

# ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN BRIZZI BANK RAKYAT INDONESIA DI KOTA PEKANBARU

Oleh :

Yulia Margaretha Manullang

Pembimbing : Anthony Mayes dan Yusni Maulida

Faculty Of Economic And Bussines Riau University, Pekanbaru, Indonesia

Email : [yuliamargaretha95@gmail.com](mailto:yuliamargaretha95@gmail.com)

*Analysis Of Factors Influencing The Use Of Brizzi Bank Indonesia In Pekanbaru City*

## ABSTRACT

*This research was in order to know the factors that affect Brizzi's demand and to know which factors are the most dominant in influencing Brizzi's demand. Conducted at PT. Bank BRI Pusat Jalan Jendral Sudirman Pekanbaru City Riau Province. Where the population is customers in PT. Bank BRI Pusat Pekanbaru which amounted to 104 people. The sample used in this research is 104 people taken with census method and data processing using multiple linear regression method with SPSS program. Based on the results of the test if the data by using multiple linear regression can be taken several conclusions, namely: Based on the results of a quantitative descriptive test note that one of the factors that influence the use of Brizzi is income. Revenue is positively related to the use of Brizzi. So it can be concluded that the higher the income a person will be the more often he uses Brizzi, Benefits Brizzi positively related to the use of brizzi. So it can be concluded that the more benefits of the brizzi itself, the more people will use brizzi, the ease is positively related to the use of brizzi. So it can be concluded that the easier the brizzi is used it will be more and more people use the brizzi, Revenue is the most dominant factor affecting the use of brizzi, Publishing brizzi relationship with monetary policy is that if more people use brizzi then the money supply will be less reducing inflation then the economy will increase.*

*Keyword : Earnings, Benefits, Convenience, And Use of Brizzi*

## PENDAHULUAN

Uang non tunai atau uang elektronik (*e-money*) merupakan alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut yaitu diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit, nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip* , digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut ,dan nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan

merupakan simpanan sebagaimana yang dimaksud di dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan. Penggunaan teknologi modern sebagai pembayaran *non-cash*, baik secara domestik maupun secara internasional telah berkembang pesat disertai dengan berbagai inovasi yang mengarah pada penggunaanya yang semakin efisien, aman, cepat dan nyaman.

Pada saat sekarang ini volume transaksi pembayaran non tunai semakin meningkat. Oleh karena itu, Pemerintah Kota Pekanbaru melalui perbankan yang salah satunya Bank BRI mulai menggunakan sistem yang lebih efektif

dan canggih dalam penyelesaian transaksi pembayaran non tunai. Berbagai sistem seperti APMK (Kartu Kredit, Kartu ATM dan Kartu ATM/Debet), Uang Elektronik, dan kegiatan usaha pengiriman uang (KUPU) atau transfer dana diselenggarakan.

Sebagaimana telah diketahui bahwa Bank BRI menghadirkan produk *electronic money (e-money)* yaitu *Brizzi* yang merupakan alat pembayaran yang memiliki nilai uang berdasarkan jumlah yang disimpan oleh pemiliknya pada media elektroniknya (produk *stored-value* atau pra-bayar) yang dimana nilainya akan berkurang pada saat digunakan untuk pembayaran berbagai jenis transaksi (*multipurpose*). *Brizzi* dapat diterbitkan atas beban rekening nasabah yang ada di bank umum atau dengan setoran tunai.

*Brizzi* sebagai instrumen pembayaran elektronik memberikan manfaat sebagai alternatif instrumen pembayaran khususnya untuk pembayaran yang bersifat mikro dan ritel. *Brizzi* juga mempunyai potensi yang sama untuk dikembangkan di Bank BRI Kota Pekanbaru sebagai alternatif instrumen pembayaran non tunai sehingga diharapkan dapat mendorong masyarakat Kota Pekanbaru ke arah pembayaran non tunai (*less cash society*).

Untuk mendukung pengembangan *Brizzi* tersebut, Bank BRI Kota Pekanbaru telah mengeluarkan kebijakan di bidang sistem pembayaran dengan memfokuskan pada empat aspek utama, yaitu peningkatan keamanan, efisiensi, perluasan akses, dan perlindungan konsumen. Meskipun pada tahun 2016 transaksi pembayaran non tunai mengalami peningkatan namun tingkat pertumbuhannya masih rendah untuk nilai dan volume transaksi non tunai. Untuk itulah, Bank BRI Kota Pekanbaru terus menggenjatkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) guna meningkatkan kesadaran masyarakat, pelaku bisnis, dan juga lembaga-lembaga lainnya

untuk menggunakan sarana pembayaran non tunai dalam melakukan transaksi keuangan yang mudah, aman, dan efisien.

Salah satu variabel yang menjadi pengaruh dalam minat menggunakan *Brizzi* adalah pendapatan. Pendapatan adalah banyaknya penerimaan yang dinilai dengan satuan mata uang yang dapat dihasilkan seseorang atau suatu bangsa dalam periode tertentu. Pendapatan akan mempengaruhi banyaknya barang yang akan dikonsumsi, bahwa sering kali dijumpai dengan bertambahnya pendapatan, maka barang yang dikonsumsi bukan saja bertambah, tapi juga kualitas barang tersebut ikut menjadi perhatian.

Kesalahan dalam menghitung uang kembalian dari suatu transaksi tidak terjadi apabila menggunakan *Brizzi*. Selain itu, waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu transaksi dengan *Brizzi* dapat dilakukan jauh lebih singkat dibandingkan transaksi dengan kartu kredit atau kartu debit karena tidak harus memerlukan proses otorisasi *on-line*, tanda tangan maupun PIN. Selain itu, dengan transaksi *off-line*, maka biaya komunikasi dapat dikurangi.

Adapun manfaat lain dari penggunaan *brizzi* adalah: 1) Kartu *Brizzi* sudah bisa digunakan sebagai alat pembayaran. 2) Kartu ini juga terintegrasi sebagai media bayar di transportasi umum lainnya seperti Transjakarta, TransJogja, Batik Solo Trans, dan Trans Pekanbaru. 3) Kartu *Brizzi* bisa di-Top Up atau di isi ulang melalui seluruh *e-Channel* BRI (*ATM, SMS Banking BRI, Internet Banking BRI*), dan di EDC *Brizzi* yang terdapat di merchant-merchant kerja sama *Brizzi*, baik menggunakan kartu debit BRI maupun kartu debit bank mana pun di Indonesia yang tergabung di jaringan ATM Bersama maupun ATM Prima dan jaringan ATM *Link* (Hasil wawancara penulis dengan beberapa pegawai Bank BRI Kota Pekanbaru 2 Januari 2018).

