

**FAKTOR FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN  
E-MONEY PADA GENERASI Z  
( STUDI PADA MAHASISWA S1 STAIN MANDAILING NATAL)**

Nur Atika<sup>1</sup>, Satria Darma<sup>2</sup>, Tentiyo Suharto<sup>3</sup>  
Email: 1.nuratika10038@gmail.com, 2.satriadarmamhammad@gmail.com,  
3.tenti Yosuharto18@gmail.com

Program Studi Perbankan Syariah STAIN Mandailing Natal

**ABSTRAK**

*Penelitian ini dilakukan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) mandailing Natal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui factor – factor yang mempengaruhi penggunaan e-money pada generasi Z. untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan penelitian dengan menggunakan sampel mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal dengan metode purposive sampling. Variabel penelitian ini terdiri dari, kemanfaatan (X1), kemudahan (X2), Pengaruh Sosial(X3) dan penggunaan e-money (Y). penelitian ini menggunakan data primer, yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner online menggunakan google form dengan 88 responden. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan kemanfaatan terhadap penggunaan e-money pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  yaitu  $3,670 > 1,666$  dengan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ . Selanjutnya kemudahan juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan e-money ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  yaitu  $5,507 > 1,666$  dengan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ . Sedangkan pengaruh sosial tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan e-money ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  yaitu  $1,131 < 1,666$  dengan nilai signifikan  $0,261 > 0,05$ . Kemudian hasil penelitian menunjukkan bahwa kemanfaatan, kemudahan dan pengaruh sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan e-money pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal ini dibuktikan dengan hasil  $f_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $f_{tabel}$  yaitu  $50,083 > 2,71$  dengan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ .*

**Kata Kunci:** Kemanfaatan, Kemudahan, Pengaruh Sosial, Penggunaan E-Money.

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi zaman sekarang yang sangat cepat, membuat gaya hidup masyarakat berubah dan semakin bergantung pada teknologi informasi yang mempermudah semuanya termasuk transaksi. Penerapan informasi teknologi sekarang sudah banyak digunakan dalam aktifitas sehari-hari terutama dikalangan mahasiswa, bisa dilihat dari banyaknya sekarang pembayaran untuk mempermudah Masyarakat bertransaksi.

Penggunaan teknologi modern sebagai alat pembayaran non-cash telah berkembang pesat disertai dengan berbagai inovasi yang mengarah pada penggunaannya yang semakin efisien, aman, cepat dan nyaman. Sebenarnya uang elektronik sama dengan uang tunai, hanya saja nilai uang tersebut dikonversikan ke dalam format elektronik, produk e-money pada umumnya dikategorikan atas dua kelompok yaitu *card-based product* dan *software based product*. (Arif Susanto, 2018)

Menurut (Bank Indonesia 2019) Indonesia adalah perekonomian yang berpotensi besar untuk menyerap arus digitalisasi. Dengan populasi penduduk terbesar keempat di dunia dan struktur demografis yang didominasi oleh generasi Z. Indonesia memiliki segmen konsumen paling prospektif untuk menyerap gelombang digitalisasi. Lebih dari 60% dari populasi penduduk Indonesia yang mencapai 265 juta penduduk.

*E-money* dijelaskan sebagai alat pembayaran dalam bentuk kartu elektronik dengan nilai uang terrekam di dalamnya, diatur oleh Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018.

Munculnya uang elektronik juga dilandasi oleh Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 dan Nomor 16/PBI/2014 sebagai salah satu faktor pendukung agenda Bank Indonesia dalam mewujudkan masyarakat agar dapat mengurangi penggunaan uang tunai di Indonesia. (Jona Benedit, 2019)

*E-money* merupakan salah satu alternatif yang sangat potensial dalam peningkatan inklusi keuangan. Hal ini menandakan bahwa digitalisasi pada bidang keuangan dan perbankan terus bertumbuh dan menjadi penggerak pertumbuhan ekonomi Indonesia. Hal tersebut membuat masyarakat Indonesia mulai bergerak menjadi *cashless society* yaitu terjadinya perubahan kebiasaan masyarakat menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran bertransaksi berubah dengan menggunakan media lain yaitu seperti kartu debit, kartu kredit, maupun *e-wallet*. Ini terbukti dengan instrument di Indonesia dari tahun ke tahun penggunaan *e-money* terus meningkat. (Suliatyo Seti Utami, 2017)

