

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Pembayaran Digital

Pembayaran digital (*digital payment*) adalah metode transaksi pembayaran melalui media digital. Berkat pembayaran digital, pengguna dapat bertransaksi tanpa perlu lagi mendatangi teller bank sambil membawa uang tunai. Cukup bermodalkan gadget dan internet, pengguna dapat melunasi tagihan dengan cepat, mudah, dan aman.¹

2. Jenis Pembayaran Digital

a. Uang elektronik (E-Money)

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor: 11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik, Uang Elektronik adalah alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor dahulu oleh pemegang kepada penerbit, yang tersimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*, dan nilai uang tersebut bukan merupakan simpanan

¹ Menilik Tren Pembayaran Digital Di Indonesia Dan Peran BRIAPI Di Dalamnya, <http://developers.bri.co.id>, Diakses 10 Maret 2022

serta digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.

Uang elektronik atau e-money berbeda dengan uang deposit bank. Uang ini tergolong kedalam uang kartal (uang kertas dan logam), tetapi tidak memiliki bentuk fisik. Sama halnya dengan penarikan uang melalui ATM, ketika kita menarik uang deposit dan memasukkannya ke dalam uang elektronik, uang deposit akan berkurang dan uang elektronik bertambah. Demikian juga sebaliknya.

Uang elektronik adalah sistem pembayaran secara elektronik yang dipergunakan untuk transaksi online, yakni elemen digital yang dibuat dapat digunakan sebagai uang. Uang digital ini dirancang untuk mencegah duplikasi yang tidak sah atau pemalsuan. Masalahnya terjadi karena sifat uang elektronik memiliki potensi untuk melakukan transaksi anonim dan tidak bisa dilacak.² Berdasarkan peraturan bank indonesia No. 20/6/PBI/2018, uang elektronik adalah instrumen pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- 1) Diterbitkan atas dasar nilai uang yang telah disetor nasabah ke penerbit uang elektronik

² Nufrensa Wira Sakti, *Buku Pintar Pajak E-Commerce Dari Mendaftar Sampai Membayar* (Jakarta : Visimedia, 2014) H. 33.

- 2) Nilai dalam uang disimpan dalam chip (berbasis kartu) atau server
- 3) Nilai saldo dalam uang elektronik tersebut bukan termasuk kategori simpanan (tidak mendapatkan jaminan dari LPS).

Uang elektronik adalah uang yang digunakan dalam transaksi internet dengan cara elektronik. Biasanya, transaksi ini melibatkan penggunaan jaringan komputer.³ Uang elektronik dapat digunakan untuk berbagai macam jenis pembayaran dan berbeda dengan *instrument single purpose* seperti kartu telepon.

b. Internet Banking

Internet banking adalah layanan transaksi perbankan yang dapat dilakukan oleh nasabah baik dari rumah, tempat usaha atau lokasi-lokasi lain yang bukan lokasi bank yang riil (kantor cabang) dengan menggunakan media komunikasi seperti komputer, handphone, dan telephone rumah.⁴

c. Mobile Banking (M-Banking)

Mobile banking merupakan layanan yang memungkinkan nasabah bank melakukan transaksi perbankan melalui ponsel

³ Vivi Nila Sari dan Dian Anggraini, *Revolusi Uang Digital Era 5.0 TRANSAKSI DIGITAL*, (Sumatera Barat: Insan Cendekia Mandiri), 2020, h. 62.

⁴ Annisa Fitria dan Aang Munawar, "Pengaruh Penggunaan Internet Banking, Mobile Banking, dan SMS Banking Terhadap Kepuasan Nasabah Bank BNI," *Jurnal Informatika Kesatuan* Vol. 1, No. 1 (Januari 2021) Program Studi Manajemen Institut Bisnis dan Informatika Kesatuan, h. 44.

atau smartphone.⁵ Layanan mobile banking dapat digunakan dengan menggunakan menu yang sudah tersedia melalui aplikasi yang dapat diunduh dan diinstal oleh nasabah. Fitur-fitur layanan mobile banking antara lain layanan informasi (saldo, mutasi rekening, suku bunga, dan lokasi cabang/ ATM terdekat), layanan transaksi, seperti transfer, pembayaran tagihan (listrik, air, internet), pembelian pulsa, dan berbagai fitur lainnya.

Mobile banking memiliki banyak keunggulan yaitu transaksi tanpa kartu atau cardless, dapat membuka tabungan atau deposito secara online sehingga dapat menghemat waktu, dapat melakukan tarik tunai, setor tunai tanpa ATM, akses mudah dengan sidik jari sehingga tidak perlu mengingat password, tersedia fitur transfer dalam negeri, transfer valas ke luar negeri, rincian transaksi, mutasi rekening, memudahkan pembelian dan juga pembayaran, dan mudah dalam melakukan top up e-money, e-cash, gopay, dan lainnya.

d. E-Wallet

E-Wallet (dompet digital) merupakan aplikasi elektronik yang digunakan untuk transaksi secara online melalui smartphone, yang kegunaannya hampir sama dengan kartu kredit

⁵ Dewi Sartika N, dkk, *Ekonomi Digital*, (Mataram: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Mataram), 2019, h. 50.

atau debit⁶. Tidak seperti aplikasi perbankan yang fungsinya untuk menyimpan uang, e-wallet berfungsi untuk transaksi. Transaksi yang bisa dilakukan adalah mengirim uang kepada teman, membayar barang atau jasa dan lainnya. E-Wallet berperan dalam proses penyimpanan data dan sebagai instrumen pembayaran. E-Wallet merupakan alternatif sistem pembayaran yang dibuat untuk memudahkan penggunanya melakukan transaksi pembayaran.

3. Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)

Teori gabungan penerimaan dan penggunaan teknologi (*Unified theory of acceptance and use of technology* atau UTAUT) merupakan sebuah model kombinasi dari delapan model yang telah berhasil dikembangkan sebelumnya.⁷ Delapan model tersebut antara lain *Theory Reasoned Action* (TRA), *Technology Acceptance Model* (TAM), *Motivational Model* (MM), *Theory Of Planned Behavior* (TPB), *Combined TAM And TPB*, *Model Of Pc Utilization* (MPCU), *Innovation Diffusion Theory* (IDT) dan *Social Cognitive Theory* (SCT). Dibandingkan dengan delapan metode tersebut, UTAUT terbukti lebih menjelaskan hingga 70% varian *behavior intention*.

⁶ Dewi Sartika N, dkk, *Ekonomi Digital*,..... h. 52

⁷ Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan*, ANDI: Yogyakarta, 2007, H. 31.

Model UTAUT menunjukkan bahwa niat berperilaku dan perilaku untuk menggunakan suatu teknologi dipengaruhi oleh:

- 1) Harapan terhadap kinerja (*Performance expectancy*) adalah sejauh mana seorang individu percaya bahwa menggunakan sistem akan membantu dia untuk mencapai keuntungan dalam pekerjaan atau kegiatan tertentu.
- 2) Harapan terhadap upaya (*Effort expectancy*) adalah tingkat kemudahan terkait dengan penggunaan sistem atau teknologi oleh pengguna.
- 3) *Social influence* adalah sejauh mana persepsi seseorang bahwa pihak lain percaya bahwa sebaiknya menggunakan sistem atau teknologi.
- 4) *Facilitating conditions* adalah sejauh mana seorang individu percaya bahwa infrastruktur teknis dan organisasi tersedia untuk mendukung pengguna sistem atau teknologi.
- 5) *Behavioral intention* didefinisikan sebagai ukuran kekuatan niat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu.

Keempat faktor tersebut dimoderasi oleh faktor jenis kelamin, usia, pengalaman, dan kesukarelaan menggunakan.⁸

⁸ R. Kristoforus Jawa Bendi dan Sri Andayani, "Analisis Perilaku Penggunaan Sistem Informasi Menggunakan Model UTAUT", *PROSIDING Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi Terapan*, Universitas Dian Nuswantoro Semarang, 2013, h. 277

