

PENGARUH TEKNOLOGI KEUANGAN TERHADAP PREFERENSI KONSUMEN MEMILIH UANG DIGITAL DALAM TRANSAKSI KEUANGAN

(Studi Kasus Masyarakat Kota Bukittinggi)

Sandra Dewi^{1*}, Gheantisa Febria², Rina Anggraini²
^{1,2,3}UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia
E-mail: ^{*1}(sandradewibkt@gmail.com)

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Financial Technology* terhadap preferensi masyarakat memilih *E-Money* sebagai alternatif untuk mempermudah transaksi keuangan di Kota Bukittinggi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Variabel penelitiannya adalah *financial technology* (X) sebagai variabel bebas dan preferensi konsumen memilih *E-Money* (Y) sebagai variabel terikat. Pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 100 responden. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi sederhana, uji validitas, uji realibilitas, uji asumsi klasik dan uji hipotesis. Hasil data penelitian diuji menggunakan SPSS IBM 26. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat melalui analisis regresi sederhana yaitu $Y = 0,755 + 0,55X$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *financial technology* berpengaruh positif dan signifikan terhadap preferensi konsumen memilih *E-Money* karena $t_{hitung} 17,564 > t_{tabel} 1,660$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian diharapkan masyarakat mampu untuk adaptif terhadap perkembangan serba modern yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 agar perubahan teknologi dapat mempermudah konsumen bukan sebaliknya, disisi lain dukungan dan sosialisai dari regulator (pemerintah) serta lembaga penyedia *e-money* juga harus ditingkatkan agar masyarakat tidak merasa diberatkan dengan adanya perubahan pada system yang diterapkan.

Kata Kunci: Preferensi, Teknologi Finansial, Uang Digital,

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out the influence of Financial Technology on people's preferences to choose E-Money as an alternative to facilitate financial transactions in Bukittinggi City. The method used in this study is a quantitative method. The research variable is financial technology (X) as a free variable and consumer preferences choose E-Money (Y) as the bound variable. Sampling with purposive sampling technique with a sample number of 100 respondents. While the data analysis techniques used are simple regression analysis, validity test, reliability test, classical assumption test and hypothesis test. The results of the study data were tested using SPSS IBM 26. Based on the results of research obtained through a simple regression analysis that is $Y = 0.755 + 0.55X$. The results showed that financial technology had a positive and significant effect on the preference of consumers choosing E-Money because $t_{hitung} 17,564 > 1,660$ and significance of $0.000 < 0.05$ then H1 received. Based on the research results, it is expected that the community will be able to be adaptive to modern-day developments that are influenced by the industrial revolution 4.0 so that technological changes can make it easier for consumers, not the other way around, on the other hand, support and socialization from regulators (government) and e-money provider institutions must also be improved so that people do not feel burdened by changes to the system that is applied

Keywords: E-Money, Financial Technology, Preferences

A. LATAR BELAKANG

Berlakunya kebijakan dari Bank Indonesia berupa Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009, membuat banyak *issuer* yang turut mengembangkan produk *electronic money* (*e-money*) dalam rangka mendukung agenda Bank Indonesia untuk menciptakan *less cash society* di Republik Indonesia. Berikut jenis *e-money* terpopuler di Indonesia pada tahun 2017

Tabel 1 E-money Terpopuler di Indonesia Tahun 2017

<i>E-Money</i>	Persentase
Go-Pay (Go-Jek)	50%
E-Money (Bank Mandiri)	46%
T-Cash (Telkomsel)	40%
Flazz (Bank BCA)	25%
LINE Pay (Line)	17%
OVO (Lippo)	15%
Brizzi (Bank BRI)	13%
Lainnya	4%

Sumber: Bank Indonesia

Potensi penggunaan *e-money* akan terus berkembang di kalangan masyarakat dikarenakan adanya dukungan berupa fasilitas pengisian yang dapat di akses dimanapun, pernyataan ini didukung dengan penulisan yang dilakukan oleh Amanda yang berjudul “*Implementation of Brizzi as an E-Money Payment Tools in Indonesia*” dengan hasil penulisan yang menyatakan bahwa keberadaan *e-money* terus berlanjut serta mengalami perkembangan yang signifikan dari tahun 2009 hingga 2019. Kemudian legalitas penggunaan *brizzi e-money* dan *e-money* lainnya di Indonesia telah diakui secara legal sebagai alat pembayaran sebagaimana diatur dalam PBI Uang Elektronik.