Dulu sebelum *e-money* berkembang seperti sekarang, masyarakat menggunakan uang cash/tunai, itu yang membuat susah dan apabila uang tunai yang di bawa lumayan banyak mungkin lebih merepotkan. Tapi semenjak adanya *e-money* ada beberapa manfaat dari system pembayaran non tunai tersebut yakni transaksi kapanpun dan dimanapun karena tidak perlu bawa uang cash. Serta lebih mudah mengatur pengeluaran dengan mengisi saldo hariannya seperlunya, praktis dan tidak perlu membawa fisik uang tunai, inilah yang sebenarnya digunakan generasi Z karena generasi Z adalah generasi yang terus mengikuti perkembangan teknologi.

Selanjutnya dengan adanya *e-money* dalam ekonomi modern seperti sekarang, dimana sumber daya alam mulai berkurang sehingga bila terus menggunakan uang dalam bentuk fisik (kertas dan logam) maka di khawatirkan sumber daya alam akan musnah, maka dari itu dibutuhkan penggunaan uang dalam bentuk digital. dengan adanya *E-money* bisa mengurangi penggunaan sumber daya alam dan juga lebih mempermudah masyarakat.

Tujuan dari uang elektronik atau biasa disebut *e-money* adalah sebagai alat pembayaran dapat memberikan manfaat berupa memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai. Selain itu pemegang kartu elektronik tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang (seperti permen) akibat pedagang tidak mempunyai uang kembalian bernilai kecil (receh). Bukan hanya itu uang elektronik juga memiliki tingkat efisiensi yang tinggi karena sangat *applicable* untuk transaksi massal yang nilainya kecil namun frekuensinya tinggi.

Permintaan dalam penggunaan *e-money* semakin meningkat sehingga di perlukan analisis faktor yang menyebabkan peningkatan minat dari pengguna *e-money*. Terdapat beberapa model yang dapat menjelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi diterimanya penggunaan suatu teknologi yaitu seperti *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Adapun komponen dalam model TAM yaitu: persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, sikap terhadap perilaku, minat perilaku dan penggunaan teknologi sesungguhnya. Sedangkan pada model UTAUT menggunakan harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial dan kondisi fasilitas sebagai faktor yang dapat mempengaruhi diterimanya penggunaan suatu teknologi. (Andreas Chang, 2012)

Gen Z adalah perkembangan teknologi yang memberi kesempatan bagi anak untuk bisa memperoleh atau mengakses informasi dari berbagai sumber dan dari berbagai belahan negara. Hal ini membentuk Gen Z menjadi Generasi yang cukup kritis dalam menyikap informasi, yang juga terbawa pada keseharian mereka. Oleh karena itu, kalau terkadang Orang tua merasa Gen Z ini tidak dapat dinasehati, bisa saja hal ini disebabkan karena Gen Z tumbuh di era dimana semua informasi berdatangan dari berbagai sisi dan memang dibutuhkan kemampuan untuk memilah informasi yang dapat diterima, sehingga Gen Z kerap mempertanyakan informasi yang diterima dan tidak langsung menyetujui tanpa adanya dasar atau bukti yang valid.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 22 Mei 2024 banyak mahasiswa yang menggunakan *e-money* untuk mempermudah dan lebih cepat untuk

melakukan transaksi. Terutama untuk anak kos yang jauh dari orang tua, itu memudahkan apabila orang tua mengirim uang belanja bulanan. Dengan adanya *e-money* selain lebih aman juga mempermudah semua transaksi tanpa harus membawa uang tunai.

Muhammad Muslimin Mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Angkatan tahun 2022 mengatakan Muslimin merasa lebih memudahkan dalam bertransaksi, misalnya mau belanja online ataupun keperluan lainnya sudah langsung bisa bertransaksi di media sosial ataupun di berbagai media lainnya seperti tiktok, shopee, maupun aplikasi belanja lainnya. Muslimin juga mengatakan *e-money* mumbuat lebih praktis dalam menyimpan dan menggunakan uang.

Khoirun Nisa mahasiswa prodi hukum keluarga islam Angkatan 2022 mengatakan juga mempermudah dalam bertransaksi tanpa harus membawa uang cash kemana-mana.

## B. LANDASAN TEORI

### 1. Uang

#### a. Pengertian Uang

Menurut Bank Indonesia (2002) uang merupakan suatu benda yang dapat ditukarkan dengan benda lain, dapat digunakan untuk menilai benda lain serta dapat disimpan. Uang juga dapat digunakan untuk membayar hutang di waktu yang akan datang.

Secara khusus Ibnu Taimiyah menyebutkan dua utama fungsi uang yaitu sebagai pengukur nilai dan media pertukaran bagi sejumlah barang yang berbeda. Ia menyatakan. “*Atsman* (harga atau yang dibayarkan sebagai harga, yaitu uang) dimaksudkan sebagai pengukur nilai barang (*mi'yar al-amwal*) yang dengannya jumlah nilai barang-barang (*maqadir al-amwal*) dapat diketahui; dan uang tidak pernah dimaksudkan untuk diri mereka sendiri.” Berdasarkan pandangannya tersebut, Ibnu Taimiyah menentang keras segala bentuk perdagangan uang, karena hal ini berarti mengalihkan fungsi uang dari tujuan sebenarnya. Apabila uang dipertukarkan dengan uang yang lain, pertukaran tersebut harus dilakukan secara simultan (*taqabud*) dan tanpa penundaan (*hulul*). Dengan cara ini, seseorang dapat mempergunakan uang sebagai sarana untuk memperoleh berbagai kebutuhannya (Suharto, Tentiyo, & Arif, M 2022)

#### b. Fungsi Uang

Fungsi uang dalam perekonomian adalah sebagai alat untuk memenuhi bermacam-macam kebutuhan hidup. Uang mempunyai beberapa fungsi. Fungsi fungsi uang dapat disholongkan dalam fungsi asli dan fungsi turunan. Yang termasuk fungsi asli uang adalah sebagai alat tukar dan alat satuan hitung. Sedangkan fungsi turunan mencakup standar atau ukuran pembayaran yang ditunda, alat penyimpanan kekayaan dan alat pengalih kekayaan. (Yuliadi, 2014)

### 2. Teori Tentang Uang

#### a. Teori Uang Statis

Menurut (Aida Nurhaliza, 2023) teori uang statis atau disebut juga “teori kualitatif statis” bertujuan untuk menjawab pertanyaan: apakah sebenarnya uang, mengapa uang itu ada harganya, dan mengapa uang itu sampai beredar. Teori ini disebut statis karena tidak mempersoalkan perubahan nilai yang diakibatkan oleh perkembangan ekonomi. Yang termasuk teori uang statis yaitu teori metalisme, teori konvensi, teori nasionalisme dan teori Negara.

#### b. Teori Uang Dinamis

Teori uang dinamis adalah sebuah teori yang membahas mengenai perubahan pada nilai moneter. Teori ini mempersoalkan sebab terjadinya perubahan dalam nilai uang. Teori dinamis diantaranya yaitu teori persediaan kas, teori persediaan ongkos produksi, Teori Kuantitas dari David Rucardo dan Teori kuantitas dari Irving Fisher.

### 3. E – Money

#### a. Pengertian E – Money

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 serta digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut. (Anam, 2018.)

Menurut Bank Indonesia, uang elektronik sebagai alat pembayaran harus memenuhi unsur-unsur sebagai berikut. 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 dimaksud dalam Undang-Undang yang mengatur mengenai perbankan.

#### 4. *E-Money* Menurut Presfektif Islam

Penggunaan dan penyelenggaraan uang elektronik ini kini diatur dalam peraturan Bank Indonesia Nomor 23/6/PBI/2021 tahun 2021 tentang penyedia jasa pembayaran.