4. Minat

Minat didefinisikan sebagai keinginan untuk melakukan perilaku. Minat tidak selalu statis, minat dapat berubah dengan berjalannya waktu.⁹ Sedangkan menurut M. Buchori, minat adalah kesadaran seseorang, bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau situasi mengandung sangkupan dengan dirinya. Jadi minat harus dipandang sebagai suatu sambutan yang sadar, kalo tidak demikian minat itu tidak memiliki arti sama sekali.¹⁰ Minat berhubungan dengan perilaku-perilaku atau tindakan volitional dan dapat memprediksi dengan akurasi yang tinggi. Namun, minat dapat berubah dengan berjalannya waktu. Minat memiliki pengaruh yang besar, dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Indikator-indikator minat antara lain:¹¹

1. Minat Transaksional, yaitu kecenderungan untuk membeli atau menggunakan suatu produk
2. Minat Refrensial, yaitu kecenderungan seseorang untuk merefrensikan produk kepada orang lain

⁹ Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan*,..... h. 29.

¹⁰ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish), 2017, h. 307-308.

¹¹ Augusty Ferdinand, *Metode Penelitian Manajemen*, (Semarang: BP Universitas Diponegoro), 2014, h. 189.

3. Minat Eksploratif, yaitu minat yang menggambarkan perilaku seseorang mencari informasi mengenai suatu produk yang diminatinya dan mencari informasi untuk mendukung sifat-sifat positif dari produk tersebut.

5. Persepsi Risiko

Dalam kamus, risiko didefinisikan sebagai kemungkinan untuk luka, rusak atau hilang.¹² Sementara itu persepsi didefinisikan sebagai tanggapan langsung. Apabila digabung maka persepsi risiko mengandung pengertian sebagai tanggapan seseorang terhadap hal yang kurang menyenangkan, merugikan, dan membahayakan dari suatu perbuatan. Risiko mempunyai dua dimensi, yaitu konsekuensi yang merupakan tingkatan kepentingan atau ketegangan akibat dari hasil dan ketidakpastian. Ketidakpastian ini merupakan penilaian subjektif konsumen terhadap kemiripan pengulangan suatu kejadian.¹³ Persepsi risiko didefinisikan sebagai tingkat ukuran sebelum manfaat dan kemudahan yang dirasakan sebelum membeli produk dan jasa. Sedangkan menurut Dunn et al, mendefinisikan

¹² Kamaruddin Ahmad, *Dasar-Dasar Manajemen Investasi Dan Portofolio*, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA), 2004, h. 94.

¹³ Dewi Indriani Jusuf, *Perilaku Konsumen di Masa Bisnis Online*, (yogyakarta: ANDI), 2018, h. 49-50.

persepsi risiko ialah konsekuensi negative yang diadaptasi seorang konsumen terkait dengan situasi pembelian suatu produk.¹⁴

Indikator-indikator persepsi risiko¹⁵

- 1) Risiko yang berkaitan dengan keuangan (*Financial risk*), risiko ini merupakan potensi untuk kehilangan uang saat konsumen salah melakukan keputusan dalam melakukan pembelian suatu produk.
- 2) Risiko kinerja (*performance risk*), risiko ini merupakan gagasan konsumen saat produk atau jasa yang akan dibelinya tidak seperti yang diharapkan.
- 3) Risiko fisik (*physical risk*), risiko ini dipandang oleh konsumen akan berpotensi melukai konsumen secara fisik jika kesalahan terjadi saat pembelian dilakukan.
- 4) Risiko sosial (*social risk*), risiko ini dipandang akan berpotensi menimbulkan kerugian secara status sosial terkait dengan pembelian yang dilakukan.
- 5) Risiko psikologis (*psychological risk*), risiko ini dipandang oleh konsumen sebagai risiko yang secara potensial akan merugikan

¹⁴ Ujang Sumarwan dkk, *Riset Pemasaran Dan Konsumen (Panduan Riset Dan Kajian: Kepuasan, Perilaku Pembelian, Gaya Hidup, Loyalitas Dan Persepsi Risiko*, (Bogor: IPB Press), 2011, h. 259.

¹⁵ Dewi Indriani Jusuf, *Perilaku Konsumen*..... h. 50-51.

harga dirinya sebagai akibat keputusan membeli suatu produk atau layanan tertentu.

- 6) *Time and convenience risk*, yaitu risiko yang berhubungan dengan ketakutan atas kerugian dan kehilangan atau tersia-sianya waktu akibat pembelian suatu produk.

6. Persepsi Kemudahan

Kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha.¹⁶ mudah dipahami, simple dan mudah pengoperasiannya. Sedangkan menurut Davis, Persepsi Kemudahan Penggunaan adalah sejauh mana interaksi individu dengan sistem atau teknologi yang spesifik terlepas dari pengaruh psikologis.¹⁷ Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan dapat mengurangi usaha baik waktu atau tenaga seseorang dalam mempelajari suatu sistem atau teknologi. Kemudahan yang mengarah pada keyakinan individu bahwa pemakaian sistem teknologi informasi tidak banyak memerlukan usaha.

Intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan.

¹⁶ Joyiganto, *Sistem Informasi Keperilakuan*,.....,h. 115.

¹⁷ Widia Permana, Endang Siti Astute dan Imam Suyadi, *Layanan Perpustakaan Via Mobile Data*, (Malang: UB Press), 2012, h. 54.

Indikator-indikator persepsi kemudahan¹⁸

Davis, memberikan beberapa indikator kemudahan penggunaan antara lain meliputi:

- a. Sangat mudah dipelajari
- b. Mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh pengguna
- c. Keterampilan pengguna bertambah
- d. Sangat mudah untuk dioperasikan.

Persepsi kemudahan penggunaan akan mengurangi usaha baik waktu maupun tenaga dalam mempelajari seluk beluk bertransaksi.

B. Pembayaran Digital Dalam Perspektif Islam

Pandangan islam tentang pembayaran digital pada dasarnya sama hukumnya seperti menggunakan uang kertas biasa karena keduanya memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai alat pembayaran atas transaksi jual beli barang atau jasa yang dilakukan oleh para konsumen dalam maksud pemenuhan akan kebutuhannya. Menurut perspektif syariah, hukum atas penerapan uang elektronik adalah halal. Kehalalan ini berlandaskan kaidah antara lain :

¹⁸ Widia Permana, Endang Siti Astute dan Imam Suyadi, *Layanan Perpustakaan Via Mobile Data*,.....h. 54.

- a) Setiap transaksi dalam muamalah pada dasarnya diperbolehkan kecuali jika ada dalil yang mengharamkannya, maka saat itu hukumnya berubah menjadi haram. Oleh karena itu uang elektronik harus memenuhi kriteria dan ketentuan sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.
- b) Adanya tuntutan kebutuhan manusia akan uang elektronik, dan pertimbangan banyaknya kemaslahatan yang ada di dalamnya.¹⁹

Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia telah mengeluarkan fatwa No. 116/DSNMUI/IX/2017 yang berkaitan dengan uang elektronik, dan menyatakan bahwa hukum uang elektronik itu pada dasarnya boleh asal dengan syarat-syarat:

1. Uang elektronik (electronic money) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur berikut:
 - a) Diterbitkan atas dasar jumlah nominal uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit.
 - b) Jumlah nominal uang disimpan secara elektronik dalam suatu media yang teregistrasi.
 - c) Jumlah nominal uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana yang dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

¹⁹ Jefry Tarantang, dkk., "Electronic Money Sebagai Alat Transaksi Dalam Perspektif Islam", *Jurnal Ekonomi Syariah*, Vol. 07, No. 01, April 2020.

- d) Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
2. Uang elektronik syariah adalah uang elektronik yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.²⁰

Dalam ketentuan terkait akad dan personalia hukum bahwa Akad antara penerbit dengan pemegang uang elektronik adalah akad wadi'ah atau akad qardh. Menurut UU No 21 Tahun 2008 tentang perbankan syariah prinsip syariah adalah prinsip hukum Islam dalam kegiatan perbankan berdasarkan fatwa yang dikeluarkan oleh lembaga yang memiliki kewenangan dalam penetapan fatwa di bidang syariah. Secara umum prinsip syariah terbagi menjadi 2 yaitu prinsip syariah dalam hal ibadah dan prinsip syariah dalam bidang muamalah (interaksi antara manusia).

Penggunaan uang elektronik diperbolehkan dalam islam berdasarkan hadits Nabi yang diriwayatkan oleh Imam Muslim, Abu Daud, Tirmidzi, Nasa'i, dan Ibn Majah dengan teks muslim dari 'Ubadah bin Shamit.

“(jual beli/pertukaran) emas dengan emas, perak dengan perak, gandum dengan gandum, sya'ir dengan sya'ir, kurma dengan kurma, dan garam dengan garam (disyaratkan harus dalam ukuran yang sama) (jika yang dipertukarkan) satu jenis harus secara tunai. Jika jenisnya berbeda, juallah sekehendakmu jika dilakukan secara tunai”.

²⁰ Fatwa Dewan Syariah Nasional No. 116/DSN-MUI/IX/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah.

C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan Dan Perbedaannya

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang minat masyarakat dan penggunaan uang elektronik, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dini Nuraini (2018) dalam judul skripsi *“Analisis Minat Masyarakat Kelurahan Sumur Pecung Dalam Menggunakan E-Money”* penelitian ini bertujuan untuk menguji faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan e-money dengan menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di kelurahan sumur pecung kota serang provinsi banten dengan menggunakan metode survey²¹. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya teliti adalah untuk mengetahui minat pengguna dalam menggunakan pembayaran digital. Adapun perbedaannya adalah terletak pada tahun penelitian, tempat penelitian dan judul penelitian.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rurie Wiedya Rahayu (2018) dalam judul skripsi *“Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko Dan Inovasi Teknologi Terhadap Aplikasi GOPAY Dari PT.GOPAY Indonesia.”* penelitian ini bertujuan untuk

²¹ Dini Nuraini, *“Analisis Minat Masyarakat Kelurahan Sumur Pecung Dalam Menggunakan E-Money”*, Skripsi, UIN SMH Banten (2018).

mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat pengguna terhadap aplikasi GOPAY²². Persamaan penelitian ini adalah mengetahui minat pengguna. Adapun perbedaannya adalah meneliti tentang aplikasi GO-PAY.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fifin Erlinda (2020) dalam judul skripsi "*Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Keamanan, Dan Ketersediaan Fitur Terhadap Minat Mahasiswa Perbankan Syariah Than 2016 Menggunakan E-Banking Dengan Kerangka Technology Acceptance Model (TAM).*" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat mahasiswa dalam menggunakan E-Banking. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada kesamaan antar variabel. Adapun perbedaannya adalah penelitian saya menggunakan kerangka UTAUT 2 dengan objek penelitian masyarakat kecamatan Labuan Pandeglang Banten, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh saudara Fifin Erlinda menggunakan kerangka TAM dengan objek penelitian mahasiswa perbankan syariah.²³

4. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Taufik Hidayat (2020) dalam judul skripsi "*Pengukuran Penerimaan Pengguna Dompnet*

²² <https://dspace.uui.ac.id>.

²³ Fifin Erlinda, "*Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Keamanan, Dan Ketersediaan Fitur Terhadap Minat Mahasiswa Perbankan Syariah Than 2016 Menggunakan E-Banking Dengan Kerangka Technology Acceptance Model (TAM).*" Skripsi, UIN SMH Banten (2020).

Elektronik Berbasis Server Di Tangerang Selatan Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus: GO-PAY, OVO, LINK AJA Dan DANA).”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai penerimaan pengguna dompet elektronik berbasis server. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan UTAUT 2 sebagai model kerangka penelitian. Adapun perbedaannya adalah terletak pada tempat penelitian yaitu dilakukan di Tangerang selatan sedangkan penelitian saya bertempat di kecamatan Labuan Pandeglang Banten.²⁴

D. Kerangka Pemikiran

Perkembangan teknologi dan informasi serta inovasi sistem pembayaran mengarah pada penggunaan alat pembayaran yang makin efisien, aman, nyaman, dan cepat. Inovasi itu tidak hanya berkembangnya penggunaan instrumen pembayaran berbasis kertas (*paper based*), penggunaan alat pembayaran menggunakan kartu (*card based*) dan pembayaran secara elektronik (*electronic based* atau *server based*).

1. Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital

Persepsi risiko didefinisikan sebagai tanggapan seseorang terhadap hal yang kurang menyenangkan, merugikan, dan

²⁴ Repository.uinjkt.ac.id.

membahayakan dari suatu perbuatan. Risiko mempunyai dua dimensi, yaitu konsekuensi yang merupakan tingkatan kepentingan atau ketegangan akibat dari hasil dan ketidakpastian.²⁵

Persepsi risiko memiliki beberapa indikator antara lain:

- 1) Financial risk (kerugian secara finansial),
- 2) Social risk, (risiko sosial)
- 3) Performance risk (risiko kinerja)
- 4) Time and convenience risk,
- 5) Physical risk,
- 6) Psychological risk.

2. Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital

Arief Wibowo menyatakan bahwa, persepsi kemudahan didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa teknologi tersebut dapat dengan mudah dipahami dan digunakan.²⁶

Persepsi kemudahan memiliki beberapa indikator diantaranya:

- 1) Interaksi individu dengan sistem jelas dan mudah dimengerti,

²⁵ Dewi Indriani Jusuf, *Perilaku Konsumen Di Masa Bisnis Online*,..... h. 49-50.

²⁶ Arief Wibowo. (2006). Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). <http://peneliti.budiluhur.ac.id/wpcontent/uploads/2008/.../arif+wibowo.pdf>, pada tanggal 7 Januari 2012.

- 2) Tidak dibutuhkan banyak usaha untuk berinteraksi dengan sistem tersebut,
- 3) Sistem mudah digunakan.
- 4) Mudah mengoperasikan sistem sesuai dengan apa yang ingin individu kerjakan.

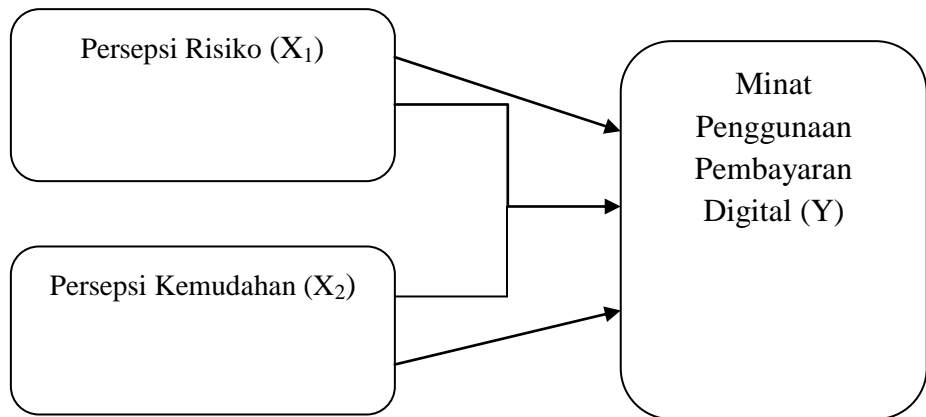
Ketika seseorang semakin menyakini bahwa teknologi dapat digunakan dengan mudah atau dengan usaha yang minim, maka minat orang tersebut untuk menggunakan teknologi juga akan semakin meningkat.

3. Pengaruh Persepsi Risiko Dan Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital

Persepsi risiko dan persepsi kemudahan sama-sama memiliki keterkaitan yang akan mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan sistem pembayaran digital. Risiko yang merupakan tanggapan seseorang terhadap hal yang kurang menyenangkan, merugikan, dan membahayakan dari suatu perbuatan. Sedangkan, kemudahan adalah suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa teknologi tersebut dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Dan minat merupakan suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari membuktikannya lebih lanjut. Jadi dapat

disimpulkan bahwa minat seseorang terhadap suatu sistem pembayaran dipengaruhi oleh persepsi risiko dan kemudahan.

Berikut adalah gambar yang dapat menggambarkan kerangka pemikiran tersebut.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, penelitian ini memiliki beberapa hipotesis atau dugaan sementara yang akan di uji dan diteliti, antara lain sebagai berikut;

H1: Terdapat Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital.

H₀1: Tidak Terdapat Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital.

- H2: Terdapat Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital.
- H₀2: Tidak Terdapat Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital.
- H3: Terdapat Pengaruh Persepsi Risiko Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital.
- H₀3: Tidak Terdapat Pengaruh Persepsi Risiko Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital.