

ANALISIS PENGARUH MINAT MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN E-MONEY DANA MENGGUNAKAN MODEL THEORY OF PLANNED BEHAVIOR (TPB) (Studi Kasus Pada Mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta)

Burhanudin Zakky, Kurnia Rina Ariani, S.E., Ak., M.Acc

**Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

DANA adalah singkatan dari Dompot Digital Indonesia yang merupakan salah satu aplikasi layanan dari *startup* yang sudah terdaftar di OJK di bidang *fintech*. DANA sendiri merupakan aplikasi *mobile payment* yang berkonsep *open platform*, dikembangkan oleh *start up* berbadan hukum Indonesia. Fokus DANA hanya pada *payment system provider* yang bisa dipakai oleh banyak pihak antara lain *movie ticket*, *e-commerce*, dan transportasi. Perkembangan yang terjadi pada bidang *financial* tentu sangat berpengaruh bagi mahasiswa yang mana salah satu layanan *fintech* yang tersedia adalah *mobile payment*. Dunia digital tidak hanya melahirkan peluang dan manfaat besar namun juga banyak risiko yang menjadi pertimbangan dalam kesinambungan usaha dan kredibilitas organisasi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar minat mahasiswa dalam penggunaan aplikasi DANA. Minat mahasiswa sendiri bisa dipengaruhi oleh sikap, norma subjektif, serta perilaku persepsian individu. Penelitian ini dilakukan berpedoman pada metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan deskriptif adalah metode dalam meneliti untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat dan hubungan antar fenomena yang diselidiki. Berdasarkan tujuan penelitian, maka jenis penelitian ini adalah jenis penelitian *explanatory* (penelitian penjelasan). Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik pengambilan sampel *Purposive Random Sampling* dengan menyebar kuisioner lewat Google Form kepada Mahasiswa Prodi Akuntansi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor pendukung variabel dependen atau variabel Minat Penggunaan adalah sikap dan norma subyektif. Apabila variabel tersebut meningkat maka akan meningkatkan Minat Penggunaan *E-Money DANA* pada mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Sedangkan variable kontrol perilaku persepsian dalam penelitian ini berpengaruh tidak signifikan terhadap Minat Penggunaan *E-Money Dana* pada mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Kata kunci : DANA, minat mahasiswa, sikap, norma subjektif, kontrol perilaku persepsian.

Abstract

DANA stands for Indonesian Digital Wallet which is a service application from a startup that has been registered with OJK in the fintech sector. DANA itself is a mobile payment application with an open platform concept, developed by a start-up with an Indonesian legal entity. DANA's focus is only on payment system providers that can be used by many parties, including movie tickets, e-commerce, and transportation. Developments that occur in the financial sector are certainly very influential for students where one of the available fintech services is mobile payment. The digital world not only gives rise to great opportunities and benefits but also many risks that are taken into consideration in business continuity and organizational credibility. This research was conducted to find out how much interest students have in using the DANA application. Student interest itself can be influenced by attitudes, subjective norms, and individual perceptual behavior. This research was conducted

based on the descriptive method with a quantitative approach. Descriptive approach is a method in researching to make descriptions, drawings or drawings in a systematic, factual and accurate manner regarding the facts, nature and relationships between the phenomena being investigated. Based on the research objectives, this type of research is explanatory research. Sampling was carried out using Purposive Random Sampling technique by distributing questionnaires via Google Form to Accounting Study Program Students. The results of the research show that the supporting factors of the dependent variable or variable of Interest in Use are subjective attitudes and norms. If this variable increases, it will increase interest in using E-Money DANA for students of the Accounting Study Program, Muhammadiyah University of Surakarta. Meanwhile, the control variable of perceived behavior in this study has no significant effect on the Interest in Using E-Money Funds in Accounting Study Program students at the Muhammadiyah University of Surakarta.

Keywords: DANA, student interests, attitudes, subjective norms, perceptual behavior control

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi yang terus berkembang ini memberikan perkembangan yang pesat dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu teknologi. Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, sehingga membawa perubahan yang cukup besar dalam kehidupan kita. Semakin canggih teknologi maka akan mempermudah dalam aktivitas sehari-hari, salah satunya yaitu dalam hal bertransaksi. Setiap manusia pasti melakukan kegiatan bertransaksi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Pada umumnya, masyarakat menggunakan metode pembayaran menggunakan uang, kartu kredit, dan kartu debit untuk melakukan kegiatan transaksi. Namun semakin berkembangnya teknologi sehingga membuat pola dan sistem pembayaran dalam transaksi ekonomi terus mengalami perubahan. Kemajuan teknologi ini dapat menggeser pola transaksi yang sebelumnya ada dikarenakan lebih praktis dan lebih mudah. Sekarang dalam bertransaksi sudah muncul sistem pembayaran dengan menggunakan smartphone untuk membayar baik dalam jumlah kecil maupun besar serta dilengkapi dengan sistem keamanan. Salah satu alat pembayaran dengan sistem elektronik atau non-tunai adalah dengan menggunakan uang elektronik (*E-Money*).

Pemerintah saat ini sedang gencar-gencarnya menjalankan Gerakan Nasional Nontunai (GNNT). Di Indonesia telah berkembang sistem pembayaran berbasis online dengan menggunakan uang elektronik (*E-Money*). Sejak tanggal 14 Agustus 2014, Bank Indonesia telah mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Gerakan ini dimaksudkan untuk mengalihkan penggunaan uang tunai dalam segala lini pembayaran ke penggunaan uang elektronik. Hal senada juga disuarakan oleh Presiden Jokowi yang ingin meningkatkan penggunaan uang elektronik di Indonesia. Uang elektronik sebenarnya bukanlah barang baru, kemunculannya di tanah air dimulai pada 2007. Namun baru

belakangan ini penggunaannya digembar-gemborkan. Di masyarakat sendiri penggunaannya sudah menjamur di sekitar kita.

Penggunaan teknologi modern sebagai pembayaran non tunai, baik secara domestik maupun secara internasional telah berkembang pesat disertai dengan berbagai inovasi yang mengarah pada penggunaannya yang semakin efisien, aman, cepat dan nyaman. *E-Money* yaitu alat pembayaran yang menggunakan media elektronik, yaitu jaringan komputer dan juga internet. *E-Money* merupakan salah satu bentuk Fintech (Finance Technology) yang memanfaatkan media internet dan digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembayaran. *E-Money* muncul menawarkan lebih banyak kemudahan dengan teknologi terkini yang dapat diakses oleh semua kalangan.

E-Money merupakan alat bayar mikro yang karakteristiknya dianggap paling layak untuk dimaksimalkan ialah berupa stored used facility. Uang elektronik muncul sebagai jawaban atas kebutuhan terhadap instrumen pembayaran mikro yang diharapkan mampu melakukan proses pembayaran secara cepat dengan biaya yang relatif murah, karena nilai uang yang disimpan instrumen ini dapat ditempatkan pada suatu media tertentu yang mampu diakses dengan cepat secara off-line, aman dan murah. Tujuan dari uang elektronik atau biasa disebut *E-Money* adalah sebagai alat pembayaran yang dapat memberikan manfaat berupa memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai. Selain itu pemegang kartu elektronik tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang (seperti permen) akibat pedagang tidak mempunyai uang kembalian bernilai kecil (receh). Bukan hanya itu uang elektronik juga memiliki tingkat efisiensi yang tinggi karena sangat applicable untuk transaksi massal yang nilainya kecil namun frekuensinya tinggi, seperti: transportasi, parkir, jalan tol, fastfood.

Dengan adanya sistem pembayaran non tunai ini membuat masyarakat terutama mahasiswa lebih mudah untuk bertransaksi. Penggunaan kartu pembayaran elektronik ini merupakan pilihan bagi masyarakat, khususnya mahasiswa untuk menilai sebuah tawaran gaya hidup, menerima atau menolak sesuai dengan kebutuhannya. Alat pembayaran non tunai seperti kartu ATM, kartu debit dan uang elektronik (*E-Money*) juga dapat mengatur pola hidup menjadi lebih efisien maupun lebih konsumtif. Adanya penggunaan uang elektronik yang semakin meningkat dikalangan mahasiswa ini dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa dalam berkonsumsi karena kemudahan dalam bertransaksi membuat seseorang lebih mudah membelanjakan uangnya.

Sampai Februari 2019 di Indonesia jumlah penyelenggara *fintech* yang sudah terdaftar di OJK sebanyak 99 perusahaan (www.ojk.go.id). DANA adalah singkatan dari Dompot

Digital Indonesia yang merupakan salah satu aplikasi layanan dari *startup* yang sudah terdaftar di OJK di bidang *fintech*. DANA resmi diluncurkan pada 5 Desember 2018, dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam bertransaksi yang sederhana, aman dan nyaman. DANA sendiri merupakan aplikasi *mobile payment* yang berkonsep *open platform*, dikembangkan oleh *start up* berbadan hukum Indonesia. Fokus DANA hanya pada *payment system provider* yang bisa dipakai oleh banyak pihak antara lain *movie ticket*, *e-commerce*, dan transportasi. Hingga saat ini DANA sudah bergabung dengan banyak layanan *online* maupun *offline*.

DANA memiliki penyokong modal yang cukup besar termasuk Emtek Group dan Ant Financial. DANA sendiri merupakan teknologi karya anak bangsa, pusat data DANA berada di Indonesia serta menggunakan rupiah sebagai transaksinya. Sebagai bentuk transparansi DANA sudah mendapat izin dari Bank Indonesia, bahkan DANA juga sudah bekerja sama dengan bank-bank nasional, diantaranya Bank Mandiri, BCA, BRI, CIMB Niaga, BNI, Panin Bank, Bank Permata, BTN, dan Bank Sinar Mas. Lewat DANA, orang-orang yang kesulitan mendapatkan akses perbankan bisa memakai DANA dalam kegiatan bisnisnya.

Perkembangan yang terjadi pada bidang *financial* tentu sangat berpengaruh bagi mahasiswa yang mana salah satu layanan *fintech* yang tersedia adalah *mobile payment*. Dunia digital tidak hanya melahirkan peluang dan manfaat besar namun juga banyak risiko yang menjadi pertimbangan dalam kesinambungan usaha dan kredibilitas organisasi. Peran akuntan akan menjadi penting dalam pengambilan keputusan, seorang akuntan harus bertanggungjawab dalam manajemen risiko, keputusan investasi IT, dan manajemen rantai nilai.

Theory of Planned Behavior (TPB) yang dikembangkan oleh Ajzen (1985), teori ini menjelaskan pada faktor-faktor yang menentukan suatu perilaku individu. Pada TPB, sikap perilaku dan norma subjektif dapat dinyatakan mempengaruhi minat, dan memasukkan unsur kontrol perilaku sebagai faktor tambahan yang dapat memengaruhi perilaku sebagai faktor yang memengaruhi minat individu untuk melakukan suatu perilaku (Yudhi, Arthana, dan Rukhviyanti, 2015). Konstruk utama pada TPB yaitu sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan kontrol perilaku. Ketiga konstruk tersebut akan memengaruhi seseorang untuk berminat menggunakan teknologi informasi.

Pada penjelasan diatas maka peneliti menggunakan Theory of Planned Behavior (TPB) yang memiliki tiga konstruk dapat langsung mempengaruhi seseorang untuk berminat untuk menggunakan aplikasi DANA. Sehingga dari konstruk TPB yang akan dihubungkan dengan sikap penggunaan, norma subjektif dan kontrol perilaku sehingga dapat

mempengaruhi minat seseorang untuk melakukan suatu perilaku dan dapat mengetahui seberapa besar seseorang memiliki minat untuk menggunakan aplikasi DANA.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti minat menggunakan aplikasi DANA khususnya mahasiswa/i Prodi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Penelitian mengenai minat menggunakan aplikasi DANA menggunakan Model Theory Of Planned Behavior (TPB)" (Studi kasus pada Mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta).

2. METODE

2.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena dapat menguji korelasi yang signifikan dengan cara menggunakan metode statistik. Penelitian ini dilakukan berpedoman pada metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan deskriptif adalah metode dalam meneliti untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat dan hubungan antar fenomena yang diselidiki. Berdasarkan tujuan penelitian, maka jenis penelitian ini adalah jenis penelitian explanatory (penelitian penjelasan).

2.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Akuntansi di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Akuntansi di Universitas Muhammadiyah Surakarta yang menggunakan E-Money DANA. Teknik pengambilan sampel menggunakan Purposive Random Sampling.

2.3 Metode Analisis Data

Keseluruhan uji kualitas data dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 21 version for windows*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Distribusi Kuesioner

Kuesioner yang disebar	100 buah
Kuesioner yang diterima	82 buah
Kuesioner sah	82 buah
Response rate	82.0%

Dari total 100 kuesioner yang disebar, total kuesioner yang dapat kembali dan dianalisis adalah sebanyak 82 eksemplar.

Tabel 2. Analisis Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	2.749	.903		3.046	.003
X1	.471	.133	.472	3.528	.001
X2	.275	.124	.262	2.219	.029
X3	.016	.125	.016	.125	.901

Dari tabel di atas dapat dilihat, bahwa persamaan regresi yang terbentuk saat variabel independent dimasukkan adalah:

$$Y = 2.749 + 0.471 X1 + 0.275 X2 + 0.016 X3 \quad (1)$$

Hasil uji signifikansi secara parsial, atas variabel X1 dengan Y menghasilkan nilai P-value sebesar $0,001 < \alpha (0,05)$. Dengan demikian H0 ditolak dan H1 diterima, atau dapat disimpulkan bahwa variabel Sikap memiliki pengaruh positif terhadap minat perilaku individu untuk menggunakan E-Money DANA (Y). Sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa prodi Akuntansi yang memiliki sikap adaptif terhadap perilaku baru akan cenderung menggunakan aplikasi E-Money DANA dalam penerapan perkembangan teknologi informasi terutama terkait dengan uang digital. Nilai koefisien X1 sebesar 0.471 mengandung pengertian bahwa jika sikap adaptif terhadap perilaku baru Mahasiswa Prodi Akuntansi FEB naik satu level, maka penggunaan aplikasi E-Money Dana akan meningkat sebesar 0.471 satuan.

Hasil uji signifikansi secara parsial, atas variabel X2 dengan Y menghasilkan nilai P-value sebesar $0,029 < \alpha (0,05)$. Dengan demikian H0 ditolak dan H1 diterima, atau dapat disimpulkan bahwa variabel norma subjektif memiliki pengaruh positif terhadap minat perilaku individu untuk menggunakan E-Money DANA (Y). Sehingga dapat disimpulkan bahwa norma yang berkembang dimasyarakat terkait dengan perubahan sosial maupun teknologi akan menjadikan mahasiswa prodi Akuntansi cenderung menggunakan aplikasi E-Money DANA. Nilai koefisien X2 sebesar 0.275 mengandung pengertian bahwa penerapan norma pada Mahasiswa Prodi Akuntansi FEB naik satu level, maka penggunaan aplikasi E-Money Dana akan meningkat sebesar 0.275 satuan.

Hasil uji signifikansi secara parsial, atas variabel X3 dengan Y menghasilkan nilai P-value sebesar $0,901 > \alpha (0,05)$. Dengan demikian H0 diterima dan H1 ditolak, atau dapat disimpulkan bahwa variabel kontrol perilaku persepsi tidak memiliki pengaruh terhadap minat perilaku mahasiswa Prodi Akuntansi FEB UMS untuk menggunakan E-Money DANA (Y). Sehingga dapat disimpulkan bahwa control perilaku persepsian yang berkembang di

masyarakat tidak akan mempengaruhi minat perilaku menggunakan aplikasi E-Money DANA.

4. PENUTUP

Berdasarkan analisis data, kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel Sikap dalam penelitian ini berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan *E-Money Dana* pada mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- b. Variabel Norma Subjektif, dalam penelitian ini berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan *E-Money Dana* pada mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- c. Variabel Kontrol Perilaku Persepsian dalam penelitian ini berpengaruh tidak signifikan terhadap Minat Penggunaan *E-Money Dana* pada mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Dari kesimpulan di atas dapat diketahui bahwa faktor pendukung variabel dependen atau variabel Minat Penggunaan adalah sikap dan norma subyektif. Apabila variabel tersebut meningkat maka akan meningkatkan Minat Penggunaan *E-Money DANA* pada mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Adiyanti, A.I. (2015). Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money. *Jurnal Ilmiah FEB*. Vol. 3 No. 1.
- Ajzen, I. (1991). *The Theory of Planned Behavior*. Organizational Behavior and Human Decision Process, hal 179-211.
- Ajzen, I. (2005). *Attitudes, Persolity, and Behavior*. New York : Open University Press.
- Ariyanto, Debby. (2018). Pengaruh *Attitude, Subjective Norm, dan Perceived Behavioral Control* terhadap *Repurchase Intention E-Money*. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 6 No.4, hal 583-588.
- Azwar, S. 2011. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bukhori, Imam. (2018). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi dan Dampak Adopsi *Mobile Payment* di Kalangan *Merchant*. *Skripsi Universitas Islam Indonesia*.
- Davis, F.D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. Massachusetts Institute of Technology. Vol. 13 No. 3, hal 319-335.

- Dewi dan Ardani. (2016). Pengaruh Sikap, Norma Subjektif terhadap Niat Beli Ulang Produk Fashion Via Online di Kota Denpasar. *Jurnal Universitas Udayana*. Vol. 5 No. 1, hal 650-674.
- Fathia, Arlini. (2012). Faktor Determinan Minat Individu Menggunakan Kartu Kredit : Model Kombinasi TAM dan TPB. *Jurnal Universitas Brawijaya*.
- Ghozali, Imam. (2014). *Structural Equation Modeling, Metode Alternatif dengan Partial Least Square (PLS)*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gosal dan Linawati. (2018). Pengaruh Intensitas Penggunaan Layanan *Mobile Payment* terhadap *Spending Behavior*. Seminar Nasional dan *Call for Papers*, hal 455- 461.
- Hair, et al. (2014). *Multivariate Data Analysis, New International Edition*. New Jersey : Pearson.
- Hair, J., Ringle, C., dan Sarstedt, M. (2013). *Partial Least Squares Structural Equation Modeling: Rigorous Applications, Better Results and Higher Acceptance*, hal 1-12.
- Hardanti, K.N. dan Saraswati, E. (2013). Faktor Minat Perilaku Menggunakan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis E-Commerce. *Simposium Nasional Akuntansi XVI*.
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keprilakuan*. Yogyakarta : Andi.
- Jimantoro, C., dan Tjondro, E. (2014). Analisis Niat Penggunaan E-Filing di PT “X” dan PT”Y” Surabaya dengan *Structural Equation Modeling*. *Jurnal Universitas Kristen Petra*. Vol.4 No. 2, hal 1-7.
- Juhri, J. dan Dewi, C.K. (2017), Kepercayaan dan Penerimaan Layanan *Mobile Money T-Cash* di Bandung dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*. *Jurnal Universitas Telkom*. Vol. 10 No. 1, hal 36-49
- Kusumaningrum, Fitra. (2017). Analisis Faktor-Faktor Potensial terhadap Minat Penggunaan E-Filling: Modifikasi *Technology Acceptance Model (TAM)* Dan *Theory Of Planned Behavior (TPB)*. *Skripsi Universitas Islam Indonesia*.
- Laudon dan Laudon. (2015). *Sistem Informasi Manajemen Mengelola Perusahaan Digital*. Jakarta Selatan : Salemba Empat.
- Nugroho, Winarno, Hartanto. (2017). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Niat Menggunakan *Mobile Payment* dengan Pendekatan *Extended The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*. *Jurnal Universitas Gajah Mada*, hal 226-232.
- Nurmalasari, Ajeng. (2018). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan T-Cash pada Mahasiswa Universitas Islam Indonesia. *Skripsi Universitas Islam Indonesia*.
- Octavia, G.G. dan Pratiwi, R. (2019). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat terhadap Minat Pengguna dalam Bertransaksi Menggunakan E-Money yang Dimediasi oleh Sikap Pengguna (Studi Empiris pada Pengguna E-Money Berbasis Ovo). *Jurnal STIE Multi Data Palembang*, hal 1-15.

Peniarsih dan Andriandi. (2018). Analisis Determinan Sistem Informasi E- Ticketing (Pendekatan Extended Theory Of Planned Behaviour). *Journal of Information System, Applied, Managemen, Accounting and Reseach*. Vol.2 No.3, hal 40-51.

Pertawijaya, Immar. (2015). Analisis Komparatif *Mobile Technology Acceptance Model* Pada Aplikasi Telkom T-Money dan Mandiri E-Cash. *Jurnal Universitas Telkom*. Vol. 2 No. 2.