Berdasarkan hasil pra survey yang penulis lakukan adapun

kemudahan menggunakan brizzi BRI adalah: 1) Dapat dimiliki oleh siapapun (tanpa harus memiliki rekening BRI). 2) Nilai uang di dalam kartu dapat diisi ulang/*Top Up* (via EDC maupun ATM). 3) Isi ulang Brizzi dapat melalui rekening BRI maupun Bank lain. 4) Dapat digunakan di merchant yang sudah bekerjasama dengan BRI. 5) Mengakomodasi pembayaran transaksi mulai dari Rp 1,- sampai dengan Rp 1.000.000. 5) Transaksi dapat dilakukan dengan cepat dan mudah, tidak melakukan pembayaran dengan menggunakan uang tunai dan tidak direpotkan dengan uang recehan.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis dapat merumuskan permasalahannya yaitu: 1) Apakah faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *Brizzi* Bank Rakyat Indonesia di Kota Pekanbaru? 2) Faktor manakah yang paling dominan dalam mempengaruhi penggunaan *Brizzi* Bank Rakyat Indonesia di Kota Pekanbaru?

Adapun tujuan dari penelitian adalah: 1) Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *Brizzi* Bank Rakyat Indonesia di Kota Pekanbaru. 2) Untuk mengetahui faktor manakah yang paling dominan dalam mempengaruhi penggunaan *Brizzi* Bank Rakyat Indonesia di Kota Pekanbaru.

Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah: 1) Bagi penulis, untuk membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir perkuliahan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana ekonomi. 2) Bagi akademis, untuk memberikan sumbangan ilmu pengetahuan untuk dijadikan bahan pembelajaran dan diharapkan dapat memberi nilai tambah dalam upaya meningkatkan kualitas di dalam melakukan penelitian. 3) Bagi pemerintah, untuk memberikan informasi tambahan mengenai beberapa faktor yang berpengaruh terhadap penggunaan *Brizzi* Bank Rakyat Indonesia.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Uang

Seperti di ketahui awal mulanya uang adalah akibat dari kesulitan masyarakat dalam melakukan tukar menukar dimasa lalu, untuk mengatasi segala kendala yang ada para ahli memikirkan sesuatu yang dapat dijadikan sebagai alat tukar yang lebih efisien dan efektif. Alat tukar tersebut adalah yang disebut dengan uang (Kashmir, 2009:45).

Uang (*money*) adalah seperangkat asset dalam perekonomian yang secara teratur digunakan oleh orang-orang untuk membeli berbagai barang dan jasa dari orang lain. Dengan demikian, menurut defenisi para ekonom, uang hanya mencakup beberapa jenis asset atau kekayaan yang senantiasa diterima sebagai alat pembayaran oleh para penjual sebagai imbalan atas berbagai barang dan jasa yang mereka berikan (Mankiw, 2008:56).

### Uang Elektronik (*E-Money*)

Uang elektronik (*e-money*) memiliki fisik berbentuk kartu plastik dan definisinya menurut Bank Indonesia adalah uang yang digunakan dalam transaksi internet dengan cara elektronik yaitu penggunaan jaringan komputer (seperti internet dan sistem penyimpanan harga digital). Perbedaan mendasar antara uang elektronik dengan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) seperti kartu kredit, kartu debit dan kartu ATM adalah uang elektronik (*e-money*) bersifat Prabayar (*prepaid*) sedangkan APMK bersifat akses (Bank Indonesia, 2006)

Menurut Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 Tanggal 13 April 2009 tentang uang elektronik (*e-money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

1. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.

2. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip.
3. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.

Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

### **Teori *Technology Acceptance Model* (TAM)**

*Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seorang terhadap suatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. Teori ini diadopsi dari beberapa model yang dibangun untuk menganalisa dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi baru yang dikembangkan berdasarkan dua teori *Theory of Reasoned Action* (TRA) dan *Theory of Planned Behavior* (TPB), TAM dikembangkan menjadi suatu model yang mempunyai fokus utama untuk mengadopsi teknologi baru sebuah organisasi, komunitas, perusahaan atau dalam konteks yang lebih luas adalah perkembangan teknologi di sebuah negara untuk perkembangan pasar dan pertumbuhan ekonomi yang lebih maju (Gatignon dan Robertson, 2007: 12).

Model TAM ini menunjukkan bahwa ketika pengguna disajikan dengan sebuah teknologi baru, ada sejumlah variabel yang mempengaruhi keputusan mereka tentang bagaimana dan kapan mereka akan menggunakannya. Ada dua spesifik variabel, persepsi manfaat dan persepsi kemudahan, yang diyakini menjadi faktor penentu dasar penerimaan pengguna teknologi (Davis, 2006:45).

- a. *Perceived Usefulness*

Persepsi kegunaan didefinisikan sebagai probabilitas subjektif dari pengguna potensial yang menggunakan sistem aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dalam konteks organisasi kerja, kegunaan ini tentu saja dikaitkan dengan peningkatan kinerja individu yang secara langsung atau tidak langsung berdampak pada kesempatan memperoleh keuntungan baik yang bersifat fisik atau materi maupun non materi.

- b. *Persepsi Kemudahan (Perceived Ease of Use)*  
Persepsi kemudahan didasarkan pada sejauh mana calon pengguna mengharapkan sistem baru yang akan digunakan terbebas dari kesulitan.
- c. *Attitude towards Using*  
Sikap terhadap perilaku didefinisikan sebagai perasaan positif atau negatif dari seseorang yang berasal dari persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan yang akan mempengaruhi minat perilaku terhadap sistem teknologi baru.
- d. *Behavior Intention to Use*  
Minat adalah suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu.
- e. *External Variable*  
Variabel eksternal secara langsung akan mempengaruhi persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan. Persepsi kemudahan penggunaan dipengaruhi variabel eksternal yang berkenaan dengan karakteristik sistem yang meningkatkan penggunaan dari teknologi, dalam penelitian ini dapat dicontohkan seperti uang untuk pengisian saldo, mesin EDC untuk akses uang elektronik dan internet untuk mengakses *E-banking* maupun *M-banking*.

### **Pendapatan**

Pendapatan masyarakat adalah penerimaan dari gaji atau balas jasa dari

hasil usaha yang diperoleh individu atau kelompok rumah tangga dalam satu bulan dan digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Sedangkan pendapatan dari usaha sampingan adalah pendapatan tambahan yang merupakan penerimaan lain dari luar aktifitas pokok atau pekerjaan pokok. Pendapatan sampingan yang diperoleh secara langsung dapat digunakan untuk menunjang atau menambah pendapatan pokok (Reksoprayitno,2004:79).

Menurut Boediono (2002:150) , pendapatan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain dipengaruhi:

1. Jumlah faktor-faktor produksi yang dimiliki yang bersumber pada, hasil-hasil tabungan tahun ini dan warisan atau pemberian.
2. Harga per unit dari masing-masing faktor produksi, harga ini ditentukan oleh penawaran dan permintaan di pasar faktor produksi.
3. Hasil kegiatan anggota keluarga sebagai pekerjaan sampingan.

Menurut Danil , tingkat pendapatan mempengaruhi tingkat konsumsi masyarakat. Hubungan antara pendapatan dan konsumsi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam berbagai permasalahan ekonomi. Kenyataan menunjukkan bahwa pengeluaran konsumsi meningkat dengan naiknya pendapatan, dan sebaliknya.

Sesuai dengan teori konsumsi Keynes, yaitu *Absolute Income Hypothesis* mengenai bagaimana pendapatan merupakan faktor dominan untuk menentukan tingkat konsumsi.

$$C = a + MPC(Y)$$

Maka dapat diasumsikan bahwa bagaimana peningkatan pendapatan masyarakat akan dapat meningkatkan permintaan uang elektronik oleh masyarakat, terlebih apabila ditambah dengan tingkat konsumsi yang tinggi, maka bukan hanya barang dan jasa saja yang dikonsumsi namun produk perbankan seperti uang elektronik ini akan juga digunakan ataupun

dikonsumsi oleh masyarakat (Sumolong,2015:88).

### **Persepsi Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*)**

Menurut Davis (2008:98) persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness* ) didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan kinerja. Persepsi ini meyakini bahwa dengan menggunakan suatu teknologi tertentu akan bermanfaat bagi seseorang. Manfaat yang dirasakan dari penggunaan sebuah teknologi bisa secara langsung maupun tidak langsung. Dengan demikian jika seseorang merasa bahwa suatu teknologi berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa menggunakan suatu teknologi tidak berguna dia tidak akan menggunakannya. Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dapat diukur melalui indikator yaitu:

1. Dapat meningkatkan kinerja pekerjaan
2. Menjadikan pekerjaan lebih mudah.
3. Teknologi yang digunakan dirasakan bermanfaat.

Sedangkan menurut Wijaya (2006:76) persepsi pengguna terhadap manfaat teknologi dapat diukur dari beberapa faktor sebagai berikut:

1. Penggunaan teknologi dapat meningkatkan produktifitas pengguna.
2. Penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja pekerja.
3. Penggunaan teknologi dapat meningkatkan efisiensi proses yang dilakukan oleh pengguna.

### **Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*)**

Persepsi Kemudahan Penggunaan Persepsi Kemudahan Penggunaan merupakan tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi mudah untuk dipahami (Davis, 2006:320). Jadi apabila seseorang percaya bahwa suatu teknologi itu mudah untuk digunakan

maka orang tersebut akan menggunakannya. Sehingga variabel kemudahan ini memberikan indikasi bahwa suatu sistem dibuat bukan untuk mempersulit pemakainya, namun justru suatu sistem dibuat dengan tujuan memberikan kemudahan bagi pemakainya. Dengan demikian, seseorang yang menggunakan suatu sistem tertentu akan bekerja lebih mudah jika dibandingkan dengan seseorang yang bekerja secara manual.

Davis (2006:325). menyebutkan indikator yang digunakan untuk mengukur persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) yaitu:

1. Mudah untuk dipelajari.
2. Fleksibel.
3. Dapat mengontrol pekerjaan.
4. Mudah untuk digunakan.
5. Menghemat waktu penggunaan

#### **Sistem Pembayaran di Indonesia**

Pembayaran tunai merupakan pembayaran yang umum dilakukan di Indonesia. Pembayaran tunai lebih banyak menggunakan uang kartal baik kertas dan logam sebagai alat pembayaran. Di Indonesia, uang kartal masih memegang peran penting dalam pembayaran khususnya, untuk transaksi-transaksi bernilai kecil. Dalam masyarakat modern seperti sekarang ini pemakaian alat pembayaran tunai seperti uang kartal memang cenderung lebih kecil dibandingkan dengan penggunaan uang giral karena munculnya masalah inefisiensi dalam penggunaan uang kartal (Widiyono, 2006:56).

#### **Sistem Pembayaran Non Tunai**

Instrumen-instrumen berbasis warkat ini, umumnya sudah lama dipergunakan dalam praktek perbankan. Beberapa instrumen yang masuk dalam kategori ini adalah cek, bilyet giro, nota debit dan nota kredit (Bank Indonesia, 2006).

- a. Cek adalah surat perintah tidak bersyarat untuk membayar sejumlah uang tertentu.
- b. Bilyet giro adalah surat perintah dari nasabah kepada bank

penyimpan dana untuk memindahbukukan sejumlah dana dari rekening yang bersangkutan kepada rekening pemegang yang disebutkan namanya.

- c. Nota debit adalah warkat yang digunakan untuk menagih dana pada bank lain untuk bank atau nasabah bank yang menyampaikan warkat tersebut.
- d. Nota kredit adalah warkat yang digunakan untuk menyampaikan dana pada bank lain untuk bank atau nasabah yang menerima warkat tersebut.
- e. Wesel bank untuk transfer, wesel yang diterbitkan oleh bank khusus untuk sarana transfer.

Beberapa jenis kartu pembayaran, baik yang bersifat kredit seperti kartu kredit dan *private-label cards* (misalnya: kartu pasar swalayan) maupun yang bersifat debit, seperti *debit cards* dan ATM (*Automated Teller Machine*) telah banyak dikenal oleh masyarakat Indonesia. Di samping itu, ada juga kartu yang biasa disebut *smart card* atau *chip card*, sejenis kartu yang dananya telah tersimpan dalam chip elektronik. Jenis kartu ini contohnya adalah kartu telepon Prabayar. Kartu plastik adalah salah satu bentuk populer dari sistem pembayaran elektronik. Sistem pembayaran elektronik adalah pembayaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti *Integrated Circuit (IC)*, *cryptography* dan jaringan komunikasi. Pembayaran elektronik yang banyak berkembang dan dikenal saat ini antara lain *phone banking*, *internet banking*, kartu kredit dan kartu debit/ATM. Seluruh pembayaran elektronis tersebut, kecuali kartu kredit selalu terkait langsung dengan rekening nasabah bank yang menggunakannya. Lebih lanjut, beberapa negara dewasa ini mulai memperkenalkan produk pembayaran elektronis yang dikenal sebagai *electronic money (e-money)* atau dapat disebut juga *digital money* (Bank Indonesia, 2006).

## **Kerangka Pemikiran**

### **Hubungan Pendapatan dengan Brizzi**

Salah satu variabel yang menjadi pengaruh dalam minat menggunakan e-money *Brizzi* adalah pendapatan. Pendapatan adalah banyaknya penerimaan yang dinilai dengan satuan mata uang yang dapat dihasilkan seseorang atau suatu bangsa dalam periode tertentu. Sokartawi (2006: 132) menjelaskan pendapatan akan mempengaruhi banyaknya barang yang akan dikonsumsi, bahwa sering kali dijumpai dengan bertambahnya pendapatan, maka barang yang dikonsumsi bukan saja bertambah, tapi juga kualitas barang tersebut ikut menjadi perhatian.

### **Hubungan Manfaat Dengan Brizzi**

Kehadiran alat-alat pembayaran non tunai seperti *Brizzi*, semata-mata tidak hanya disebabkan oleh inovasi sektor perbankan namun juga didorong oleh kebutuhan masyarakat akan adanya alat pembayaran yang praktis yang dapat memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi. Kemudahan transaksi tersebut dapat mendorong penurunan biaya transaksi dan pada gilirannya dapat menstimulus pertumbuhan ekonomi.

Salah satu hal yang menarik perhatian seseorang menggunakan *Brizzi* tentu tidak lepas dari manfaat yang diberikan. Manfaat tentu saja akan dirasakan langsung oleh penggunaannya. *Brizzi* memberikan transaksi yang lebih cepat dan nyaman dibanding uang tunai khususnya transaksi yang bersifat kecil, di sebabkan nasabah tidak perlu menyediakan sejumlah uang pas untuk suatu transaksi atau harus menyimpan uang kembalian. Selain itu, kesalahan dalam menghitung uang kembalian dari suatu transaksi tidak terjadi apabila menggunakan *Brizzi*. Selain itu, waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu transaksi dengan *Brizzi* dapat dilakukan jauh lebih singkat dibandingkan transaksi dengan kartu kredit atau kartu debit, karena tidak

harus memerlukan proses otorisasi *on-line*, tanda tangan maupun PIN. Selain itu, dengan transaksi *off-line*, maka biaya komunikasi dapat dikurangi (Dias, 2006:67).

### **Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Brizzi**

Selain manfaat, ternyata kemudahan penggunaan juga tidak kalah pentingnya berpengaruh penggunaan *Brizzi*. Kemudahan penggunaan (*ease of use*) di definisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari masalah yang sering di hadapi (Jogiyanto, 2007:114). Davis *et al.* (2007:320) mendefinisikan *percieved ease of use* sebagai keyakinan akan kemudahan penggunaan, yaitu tingkatan dimana user percaya bahwa teknologi/sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah. Intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan.

Penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Venkatesh & Davis F (2008:192) yang menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan telah terbukti memiliki efek atau pengaruh pada minat melalui dua jalur kausal, yaitu: efek langsung pada minat dan efek tidak langsung pada minat melalui persepsi kebermanfaatannya yang dirasakan. Pengaruh atau efek langsung menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan bisa menjadi faktor penting untuk meningkatkan kemungkinan penerimaan pengguna.

### **Hipotesis Penelitian**

Dari uraian latar belakang dan tinjauan pustaka maka dapat di buat maka penulis menduga:

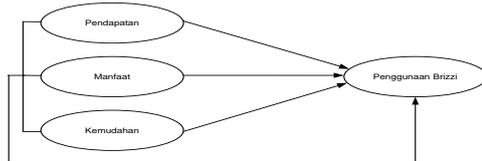
1. Jumlah pendapatan secara signifikan berpengaruh positif dengan penggunaan *Brizzi*.
2. Manfaat secara signifikan berpengaruh positif dengan penggunaan *Brizzi*.

3. Kemudahan penggunaan secara signifikan berpengaruh positif penggunaan *Brizzi*.

### Kerangka Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dibuat kerangka penelitian seperti di bawah ini:

**Gambar 1**  
**Model Penelitian**



Sumber : Data olahan, 2018

## METODE PENELITIAN

### Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada PT. Bank BRI Pusat Jalan Jendral Sudirman Kota Pekanbaru Provinsi Riau mulai Tanggal 1 Januari Tahun 2017 Sampai selesai.

### Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan objek yang akan diteliti. Dimana dalam penelitian ini populasinya adalah pelanggan di PT. Bank BRI Pusat Kota Pekanbaru yang berjumlah 104 pelanggan. Untuk penelitian ini dibutuhkan sampel. Sampel adalah bagian terkecil dari populasi (Husein, 2008:138). Sampel dalam penelitian adalah sebanyak 104 orang pelanggan yang *Brizzi*. Metode pengambilan sampel dengan sensus yaitu mengambil seluruh jumlah populasi untuk dijadikan sampel.

### Jenis dan Sumber Data

- a. Data Primer

Yaitu data yang dikumpulkan secara langsung dari hasil wawancara atau interview dengan responden serta data-data lainnya yang diperoleh dari objek penelitian. Adapun datanya yaitu pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada para karyawan yang menyangkut

indikator-indikator yang ada divariabel penelitian.

- b. Data Sekunder

Yaitu data yang telah diolah dan telah tersaji serta telah terdokumentasi.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan penulis dalam pengumpulan data penelitian ini adalah:

- a. *Interview* (Wawancara)

Merupakan prosedur pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pemimpin perusahaan serta karyawan yang berhubungan dengan masalah yang penulis teliti.

- b. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu cara pengumpulan data melalui pertanyaan yang telah penulis siapkan yang ditujukan kepada responden yang akan dijadikan sampel. Dengan mencatat data yang tersedia yang berhubungan dengan permasalahan penelitian yang ada.

### Definisi Operasional dan Indikator Variabel

Berdasarkan metode penelitian dan objek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, maka variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel independen (X) merupakan variabel bebas yang nantinya akan mempengaruhi variabel dependen yang terdiri dari Pendapatan ( $X_1$ ), Manfaat ( $X_2$ ), dan Kemudahan ( $X_3$ ).
2. Variabel dependen (Y) adalah variabel terikat yang keberadaannya dipengaruhi variabel lainnya. Dalam penelitian ini variabel dependen adalah penggunaan *Brizzi* Bank Rakyat Indonesia di Kota Pekanbaru.

### Teknik Analisis Data

Untuk menganalisa data penulis menggunakan metode regresi linear berganda, yaitu suatu metode statistik yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan terikat yang dibantu dengan

menggunakan program SPSS sedangkan untuk pengujian pengaruh pendapatan terhadap penggunaan *Brizzi* penulis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menjelaskan tabulasi data kuesioner. Analisis regresi linear berganda memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memasukan lebih dari satu variabel yang ditunjukkan dengan persamaan:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Dimana:

- Y = Penggunaan *Brizzi*
- a = Konstanta
- b<sub>1</sub>, b<sub>2</sub> = Koefisien Regresi
- X<sub>1</sub> = Pendapatan
- X<sub>2</sub> = Manfaat
- X<sub>3</sub> = Kemudahan
- e = error. (Sugiono, 2008:15)

### Uji Asumsi Klasik

#### Uji Normalitas

Menurut Sugiono (2008:110) uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi, variable dependen, variabel independen, atau keduanya mempunyai distribusi normal ataukah tidak. Model regresi yang baik adalah distribusi data normal/mendekati normal. Ada dua cara untuk mendeteksi normalitas, yaitu analisis grafik dan analisis statistik. Analisis grafik adalah cara yang termudah untuk melihat normalitas yaitu dengan melihat grafik histogram yang membandingkan antara data observasi dengan distribusi yang mendekati distribusi normal. Sedangkan uji statistik sederhana dapat dilakukan dengan melihat nilai signifikansi *Kolmogorove Smirnov* > 0,05 maka distribusi normal.

#### Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas bertujuan menguji apakah dalam sebuah model regresi, terjadi ketidaksamaan varians residual dari suatu pengamatan kepengamatan yang lain (Sugiono, 2008:105). Jika varians residual dari satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut Homokedastisitas. Dan jika varians berbeda, maka disebut

Heterokedastisitas. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi Heterokedastisitas. Standar yang dipakai dalam hal ini adalah:

- a. Jika ada pola tertentu, dimana poin-poin bergelombang, melebar, kemudian menyempit, maka telah terjadi Heterokedastisitas.
- b. Jika tidak ada pola yang jelas, dimana poin-poin menyebar di atas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y maka tidak terjadi Heterokedastisitas.

Guna menghilangkan unsur subyektifitas grafik, terutama jika poin-poin yang ada berjumlah besar, maka perlu di uji kembali melalui perhitungan *Spearman Bivariate Correlation* dengan standar berikut:

- a. Jika tingkat signifikan > 0,05, model regresi diterima dan tidak terjadi Heterokedastisitas.
- b. Jika tingkat signifikan < 0,05, model regresi ditolak dan terjadi Heterokedastisitas.

#### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda berdasarkan Uji Secara Parsial (Uji t), Uji Secara Simultan (Uji F), Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>), maka digunakan analisis regresi linier berganda dengan bantuan *software* SPSS.

#### Uji Secara Parsial (Uji t)

Uji Secara Parsial (uji t) ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> terhadap variabel dependen (Y) dengan asumsi variabel lainnya adalah konstan. Pengujian dilakukan dengan 2 arah (*2 tailed*) dengan tingkat keyakinan sebesar 95%. Adapun kriteria pengambilan keputusan yang digunakan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut (Sugiono, 2008:149).

- a. Apabila t<sub>hitung</sub> > t<sub>tabel</sub> / t<sub>hitung</sub> < -t<sub>tabel</sub> atau Sig < α, maka variabel independen secara parsial

berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

- b. Apabila  $t_{hitung} \leq t_{tabel} \leq t_{hitung}$  atau  $Sig \geq \alpha$ , maka variabel independen secara parial tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

### Uji Secara Simultan ( Uji F)

Membandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$ , yaitu apabila Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  berarti variabel bebas secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Tetapi apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  berarti variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

### Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

*Koefisien determinasi ( $R^2$ )* digunakan untuk mengetahui persentase variabel independen secara bersama-sama dapat menjelaskan variabel dependen. Nilai *koefisien determinasi* adalah di antara nol dan satu. Jika *koefisien determinasi ( $R^2$ )* = 1, artinya variabel independen memberikan informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel-variabel dependen. Jika *koefisien determinasi ( $R^2$ )* = 0, artinya variabel independen tidak mampu menjelaskan pengaruhnya terhadap variabel dependen.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Uji *Instrument* (Uji Validitas dan Releabilitas)

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk menguji kecukupan dan kelayakan data yang digunakan dalam penelitian. Data penelitian tidak bermanfaat apabila instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian tidak memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan *korelasi pearson* dan uji reliabilitas dengan menggunakan *cronbach's alpha*.

### Uji Validitas

Menurut Priyatno (2010:90) uji validitas dijelaskan sebagai ketepatan

atau kecepatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka alat ukur yang digunakan dinyatakan valid dan sebaliknya, jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka alat ukur yang digunakan tidak valid. Nilai  $r_{tabel}$  dapat diperoleh dengan persamaan  $N - 2 = 104 - 2 = 102$  (0.192). Dan nilai  $r_{hitung}$  yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Hasil Uji Validitas**

| Variabel                     | r Hitung | r Tabel | Ket   |
|------------------------------|----------|---------|-------|
| Pendapatan (X <sub>1</sub> ) | 0.373    | 0.192   | Valid |
|                              | 0.373    | 0.192   | Valid |
| Manfaat (X <sub>2</sub> )    | 0.595    | 0.192   | Valid |
|                              | 0.546    | 0.192   | Valid |
|                              | 0.438    | 0.192   | Valid |
| Kemudahan (X <sub>3</sub> )  | 0.525    | 0.192   | Valid |
|                              | 0.699    | 0.192   | Valid |
|                              | 0.603    | 0.192   | Valid |
| Penggunaan Brizzi (Y)        | 0.591    | 0.192   | Valid |
|                              | 0.555    | 0.192   | Valid |
|                              | 0.568    | 0.192   | Valid |

Sumber : Data Olahan 2018

Dari Tabel 1 di atas diketahui nilai  $r_{hitung}$  seluruh item pernyataan variabel  $> 0,192$ . Artinya adalah bahwa item-item pernyataan yang digunakan untuk mengukur masing-masing variabel dinyatakan valid.

### Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur tingkat kehandalan suatu kuesioner yang digunakan sebagai indikator dari variabel. Jika koefisien alpha yang dihasilkan  $\geq 0.6$ , maka indikator tersebut dikatakan reliabel atau handal (dapat dipercaya).

**Tabel 2**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

| No | Variabel                     | Kriteria Batas | Cronbach's Alpha |
|----|------------------------------|----------------|------------------|
| 1  | Pendapatan (X <sub>1</sub> ) | 0.60           | 0.643            |
| 2  | Manfaat (X <sub>2</sub> )    | 0.60           | 0.650            |
| 3  | Kemudahan (X <sub>3</sub> )  | 0.60           | 0.710            |
| 4  | Brizzi (Y)                   | 0.60           | 0.698            |

Sumber : Data Olahan 2018

Dari Tabel 2 di atas dapat diketahui nilai reliabilitas seluruh variabel  $\geq 0.6$ . Artinya adalah bahwa

alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini reliabel atau handal (dapat dipercaya). Dengan Demikian dapat disimpulkan bahwa item-item untuk keempat variabel sudah baik dan layak untuk dilakukan penelitian selanjutnya.

### Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui pola distribusi dari suatu data hasil penelitian. Hal ini merupakan salah satu syarat untuk melakukan analisis regresi linier berganda. Uji normalitas dapat dilihat dari kurva *histogram* dan grafik *Normal p-p plot*.

Diketahui bahwa sebaran data yang menyebar ke semua daerah kurva normal, berbentuk simetris atau lonceng. Maka dapat disimpulkan bahwa data mempunyai distribusi normal.

*Normal PP Plot of Regression* diatas dapat dilihat bahwa titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Dapat disimpulkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas.

### Uji Heterokedastisitas

Berdasarkan hasil penelitian ini telah membuktikan bahwa tidak terdapat adanya heterokedastisitas, sehingga menunjukkan bahwa tidak terjadinya perbedaan antara variasi residual dari disiplin kerja karyawan yang diakibatkan oleh variabel penelitian yang mempengaruhinya.

Bahwa titik-titik tidak membentuk pola tertentu dan menyebar diatas dan dibawah pada sumbu Y. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model regresi dalam penelitian ini tidak terdapat heterokedastisitas.

### Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Analisis koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel eksogen terhadap variabel endogen seperti pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3**  
**Koefisien Determinasi**  
Model Summary<sup>b</sup>

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square |
|-------|-------------------|----------|-------------------|
| 1     | .550 <sup>a</sup> | .303     | .282              |

- a. Predictors: (Constant), kemudahan, pendapatan, manfaat  
b. Dependent Variable: brizzi

Sumber : Data Olahan 2018

Berdasarkan tabel 3 diketahui nilai *R Square* sebesar 0,303. Artinya adalah bahwa sumbangan pengaruh variabel independen (pendapatan, manfaat dan kemudahan) terhadap variabel dependen (penggunaan brizzi) adalah sebesar 30,3%, sedangkan sisanya sebesar 69,7% di pengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

**Tabel 4**  
**Hasil Uji Regresi Linear Berganda**  
Coefficients<sup>a</sup>

| Model        | Unstandardized Coefficients |            | t     | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|-------|------|
|              | B                           | Std. Error |       |      |
| (Constant)   | 1.676                       | .422       | 3.972 | .000 |
| 1 pendapatan | .560                        | .101       | 5.576 | .000 |
| manfaat      | .424                        | .106       | 4.011 | .000 |
| kemudahan    | .341                        | .102       | 3.380 | .011 |

- a. Dependent Variable: brizzi

Sumber : Data Olahan 2018

Dari Tabel 4, maka dapat diketahui persamaan regresi linier berganda sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

$$\text{Penggunaan Brizzi} = 1,676 + 0,560 X_1 + 0,424 X_2 + 0,341 X_3 + e$$

Arti angka-angka dalam persamaan regresi di atas:

- Nilai konstanta (a) sebesar 1,676. Artinya adalah apabila pendapatan, manfaat dan kemudahan diasumsikan nol (0), maka penggunaan brizzi akan bernilai 1,676
- Nilai koefisien regresi variabel pendapatan sebesar 0,560. Artinya adalah bahwa apabila terjadi perubahan terhadap manfaat sebesar satu (1) satuan maka penggunaan brizzi akan meningkat sebesar 0,560 dengan asumsi variabel lain tetap.
- Nilai koefisien regresi variabel manfaat sebesar 0,424. Artinya adalah bahwa apabila terjadi

perubahan terhadap manfaat sebesar satu (1) satuan maka penggunaan brizzi akan meningkat sebesar 0,424 dengan asumsi variabel lain tetap.

- d. Nilai koefisien regresi variabel kemudahan sebesar 0,341. Artinya adalah bahwa apabila terjadi perubahan terhadap kemudahan sebesar satu (1) satuan maka brizzi akan meningkat sebesar 0,341 dengan asumsi variabel lain tetap.
- e. Standar error (*e*) mewakili semua faktor yang mempunyai pengaruh terhadap Y tetapi tidak dimasukkan dalam persamaan.

**Uji Hipotesis Pengaruh Pendapatan, Manfaat dan Kemudahan Terhadap Penggunaan Brizzi**

Uji F digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh signifikan variabel bebas (X) secara simultan atau bersama-sama terhadap variabel terikat (Y). Sebelum melakukan pengujian, maka hipotesis penelitian perlu di jabarkan menjadi hipotesis statistik ( $H_0$  = Hipotesis nol,  $H_1$  = hipotesis alternatif), yaitu:

$H_0$  = Pendapatan, manfaat dan kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan Brizzi.

$H_1$  = Pendapatan, manfaat dan kemudahan berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan Brizzi.

**Tabel 5**

ANOVA<sup>a</sup>

| Model        | F      | Sig.              |
|--------------|--------|-------------------|
| 1 Regression | 14.491 | .000 <sup>b</sup> |
| Residual     |        |                   |
| Total        |        |                   |

a. Dependent Variable: brizzi

b. Predictors: (Constant), kemudahan, pendapatan, manfaat

Sumber : Data Olahan 2018

Diketahui F hitung sebesar 14,491 dengan signifikansi (0,000). F tabel dapat diperoleh sebagai berikut:

$F \text{ tabel} = n - k - 1; k$

$F \text{ tabel} = 104 - 2 - 1; 2$

$F \text{ tabel} = 101; (\text{Kolam ke } 2 \text{ di tabel } f)$

$F \text{ tabel} = 3,09$

Keterangan n : jumlah sampel  
K: jumlah variabel bebas

1 : konstan

Dengan demikian diketahui F hitung (14,491) > F tabel (3,09) dengan Sig. (0,000) < 0,05. Artinya adalah bahwa variabel independen (pendapatan, manfaat dan kemudahan) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel independen (penggunaan brizzi). Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

**Pengaruh Pendapatan Terhadap Penggunaan Brizzi (Uji t)**

Diketahui nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% (2-tailed) dengan Persamaan berikut:

$t \text{ tabel} = n - k - 1 ; \alpha / 2$   
 $= 104 - 2 - 1 ; 5\%$   
 $= 101 ; 0,05 / 0,025$   
 $= 1,983$

n : jumlah

k : jumlah variabel bebas

1 : konstan

Pendapatan. Diketahui t hitung (5,576) > t tabel (1,983) dan Sig. (0,000) < 0,05. Artinya variabel pendapatan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan brizzi.

**Pengaruh Manfaat Terhadap Penggunaan Brizzi (Uji t)**

Manfaat. Diketahui t hitung (4,011) > t tabel (1,983) dan Sig. (0,000) < 0,05. Artinya variabel manfaat berpengaruh signifikan terhadap penggunaan brizzi.

**Pengaruh Kemudahan Terhadap Penggunaan Brizzi (Uji t)**

Kemudahan. Diketahui t hitung (3,380) > t tabel (1,983) dan Sig. (0,011) < 0,05. Artinya variabel kemudahan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan brizzi.

**Pembahasan Hubungan Pendapatan Dengan Menggunakan Brizzi**

Berdasarkan hasil uji kuantitatif deskriptif di ketahui bahwa tanggapan

responden tentang pertanyaan “Semakin tinggi pendapatan saudara maka akan semakin sering anda menggunakan Brizzi” sebagian besarnya menjawab sangat setuju yaitu berjumlah 51 orang dengan persentase 49.04%. Sedangkan yang paling sedikit adalah menjawab sangat tidak setuju yaitu sebanyak 3 orang atau 3.85%. Begitu juga berdasarkan uji regresi linier berganda diketahui bahwa pendapatan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan brizzi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi pendapatan seseorang maka akan semakin sering dia menggunakan Brizzi.

Salah satu variabel yang menjadi pengaruh dalam minat menggunakan e-money *Brizzi* adalah pendapatan. Pendapatan adalah banyaknya penerimaan yang dinilai dengan satuan mata uang yang dapat dihasilkan seseorang atau suatu bangsa dalam periode tertentu. Sokartawi (2006: 132) menjelaskan pendapatan akan mempengaruhi banyaknya barang yang akan dikonsumsi, bahwa sering kali dijumpai dengan bertambahnya pendapatan, maka barang yang dikonsumsi bukan saja bertambah, tapi juga kualitas barang tersebut ikut menjadi perhatian.

### **Pengaruh Manfaat Terhadap Penggunaan Brizzi**

Berdasarkan hasil uji statistik diketahui bahwa manfaat berpengaruh terhadap penggunaan brizzi. Kemanfaatan merupakan kondisi dimana seseorang telah mempercayai bahwa dari penggunaan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja dalam suatu pekerjaannya. Konsep ini juga menggambarkan manfaat sistem bagi pemakainya yang berkaitan dengan produktivitas, kinerja tugas atau efektivitas, pentingnya bagi tugas, dan kebermanfaatan secara keseluruhan. Kemanfaatan teknologi informasi merupakan manfaat yang diharapkan oleh pengguna teknologi informasi dalam melaksanakan tugasnya. Pengukuran kemanfaatan tersebut berdasarkan frekuensi penggunaan atau

keragaman aplikasi yang dijalankan. Menurut Thomson (2008) individu akan menggunakan teknologi jika mengetahui manfaat positif atas penggunaannya.

Manfaat dari teknologi akan terbatas jika kemampuan untuk menjalankan teknologi tersebut juga terbatas sehingga manfaat yang dapat dirasakan oleh setiap individu tentunya akan berbeda pula tergantung seberapa besar mereka mampu mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi tersebut. Menurut Jogiyanto (2008:114) persepsi manfaat penggunaan merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja dari pekerjaannya. Menurut Davis dalam Mangin et.al.(2008:14) persepsi manfaat didefinisikan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya dalam bekerja. Persepsi Kebermanfaatan adalah suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa suatu penggunaan teknologi tertentu akan meningkatkan prestasi kerja orang tersebut (Davis 2008: 320). Adamson dan Shine (2007) mendefinisikan Persepsi Kebermanfaatan sebagai konstruk kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sebuah teknologi tertentu akan mampu meningkatkan kinerja mereka. Dari dua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa Persepsi Kebermanfaatan sistem berkaitan dengan produktivitas dan efektifitas sistem dari kegunaan dalam tugas secara menyeluruh untuk meningkatkan kinerja orang yang menggunakan sistem tersebut.

### **Pengaruh Kemudahan Terhadap Penggunaan Brizzi**

Berdasarkan hasil uji statistik diketahui bahwa manfaat berpengaruh terhadap penggunaan brizzi. Kemudahan penggunaan didefinisikan sebagaimana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Kemudahan penggunaan yaitu tingkat keyakinan seseorang bahwa dalam menggunakan sistem tertentu tidak

diperlukan usaha yang keras. Sistem tersebut harus mudah diaplikasikan oleh pengguna tanpa mengeluarkan usaha yang memberatkan, intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan.

Kemudahan penggunaan akan mengurangi usaha (baik waktu dan tenaga) seseorang didalam mempelajari teknologi. Perbandingan kemudahan tersebut memberikan indikasi bahwa orang yang menggunakan teknologi lebih mudah bekerja dengan orang yang bekerja tanpa menggunakan teknologi (manual). Penggunaan teknologi mempercayai bahwa teknologi lebih fleksibel, mudah dipahami, dan mudah pengoperasiannya sebagai karakteristik kemudahan penggunaan.

Kemudahan penggunaan (*ease of use*) di definisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari masalah yang sering di hadapi (Jogiyanto. 2007:114). Davis *et al.* (2007:320) mendefinisikan persepsi kemudahan (*percieved ease of use*) sebagai keyakinan akan kemudahan penggunaan, yaitu tingkatan dimana user percaya bahwa teknologi/sistem tersebut dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah. Intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan.

Penelitian dari Priambodo (2015) menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna menggunakan layanan uang elektronik. Semakin tinggi kemudahan untuk digunakan dan mudah untuk dipahami maka semakin tinggi minat pengguna untuk menggunakan layanan uang elektronik, hal dikarenakan petunjuk untuk menggunakan layanan uang elektronik sudah tercantum pada petunjuk pemakaian pada setiap paket pembelian uang elektronik sehingga pengguna dapat mempelajari sendiri cara menggunakan layanan uang

elektronik. Selain kemudahan berupa mudah untuk dipelajari dan mudah dipahami, layanan uang elektronik juga mudah untuk digunakan saat bertransaksi diberbagai *merchant* (pedagang/toko) yang telah mendukung transaksi uang elektronik, serta kemudahan untuk melakukan isi ulang/*top-up* pada uang elektroniknya. Hal ini sesuai kategorisasi persepsi responden yang mana uang elektronik memiliki kemudahan penggunaan yang tinggi, berarti semakin mudah untuk digunakan maka akan meningkatkan minat pengguna uang elektronik untuk menggunakan layanan uang elektronik karena pengguna menganggap kemudahan yang ditawarkan layanan uang elektronik untuk digunakan adalah tinggi.

Penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Venkatesh & Davis F (2008:192) yang menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan telah terbukti memiliki efek atau pengaruh pada minat melalui dua jalur kausal, yaitu: efek langsung pada minat dan efek tidak langsung pada minat melalui persepsi kebermanfaatannya yang dirasakan. Pengaruh atau efek langsung menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan bisa menjadi faktor penting untuk meningkatkan kemungkinan penerimaan pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhiputra, Wahyu Made. 2015. *Aplikasi Technology Acceptance Model terhadap Pengguna Layanan Internet Banking*. Jurnal Bisnis dan Komunikasi. Vol.2. No.1: 52-63.
- Anendro, Imam. 2016. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah Bank Syariah Mandiri Terhadap Penggunaan e-money*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Aprianto, Dharfan dkk. 2013. *Perkembangan Uang Elektronik*

- dan Kartu Kredit di Indonesia. *Jurnal tidak diterbitkan*. Depok: Universitas
- Bank Indonesia. 2009. *Perkembangan Moneter, Perbankan dan Sistem Pembayaran*. Buletin Ekonomi Moneter dan Perbankan. Vol. 11, No. 4. ISSN: 1410- 8046.
- Dias, Joilson. 2000. *Digital Money: Review of Literature and Simulation of Welfare Improvement of This Tecnological Advance*. Department of Economics State University of Maringa Brazil.
- Firdauzi, Indrawan. 2016. *Pengaruh Kemampuan Finansial, Kemudahan, Dan Perilaku Konsumen Terhadap minat Penggunaan Uang Elektronik Di Kota Yogyakarta*. Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- Hafidh, A. A. dan Maimun Shaleh. 2008. *Analisis Transaksi Non Tunai dalam Mempengaruhi Permintaan Uang (money demand) guna mewujudkan Perekonomian Indonesia yang Efisien*. *Jurnal Ilmiah*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hidayat, Ahmat. 2006. *Upaya Meningkatkan Penggunaan Alat Pembayaran Non Tunai Melalui Pengembangan E-Money*. Working Paper Bank Indonesia: Jakarta.
- Hidayati, Sitidkk. 2006. *Operasional E-Money*. Jakarta: Bank Indonesia.
- Husein, Umar. 2008. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- Miftakhul, Ady Ersha. 2010. *Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Terhadap Inflasi di Indonesia*. *Jurnal Ilmiah*. Vol. 3, No. 8. Hal 4-8.
- Muttaqin, Zainal. 2006. *Analisis Pengaruh Penggunaan Alat Pembayaran dengan Menggunakan Kartu dan Variabel-Variabel Makro ekonomi Terhadap Permintaan Uang di Indonesia*. Skripsi. Fakultas Ekonomi Institut Pertanian Bogor.
- Nachrowi, D. Nachrowi dan Hardius Usman. 2006. *Pendekatan Populer dan Praktis Ekonometrika Untuk Analisis Ekonomi dan Keuangan*. Jakarta: FE UI
- Pohan, Aulia. 2008. *Potret Kebijakan Moneter Indonesia*. Jakarta: PT. Raja Grafika Persada.
- Sahabat, Imaduddin. 2009. *Pengaruh Inovasi Sistem Pembayaran Terhadap Permintaan Uang di Indonesia*. Tesis. Depok: Program Pascasarjana Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Silitonga, Tritoguna. 2013. *Analisis Permintaan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Velocity of Money (Perputaran Uang) di Indonesia*. Skripsi tidak diterbitkan. Medan: Fakultas Ekonomi Universitas Sumatera Utara.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiyono, Try. 2006. *Aspek Hukum Operasional Transaksi Produk Perbankan di Indonesia*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia