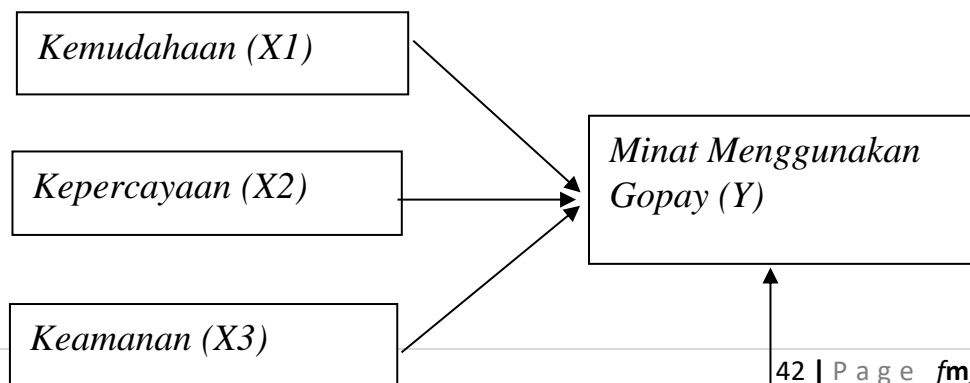
Uang elektronik didefinisikan yaitu sebagai alat penyimpanan dan pembayaran, yang disimpan melalui alat uang elektronik. Pemakai uang elektronik menyetor terlebih dahulu untuk disimpan dalam uang elektronik, sebelum digunakan keperluan bertansaksi. Saat uang elektronik digunakan akan berkurang nilai transaksi setelah mengisi uang yang telah diisi (top-up). Uang elektronik akan disimpan dalam media server dan chip, uang elektronik sangat memudahkan pengguna dalam bertransaksi alat pembayaran uang elektronik. (Bank Indonesia, 2016)

1. Tujuan Uang Elektronik

Tujuan dari Uang Elektronik untuk mempermudah setiap pengguna atau konsumen saat bertransaksi dan melakukan kegiatan aktivitas saat berbelanja, uang elektronik digunakan untuk sebagai penyimpanan dan pembayaran yang telah disetor. Uang elektronik merasa lebih mudah, nyaman dan efisien, saat ini berbelanja online menjadi kegiatan meningkatnya penggunaan uang elektronik.

I. Kerangka Berpikir

Penelitian ini dibuat berdasarkan adanya suatu masalah pada lingkungan masyarakat, jadi peneliti ingin membuat masalah suatu penelitian yang dituangkan pada latar belakang penelitian. Mencari variabel yang akan diteliti dan dibuat teorinya berdasarkan pada masalah penelitian selanjutnya dibuat kerangka berpikir dan hipotesis.



GAMBAR
KERANGKA PEMIKIRAN PENELITIAN

III. METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Responden penelitian yaitu pengguna aplikasi Gojek yang menggunakan Gopay pada masyarakat Lippo Cikarang. Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan Maret sampai dengan bulan Juli 2020. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di wilayah Lippo Cikarang, Bekasi (Jawa Barat).

B. Populasi dan Sampel

(Sugiyono, 2017) Populasi merupakan wilayah luas yang menjadi suatu bahan penelitian yang mempunyai pandangan dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di jadikan data kemudian dibuat kesimpulan hasilnya.

Menurut (Muri, 2007) Sampel adalah yang akan dipilih dari populasi untuk menjadikan suatu penelitian yang dipilih antara populasi tersebut. Sampel yang diambil pada masyarakat Lippo Cikarang

C. Sumber Data dan Jenis Data

Untuk mengumpulkan hasil penelitian menggunakan data primer, yaitu untuk mendapatkan data yang diteliti dilakukan wawancara atau langsung tanpa perantara. Data yang tidak sesuai pada tujuan penelitian dieliminasi atau setidaknya diminimalisir. Untuk mengumpulkan menggunakan data primer dilakukan beberapa cara, yaitu dengan cara wawancara dan observasi (Indrianto, 2012)

D. Teknik Pengumpulan Data

Sumber daya yang dipilih berkaitan untuk mengumpulkan pendapat dari seseorang dan memberikan jawabannya lalu di peroleh data untuk diolah akan menghasilkan dan menjadikan sebagai hasil yang diperoleh.

1. Kuesioner

Menurut (Sugiyono, 2015) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dibuat oleh peneliti dalam bentuk pernyataan pada penelitian berupa angket yang diisi untuk dijadikan bahan pengolahan data untuk menjadikan referensi penelitian.

E. Definisi Operasional Variabel

Menurut (Sugiyono, 2016) Variabel penelitian ditentukan oleh peneliti yang berbentuk untuk memperoleh suatu informasi data untuk mendapatkan hasil kesimpulan

F. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Menguji pada pernyataan untuk mengetahui valid atau tidak valid

2. Uji Realibilitas

Menguji pada hasil kuesioner untuk mengetahui reliabel atau tidak reliabel

G. Uji Asumsi Klasik

uji asumsi klasik pada regresi linear berganda yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Uji Normalitas

Untuk pengujian variabel apakah normal atau tidak dan bisa terdistribusi

2. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas model ini untuk menguji regresi yang baik atau tidak terjadi heteroskedastisitas

3. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas model ini menguji apakah adanya korelasi antara variabel bebas (independen) model regresi ditemukan.

H. Analisis Data dan Uji Hipotesis

1. Analisis Regresi Linier Berganda

Bentuk umum dari model persamaan regresi adalah :

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + b_a X_a + e$$

Dimana :

a : Koefisien Konstanta

b_1 : Koefisien Regresi

X_1 : Kemudahan

X_2 : Kepercayaan

X_3 : Keamanan

2. Uji F

Uji F digunakan bagaimana pengujian ini menjelaskan apakah pada semua variabel independen yang diujikan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. (Ghozali, 2013)

3. Uji T

Uji t digunakan bagaimana menjelaskan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelasan/independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. (Ghozali, 2013)

4. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji R^2 bertujuan untuk menguji bagaimana partisipasi variabel bebas terhadap variabel terikat. Untuk menjelaskan Nilai R^2 yaitu semakin tinggi variabel bebas menerangkan variabel terikat maka kemampuannya baik.. Sugiyono (2014)

VI. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidak suatu hasil kuesioner yang telah diteliti menggunakan program SPSS versi 26 dan untuk dikatakan valid pada pertanyaan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} pada

pertanyaan. Pengujian validitas yaitu ada empat variabel kemudahan, kepercayaan, keamanan dan minat menggunakan.

UJI VALIDITAS

VARIABEL KEMUDAHAN

Pertanyaan	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1 (1)	0.788	0.197	Valid
1 (2)	0.827	0.197	Valid
1 (3)	0.833	0.197	Valid
1 (4)	0.822	0.197	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 26, 2020

Pada hasil pengujian uji validitas variabel kemudahan pada setiap pertanyaan masing-masing dikatakan valid lebih besar r hitung > r tabel

VARIABEL KEPERCAYAAN

Pertanyaan	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
2 (1)	0.778	0.197	Valid
2 (2)	0.862	0.197	Valid
2 (3)	0.922	0.197	Valid
2 (4)	0.859	0.197	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 26, 2020

Pada hasil pengujian uji validitas variabel kepercayaan pada setiap pertanyaan masing-masing dikatakan valid lebih besar r hitung > r tabel

VARIABEL KEAMANAN

Pertanyaan	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
3 (1)	0.823	0.197	Valid
3 (2)	0.898	0.197	Valid
3 (3)	0.915	0.197	Valid
3 (4)	0.885	0.197	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 26, 2020

Pada hasil pengujian uji validitas variabel keamanan pada setiap pertanyaan masing-masing dikatakan valid lebih besar r hitung > r tabel

VARIABEL MINAT MENGGUNAKAN

Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
4 (1)	0.860	0.197	Valid
4 (2)	0.782	0.197	Valid
4 (3)	0.860	0.197	Valid
4 (4)	0.775	0.197	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 26, 2020

Pada hasil pengujian uji validitas minat menggunakan pada setiap pertanyaan masing-masing dikatakan valid lebih besar $r_{hitung} > r_{tabel}$

B. Uji Realibilitas

Uji realibilitas diperlukan untuk menguji penelitian tersebut dikatakan reliabel suatu hasil kuesioner yang telah diteliti menggunakan program SPSS versi 26 dan membandingkan besar *Alpha*

UJI REALIBILITAS

Variabel	R_{alpha}	<i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Kemudahan (X_1)	0.833	0,60	Reliabel
Kepercayaan (X_2)	0.877	0,60	Reliabel
Keamanan (X_3)	0.904	0,60	Reliabel
Minat menggunakan (Y)	0.834	0,60	Reliabel

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 26, 2020

Pada hasil pengujian uji realibilitas pada setiap masing-masing variabel dikatakan reliabel bahwa lebih besar R_{alpha}

C. Asumsi Klasik**a. Uji Normalitas****UJI NORMALITAS**

Model	Nilai <i>asym.sig</i>	hasil
X1, X2, X3 terhadap Y	0,200 > 0.05	Normal

Sumber : Hasil pengolahan SPSS 26, 2020

Pada hasil pengujian uji normalitas pada masing-masing variabel bahwa terdistribusi normal.

b. Uji Heteroskedastisitas

UJI HETEROSKEDASTISITAS

Model	signifikan	Hasil
X1	0,115 > 0,05	Tidak terjadi heteroskedastisitas
X2	0,519 > 0,05	Tidak terjadi heteroskedastisitas
X3	0,240 > 0,05	Tidak terjadi heteroskedastisitas

Sumber : Hasil pengolahan SPSS 26, 2020

Pada hasil pengujian uji heteroskedastisitas bahwa terlihat pada tabel mencapai signifikan dan tidak terjadi heteroskedastisitas

c. Uji Multikoleniaritas

UJI MULTIKOLINEARITAS

Variabel	<i>Tolerance</i>	VIF
Kemudahan	0.587	1.702
Kepercayaan	0.295	3.384
Keamanan	0.364	2.749

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 26, 2020

Pada hasil pengujian uji multikoleniaritas bahwa terlihat pada tabel *tolerance* lebih besar dan VIF lebih kecil.

D. Analisis Data dan Uji Hipotesis

a. Analisis Regresi Linear Berganda

Model	<i>Standardized Coefficients</i>	T	Sig.
-------	----------------------------------	---	------

	<i>Beta</i>		
Constant	4.122	3.961	0.000
X1	0.371	4.610	0.000
X2	0.269	2.370	0.020
X3	0.273	2.675	0.009

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 26, 2020

Pada hasil pengujian, persamaan regresi yang diperoleh sebagai berikut:

$$Y = 4.122 + 0,366 X_1 + 0,227 X_2 + 0,206 X_3 + e$$

Berdasarkan besarnya maka dapat diketahui variabel kemudahan (X1) merupakan variabel yang paling berpengaruh terhadap minat menggunakan Gopay yaitu sebesar 0,366 atau 36,6 persen. Setelah itu disusul secara berurutan variabel keamanan sebesar 0,273 atau 27,3 persen, yang terkecil variabel kepercayaan sebesar 0,269 atau 26,9 persen.

b. Uji F

Model	F	Sig
	55.815	0.000

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 26, 2020

Pada hasil pengujian bahwa nilai F hitung > F tabel dengan signifikan nilai $0.000 < 0.050$

c. Uji T

Model	<i>Standardized Coefficients</i>	T	Sig.
	<i>Beta</i>		
X1	0.371	4.610	0.000
X2	0.269	2.370	0.020
X3	0.273	2.675	0.009

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 26, 2020

Pada hasil pengujian bahwa semua variabel nilai t hitung > t tabel dan hasilnya signifikan dibawah 0.050

1. Kemudahan (X_1)

Berdasarkan hasil perhitungan uji dengan nilai $4,610 > 1,990$ hasilnya sig untuk variabel kemudahan sebesar $0.000 < 0.050$ berarti terdapat pengaruh minat menggunakan Gopay pada aplikasi Gojek

2. Kepercayaan (X_2)

Berdasarkan hasil perhitungan uji dengan nilai $2,370 > 1,990$ hasilnya sig untuk variabel kepercayaan sebesar $0.020 < 0.050$ berarti terdapat pengaruh minat menggunakan Gopay pada aplikasi Gojek

3. Keamanan (X_3)

Berdasarkan hasil perhitungan uji dengan nilai $2,675 > 1,990$ hasilnya sig untuk variabel keamanan sebesar $0.009 < 0.050$ berarti terdapat pengaruh minat menggunakan Gopay pada aplikasi Gojek

d. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

R	R Square	Standard Error of Estimate
0.797	0.636	1.454

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 26, 2020

Pada hasil pengujian bahwa menunjukkan hasil sebesar 0,636 berarti hubungan kemudahan, kepercayaan dan keamanan terhadap minat menggunakan bahwa nilai sebesar 63,6 % kaitan antara variabel bebas dengan terikat yang baik diats sebesar 0,5 sedangkan sisanya dari 100 % - 63,6% = 36,4 % dalam penelitian ini dipengaruhi pada variabel lain yang tidak ditemukan

E. Pembahasan

Berdasarkan penelitian pada masyarakat Lippo Cikarang pengaruh kemudahan paling berpengaruh terhadap minat menggunakan Gopay. Karena kemudahan pada aplikasi Gopay bisa diterima dan menjadikan Gopay menjadi salah satu uang elektronik

Dari hal tersebut bahwa kemudahan adalah suatu hal yang tidak memerlukan berbagai cara untuk mempelajari sistem tersebut, saat pengguna menggunakan suatu sistem maka lebih praktis dan mudah saat menggunakannya, Gopay memudahkan pemakaian uang elektronik ini agar semakin meningkatnya konsumen untuk menggunakan suatu alternatif uang elektronik saat bertransaksi.

Berdasarkan penelitian pada masyarakat Lippo Cikarang pengaruh kepercayaan berpengaruh terhadap minat menggunakan Gopay. Karena kepercayaan pada aplikasi Gopay bisa diterima dan menjadikan Gopay menjadi salah satu uang elektronik

Dari hal tersebut bahwa kepercayaan memiliki arti pengguna percaya terhadap layanan uang elektronik apakah dapat menjamin pada saat bertransaksi dan menyimpan uang pada uang elektronik karena kepercayaan menjadi suatu hal penting dalam peran teknologi mempengaruhi kepercayaan bagaimana pembayaran saat melakukan transaksi menggunakan aplikasi tersebut.

Berdasarkan penelitian pada masyarakat Lippo Cikarang pengaruh keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan Gopay. Karena keamanan pada aplikasi Gopay bisa diterima dan menjadikan Gopay menjadi salah satu uang elektronik

Dari hal tersebut bahwa keamanan menjadi hal yang terpenting bagi konsumen mengkhawatirkan karena uang elektronik ini sangat sensitif. pada data informasi pribadi harus memberikan jaminan keamanan pada pihak terkait tidak terjadinya penyalahgunaan data dan memberikan keamanan pada saldo untuk mencegah pencurian saldo pada uang elektronik. Konsumen harus lebih berhati-hati saat menggunakan uang elektronik.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan digunakan untuk memberikan hasil akhir penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hal ini menunjukkan bahwa Gopay memberikan kemudahan kepada masyarakat yang berminat menggunakan.
2. Hal ini menunjukkan bahwa Gopay memberikan kepercayaan kepada masyarakat yang berminat menggunakan.
3. Hal ini menunjukkan bahwa Gopay memberikan keamanan kepada masyarakat yang berminat menggunakan.

B. Saran

1. Bagi penyedia jasa uang elektronik lebih meningkatkan kepercayaan bagi para konsumen saat menggunakan uang elektronik. keamanan tetap mempertahankan agar konsumen merasa nyaman saat menggunakan uang elektronik dan kemudahan dikarenakan konsumen sudah merasa mudah dipahami saat menggunakannya dalam bertransaksi.
2. Bagi peneliti selanjutnya bisa menambahkan variabel-variabel lain dalam penelitian atau menggunakan variabel penelitian ini dalam penelitian tempat lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Bank Indonesia. (2016). PBI 18/40/PBI/2016 Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran. *Bank Indonesia*.
- Ghozali, I. (2013). Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23, Edisi 8. In *Badan Penerbit Universitas Diponegoro*.
- Indrianto, S. &. (2012). *Metode Penelitian Untuk Akutansi Manajemen, Cetakan Kedua*.
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*.

- Juniaty Tambunan & Carolina F. Sembiring. (2019). ANALISIS KEPUASAN KONSUMEN TERHADAP PELAYANAN FIN-TECH GOPAY PADA MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS DI UNIVERITAS KRISTEN INDONESIA. *Special Issue of Indonesian Christian University*, 4(1), 62–8.
- Kartono, S. M. dan L. I. (2006). *Perilaku Konsumen : Pengantar Singkat Tentang Psikologi*.
- KBBI. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). In *Kementerian Pendidikan dan Budaya*.
- Kim, D.J, F. (2003). *Atencendets Of Consumer Trust In B To Electronic Commerce*.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). Manajemen pemasaran Jilid 1. In *Jakarta*.
- Mustakini, J. H. (2009). Sistem Informasi Teknologi. *Yogyakarta: Andi Offset*.
- Oktafia Agrethia Hutajulu & Fenny BNL Tobing. (2019). ANALISIS KEPUASAN MAHASISWA-MAHASISWI UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TERHADAP PELAYANAN ACADEMIC INFORMATION SYSTEM (AIS) (Studi Kasus Mahasiswa-Mahasiswi Universitas Kristen Indonesia). *Special Issue of Indonesian Christian University*, 4(1), 82–1.
- Priyono, A. (2017). Analisis pengaruh trust dan risk dalam penerimaan teknologi dompet elektronik Go-Pay. *Jurnal Siasat Bisnis*. <https://doi.org/10.20885/jsb.vol21.iss1.art6>
- Rahayu, A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Perilaku Wajib Pajak Dalam Menggunakan E-Filing Sebagai Sarana Pelaporan Pajak. *Jurnal Akutansi Dan Ekonomi Bisnis*, 20.
- Santi, S. C. (2016). *Pengaruh Kepercayaan, kemudahan penggunaan dan Keamanan Yang Dirasakan Terhadap Keputusan Penggunaan FLAZZ BCA Kota Surabaya*.
- Siregar, K. R. (2011). Kajian Mengenai Penerimaan Teknologi dan Informasi Menggunakan Technology Accaptance Model (TAM). *Rekayasa*.
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D , (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*.
- Sugiyono. (2017). Statistika untuk Penelitian. Bandung: Penerbit Alfabeta. In *Jurnal Akuntansi*.
- Tjiptono. (2008). Strategi Pemasaran. In *Edisi Kedua, Penerbit Andi, Yogyakarta*.
- Yousafzai. (2003). A proposed model of e-trust for electronic banking. *Technovation*.