

# PENGARUH *CASHLESS TRANSACTION* TERHADAP PENGGUNAAN *DIGITAL PAYMENT* PADA MAHASISWA IAIN METRO

Merly Cahya Putri<sup>1\*</sup>, & Ahmad Haris Muizzudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Institut Agama Islam Darul A'mal Lampung

\*E-mail: [Merlycp500@gmail.com](mailto:Merlycp500@gmail.com)

<b>Received:</b> 18/10/2022	<b>Revised:</b> 22/11/2022	<b>Approved:</b> 31/12/2022
--------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

## Abstract

*Cashless is an alternative payment medium other than cash (hard cash) which is used for trade transactions, both goods and services. In today's digital era, buyers and sellers use digital payment applications (digital payments) with non-cash payments. Therefore, this study aims to determine the effect of attitude towards behavior regarding cashless transactions on the use of digital payments among students. This study uses a quantitative approach by distributing questionnaires. After the data is collected, it will be tested on the validity and reliability of the instrument, followed by a simple regression test with the help of SPSS version 20. The results of the study show that there is a positive and significant influence between the effect of knowing the effect of attitude towards behavior (behavioral attitudes) regarding cashless transactions towards the use of digital payments*

**Keywords :** *Cashless transaction, digital payment, attitude towards behavior*

## Abstrak

*Cashless adalah suatu media alternatif pembayaran selain uang tunai (hard cash) yang digunakan untuk transaksi perdagangan baik barang atau jasa. Di era digital sekarang ini, pembeli dan penjual menggunakan aplikasi pembayaran digital (digital payment) dengan pembayaran nontunai. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh attitude towards behavior (sikap perilaku) mengenai cashless transaction terhadap penggunaan digital payment pada mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan membagikan kuesioner. Setelah data terkumpul akan dilakukan pengujian terhadap validitas dan reliabilitas instrumen, yang dilanjutkan dengan uji regresi sederhana dengan bantuan SPSS versi 20. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara pengaruh mengetahui pengaruh attitude towards behavior (sikap perilaku) mengenai cashless transaction terhadap penggunaan digital payment*

**Kata kunci :** *Cashless transaction, digital payment, attitude towards behavior*

## A. Pendahuluan

Sistem pembayaran dalam kehidupan ekonomi telah berkembang pesat dengan perkembangan teknologi yang canggih. *Cashless* adalah suatu alternatif alat pembayaran selain uang tunai (cash) yang digunakan untuk memperdagangkan

barang atau jasa. Dalam sistem ini, transfer atau pertukaran uang antara pihak yang terlibat dalam transaksi dikompensasi oleh sistem elektronik seperti pembayaran elektronik (e-payment), kartu kredit (credit card) dan model pembayaran elektronik lainnya.

Dewasa ini sistem layanan perbankan menggunakan Layanan Keuangan Digital (LKD). LKD adalah kegiatan jasa sistem pembayaran atau sistem keuangan terbatas yang tidak melalui kantor fisik tetapi dengan sarana teknis, antara lain layanan berbasis mobile atau web dan layanan pihak ketiga (agen), untuk layanan non bank dan public, dengan target masyarakat *unbanked* dan *underbanked*

*Cashless* merupakan alat pembayaran non tunai berupae-money uang elektronik yang berbentuk kartu (*Chip based*) berbasis aplikasi (*Server based*). Chip based diantaranya (Flazz, Brizzi, Nobu *e-money*, Mega cash, skyecard, jakcard, Mandiri *e-money*) sedangkan berbasis server atau dikenal digital payment diantaranya (Sakuku, Mandiri e-cash, Mega virtual, Dana, Link Aja, Link Aja syariah,

Sistem pembayaran yang efisien bisa diukur dari kemampuannya mengeluarkan biaya minimal untuk mendorong aktivitas transaksi. Pengguna jasa alat pembayaran akan menggunakan jasa alat pembayaran yang relatif lebih murah, sehingga biaya transaksi yang dihasilkan juga akan kecil. Inovasi dalam pembayaran elektronik meningkatkan kelancaran sistem pembayaran dengan mengurangi biaya transaksi dan meningkatkan kecepatan transaksi (SnellmandanVesalla, 1999).

Beberapa kajian lainnya terkait dengan *digital payment* adalah penggunaan *digital payment* pada usaha mikro, kecil dan menengah (suryanto et al, 2022) kajiannya menganalisis penggunaan serta manfaat dari digital payment oleh pelaku UMKM di Indonesia. Sementara itu peneliti lainnya (Widiyanto, Edi Baskoro, Fitriani 2020) mengungkapkan pengaruh positif manfaat, kemudahan dan keamanan terhadap minat pemakaian financial technology pada aplikasi OVO sebagai *digital payment* di FEB UM Metro. Akan tetapi penggunaan *digital payment* terdapat kendala dan risiko, seperti yang disimpulkan oleh Setyowati (2018) pembayaran dengan *Quick Response Code* (QR Code) memungkinkan adanya pencurian data hingga pencurian uang milik pengguna, hingga transaksi yang dapat ditolak oleh *merchant* jika mengalami gangguan jaringan atau *error*.

Penggunaan *cashless* tidak hanya sebatas transfer dan pembelian online, selain itu beberapa aplikasi fintech mulai menggeser metode pembayaran kartu debit atau ATM, *mobile banking* sebagai sarana pembayaran. Namun masih terdapat mahasiswa yang menggunakan uang tunai meskipun pada merchant

tertentu terdapat fasilitas pembayaran non tunai .<sup>1</sup> Adapun mahasiswa lain yang sudah menggunakan digital payment seperti Dana, Shopee-pay, karena keperluan untuk berjualan pulsa dan token listrik namun tidak pernah dipakai belanja di merchant, karena terbatasnya merchant yang menggunakan pembayaran digital di kota Metro.<sup>2</sup>

Berdasarkan isu tersebut, maka *cashless transaction* menjadi trend pembayaran baru dan menjadi faktor pendorong terhadap penggunaan dompet digital Sehingga mendorong peneliti untuk melakukan penelitian terhadap responden dengan mengetahui sikap terhadap perilaku (*attitude towards behavior*) pada *cashless transaction* yang mempengaruhi penggunaan *digital payment* pada mahasiswa Ekonomi di IAIN Metro

## B. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, metode kuantitatif adalah teknik mengumpulkan, mengelola dan menyajikan data berdasarkan observasi melalui angka-angka atas peristiwa yang terjadi dengan cara survey. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik random sampling. Adapun ukuran sampel dalam penelitian ini adalah 51 mahasiswa fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam di IAIN Metro, sampel tersebut akan digunakan untuk menganalisis dan menguji hipotesis penelitian. Analisis data yang digunakan berupa uji regresi linear menggunakan aplikasi SPSS.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis hipotesis kerja vs hipotesis nol. Hipotesis Kerja disingkat  $H_a$  adalah hipotesis “yang sebenarnya”, atau merupakan pernyataan rekaan yang hasil pengujiannya diterima.<sup>3</sup> Sedangkan hipotesis nol disingkat  $H_0$  merupakan hipotesis statistik, yaitu hipotesis yang diuji dengan statistik. Hipotesis nol dibuat dengan kemungkinan yang besar untuk di tolak.

Adapun hipotesis dalam penelitian adalah:

1.  $H_a$  : Ada pengaruh *attitude towards behavior* Terhadap Penggunaan *digital payment*
2.  $H_0$  : Tidak Ada pengaruh *attitude towards behavior* Terhadap Penggunaan *digital payment*

---

<sup>1</sup> Wawancara Amelia puspita mahasiswa Semester V pada tanggal 20 juli 2022)

<sup>2</sup> Wawancara Desmalia mahasiswa Semester VII pada tanggal 20 juli 2022

<sup>3</sup>Toto Syatori Nasehudin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: CV Pustaka Setia, 2012), h.

## C. Kajian Teori

### 1. *Cashless Transaction* (Pembayaran non Tunai)

Secara harfiah *cashless* berarti tidak menggunakan uang tunai, *cashless* merupakan suatu media alternatif pembayaran selain uang tunai (*hard cash*) yang digunakan untuk transaksi perdagangan baik barang atau jasa.

Istilah *Cashless* digunakan oleh Bank Indonesia dalam kaitannya dengan masyarakat tanpa uang tunai. Agus DW Martowardojo, Gubernur Bank Indonesia, mendefinisikannya sebagai lingkungan di mana individu terbiasa menggunakan instrumen non tunai, terutama dalam transaksi kegiatan ekonomi.<sup>4</sup>

Sebagai otoritas moneter yang mengatur sistem pembayaran Indonesia, Bank Indonesia saat ini sedang menggalakkan program *cashless*. Pada awal tahun 2010, Bank Indonesia mulai mengembangkan sosialisasi mengenai alat pembayaran non tunai. Pada Agustus 2014, Bank Indonesia meluncurkan program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pembayaran nontunai. (Bank Indonesia, 2014)

Dalam sistem ini Transfer atau pertukaran uang antar pihak yang terlibat dalam transaksi dilakukan melalui sistem elektronik seperti pembayaran elektronik (e-payment), kartu kredit (credit card) dan model pembayaran elektronik lainnya.<sup>5</sup> Alat pembayaran nontunai dapat diklasifikasikan ke dalam alat pembayaran nontunai berbasis kertas, atau biasa disebut dengan alat pembayaran berbasis kertas, seperti cek, giro, wesel pos, dan instrumen lainnya. Selain itu, berbagai alat pembayaran telah dikembangkan dengan menggunakan teknologi microchip, yaitu. H. uang elektronik. Penggunaan masing-masing alat pembayaran tersebut memiliki implikasi yang berbeda pada berbagai aspek seperti hukum, teknis, sistem dan mekanisme operasional, dll. Kartu debit, kartu ATM dan lain-lain.<sup>6</sup>

### 2. *Digital Payment* (pembayaran digital)

Pembayaran digital atau digital payment adalah sistem dengan alat pembayaran seperti kontrak, pesanan pembelian, alat dan fungsi lainnya yang memfasilitasi kelancaran transaksi antara pembeli dan penjual (Tarantang et al., 2019). Sedangkan aplikasi pembayaran digital Penyedia perangkat lunak pembayaran digital di Indonesia tidak hanya dari sektor perbankan tetapi berasal dari berbagai industri seperti perusahaan telekomunikasi, perusahaan transportasi, dan startup digital.

Digital Payment merupakan suatu transaksi pembayaran yang dilakukan secara elektronik. Proses pemindahan transaksi dengan sistem digital payment dilakukan melalui alat pembayaran elektronik.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup>*Literature Review of a Cashless Society in Indonesia: Evaluating the Progress* dalam International Journal of Innovation, Management and Technology, Vol. 8, No. 3, June 2017

<sup>5</sup> Mengetahui Konsep Cashless Society pada [www.ajarekonomi.com](http://www.ajarekonomi.com) diakses pada 7 Maret 2020

<sup>6</sup>*Ibid.*

<sup>7</sup> Bank Indonesia, Laporan Sistem Pembayaran dan Pengedaran Uang, Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran dan Direktorat Pengedaran uang, 2008, hlm. 2

Perusahaan Penyelenggara Jasa Pembayaran (PPJP) memanfaatkan uang elektronik sesuai dengan Peraturan Bank Indonesia No. 18/21/DKSP tentang Pengenalang Uang Elektronik (Electronic Money). PPJP menggabungkan konsep kartu kredit atau debit dengan uang tunai pada smartphone untuk memungkinkan transaksi uang elektronik di merchant atau toko melalui Short Message Service (SMS), ponsel, website, Subscriber Identity Module Toolkit dan/atau data layanan tambahan yang tidak terstruktur (Bank ). Indonesia, 2016). Pada awal tahun 2020 terdapat 10 (sepuluh) PPJP. diantaranya :

a. Shopeepay

ShopeePay adalah layanan uang elektronik yang digunakan sebagai metode pembayaran online di aplikasi Shopee dan untuk deposit refund, yang diselenggarakan oleh PT Airpay International Indonesia, anak perusahaan Shopee Indonesia. Shopee adalah platform belanja online terkemuka di Asia Tenggara. Taiwan, sejak 2015 dan berkantor pusat di Singapura (Shopee, tidak bertanggal).

b. Gopay

Gopay adalah layanan dompet elektronik untuk menyimpan uang, saldo atau pulsa yang digunakan untuk membayar transaksi di aplikasi Gojek. Gojek adalah salah satu platform teknologi terbesar di Asia Tenggara. Gopay adalah produk dari PT Dompet Karya Anak Bangsa atau sering disebut DOKAB, anak perusahaan Gojek yang berkantor pusat di Jakarta (Gojek, n.d)

c. Dana

DANA dikenal dengan Digital payment Indonesia yaitu layanan aplikasi sistem pembayaran digital, dompet elektronik, transfer dana PT Espay Debit Indonesia Koe, hasil kerjasama Emtek Group dengan Ant Financial yang berkantor pusat di Surabaya. Merupakan aplikasi pembayaran digital resmi yang dapat digunakan untuk bertransaksi melalui BukaDompet di Bukalapak. (Dana, n.d.)

d. Linkaja

LinkAja adalah layanan keuangan elektronik berbasis aplikasi dari PT Fintek Karya Nusantara yang berbasis di Jakarta, yang didirikan oleh Telkomsel bersama dengan anggota perusahaan milik negara lainnya seperti Bank Mandiri, Bank Rakyat Indonesia, Bank Tabungan Negara, Bank Negara Indonesia, Pertamina, Asuransi Jiwasraya dan Danareksa.(LinkAja, n,d).

e. Qren

QRen adalah layanan yang menghubungkan penjual (merchant) dengan penerbit alat pembayaran (issuer) untuk memberikan kemudahan pembayaran mobile kepada pembeli dengan menggunakan teknologi QR code (Quick Response), produk dari PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk. (qren, n.d.)

f. Ovo

Ovo adalah aplikasi pembayaran transaksi moneter yang didirikan oleh PT dengan nama OVO Cash dan nama tempat pengumpulan poin OVO, yang dapat digunakan kembali sebagai alat pembayaran. Aplikasi ini didirikan oleh PT. Visionet Internasional.

g. OttoCash

Ottocash adalah uang elektronik PT Transaksi Artha Gemilang di OttoPay bersama iSaku dan Pedes. Pada tahun 2018, OttoPay sendiri merupakan layanan operasional resmi Salim Group yang memposisikan diri sebagai payment aggregator dengan menggunakan kode QR dari berbagai penyedia e-money yang telah bekerjasama (Nabila, 2019)

h. Bluepay Cash

Bluepay Cash adalah sisa dari Bluepay Wallet yang didirikan di Jakarta oleh PT BluePay Digital Internasional dengan dukungan dari BluePay Group, sebuah perusahaan fintech yang berbasis di Bangkok. Bluepay Cash sendiri mendapatkan lisensi dari Bak Indonesia pada tahun 2018, BluePay mendapatkan Lisensi Uang Elektronik Bank Indonesia.

i. Dokupay

PT Nusa Inti Arthan Doku adalah perusahaan Business to Business (B2B) yang beroperasi pada tahun 2007. Sebagian besar transaksi dihasilkan dari produk dan layanan gateway pembayaran, layanan pengiriman uang, dan layanan bernilai tambah lainnya, dan Dokupay diluncurkan pada tahun 2013. (Kontan, 2020 )

Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk memudahkan transaksi dalam berbagai fungsi seperti Pembayaran ojek online, pemesanan makanan, pembayaran tagihan listrik atau telepon, pembayaran PDAM, BPJS dan masih banyak lagi kemudahan yang disediakan oleh aplikasi pembayaran digital.

### 3. *Attitude towards Behavior*

*Attitude towards Behavior* (sikap perilaku) adalah sikap yang mencoba menjelaskan perilaku seseorang dan menyatakan bahwa ada hubungan antara sikap dan perilaku. Sikap terhadap suatu perilaku didefinisikan sebagai penilaian seseorang tentang apakah mereka cenderung positif atau negatif terhadap perilaku tersebut. (Ahmadi, 2009).

Menurut Patiro dan Budiyaanti (2016), sikap terhadap suatu perilaku merupakan fungsi dari keyakinan seseorang bahwa perilaku tersebut akan menghasilkan hasil tertentu, dan penilaian terhadap hasil tersebut harus dilakukan. Selain itu *attitude toward behavior* di definisikan sebagai sejumlah sikap perwujudan dari sebuah perasaan yang dirasakan oleh seseorang ketika seseorang menerima atau menolak suatu objek atau perilaku, diukur dengan metode yang menilai orang tersebut pada skala peringkat bipolar, misalnya, setuju atau tidak setuju, baik atau buruk. (Fishbein dan Ajzen 2010).

Berdasarkan teori perilaku terencana, semakin baik penilaian, semakin baik niat yang dihasilkan. Dapat disimpulkan bahwa sikap terhadap perilaku adalah penilaian dan keyakinan positif dan negatif seseorang, yang kemudian

membentuk niat dan perilaku yang menghargai individu tersebut. Selanjutnya akan mempengaruhi sikap dan keputusan seorang individu yang berbeda-beda karena faktor lingkungan, sosial, budaya dan lainnya.

Adapun faktor yang menjadi dasar sikap seseorang terhadap perilaku, adanya keyakinan perilaku (*behavioural beliefs*) dan evaluasi hasil (*outcome evaluation*), sehingga mampu menjelaskan tingkatan intensi seseorang dalam menentukan perilaku.

Hal ini menunjukkan bagaimana keyakinan seseorang dalam mempengaruhi individu dalam bersikap dan memberi keputusan dalam penggunaan *digital payment*.

**4. Pengaruh *attitude towards behavior* pada *cashless transaction* terhadap penggunaan *digital payment*.**

Penggunaan *Cashless Transaction* sudah dicanangkan oleh Bank Indonesia sejak 2014 dalam mendorong transaksi non tunai untuk mencapai Masyarakat Digital di tahun 2020. Penggunaan *Cashless Transaction* sudah dicanangkan oleh Bank Indonesia sejak 2014 dalam mendorong transaksi non tunai untuk mencapai Masyarakat Digital di tahun 2020. Faktor yang mempengaruhi penggunaan digital payment ialah *attitude towards behavior* (sikap perilaku), yang menjelaskan keyakinan seseorang baik itu secara positif dan negatif dimana nantinya niat dan perilaku akan terbentuk mengenai trend *cashless transaction*, selanjutnya akan mempengaruhi keputusan individu untuk menggunakan digital payment. Sehingga semakin memahami kegunaan dan pentingnya *digital payment* maka semakin banyak dan efektif penggunaannya, begitu juga sebaliknya.

**D. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan kisi-kisi instrument penelitian, maka dibuat instrumen penelitian berupa kuesioner yang bertujuan untuk mencari data yang diinginkan dalam penelitian ini. Dengan banyak butir pertanyaan dalam variable *attitude towards behavior* (X) sebanyak 10 item, dan pada variable penggunaan digital payment sebanyak 10 item.

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan secara langsung dengan menyebarkan atau membagikan kuesioner, Kuesioner yang dibagikan sebanyak 51 kuesioner

**Tabel 4.4**  
**Data sampel penelitian**

Kategori	Normal	Frekuensi	Presentase
Tinggi	$36 \leq X$	17	33%
Sedang	$24 \geq X < 36$	34	67%
Rendah	$X < 24$	0	0%
Total		51	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dapat diketahui bahwa 51 mahasiswa yang menjadi sampel penelitian sebanyak 17 mahasiswa atau 33% mahasiswa menjawab bahwa penggunaan *digital payment* dalam kategori nilai baik dengan skor tinggi dalam penggunaan transaksi jual beli diikuti oleh ketersediaan layanan, diskon, dan hadiah, dan sebanyak 34 mahasiswa atau 67% responden menjawab bahwa penggunaan *digital payment* dalam kategori nilai cukup atau sedang, dan sebanyak 0 mahasiswa atau 0% responden yang menjawab bahwa penggunaan *digital payment* dalam kategori rendah.

Jadi, dapat dipahami bahwa penggunaan *digital payment* dapat dikatakan dalam kategori cukup, karena sebanyak 34 mahasiswa atau 67% responden di fakultas Ekonomi di IAIN Metro menjawab penggunaan *digital payment* dalam kategori nilai cukup dilihat dari tabel hasil angket.

1. Pengujian Persyaratan Analisis

a. Uji normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini untuk menguji asumsi bahwa data distribusi sampling dari rata-rata sampel mendekati atau mengikuti normalitas populasi. Untuk mengetahui variabel cenderung berdistribusi normal maka digunakan uji *Kolmogorov Smirnov* melalui aplikasi SPSS 20 dengan kriteria uji, apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,05 maka Ho ditolak, artinya data berdistribusi normal.<sup>8</sup> Berikut peneliti sajikan hasil dari uji normalitas data, sebagai berikut

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			attitude towards behavior	digital payment
N			51	51
Normal	Mean		31.3333	27.8431
Parameters <sup>a</sup>	Std. Deviation		5.21025	4.36977
b				
Most	Absolute		.151	.101
Extreme	Positive		.092	.101
Differences	Negative		-.151	-.077
Kolmogorov-Smirnov Z			1.081	.725
Asymp. Sig. (2-tailed)			.193	.670

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber, hasil pengolahan data spss versi 20.

<sup>8</sup>Dwi Priyatno, *Teknik Mudah dan Cepat dalam Melakukan Analisis Data dengan SPSS*, Yogyakarta: Gava Media, 2010), h. 129



Nilai sigifikansi pada uji kolmogoro-sminorv, nilai sign variable X  $0,193 > 0,05$  dan variable y  $0,670 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa variable x dan y berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui hubungan yang linier atau tidak antara dua variabel. Uji ini biasanya diharapkan pada suatu kepastian atau kejelasan sehingga kesimpulan yang dihasilkan memiliki akurasi yang tinggi.

Tabel 4.2 Hasil Uji Linearitas variabel X dan Y

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			347.703	17	20.453	1.112	.384
digital	Between	Linearity	143.065	1	143.065	7.777	.009
payment	Groups	Deviation					
* attitude		from	204.638	16	12.790	.695	.778
towards		Linearity					
behavior	Within Groups		607.042	33	18.395		
Total			954.745	50			

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui Sig deviation from linearity sebesar  $0.778 > 0.05$ . maka dapat disimpulkan antara variable *attitude towards behavior* (X) dengan variable penggunaan *digital payment* (Y) terdapat hubungan linear.

2. Pengujian Model Analisis

a. Analisis Regresi Sederhana

Tabel 4.3 Hasil Uji Regresi Liner Sederhana

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.671	3.508		5.037	.000
	attitude towards behavior	.325	.110	.387	2.939	.005

a. Dependent Variable: digital payment

Berdasarkan tabel hasil pengujian diatas bahwa nilai  $t_{hit}$  sebesar 2,939 sedangkan nilai  $t_{tab}$  pada taraf signifikan 5% yaitu 1,664 artinya nilai  $t_{hit} > t_{tab}$  maka  $H_0$  ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara *attitude towards behavior* mahasiswa dan penggunaan *digital payment*.

1) Dependent Variable: y

Berdasarkan uji yang telah dilakukan, pengolahan data pada tabel 4.3 dapat dirumuskan dengan model persamaan regresi linier sebagai berikut :

$$Y = \alpha + \beta X + e$$

$$= 17,671 + 0,325X$$

Tabel 4.4 Hasil Uji Pengaruh antara Variabel X terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.387 <sup>a</sup>	.150	.132	4.07000

a. Predictors: (Constant), attitude towards behavior

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa r square memiliki nilai sebesar 0,132 yang berarti 13,2% variable *attitude towards behavior* (sikap perilaku) dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan *digital payment* di mahasiswa.

### E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan hasil pengujian dan perhitungan secara keseluruhan diatas bahwa hasil penelitian menjelaskan nilai  $t_{hit}$  sebesar 2,939 sedangkan nilai  $t_{tab}$  pada taraf signifikan 5% yaitu 1,664 artinya nilai  $t_{hit} > t_{tab}$  maka  $H_0$  ditolak. Hal ini menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang positif pada *attitude towards behavior* (X). Sikap adalah keadaan dalam diri manusia yang dapat menggerakkan manusia tersebut untuk melakukan suatu tindakan ataupun sebaliknya, hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh signifikan individu pada *cashless transaction* di ikuti oleh ketersediaan layanan, diskon, dan hadiah. terhadap penggunaan *digital payment* (Y) di mahasiswa. Sehingga membuat mahasiswa ahirnya berminat menggunakan dompet digital.

### Daftar Pustaka

- Al'rafi Fulqi Yusman, & Yateno. (2021). Pengaruh Bukti Fisik, Kehandalan dan Jaminan terhadap Kepuasan Konsumen dalam Penggunaan Digital Payment Dana pada Mahasiswa FEB UM Metro. *Jurnal Manajemen Vol. 1. No. 2.*
- Aldilla Iradianty, & Bayu Rima Aditya. (2021). Digital Payment: Perspektif Gender Dalam Pemilihan Jasa Pembayaran Digital. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Informatika (Jbmi) vol 18 no. 1.*
- Aldilla Iradianty, & Bayu Rima Aditya. (Oktober 2020). Indonesian Student Perception in Digital Payment. *Jurnal Manajemen Bisnis, Volume 17, No. 4.*

- Aritonang, Y. A. L., & Arisman, A. (2017). Pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap minat menggunakan E-Money. *Jurnal Akuntansi STIE Multi Data Palembang*.
- Bank Indonesia. (2008). *Laporan Sistem Pembayaran dan Pengedaran Uang, Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran dan Direktorat Pengedaran uang*. Jakarta: Bank Indonesia.
- Dwi Priyatno. (2010). *Teknik Mudah dan Cepat dalam Melakukan Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayatullah, R. S. (2021). Pengaruh Attitude Toward Behavior, Subjective Norms, Perceived Behavior Control Dan Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Intensi Berwirausaha (Systematic Literature Review) Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ika Febrilia, Shela Puspita Pratiwi, & Irianto Djatikusumo. (2020). Minat Penggunaan Cashless Payment System –Dompot Digital Pada Mahasiswa Di FE UNJ. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI) / Vol 11, No. 1*.
- Ika parianti, Ni putu., Suartana, I Wayan., & Nyoman Badera, I Dewa. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi niat perilaku dan perilaku digital payment pada mahasiswa akuntansi.
- Khanifah, M. Choirul Anam, & Ernawati. (2017). Pengaruh Attitude Toward Behavior, Subjective Norm, Perceived Behavioral Control Pada Intention Whistleblowing. *Jurnal Akses vol. 12 no. 24*.
- Lathif Hanafir Rifqi, & Ana Zahrotun Nihayah. (2022). Faktor Penentu Sikap Penggunaan Platform Pembayaran Digital bagi Pelaku Usaha Mikro Kecil Kreatif. *Jurnal Sekuritas, vol. 6 No 1*.
- Literature Review of a Cashless Society in Indones. (June 2017). Evaluating the Progress . *International Journal of Innovation, Management and Technology, Vol. 8, No. 3*.
- Ouston, D. D. (2019). *Adopsi Penerimaan Digital Payment Pada Kalangan Milenial*. Medium.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia. *JURNAL AL-QARD. .*

Toto Syatori Nasehudin. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : CV Pustaka Setia.

Wardani, A. P. Y. K., & Darmawan, N. A. S. (2020). Peran Financial Technology pada UMKM: Peningkatan Literasi Keuangan Berbasis Payment Gateway . *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Humanika*.

Yudhistira, Afrizal. (2014). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Preferensi dan Aksesibility Terhadap Penggunaan kartu Pembayaran Elektronik . *Jurnal Ilmiah. Fakultas Ekonomi dan Bisnis: Universitas Brawijaya*.