Faridah Rohmah menyebutkan perkembangan teknologi telah membawa suatu perubahan kebutuhan masyarakat atas suatu alat pembayaran yang dapat memenuhi kecepatan, ketepatan, dan keamanan dalam setiap transaksi

elektronik. Dalam perkembangannya, sistem pembayaran secara elektronik atau biasa disebut non tunai sangat dipengaruhi oleh kemajuan perkembangan teknologi dan perubahan pola hidup masyarakat.

Hal ini didukung dengan penulisan Andi M. Alfian Parewangi yang berjudul “*Factors Affecting The Adoption of Electronic Money*” yang mengatakan bahwa pengguna *e-money* merasakan dampak positif dalam menggunakan *e-money* dalam bertransaksi. Karena dilihat dari manfaat yang dirasakan lebih banyak dari pada menggunakan uang normal atau uang *non-digital*.

Salah satu daerah yang ikut berpartisipasi dalam meningkatkan penggunaan *e-money* di Indonesia adalah Provinsi Sumatera Barat, Sumatera Barat merupakan salah satu provinsi yang berada di pulau Sumatera yang dikenal dengan julukan Minangkabau. Mempunyai ibukota provinsi yaitu Kota Padang. Provinsi Sumatera Barat terdiri dari 12 Kabupaten dan 7 Kota dengan luas wilayah 40.013 km². Badan Pusat Statistik (BPS) memperkirakan jumlah penduduk Provinsi Sumatera Barat pada tahun 2019 sebanyak 5.441.197 jiwa. Sumatera Barat adalah surga bagi para wisatawan yang banyak dikunjungi setiap tahunnya. Provinsi ini juga surga untuk memanjakan perut dengan masakan khasnya. Tentu saja ini menjadi tujuan utama untuk pengembangan teknologi keuangan berupa uang elektronik atau *E-Money*. Seperti halnya dengan perkembangan uang elektronik yang semakin meningkat di Sumatera Barat bisa dijelaskan pada Tabel 2.

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa dari tahun 2019 Triwulan I sampai Triwulan II tahun 2021 di Sumatera Barat mengalami peningkatan yang signifikan. Pada tahun 2019 Triwulan I ke Triwulan II mengalami peningkatan sebesar 63.283 rekening. Pada tahun 2019 di Triwulan III

mengalami peningkatan sebesar 4.535 rekening. Pada tahun yang sama 2019 di Triwulan IV mengalami penurunan yang signifikan sebesar 109.646 rekening. Penurunan jumlah uang elektronik tersebut diimbangi dengan turunnya nominal transaksi menjadi Rp. 146,23 Juta pada Triwulan IV 2019. Penurunan tersebut disebabkan oleh salah satu penyelenggara LKD (Layanan Keuangan Digital) yaitu OVO yang sudah tidak lagi menjadi penyelenggara LKD. Pada tahun 2020 di Triwulan I mengalami peningkatan dari 3.177 rekening menjadi 3.241 rekening. Pada Triwulan II juga terjadi peningkatan sebesar 3.460 rekening. Pada Triwulan III mengalami peningkatan sebesar 3.580 rekening. Pada Triwulan IV mengalami peningkatan sebesar 3.771 rekening. Pada tahun 2020 di Triwulan I mengalami peningkatan sebesar 4.822 rekening. Pada Triwulan II mengalami peningkatan sebesar 15.281 rekening.

Tabel 2 Transaksi Uang Elektronik Di Sumatera Barat

Periode	2019	2020	2021
Triwulan I	45.005	3.241	4.822
Triwulan II	108.288	3.460	15.281
Triwulan III	112.823	3.580	-
Triwulan IV	3.177	3.771	-

Sumber: Laporan Perekonomian Sumatera Barat (www.bi.go.id)

Dari hasil laporan perekonomian provinsi Sumatera Barat pada tabel 2 tentang transaksi uang elektronik di Sumatera Barat terjadi peningkatan setiap Triwulannya penggunaan uang elektronik faktor utamanya karena adanya BSNT (Bantuan Sosial Non Tunai). Promosi yang mendorong tingginya penggunaan uang elektronik di Sumatera Barat. Terjadinya perluasan implementasi uang elektronik di Sumatera Barat diantaranya adalah pelayanan publik seperti Pasar Raya, gedung parkir dan Bandara

Internasional Minangkabau. Adanya peningkatan jumlah penerima sembako sebagai penerus program BPNT (Bantuan Pangan Non Tunai) di tahun 2020, PKH (Program Keluarga Harapan) yang tetap mendukung daya beli KPM (Keluarga Penerima Manfaat) di tengah pandemi. Penambahan KPM (Keluarga Penerima Manfaat) yang disertai dengan semenjak pandemi pemerintah terus mendorong masyarakat untuk menggunakan transaksi melalui uang elektronik. Peningkatan masyarakat dalam melakukan transaksi keuangan dengan uang elektronik tidak menutup kemungkinan perkembangannya sampai ke seluruh Kota/Kabupaten di Sumatera Barat salah satunya kota yang dikenal dengan julukan Kota Wisata yaitu Kota Bukittinggi.

Bukittinggi adalah kota yang berada di Sumatera Barat dan dikenal dengan julukan kota wisata. Terdiri dari 3 kecamatan dan memiliki 24 kelurahan. Badan Pusat Statistik (BPS) memperkirakan jumlah penduduk Kota Bukittinggi pada tahun 2017 sebanyak 4.595 jiwa. (BPS Sumatera Barat, 2021) Setiap tahunnya menyelenggarakan berbagai macam festival untuk menunjang sektor pariwisata serta memiliki berbagai moda transportasi seperti terminal yang langsung terhubung dengan daerah lain di Sumatera Barat membuat Kota Bukittinggi menjadi tujuan tempat beraktivitas. Sebagai salah satu pusat perdagangan grosir terbesar di pulau Sumatera. Perekonomian yang berfokus pada sektor pariwisata, sektor industri, perdagangan dan jasa membuat Kota Bukittinggi menjadi salah satu target untuk pengembangan ekonomi digital berupa penggunaan *E-Money* atau Uang Elektronik. Tingkat kepercayaan konsumen adalah harapan dan kunci utama agar industri keuangan dapat terus bertahan dalam kondisi perekonomian global yang akan membuat industri

keuangan mampu bertahan. (Rosady Ruslan, 1998)

Menurut Rifqy Tazkiyyaturrohmah dalam penulisannya yang berjudul, “Eksistensi *E-money* sebagai Alat Transaksi Keuangan Modern”, menyatakan bahwa berkembangnya bisnis *start up* di Indonesia juga mempengaruhi transaksi *e-money* semakin meningkat, seperti transportasi online go-jek ataupun grab. Relevan dengan penulisan Andi M. Alfian Parewangi yang berjudul “*Factors Affecting The Adoption of Electronic Money*”, menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *e-money* secara signifikan dipengaruhi oleh dampak yang ditimbulkan dari penggunaannya, kemudahan dalam penggunaannya, dan manfaat yang dirasakan. Pengguna *e-money* merasakan dampak positif dalam menggunakan *e-money* dalam bertransaksi. Karena dilihat dari manfaat yang dirasakan lebih banyak dari pada menggunakan uang normal atau uang non-digital.

Namun terjadi perbedaan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fera Rahmadani dengan judul “*Evaluasi Pelaksanaan Penggunaan E-Money Melalui Brizzi Sebagai Alat Pembayaran Pada Bus Trans Padang Di Kota Padang*”, yang menyatakan bahwa evaluasi pelaksanaan penggunaan *e-money* sebagai alat pembayaran pada bus Trans Padang belum sepenuhnya efektif, karena masih adanya beberapa kendala yang menyebabkan ketidakpuasan masyarakat terhadap layanannya.

Selaras dengan penulisan yang dilakukan oleh M. Takdir, yang meneliti penggunaan kartu brizzi dengan objek penelitian pada bus trans Padang dengan hasil penulisan yang menyatakan bahwa adanya kendala dalam penerapan *e-money* pada objek yang ditelitinya, seperti sebagaimana yang di sampaikan oleh pihak bank BRI dan UPT Bus Trans

Padang yang menyediakan tempat pengisian *top up* di setiap halte-halte yang ada di 10 halte di Padang ternyata hanya satu halte saja yang menerapkan tempat pengisian *top up* di Padang. Sebagaimana yang tertera peraturan bus Trans Padang ini penumpang yang tidak memiliki kartu *e-money* brizzi atau tidak memiliki saldo di dalamnya tidak bisa naik bus Trans Padang, sedangkan sarana yang disediakan bus Trans Padang itu sendiri belum sepenuhnya baik.

Pengetahuan atau literasi keuangan masyarakat menjadi salah satu faktor yang penting dalam perkembangan ekonomi digital. *Financial technology* atau bisa juga disingkat dengan *fintech* merupakan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan pelayanan yang lebih baik dalam industri keuangan ataupun perbankan. (Nizar, 2017). *Financial technology* berkaitan erat dengan literasi keuangan. Literasi keuangan memiliki peranan yang sangat penting dalam perekonomian Kota Bukittinggi. Literasi keuangan akan mempengaruhi bagaimana cara orang menabung, meminjam dan berinvestasi dan mengelola keuangan. Akan tetapi tidak adanya pendidikan khusus mengenai pengetahuan keuangan tentu menjadi salah satu penyebab rendahnya literasi keuangan di Kota Bukittinggi, sehingga akan menghambat masyarakat dalam menggunakan *financial technology*. (Rizkiah, 2018)

Financial technology memiliki dampak yang sangat beragam dalam perekonomian. Dimana masyarakat dituntut untuk mengikuti perkembangan era digital saat ini. Inovasi tidak hanya pada barang ataupun jasa tapi juga pada lembaga keuangan yang memanfaatkan teknologi. (Syamsu et al., n.d.) Dengan adanya *fintech* maka beberapa aktivitas masyarakat dapat didefinisikan sehingga mempermudah dalam transaksi keuangan. *Financial technology* mempengaruhi

preferensi masyarakat dalam penggunaan *E-Money* pada masyarakat Kota Bukittinggi terhadap perkembangan *financial technology* yang begitu pesat pada saat ini.

Financial technology berkaitan erat dengan literasi keuangan. Literasi keuangan memiliki peranan yang sangat penting dalam perekonomian Kota Bukittinggi. Literasi keuangan akan mempengaruhi bagaimana cara orang menabung, meminjam dan berinvestasi dan mengelola keuangan. Akan tetapi tidak adanya pendidikan khusus mengenai pengetahuan keuangan tentu menjadi salah satu penyebab rendahnya literasi keuangan di Kota Bukittinggi, sehingga akan menghambat masyarakat dalam menggunakan teknologi keuangan.

B. LANDASAN TEORITIS

Teknologi Keuangan (*Financial Technology*)

Teknologi Keuangan atau biasa disebut *Financial Technology* dan biasa disingkat dengan istilah *Fintech*, merupakan *innovation financial service* atau inovasi dalam layanan keuangan merupakan suatu inovasi pada sektor finansial yang mendapatkan sentuhan teknologi modern. Transaksi keuangan melalui *fintech* ini meliputi pembayaran, investasi, peminjaman uang, transfer, rencana keuangan dan pembandingan produk keuangan. *Financial technology* didefinisikan sebagai inovasi teknologi dalam layanan keuangan yang dapat menghasilkan model-model bisnis, aplikasi, proses atau produk-produk dengan efek material yang terkait dengan penyediaan layanan keuangan.

Fintech juga turut membantu masyarakat untuk lebih mudah mendapatkan akses terhadap produk keuangan dan literasi keuangan. *Fintech* bukan layanan yang diberikan oleh perbankan melainkan model bisnis baru yang sangat membantu masyarakat,

memberikan jasa berupa transaksi keuangan tanpa harus memiliki rekening seperti di perbankan pada umumnya.

Uang Elektronik (*e-money*)

Uang elektronik merupakan uang tunai tanpa tanda fisik (*cashless money*) yang nilai uangnya berasal dari nilai yang disetor terlebih dahulu kepada penerbitnya, kemudian disimpan secara elektronik dalam suatu media elektronik berupa server (*hard drive*) atau kartu *chip* yang berfungsi sebagai alat pembayaran non tunai kepada pedagang yang bukan penerbit uang elektronik bersangkutan. Nilai uang (*Monetary Value*) pada uang elektronik tersebut berbeentuk elektronik dalam nilai elektronik yang didapat dengan cara menukarkan sejumlah uang tunai atau penempatan rekeningnya di bank untuk kemudian disimpan secara elektronik dalam media elektronik berupa kartu penyimpanan dana atau *stored value card*.

Teori Perubahan Sosial

Masyarakat selalu bergerak, berkembang dan berubah. Dinamika masyarakat ini terjadi bisa karena faktor internal yang melekat dalam diri masyarakat itu sendiri dan bisa juga karena faktor lingkungan eksternal. Perubahan sosial secara umum diartikan sebagai suatu proses pergeseran atau berubahnya tatanan atau struktur didalam masyarakat yang meliputi pola pikir, sikap serta kehidupan sosialnya untuk mendapatkan penghidupan yang lebih baik. Karl Max dalam konsep *Economic Structure* berpendapat bahwa penggerak perubahan yang akan memimpin perubahan adalah termasuk proses perubahan sosial dan lingkungan ekonomi menjadi dasar segala perilaku masyarakat. Max dan salim berpendapat bahwa “siapa yang menguasai ekonomi, akan juga menguasai aspek lainnya”.

Hal ini berarti ekonomi menjadi dasar dari perubahan sosial. Ketika dalam hal ini adalah materi masyarakat

berkembang dengan baik, maka akan mempengaruhi perilaku sosial atau sosio budaya masyarakat, seperti cara berpikir, bertindak, gaya hidup, pertemanan atau ideologi. Teori perubahan sosial dijelaskan bahwa evolusi mempengaruhi cara pengorganisasian masyarakat, terutama yang berhubungan dengan sistem kerja. Berdasarkan pandangan tersebut bahwa masyarakat berubah dari tingkat peradaban sederhana ke yang lebih kompleks. Teori perubahan sosial evolusi dapat dilihat terjadinya transformasi dari masyarakat. Mulai dari masyarakat tradisional yang memiliki pola sosial komunal. Perubahan sosial adalah sebuah proses alamiah dan bersifat pasti, bahwa tidak ada yang pasti kecuali perubahan itu sendiri. Perubahan sosial adalah sesuatu yang niscaya yang selalu dihadapi manusia dalam sejarah kehidupan.

C. Hipotesis

Penelitian ini akan menguji pengaruh *financial technology* terhadap preferensi konsumen memilih *E-Money* sebagai alternatif dalam mempermudah transaksi keuangan. Dengan kondisi perekonomian yang serba modern pada saat sekarang ini maka pertumbuhan ekonomi akan meningkat atau akan membaik karena semakin banyaknya pengguna uang elektronik maka itu membantu kinerja dari Bank Indonesia dalam menekan peredaran uang. (Ferdyant et al., 2014) Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H0: *Financial Technology* tidak berpengaruh signifikan terhadap preferensi konsumen memilih *E-Money* sebagai alternatif dalam mempermudah transaksi keuangan
- H1: *Financial Technology* berpengaruh signifikan terhadap preferensi konsumen memilih *E-Money* sebagai alternatif dalam mempermudah transaksi keuangan

D. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini mencoba untuk menerapkan paradigma asosiatif karena bersifat deskriptif yang menggambarkan pengaruh *financial technology* terhadap preferensi konsumen memilih *E-Money* sebagai alternatif dalam mempermudah transaksi keuangan. penelitian dilakukan di Kota Bukittinggi yang terdiri dari beberapa kecamatan dan kelurahan yang masyarakatnya memiliki karakter yang hampir sama dan mempunyai akses lebih dekat dengan perbankan dan cepat dalam jaringan atau akses internet. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data penelitian ini diperoleh dari angket / kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah konsumen yang menggunakan *E-Money* di Kota Bukittinggi. Sampel yang digunakan hanya sebagian dari populasi untuk meneentukan sifat serta ciri-ciri yang dikehendaki dari suatu populasi. Analisis Data dalam penelitian ini menggunakan persamaan regresi linier sederhana, dan sebelum dilakukan pengujian data terlebih dahulu dilakukan uji Pra-Penelitian pada kuesioner yang sudah disebar, selanjutnya melakukan pengujian asumsi klasik yang terdiri dari Uji Normalitas, Uji Multikolinieritas dan uji Heteroskedastisitas untuk memastikan tidak terjadinya bias pada data. Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dan pengujian koefisien determinasi.

E. HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Penelitian ini memiliki sebanyak 100 orang responden yang merupakan masyarakat Kota Bukittinggi. Hasil data yang diperoleh sebagai berikut:

1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin
Berdasarkan jenis kelamin responden dalam penelitian ini dibedakan

menjadi laki-laki dan perempuan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis	Jumlah	Persentase %
1	Laki-laki	30	30%
2	Perempuan	70	70%
Jumlah		100	100%

Sumber: Hasil Kuesioner

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa sebanyak 30 responden atau 30% laki-laki dan 70 responden atau 70% perempuan. Dengan demikian responden dalam penelitian ini didominasi oleh perempuan.

2. Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan usia responden penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4 Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Jumlah	Persentase %
1	< 20 tahun	24	24%
2	21 – 30 tahun	58	58%
3	31 – 40 tahun	11	11%
4	>40 tahun	7	7%
Jumlah		100	100%

Sumber: Hasil Kuesioner

Berdasarkan tabel 4 dilihat bahwa jumlah responden berdasarkan usia dalam penelitian ini adalah responden < 20 tahun sebanyak 24 responden 24%, usia 21 – 30 tahun sebanyak 58 responden 58%, 31 – 40 tahun sebanyak 11 responden 11%, >40 tahun sebanyak 7 responden 7%. Dengan demikian responden berdasarkan usia dalam penelitian ini didominasi oleh usia 21 – 30 tahun yaitu sebanyak 58 responden 58%.

3. Responden Berdasarkan Pendidikan

Berdasarkan pendidikan terakhir responden pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5 Responden Berdasarkan Pendidikan

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah	Persentase %
1	SD	-	-
2	SMP	4	4%
3	SMA	54	54%
4	S1	40	40%
5	Lainnya	2	2%
Jumlah		100	100%

Sumber: Hasil Kuesioner

Berdasarkan tabel 5 dilihat bahwa jumlah responden berdasarkan pendidikan dalam penelitian ini adalah SMP sebanyak 4 responden 4%, SMA sebanyak 54 responden 54%, S1 sebanyak 40 responden 40%, lainnya sebanyak 2 responden 2%. Dengan demikian responden berdasarkan pendidikan dalam penelitian ini didominasi oleh pendidikan SMA sebanyak 54 responden 54%.

4. Responden Berdasarkan Pekerjaan

Berdasarkan pekerjaan responden pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6 Responden Berdasarkan Pekerjaan

No	Pekerjaan	Jumlah	Persentase %
1	Pegawai Swasta	6	6%
2	Pegawai Negeri	3	3%
3	Karyawan Swasta	5	5%
4	Mahasiswa	63	63%
5	Ibu Rumah Tangga	8	8%
6	Wiraswasta	14	14%
7	Lainnya	1	1%
Jumlah		100	100%

Sumber: Hasil Kuesioner

Berdasarkan tabel 6 dilihat bahwa jumlah responden berdasarkan

pekerjaan dalam penelitian ini adalah Pegawai Swasta sebanyak 6 responden 6%, Pegawai Negeri 3 responden 3%, Karyawan Swasta 5 responden 5%, Mahasiswa 63 responden 63%, Ibu Rumah Tangga 8 responden 8%, Wiraswasta 14 responden 14%, Lainnya 1 responden 1%. Dengan demikian responden berdasarkan pekerjaan dalam penelitian ini didominasi oleh pekerjaan Mahasiswa sebanyak 63 responden 63%.

Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dan sekaligus membuktikan hipotesis yang diajukan dalam penelitian. (Sugiyono, 2008) Dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *Financial Technology* (X) terhadap Preferensi Konsumen Memilih *E-Money* (Y). Hasil analisis regresi linear sederhana dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7,558	2,301		3,284	,001
	Fintech	,558	,032	,871	17,564	,000

a. Dependent Variabel: Preferensi Konsumen Memilih *E-Money*

Sumber: Data Primer diolah SPSS 2021

Berdasarkan tabel 7 di atas dapat diperoleh persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = 0,755 + 0,55X$$

Keterangan:

Y : Preferensi Konsumen Memilih *E-Money*

X : *Financial Technology*

Dari pernyataan tersebut dapat dijelaskan di bawah ini:

1. Konstanta sebesar 0,755 berarti

bahwa apabila *financial technology* (X) dianggap tetap atau = 0 maka Preferensi konsumen memilih *E-Money* (Y) akan tetap bernilai 0,755.

2. Koefisien regresi *financial technology* (X) sebesar 0,55 memiliki arti apabila mengalami peningkatan satu satuan maka preferensi konsumen memilih *E-Money* (Y) akan meningkat sebesar 0,55.

Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari setiap variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. (Sugiyono, 2011) Dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} dapat diketahui dengan nilai signifikan sebesar 0,05 (5%) sehingga dapat nilai t_{tabel} sebesar 1,66023. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8 Uji t

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7,558	2,301		3,284	,001
	Fintech	,558	,032	,871	17,564	,000

a. Dependent Variabel: Preferensi Konsumen Memilih *E-Money*

Sumber: Data Primer diolah SPSS 2021

Berdasarkan tabel 8 di atas dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} . Dengan nilai t_{hitung} yaitu sebesar 17,564 sedangkan t_{tabel} sebesar 1,660 dan nilai signifikannya yaitu sebesar 0,000 lebih < dari 0,05 maka artinya secara parsial variabel *financial technology* (X) berpengaruh positif terhadap preferensi konsumen memilih *E-Money* (Y) sehingga hipotesis diterima.

Koefisien Determinan (R²)

Koefisien determinan digunakan untuk mengukur besarnya persentase pengaruh jumlah variabel independen terhadap variabel dependen. (Imam Ghozali, 2013) Hasil koefisien determinan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 9 Koefisien Determinan (R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,871 ^a	,759	,756	4,232

a. Predictors: (Constant), Fintech

Sumber: Data Primer diolah SPSS 2021

Berdasarkan tabel 9 di atas dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinan (*R Square*) sebesar 0,759. Hal ini menunjukkan bahwa preferensi konsumen memilih *E-Money* dipengaruhi oleh *financial technology* sebesar 75,9% sedangkan sisanya sebesar 24,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Analisis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *financial technology* terhadap preferensi konsumen memilih *E-Money* sebagai alternatif dalam mempermudah transaksi keuangan di Kota Bukittinggi. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan diatas berikut pembahasan dalam penelitian ini.

1. Pengaruh *Financial Technology* terhadap Preferensi Konsumen Memilih *E-Money* di Kota Bukittinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada variabel *financial technology* diketahui t_{hitung} sebesar 17,564 dan signifikan sebesar 0,000. Hal ini berarti variabel *financial technology* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap preferensi konsumen memilih *E-Money* di Kota Bukittinggi, karena t_{hitung} sebesar 17,564 > dari t_{tabel} 1,660 dan nilai signifikan 0,000 < 0,05. Maka variabel *financial technology* secara parsial berpengaruh positif terhadap preferensi konsumen memilih *E-Money* sehingga hipotesis diterima atau H1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa semakin

banyak yang mengetahui tentang *financial technology* maka semakin meningkat preferensi konsumen memilih *E-Money* dalam mempermudah transaksi keuangan di Kota Bukittinggi.

2. Pengaruh *Financial Technology* terhadap Preferensi Konsumen Memilih *E-Money* sebagai Alternatif dalam Mempermudah Transaksi Keuangan di Kota Bukittinggi.

Berdasarkan hasil pengujian dan analisis data diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 308,502 > F_{tabel} 3,94 dan besarnya signifikan 0,000 < dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa *financial technology* secara bersama-sama berpengaruh terhadap preferensi konsumen memilih *E-Money* dalam mempermudah transaksi keuangan di Kota Bukittinggi.

Untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel independen yaitu *financial technology* terhadap variabel dependen yaitu preferensi konsumen memilih *E-Money* dapat dilihat pada koefisien determinan. Hasil uji koefisien determinan (*R Square*) pada penelitian ini diperoleh nilai sebesar 0,759 hal ini menunjukkan bahwa preferensi konsumen memilih *E-Money* dipengaruhi variabel *financial technology* sebesar 75,9% sedangkan sisanya sebesar 24,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian.

Pengetahuan tentang *financial technology* justru memberikan dampak yang sangat beragam terhadap perekonomian. Dimana masyarakat pada saat sekarang dituntut untuk mengikuti perkembangan serba modern yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 tentu ini memberikan dampak yang positif bagi konsumen. Beberapa

aktivitas masyarakat bisa dipermudah dengan tidak perlu membawa uang tunai yang banyak untuk melakukan transaksi. Hanya menggunakan kartu semua kegiatan pembayaran ataupun pembelian bisa dilakukan dengan mudah sehingga lebih terasa efektif dan efisien.

Dalam hal ini pemangku pengembangan *financial technology* untuk lebih memperluas sosialisasi dengan inovasi-inovasi baru agar pemahaman masyarakat tentang *financial technology* bertambah sehingga menarik banyak minat konsumen dalam penggunaan *E-Money* dan juga dapat tercapai sebuah target dari sebuah inovasi layanan keuangan untuk beralih dari pembayaran dan pembelian yang berbasis tunai ke berbasis elektronik.

F. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh *financial technology* terhadap preferensi konsumen memilih *E-Money* sebagai alternatif dalam mempermudah transaksi keuangan di Kota Bukittinggi maka dapat disimpulkan :

1. Dari persamaan $Y = 0,755 + 0,55X$ yang berarti nilai sebesar 0,755 satuan, hal ini menunjukkan sesudah dipengaruhi oleh variabel independen maka akan mengalami peningkatan sebesar 0,55 satuan.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan *financial technology* terhadap preferensi konsumen memilih *E-Money* di Kota Bukittinggi. Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $sig < 0,05$ dengan nilai $17,564 > 1,660$ atau $0,000 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.
3. Hasil penelitian ini dijelaskan bahwa H_1 di terima karena satu alasan yaitu *financial technology* yang semakin

besar mempengaruhi preferensi konsumen. Preferensi konsumen dapat berubah sesuai dengan teori perubahan sosial yang memberikan pengaruh kepada masyarakat seperti cara berpikir, bertindak, gaya hidup, pertemanan dan ideologi. Hal ini terjadi karena *financial technology* merupakan bentuk perkembangan modern yang mempengaruhi preferensi konsumen memilih *E-Money*. Dapat dilihat secara nyata bahwa masyarakat kota Bukittinggi dalam melakukan transaksi keuangan dengan *E-Money* ketika mengunjungi taman margasatwa dengan menggunakan sebuah kartu berupa *E-Money*.

Rekomendasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan tentang pengaruh *financial technology* terhadap preferensi konsumen memilih *E-Money* sebagai alternatif dalam mempermudah transaksi keuangan di Kota Bukittinggi maka penulis memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Masyarakat Kota Bukittinggi
Financial technology menunjukkan pengaruh positif terhadap preferensi konsumen memilih *E-Money* yang dilakukan oleh konsumen *E-Money* di Kota Bukittinggi. *Financial technology* memiliki dampak yang sangat beragam dimana masyarakat dituntut untuk mengikuti perkembangan era digital. Inovasi tidak hanya pada barang dan jasa tetapi juga pada lembaga keuangan yang memanfaatkan teknologi. Karena hal ini dapat mengefisiensi waktu dan biaya yang dikeluarkan serta lebih terjaga keamanan dalam bertransaksi, masyarakat diharap mampu untuk beradaptasi dengan perubahan global disegala sisi termasuk pada perubahan di lembaga

- keuangan.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
Kepada peneliti selanjutnya agar dapat memperkaya penelitian ini dengan mengambil indikator yang berbeda sehingga mendapatkan gambaran yang lebih kompleks yang berkenaan dengan judul penelitian ini.
 3. Bagi Akademis
Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya dan dijadikan sebagai bahan acuan atau pedoman untuk penulisan skripsi berikutnya.

REFERENSI

- BPS Sumatera Barat. (2021). *PDRB ADHB*.
- Ferdyant, F., Zr, R. A., & Erika Takidah. (2014). Pengaruh Kualitas Penerapan Good Corporate Governance dan Risiko Pembiayaan terhadap Profitabilitas Perbankan Syariah. *Jurnal Dinamika Akuntansi Dan Bisnis*.
- Imam Ghozali. (2013). *Desain Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Yoga Pratama.
- Nizar, M. A. (2017). *Teknologi Keuangan (Fintech): Konsep dan Implementasinya di Indonesia*. Warta Fiskal.
- Rizkiah, S. K. (2018). Liquidity Management in Islamic Banking: Issues and Challenges. *Tazkia Islamic Finance and Business Review*, 12(2), 131–152. <https://doi.org/10.30993/tifbr.v12i2.148>
- Rosady Ruslan. (1998). *Manajemen Humas dan Manajemen Komunikasi, Konsep dan Aplikasi*. PT Raja Grafindo Rosada.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Syamsu, N., Octaviany, M., Alauddin Makassar, U., Dato Karama Palu, I., & Gunadarma, U. (n.d.). *Sustainable Development Goals (SDGs) Melalui Pembiayaan Produktif UMKM di Bank Syariah*. <https://doi.org/10.35878/islamicreview.v10.i1.269>