Berdasarkan pertimbangan dalil-dalil beserta dalil lainnya, kemudian Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI) telah mengeluarkan fatwa mengenai uang elektronik syariah. Yaitu Fatwa DSN-MUI nomor 116/DSN-MUI/IX/2017 yang pada intinya memperbolehkan praktik uang elektronik dengan syarat dan batasan tertentu yang berisi tentang uang elektronik adalah alat pembayaran yang memiliki unsur sebagai berikut:

- a. Diterbitkan atas dasar jumlah nominal uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit.
- b. Jumlah nominal uang disimpan secara elektronik dalam suatu model yang teregistrasi
- c. Jumlah nominal uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang yang mengatur mengenai perbankan
- d. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.

#### 5. Kelebihan dan kekurangan *E – Money*

##### a. Kelebihan *E-money*

*E-money* merupakan sebagai alternatif pembayaran, *e-money* juga mempunyai sejumlah kelebihan yang menarik minat untuk digunakan, salah satunya yaitu efektif dan efisien untuk melakukan pembayaran.

##### b. Kekurangan *E – Money*

Menurut (Adi Firman Ramadhan, 2016) meskipun *e-money* berfungsi mendorong efisiensi transaksi pembayaran, namun jenis pembayaran ini juga memiliki kekurangan yang perlu Anda pertimbangkan.

#### 6. Generasi Z

Gen Z adalah mereka yang lahir pada tahun 1997-2012 (Wisnubrata, 2021), sehingga diperkirakan generasi Z saat ini berusia 8 tahun hingga 23 tahun. Generasi milenial yang digadang-gadang menjadi motor pergerakan masyarakat saat ini, jumlahnya berada sedikit di bawah gen Z, yaitu sebanyak 25,87% dari total penduduk Indonesia. Ini artinya, keberadaan gen Z memegang peranan penting dan memberikan pengaruh pada perkembangan Indonesia saat ini dan nanti.

Bagi gen Z internet menjadi sumber utama untuk belajar hal-hal yang sedang terjadi di dunia baik untuk tujuan hiburan, relaksasi, sekedar melepas penat, menghilangkan kesepian, atau mengisi waktu luang mereka. Bagi mereka dunia menonton yang menarik adalah apapun yang letaknya begitu dekat dengan genggamannya mereka, seperti melalui smartphone. Kemudian bagi mereka fleksibilitas dan mobilitas menjadi ciri utama bagaimana mereka bisa menggandrungi suatu produk. Generasi ini mengalihkan semua media yang dapat dilihat dalam bentuk manual menjadi virtual (Citra & Nurul, 2020).

Generasi Z adalah generasi yang hidup berdampingan dengan teknologi, gaya hidup generasi Z yang serba menggunakan teknologi termasuk dalam penggunaan uang elektronik karena mereka generasi yang ingin semua mudah dan cepat.

### C. METODE PENELITIAN

dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan angka-angka dalam memproses data untuk menghasilkan informasi yang terstruktur. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu merupakan penelitian survey dengan cara menyebarkan pertanyaan dalam bentuk kuesioner karena responden sebagai instrument penelitian. Lokasi pada penelitian ini adalah STAIN Mandailing Natal angkatan 2022.

### D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dilakukan tentang apakah ada pengaruh faktor – faktor *e-money* terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa STAIN Mandailing Natal. Berdasarkan hasil uji kualitas data dapat dilihat bahwa semua instrument pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai alat untuk penelitian yang lebih layak. Hal ini juga dilandaskan pada keterangan data yang menyatakan valid dan reliabel pada setiap butir pertanyaan yang telah di uji melalui software SPSS Versi 23.

#### 1. Kemanfaatan *e-money*

Ha<sub>1</sub>: Ada pengaruh signifikan antara kemanfaatan berpengaruh terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal

Berdasarkan Tabel 4.12 terdapat nilai koefisien pada variabel kemanfaatan sebesar 3,670 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel kemanfaatan berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal. Hal ini membuktikan bahwa semakin banyak manfaat atau keuntungan yang dirasakan oleh pengguna *e-money* maka semakin besar juga tingkat penggunaan *e-money*.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memiliki hasil pemikiran yang selaras dengan penelitian Rosidah dan melati (2020) yang dilakukan di wilayah Semarang bahwa variabel kemudahan memiliki pengaruh yang positif pada penggunaan *e-money*.

#### 2. Kemudahan *e-money*

Ha<sub>2</sub>: Ada pengaruh signifikan antara kemudahan berpengaruh terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal

Berdasarkan Tabel 4.12 terdapat nilai koefisien pada variabel kemudahan sebesar 5,507 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal. Hal ini membuktikan bahwa semakin besar kemudahan penggunaan *e-money* maka semakin besar juga tingkat penggunaan *e-money*.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memiliki hasil pemikiran yang selaras dengan penelitian Wibowo (2015) yang dilakukan di wilayah Jakarta bahwa variabel kemanfaatan memiliki pengaruh yang positif pada penggunaan *e-money*.

#### 3. Pengaruh Sosial *e-money*

Ho<sub>3</sub>: Tidak Ada pengaruh signifikan antara pengaruh sosial terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal

Berdasarkan Tabel 4.12 terdapat nilai koefisien pada variabel pengaruh sosial sebesar 1,131 dengan nilai signifikansi sebesar 0,261. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh sosial berpengaruh negative terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal. Hal ini membuktikan bahwa tidak ada hubungan pengaruh sosial dengan penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal.

Karena dari beberapa orang yang sudah diteliti anggota keluarga/kerabat responden banyak yang tidak menggunakan *e-money* dan beberapa responden menggunakan *e-money* atas inisiatif sendiri ataupun agar mengikuti perkembangan zaman. Karena sebagian besar generasi Z adalah pengguna *e-money*.

#### 4. Pengaruh kemanfaatan, kemudahan dan pengaruh sosial *e-money*

Ha<sub>4</sub>: Ada pengaruh signifikan antara kemanfaatan, kemudahan dan pengaruh sosial terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal

Berdasarkan tabel 4.10 dapat dilihat pada tabel tersebut bahwa didapatkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti variabel kemanfaatan, kemudahan, pengaruh sosial signifikan secara simultan terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memiliki hasil pemikiran yang selaras dengan penelitian Haya Zahra Zhafirah (2023) yang dilakukan di wilayah Yogyakarta bahwa variabel kemanfaatan, kemudahan dan pengaruh sosial memiliki pengaruh yang positif pada penggunaan *e-money*.

## E. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian yang berjudul "Faktor – factor yang mempengaruhi penggunaan *e-money* pada generasi Z (Studi pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal)" memakai analisis SPSS dan kuesioner yang disebarakan kepada 88 responden, maka kesimpulan dari implikasi sebagai berikut:

Kesimpulan yang diperoleh dari semua hasil penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Terdapat nilai koefisien pada variabel kemanfaatan sebesar 3,670 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel kemanfaatan berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal
2. Terdapat nilai koefisien pada variabel kemudahan sebesar 5,507 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal. Hal ini membuktikan bahwa semakin besar kemudahan penggunaan *e-money* maka semakin besar juga tingkat penggunaan *e-money*.
3. Terdapat nilai koefisien pada variabel pengaruh sosial sebesar 1,131 dengan nilai signifikansi sebesar 0,261. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh sosial berpengaruh negative terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal. Hal ini membuktikan bahwa tidak ada hubungan pengaruh sosial dengan penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal.

Karena dari beberapa orang yang sudah diteliti anggota keluarga/kerabat responden banyak yang tidak menggunakan *e-money* dan beberapa responden menggunakan *e-money* atas inisiatif sendiri ataupun agar mengikuti perkembangan zaman. Karena sebagian besar generasi Z adalah pengguna *e-money*.

4. Terdapat nilai koefisien pada variabel kemanfaatan, kemudahan dan pengaruh sosial sebesar 50,083 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel kemanfaatan, kemudahan dan pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-money* pada mahasiswa S1 STAIN Mandailing Natal. Hal ini membuktikan bahwa semakin besar manfaat yang diberikan aplikasi dalam penggunaan *e-money* maka semakin besar juga tingkat penggunaan *e-money*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, H. M. (2021) *Teori Motivasi* Malang: Haeper Collins
- Anam, C. (2017). *E-Money (Uang Elektronik) Dalam Perspektif Hukum Syari'ah*.
- Bambang, P. (2017). *Hukum Islam Antara Statis Dan Dinamis*. *Al-Mashlahah Jurnal Hukum Islam Dan Pranata Sosial*.
- Bank Indonesia (2009a). *Penjelasan atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik*. Jakarta, Indonesia: Bank Indonesia
- Bank Indonesia (2014). *Peraturan Bank Indonesia Nomor 11 Tahun 2014 Tentang Uang Elektronik*. Jakarta, Indonesia: Bank Indonesia
- Barlian. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Sukabina Press
- Budiati, I., Susianto, Y., Adi, W. P., Ayuni, S., Reagan, H. A., Larasaty, P., Setiyawati, N., Pratiwi, A. I., & Saputri, V. G. (2018). *Statistik Gender Tematik Profil Generasi Milenial Indonesia*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.

- Citra, C. L., & Nurul, I. P. (2020). *Generasi Z dan Pemeliharaan Relasi Antar Generasi dalam Perspektif Budaya Jawa*. *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 4(2), 84–105.
- Dedy, G. M. (2020). *Penggunaan Tecknology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Minat Pelaku Penggunaan E-money (OVO) pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas HKBP Nommensen Medan*
- Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017, *Tentannng uang elektronik*
- Fatonah, F., & Hendratmoko, C. (2020). *Menguji Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Millennial Menggunakan E-money*. *Jurnal Manajemen*, 12(2), 209–217.
- Firamadhina, F. I. R. & Krisnani, H. (2020). *Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial TikTok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme*. *Social Work Journal*, 10(2), 199-208.
- Ghozali. (2016). *Aplikasi analisis multivariete dengan program IBM SPSS 23*. Universitas Diponegoro.
- Haya, Z. (2023). *Analisi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Money ( Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII Angkatan 2019)*  
<https://www.bm.co.id/blog/kelebihandankekurangane-money>.
- Mujahidin, Akhmad. (2007). *Ekonomi Islam* Jakarta:PT. Raja Grafindo Parsada
- Nainggolan, O. & Siburian, K. (2019). *Tinjauan Yuridis Penggunaan E-Money dalam Pembayaran Sistem Transportasi Online Sesuai Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018*
- Pamungkas, T.G. (2018). *Pengaruh Perilaku Konsumen Terhadap Penggunaan E-Money (Studi Kasus Minimarket Indomaret Kec. Binjai Kota, Kota Binjai)*.
- Pujiono, A. (2021). *Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z*. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>
- Qur'an, A. (n. d.). *An-Nisa*
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. ALFABETA
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharto, T., & Sudiarti, S. (2022). *Mumtaz : Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam Analisis Jenis-Jenis Kontrak Dalam Fiqh Muamalah (Hukum Islam)*. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 1(2).  
<https://journal.aira.or.id/index.php/mumtaz>
- Suharto, T., & Arif, M. T. (2022) *Konsep Uang Dan Kebijakan Moneter Dalam Perspektif Pemikiran Ibn Taimiyah Dan John Maynard Keynes*
- Suwandi, M. A., & Azis, E. S. (n.d.). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan E-Money Pada Generasi Millenials (Studi Kasus Pada Mahasiswa S1 Ipb) The Influencing Factors Of E-Money Utilization By Millenial Generation Of Ipb's Undergraduate Student*.
- Syouqa, F. A. (2023). *Analisis Tingkat Pemahaman Generasi Z Terhadap Penggunaan QRIS Di Kota Banda Aceh*
- Yusuf, A. M. (2014). *Kualitatif Kuantitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana