

**PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (*E-MONEY*) TERHADAP
PENGELUARAN KONSUMSI MAHASISWA
STUDI PADA STIE NOBEL INDONESIA MAKASSAR**

Skripsi

Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Manajemen



Diajukan oleh :

MUHAMMAD ANATHAR

2014211511

**KONSENTRASI MANAJEMEN KEUANGAN DAN PERBANKAN
PROGRAM STUDI MANAJEMEN
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI
NOBEL INDONESIA
MAKASSAR
2019**

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (*E-MONEY*) TERHADAP PENGELUARAN KONSUMSI MAHASISWA STUDI PADA STIE NOBEL INDONESIA MAKASSAR

Diajukan oleh :

Nama Mahasiswa : MUHAMMAD ANATHAR
NIM : 2014211511

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji Tugas Akhir/Skripsi
STIE Nobel Indonesia pada tanggal **24 Oktober 2019** dan dinyatakan
diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Akademik

Sarjana Manajemen - SM

Makassar, Februari 2020

Tim Penguji

Pembimbing : Ridwan, SE., M.Si

Penguji I : Yuswari Nur, SE., M.Si

Penguji II : Sofyan Hamid Indar, SE., M.M



Mengesahkan

Wakil Ketua I
Bidang Akademik

(Dr. Ahmad Firman, SE., M.Si)

Ketua Jurusan

(Yuswari Nur, SE., M.Si)



Mengetahui

Ketua STIE Nobel Indonesia Makassar

(Dr. H. Mashur Razak, SE., MM)

SURAT PERNYATAAN

Nama : Muhammad Anathar
NIM : 2014211511
Jurusan : Manajemen
Konsentrasi : Keuangan dan Perbankan
Judul : pengaruh penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa Studi pada stie nobel indonesia makassar

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenar – benarnya bahwa Skripsi yang saya buat adalah benar – benar hasil karya sendiri, kecuali apabila dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan milik orang lain. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar - benarnya, tanpa adanya dan tekanan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi jika ternyata dikemudian hari pernyataan yang saya buat ini tidak benar.

Makassar, 03 November 2020

Yang Menyatakan



Muhammad Anathar
NIM. 2014211511

ABSTRACT

Muhammad Anathar, 2019. "Effect of the use of electronic money (E-Money) on the expenditure of consumption of students at the campus STIE Nobel Indonesia University of Makassar" guided by Ridwan, S.E., M.Si.

This research aims to analyze the influence of the use of electronic money (E-Money) on the expenditure of consumption of students STIE Nobel Indonesia Makassar.

This research approach uses a descriptive approach to analyzing the impact of independent variables on dependent variables, supported by questionnaire data collection techniques, library studies and site surveys. Sampling by using saturated samples so that the number of samples was obtained by 50 students.

The results showed that the use of electronic money (E-Money) (X) has a positive and significant impact on student consumption expenditure (Y).

Keywords : *Electronic Money, Consumption expenditure*



ABSTRAK

Muhammad Anathar, 2019. "Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa Studi Pada STIE Nobel Indonesia Makassar" Dibimbing oleh Ridwan, S.E., M.Si.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan uang elektronik (*E-Money*) terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa STIE Nobel Indonesia Makassar.

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif untuk menganalisis pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, didukung dengan teknik pengumpulan data kuesioner, studi kepustakaan dan survey lokasi. Penentuan sampel dengan menggunakan sampel jenuh sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 50 orang mahasiswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik (*E-Money*) (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa (Y).

Kata Kunci : Uang Elektronik, Pengeluaran Konsumsi



MOTTO

“ Sesungguhnya bersama kesulitan ada keringanan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

QS.AL-Insyirah / 94 : 6-8

“ Jangan pernah malu untuk maju, karena malu menjadikan kita takkan pernah mengetahui dan memahami segala sesuatu hal akan hidup ini.”

PERSEMBAHAN

Sujud syukur ku persembahkan pada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas karunia serta kemudahan yang telah diberikan akhirnya Penelitian ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Sallallahu Alaihi Wasallam.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada kedua orangtua ku Ayahanda (Akbar Pagala S.Sos) dan Ibunda (Ir.Hj.Hasnie Hasan Esa) tercinta yang tak pernah lelah dalam membesarkan ku dengan penuh kasih sayang, serta memberi dukungan, perjuangan, motivasi dan pengorbanan dalam hidup ini.

Keluarga dan sahabat-sahabat terkasih yang telah memberikan semangat dan dukungan. Serta orang-orang yang selalu memberikan masukan dan saran serta dukungan yang tiada henti.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim,

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya penusunan Penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (*E-Money*) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa Studi Pada STIE Nobel Indonesia Makassar”** dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan Penelitian ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerja sama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah Subhanu Wa Ta'ala sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat di atasi.

Dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengahaturkan rasa terima kasih kepada mereka yang telah banyak membantu penulis selama perkuliahan dan penyusunan penelitian, antara lain :

1. Allah Subhanu Wa Ta'ala yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta selalu memberikan kemudahan dan perlindungan.
2. Bapak Dr. H. Mashur Razak, SE., MM. Selaku Ketua STIE Nobel Indonesia yang telah memberikan persetujuan untuk mengadakan penelitian.

3. Bapak Ridwan, S.E., M.Si. selaku pembimbing utama yang dengan penuh kesabaran memberikan masukan, dukungan, saran dan kritik yang membangun untuk kelancaran penulisan penelitian ini.
4. Bapak Yuswari Nur, SE., M.Si. Selaku Ketua Jurusan Manajemen sekaligus penguji 1 saya yang telah membantu mempercepat penelitian ini dan memberikan saran demi kesempurnaan Skripsi ini.
5. Bapak Sofyan Hamid Indar SE., MM. Selaku penguji 2 saya yang telah memberikan saran-saran demi kesempurnaan Skripsi ini.
6. Kepada Mahasiswa STIE Nobel Indoensia Makassar atas kesediaannya menerima dan memberikan data serta informasi kepada penulis dalam penelitian ini.
7. Ayahanda dan ibunda tercinta yang selalu memberikan bantuan moril, material, arahan dan mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.
8. Teman-teman dan sahabat seperjuangan angkatan 2014 yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

Makassar, Oktober 2019

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACK</i>	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Teori Konsumsi	9
2.2 Pengeluaran Konsumsi	11
2.3 Sistem Pembayaran	11
2.4 Uang Elektronik	15

2.5 Penelitian Terdahulu	18
2.6 Kerangka Pikir.....	19
2.7 Hipotesis	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	21
3.2 Jenis dan Sumber Data	21
3.3 Populasi dan Sampel	22
3.4 Teknik Pengumpulan Data	22
3.5 Uji Instrument Penelitian	23
3.6 Metode Analisi Data.....	24
3.7 Definisi Operasional.....	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PERBANKAN.....	28
4.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	28
4.1.1 Sejarah STIE Nobel	28
4.1.2 Profil Perusahaan.....	29
4.1.3 Visi Misi Perusahaan.....	30
4.1.4 Struktur Organisasi Perusahaan	31
4.2 Penyusunan Kuesioner dan Penentuan Variabel.....	31
4.3 Penyebaran dan Pengumpulan Kuesioner	33
4.4 Karakteristik Responden	34
4.5 Analisis Statistik Deskriptif Variabel.....	35
4.6 Uji Instrument Penelitian	37
4.7 Hasil Pengujian Regresi Sederhana	39

4.8 Pembahasan Penelitian	41
BAB V PENUTUP	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.1	Jumlah Uang Elektronik yang Beredar di Indonesi 2014 -2018.....	4
2.1	Penelitian Terdahulu	18
3.1	Definisi Operasional	26
4.1	Kuesioner Uang Elektronik	32
4.2	Kuesioner Pengeluaran Konsumsi	33
4.3	Rincian Penyebaran Kuesioner	33
4.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	34
4.5	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	34
4.6	Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan.....	35
4.7	Analisis Statistik Uang Elektronik (<i>E-Money</i>)	36
4.8	Analisis Statistik Pengeluaran Konsumsi	37
4.9	Hasil Uji Validitas	38
4.10	Hasil Uji Reliabilitas Uang Elektronik (<i>E-Money</i>)	38
4.11	Hasil Uji Reliabilitas Pengeluaran Konsumsi.....	39
4.12	Hasil Pengujian Regresi Sederhana	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pemikiran	20
4.1 Struktur Organisasi	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kuesioner	48
2. Analisis Statistik Deskriptif	51
3. Uji Instrument Penelitian	55
4. Analisis Regresi Sederhana	60
5. Tabel Distribusi r	61
6. Tabel Distribusi t	62

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengeluaran untuk konsumsi merupakan nilai belanja yang dilakukan oleh seseorang untuk membeli berbagai jenis kebutuhannya dalam waktu tertentu. Pengeluaran konsumsi dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi juga membuat sistem pembayaran mengalami perkembangan dari awalnya menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran hingga menjadi pembayaran non tunai. Perubahan uang sangat pesat mengikuti perkembangan teknologi, baik kertas maupun logam dengan *electronic money* (Adiyanti, 2015).

Perkembangan teknologi informasi yang diikuti dengan tingkat persaingan bank yang semakin tinggi mendorong sektor perbankan atau non bank untuk semakin inovatif dalam menyediakan berbagai alternatif jasa pembayaran non tunai berupa sistem transfer dan alat pembayaran menggunakan kartu elektronik (*electronic card payment*) yang aman, cepat dan efisien, serta bersifat global (Santomero dan Seater, 1996).

Sistem pembayaran yang efisien dapat diukur dari kemampuan dalam menciptakan biaya yang minimal untuk mendapatkan manfaat dari suatu kegiatan transaksi. Pengguna jasa alat pembayaran akan menggunakan jasa alat pembayaran yang memiliki harga yang relatif lebih rendah sehingga biaya transaksi yang harus dikeluarkan juga rendah. Melalui penurunan biaya transaksi dan peningkatan

kecepatan transaksi, inovasi pembayaran elektronik membuat sistem pembayaran non tunai lebih efektif (Snellman dan Vesalla, 1999).

Saat ini pemenuhan kebutuhan masyarakat Indonesia berupa barang dan jasa dapat diimbangi dengan kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran non tunai yang bersifat elektronik. Menurut Listfield dan Montes-Negret (1994), sistem pembayaran yang tanpa kertas ini tidak hanya efektif untuk transaksi bernilai besar, melainkan juga untuk pembayaran rutin (seperti listrik, air ledeng, serta gaji) serta pembayaran yang sensitif terhadap waktu (seperti, pembayaran bunga).

Bank Indonesia sebagai pemegang otoritas yang mengatur bidang sistem pembayaran di Indonesia telah mencanangkan *Grand Desain* Upaya Peningkatan Penggunaan Pembayaran Non Tunai atau sering disebut dengan *Toward a Less Cash Society (LCS)*. Perkembangan transaksi pembayaran menuju *Less Cash Society* merupakan arah perubahan yang tidak dapat dihindari. Transaksi dengan pembayaran uang secara fisik sudah mulai digantikan oleh sistem pembayaran non tunai. Dengan keuntungan yang diperoleh negara melalui penghematan biaya transaksi, diharapkan adanya kecenderungan arah perubahan transaksi tunai menuju transaksi non tunai. *Less cash society* dapat didefinisikan sebagai budaya atau tren yang berkembang di masyarakat dalam melakukan transaksi pembayaran menggunakan media pembayaran non tunai. (Van Hove, 2006:21).

Menurut Bank Indonesia (2004), instrumen pembayaran non tunai dapat dibagi kedalam tiga kategori berdasarkan fisik alat yang digunakan, yaitu :

1. Instrumen-instrumen berbasis warkat/kertas atau *paper based instrument*.
2. Instrumen-instrumen berbasis kartu atau *card based instruments*.

3. Instrumen-instrumen berbasis elektronik atau *electronic based instruments*.

Pembayaran non tunai umumnya dilakukan tidak dengan menggunakan uang sebagai alat pembayaran tetapi dengan cara transfer antar bank maupun transfer intra bank melalui jaringan internal bank sendiri. Selain itu, pembayaran non tunai juga dapat dilakukan dengan menggunakan fasilitas yang diberikan bank sebagai alat pembayaran, seperti dengan menggunakan kartu ATM, kartu debit dan uang elektronik (*e-money*). Ketika sistem pembayaran dituntut untuk selalu mengakomodir setiap kebutuhan masyarakat dalam hal pemindahan dana secara cepat, aman, dan efisien, maka inovasi-inovasi teknologi sistem pembayaran akan berkembang dengan sangat pesat disertai berbagai fasilitas kemudahan dalam melakukan transaksi.

Beberapa instrumen pembayaran non tunai yang berkembang di masyarakat sekarang ini, selain yang umum diketahui seperti kartu kredit, kartu debit, kartu ATM, kartu prabayar, kartu klub serta *e-banking* (Bank Indonesia, 2004). Isu paling sentral dalam studi mengenai sistem pembayaran elektronik dewasa ini adalah inovasi sistem pembayaran elektronik berbasis kartu, terutama uang elektronik (*e-money*).

Dalam perkembangannya, beberapa negara telah menemukan dan menggunakan produk pembayaran elektronik yang dikenal sebagai uang elektronik (*e-money*), yang karakteristiknya berbeda dengan pembayaran elektronik yang telah disebutkan sebelumnya APMK (kartu ATM, kartu debit dan kartu kredit). *E-money* tidak memerlukan proses otorisasi dan keterkaitan langsung (*online*) dengan

rekening nasabah di bank karena *e-money* merupakan produk *stored value* yaitu penyimpan nilai dana tertentu (*monetary value*) telah tersimpan dalam alat pembayaran yang digunakan. *Bank for International Settlement* (BIS, 1996) mendefinisikan uang elektronik (*e-money*) sebagai produk *stored-value* atau *prepaid card* dimana sejumlah nilai uang (*monetary value*) disimpan secara elektronik dalam suatu peralatan elektronik.

Tabel 1.1
Jumlah Uang Elektronik yang Beredar di Indonesi
Tahun 2014 -2018

Tahun	Uang Elektronik
2018	1.542.055.053
2017	833.975.238
2016	499.283.097
2015	477.322.243
2014	400.439.154

Sumber : Bank Indonesia (www.bi.go.id)

Dari gambar diatas, dapat dilihat bahwa peningkatan jumlah kartu pembayaran elektronik yang beredar merefleksikan kepercayaan masyarakat dan tuntutan akan sistem pembayaran yang lebih efisien sangat besar diindikasikan dari jumlah kartu pembayaran elektronik beredar di masyarakat yaitu mencapai 1.542.055.053. Sejak tahun 2014 sampai dengan tahun 2018 jumlah kartu yang

beredar terus mengalami peningkatan. Masyarakat pada umumnya telah memiliki kepercayaan bahwa sistem pembayaran elektronik yang mengikuti perkembangan teknologi dan tuntutan kebutuhan masyarakat akan dapat meningkatkan efektifitas dalam sistem pembayaran yang juga akan menunjang aktivitas kehidupan masyarakat khususnya di Indonesia.

Dengan adanya sistem pembayaran non tunai ini membuat masyarakat terutama mahasiswa lebih mudah untuk bertransaksi. Penggunaan kartu pembayaran elektronik ini merupakan pilihan bagi masyarakat, khususnya mahasiswa untuk menilai sebuah tawaran gaya hidup, menerima atau menolak sesuai dengan kebutuhan-nya. Alat pembayaran non tunai seperti kartu ATM, kartu debit dan uang elektronik (*e-money*) juga dapat mengatur pola hidup menjadi lebih efisien maupun lebih konsumtif. Adanya penggunaan kartu debit dan uang elektronik yang semakin meningkat dikalangan mahasiswa ini dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa dalam berkonsumsi karena kemudahan dalam bertransaksi membuat seseorang lebih mudah membelanjakan uangnya.

Penelitian mengambil subyek mahasiswa aktif STIE Nobel Indonesia Makassar. Pemilihan subyek mahasiswa, terlebih mahasiswa ekonomi dalam penelitian ini dianggap sangat sesuai dengan tujuan penelitian ini karena selain sebagai pengguna uang elektronik, mahasiswa ekonomi di kampus tersebut juga telah menempuh beberapa mata kuliah yang berkaitan dengan keuangan dan perbankan sehingga mereka memiliki pengetahuan yang lebih mengenai uang elektronik (*e-money*).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa akibat perkembangan teknologi yang makin pesat memberikan pengaruh terhadap kehidupan masyarakat khususnya mahasiswa terutama dalam hal melakukan transaksi dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan mereka. Maka penulis tertarik untuk membuat penelitian yang membahas masalah tersebut dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (*E-Money*) Terhadap Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa Studi Pada Stie Nobel Indonesia Makassar**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai salah satu bahan informasi atau bahan kajian dalam menambah pengetahuan dalam bidang manajemen perbankan khususnya mengenai pengaruh penggunaan uang elektronik (*E-Money*) Terhadap pengeluaran konsumsi.

2. Manfaat Praktis

1. Memberikan kontribusi bagi ilmu perbankan dalam pengaruh penggunaan uang elektronik (*E-Money*) Terhadap Pengeluaran Konsumsi.
2. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai referensi khususnya pihak lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan uang elektronik (*E-Money*).

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Konsumsi

2.1.1 Fungsi Konsumsi Simon Kuznets

Menurut Reksoprayitno (2000:56) menyebutkan, pada tahun 1946 seorang ahli ekonomi terkenal asal Amerika mencoba mengolah data statistik tentang perekonomian Amerika Serikat yang terkumpul semenjak masa perang saudara, untuk mengetahui hubungan antara pengeluaran konsumsi masyarakat Amerika Serikat dengan tingkat pendapatan mereka.

2.1.2 Teori Konsumsi Siklus Hidup

Rahardja dan Manurung (2008:44) menyebutkan bahwa, teori konsumsi siklus hidup merupakan teori konsumsi yang dikembangkan oleh Franco Modigliani, Albert Ando, dan Richard Blumberg yang dikemukakan pada tahun 1950. Teori ini berpendapat bahwa kegiatan ekonomi adalah kegiatan seumur hidup. Menurut teori siklus hidup, faktor sosial ekonomi seseorang atau rumah tangga sangat mempengaruhi pola konsumsi orang atau rumah tangga tersebut.

2.1.3 Teori Pendapatan Permanen (Permanent Income Hypothesis)

Teori pendapatan permanen meyakini bahwa pendapatan yang mempengaruhi tingkat konsumsi. Perbedaannya terletak pada pernyataan yang menyatakan bahwa

tingkat konsumsi mempunyai hubungan proporsional dengan pendapatan permanen. Yang dimaksud dengan pendapatan permanen adalah tingkat pendapatan rata-rata yang diekspektasi/ diharapkan dalam jangka panjang.

2.1.4 Teori Pendapatan Relatif (Relative Income Hypothesis)

Teori pendapatan relatif merupakan teori yang dikembangkan oleh James Duessenberry pada tahun 1949. Teori ini lebih memperhatikan aspek psikologis rumah tangga dalam menghadapi perubahan pendapatan. Inti dari teori konsumsi pendapatan relatif adalah tingkat konsumsi masyarakat dipengaruhi oleh tingkat pendapatan disposabel di masa yang lalu, terutama tingkat pendapatan tertinggi yang pernah dicapai, karena pola konsumsi saat ini masih dipengaruhi pola konsumsi yang lalu.

2.1.5 Teori Konsumsi Keynes

John Maynard Keynes lewat bukunya berjudul *The General Theory of Employment, Interest, and Money*, mengemukakan suatu teori konsumsi yang disebut teori pendapatan absolut tentang konsumsi atau lebih dikenal dengan hipotesis pendapatan absolut. Teori konsumsi dari Keynes tersebut didasarkan atas dasar hukum psikologis yang mendasar tentang konsumsi, yang mengatakan apabila pendapatan mengalami kenaikan, maka konsumsi juga akan mengalami kenaikan, tetapi dengan jumlah yang lebih kecil. Kecenderungan mengkonsumsi rata-rata akan semakin kecil apabila tingkat pendapatan naik. Kecenderungan menabung rata-rata akan semakin besar apabila pendapatan naik.

2.2 Pengeluaran Konsumsi

Menurut Samuelson (2000:88) konsumsi diartikan sebagai kegiatan menghabiskan nilai guna barang dan jasa. Konsumsi mempunyai pengertian yang luas yaitu barang dan jasa akhir yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Barang dan jasa akhir yang dimaksud adalah barang dan jasa yang sudah siap di konsumsi oleh konsumen.

Barang konsumsi ini terdiri dari barang konsumsi sekali habis dan barang konsumsi yang dapat dipergunakan lebih dari satu kali (Nopirin, 1997). Pengeluaran konsumsi rumah tangga adalah nilai belanja yang dilakukan oleh rumah tangga untuk membeli berbagai jenis kebutuhannya dalam waktu tertentu. Pengeluaran konsumsi rumah tangga merupakan komponen terbesar dari keseluruhan pengeluaran actual (Sukirno, 1994:38).

2.3 Sistem Pembayaran

Menurut Listfield dan Montes-Negret (1994:27) sistem pembayaran adalah peraturan, standar, serta instrumen yang digunakan untuk pertukaran nilai keuangan (*financial value*) antara dua pihak yang terlibat untuk melepaskan diri dari kewajiban. Sedangkan menurut UU Bank Indonesia No. 23/1999, sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melakukan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Jadi dapat disimpulkan bahwa sistem pembayaran adalah sistem atau metode yang digunakan untuk

menciptakan transaksi yang lebih efisien dan dalam transaksi tersebut terdapat seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme pemindahan dana dari pihak satu ke pihak lain guna memenuhi kewajiban dalam suatu kegiatan perekonomian.

2.3.1 Sistem Pembayaran Tunai

Alat pembayaran yang biasa digunakan dalam pembayaran tunai adalah uang kertas dan uang logam. Uang kertas dan uang logam termasuk dalam uang kartal. 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 inefisiensi dalam penggunaan uang kartal.

(Bank Indonesia dalam Siwinastiti, 2014)

2.3.2 Sistem Pembayaran Non Tunai

Jasa pembayaran non tunai yang dilakukan bank maupun lembaga selain bank baik proses pengiriman dana, penyelenggara kliring maupun sistem penyelesaian akhir (*settlement*) sudah tersedia dan dapat berlangsung di Indonesia. Transaksi pembayaran nontunai dengan nilai besar diselenggarakan Bank Indonesia melalui sistem BI-RTGS (*Real Time Gross Settlement*) dan sistem kliring. Pada tahun 2010, BI-RTGS melakukan transaksi sedikitnya Rp. 174,3 triliun per hari. Sedangkan transaksi nontunai dengan alat pembayaran menggunakan kartu (APMK) dan uang elektronik masing masing nilai transaksinya hanya Rp. 8,8

triliun perhari yang dilakukan oleh bank maupun lembaga selain bank (Bank Indonesia, 2011).

1. Instrumen Berbasis Warkat/Kertas (*Paper Based Instrumen*)

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 dalam Siwinastiti, 2014)

- a. Cek adalah surat perintah tidak bersyarat untuk membayar sejumlah uang tertentu.
- b. Bilyet giro adalah surat perintah dari nasabah kepada bank penyimpanan 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 saran transfer.
- f. Surat bukti penerimaan transfer adalah surat bukti penerimaan transfer dari luar kota yang dapat ditagih kepada bank penerima dana

transfer melalui kliring lokal.

2. Instrumen Berbasis Kartu dan Berbasis Elektronik (*Card Based Instrumen and Electronic Based Instrumen*)

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 bisa disebut *smart card* atau *chip card*, sejenis kartu yang dananya telah disimpan dalam chip elektronik. Jenis kartu ini contohnya adalah kartu telepon prabayar (Bank Indonesia dalam Siwinastiti, 2014). Kartu pintar (*smart card*) 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 elektronik tersebut, kecuali kartu kredit selalu terkait langsung dengan rekening nasabah bank yang menggunakannya.

2.4 Uang Elektronik

2.4.1 Pengertian Uang Elektronik

Dalam publikasi yang di keluarkan *Bank for International Settlement* (BIS) pada bulan Oktober 1996 mendefinisikan uang elektronik merupakan produk yang memiliki nilai tersimpan (*stored-value*) atau prabayar (*prepaid*) dimana sejumlah uang disimpan dalam suatu media elektronis yang dimiliki seseorang. Uang elektronik (*e-money*) merupakan alat pembayaran yang dapat digunakan untuk berbagai macam jenis pembayaran (*multi purposed*), tidak seperti kartu telepon yang merupakan *single-purpose prepaid card*.

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor: 16/8/PBI/2014, Uang Elektronik (*Electronic 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.
4. Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang- undang yang mengatur mengenai perbankan.

2.4.2 Perbedaan Uang Elektronik dengan APMK

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.

1. Prabayar / *Prepaid*

- a. Nilai uang telah tercatat dalam instrumen *e-money* atau sering disebut *stored value*.
- b. Dana yang tercatat dalam *e-money* sepenuhnya berada dalam penguasaan konsumen.
- c. Pada saat transaksi, perpindahan dana dalam bentuk *electronic value* dari kartu *e-money* milik konsumen kepada terminal *merchant* dapat dilakukan secara *offline*, dalam hal verifikasi cukup dilakukan pada level *merchant (point of sale)* tanpa harus online ke komputer *issuer*.

2. Akses

- a. Tidak ada pencacatan dana pada instrumen kartu.
- b. Dana sepenuhnya berada dalam pengelolaan bank sepanjang belum ada otorisasi dari nasabah untuk melakukan pembayaran.
- c. Pada saat transaksi, instrumen kartu digunakan untuk melakukan akses secara *online* ke komputer *issuer* untuk mendapatkan otorisasi melakukan pembayaran atas beban rekening nasabah, baik berupa rekening simpanan (kartu debit) maupun rekening

pinjaman (kartu kredit). Setelah di otorisasi oleh *issuer*, rekening nasabah kemudian akan langsung di debet. Dengan demikian pembayaran menggunakan kartu kredit dan kartu debit mensyaratkan adanya komunikasi *online* ke *issuer*.

2.4.3 Pihak-Pihak yang Terkait dengan Uang Elektronik

Sesuai dengan Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/8/PBI/2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Electronic Money*) maka dapat dilihat pihak-pihak yang terkait dalam transaksi uang elektronik yaitu:

1. Prinsipal

Bank atau Lembaga Selain Bank yang bertanggungjawab atas pengelolaan system dan/atau jaringan antar anggotanya yang berperan sebagai penerbit dan/atau *acquirer*, dalam transaksi uang elektronik yang kerja sama dengan anggotanya didasarkan atas suatu perjanjian tertulis.

2. Penerbit

Bank atau Lembaga Selain Bank yang menerbitkan uang elektronik.

3. *Acquirer* adalah Bank atau Lembaga Selain Bank yang:

- a. Melakukan kerja sama dengan pedagang sehingga pedagang mampu memproses transaksi dari uang elektronik yang diterbitkan oleh pihak selain *acquirer* yang bersangkutan.
- b. Bertanggungjawab atas penyelesaian pembayaran kepada pedagang.

4. Pemegang

Pihak yang menggunakan uang elektronik.

5. Pedagang (*merchant*)

Penjual barang dan/atau jasa yang menerima transaksi pembayaran dari pemegang.

2.5 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

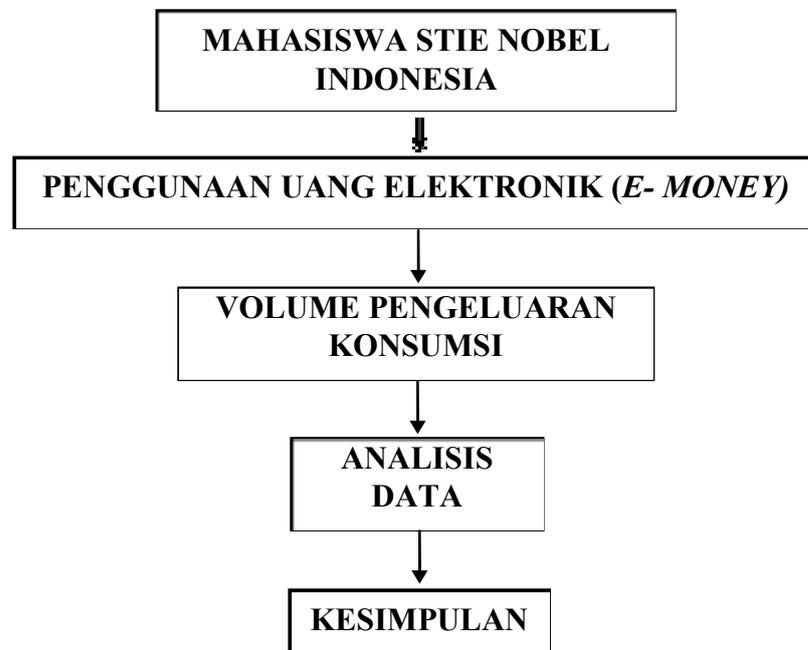
No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Metode Penelitian	Perbedaan
1.	Zainal Muttaqin. 2006	Analisis Pengaruh Penggunaan Alat Pembayaran dengan Menggunakan Kartu dan variabel-variabel Makro ekonomi terhadap Permintaan Uang di Indonesia	Berdasarkan hasil penelitian telah dibuktikan bahwa keberadaan APMK (kartu kredit dan kartu debit) dan ATM berpengaruh secara nyata terhadap permintaan uang. APMK telah terbukti dapat memberikan efektifitas, efisiensi serta keamanan dalam sistem pembayaran di masyarakat serta dunia keuangan pada umumnya.	Uji Kointegrasi dan <i>Error Correction Model</i> (ECM)	Penelitian ini membahas uang elektronik dan APMK, sedangkan peneliti hanya membahas uang elektronik.
2.	Danang Priyo Aji Wicaksono. 2012	Pengaruh Transaksi Pembayaran Menggunakan Kliring, RTGS, Kartu Kredit, ATM/Debit dan Uang Elektronik (<i>E-MONEY</i>) terhadap	Transaksi pembayaran menggunakan RTGS dan kliring tidak berpengaruh dalam jangka pendek dan jangka panjang terhadap permintaan uang kartal di Indonesia, tetapi transaksi kartu kredit, kartu ATM/Debit dan <i>e-money</i>	<i>Error Correction Model</i> (ECM)	Penelitian ini menggunakan lima Variabel bebas, sedangkan peneliti hanya menggunakan satu

		Permintaan Uang Kartal di Indonesia.	berpengaruh dalam jangka pendek dan jangka panjang terhadap permintaan uang kartal di Indonesia.		variabel bebas.
3.	Dharfan, Khairiyah, Mailany, Syaima, Rina.2013	Perkembangan Uang Elektronik dan Kartu Kredit di Indonesia Periode 2007 – 2012	Industri perbankan secara signifikan dipengaruhi oleh perkembangan inovasi teknologi. Pertumbuhan aplikasi jaringan komputerisasi perbankan mengurangi biaya transaksi dan meningkatkan kecepatan layanan secara substansial yang mendorong peningkatan penggunaan uang elektronik.	Regresi Linear Berganda	Penelitian ini menggunakan analisis data regresi linear berganda, sedangkan peneliti menggunakan analisis linier sederhana.

Sumber : Penelitian Terdahulu

2.6 Kerangka Pikir Penelitian

Penelitian ini memiliki fokus dalam mengkaji pengaruh penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa. Keterkaitan antara latar belakang serta perumusan masalah dengan variabel-variabel penelitian diuraikan pada diagram alur (*flow-chart*) dalam Gambar 2.1:

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis berperan sebagai pedoman pelaksanaan penelitian dan membantu membuat rancangan kesimpulan. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah diduga penggunaan uang elektronik (*e-money*) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa STIE Nobel Indonesia.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini rencananya akan dilakukan di Kampus STIE Nobel Indonesia Makassar dengan waktu penelitian selama satu bulan.

3.2 Jenis dan Sumber Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data Kuantitatif, yaitu data yang diperoleh dalam bentuk angka-angka yang dapat dihitung yang diperoleh dari kuesioner yang dibagikan dan berhubungan dengan masalah yang diteliti. Sumber Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh penulis melalui observasi atau pengamatan langsung dari lapangan, baik itu melalui observasi, kuesioner dan wawancara secara langsung dengan pihak lokasi penelitian sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini.

2. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang diperoleh tidak langsung, yaitu data tersebut diperoleh penulis dari dokumen-dokumen lokasi penelitian dan

buku-buku *literature* yang memberikan informasi tentang kualitas pelayanan, kepuasan dan loyalitas menggunakan produk atau jasa

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa STIE Nobel Indonesia Makassar dengan jumlah populasi sebanyak 582 mahasiswa.

Dalam penelitian ini menggunakan desain sampel nonprobabilitas, yang menggunakan metode *sampling aksidental*. Menurut Sugiyono *sampling aksidental* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.

Sampel adalah sebagian untuk diambil dari keseluruhan obyek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi, Soekidjo (2003). Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan kartu debit dan uang elektronik dengan jumlah sampel sebanyak 50 orang.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian, maka penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Kuesioner

Menurut Siregar, (2013:21) kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam

organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka bertujuan untuk memperoleh teori-teori yang mendukung penelitian ini dengan sumber dari buku-buku dan penelitian-penelitian yang sebelumnya telah diteliti.

3.5 Uji Instrument Penelitian

3.5.1 Uji Validitas

Uji validasi adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengukur salah atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Menurut Sugiyono (2014:168) validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Sekiranya peneliti ingin mengukur kuesioner di dalam pengumpulan data penelitian, maka kuesioner tersebut tersusun dan teruji validitasnya, dalam praktik belum tentu data yang terkumpulkan adalah data yang valid.

Skala pengukuran yang tidak valid maka tidak memberikan manfaat bagi peneliti karena tidak mengukur yang seharusnya dan melakukan yang seharusnya dilakukan, dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika $r_{hitung} > r_{table}$, maka valid.
2. Jika $r_{hitung} < r_{table}$, maka tidak valid.

3.5.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas memiliki nama lain seperti kepercayaan, kehandalan, dan kestabilan. Tujuan pengujian reliabilitas adalah untuk menguji apakah instrument penelitian merupakan instrument yang handal dan dapat dipercaya. jika variabel penelitian menggunakan instrument yang handal dan dapat dipercaya maka hasil penelitian juga dapat memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi. Uji reliabilitas ini akan dapat menunjukkan konsistensi dari jawaban-jawaban responden yang terdapat pada kuesioner. Uji ini dilakukan setelah uji validitas dan yang di uji merupakan pertanyaan yang sudah valid. SPSS memberikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji *Cronbach Alpha (a)* suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,60.

3.6 Metode Analisis Data

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data maka, data tersebut diolah dengan menggunakan teknis analisis data tertentu dengan permasalahan yang diteliti. Teknis analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknis analisis regresi linear sederhana, teknis ini digunakan karena untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Teknik analisis dalam penelitian ini akan menggunakan program *SPSS 22.0* pada komputer. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik yang terdiri atas:

3.6.1 Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Regresi digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan memprediksi variabel terikat dengan menggunakan variabel bebas. Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana. Persamaan regresi sederhana dengan satu predictor menurut Sugiyono (2016: 188).

Metode analisis yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah Regresi linier Sederhana yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas (X) Yaitu Uang Elektronik terhadap variabel (Y) yaitu Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa

$$Y=a+bX_1 +e$$

Keterangan :

Y = Pengeluaran Konsumsi Mahasiswa.

a = Kostanta

b = Koefisien variable X

X = Uang Elektronik

e = Error

3.6.2 Uji t (Uji Parsial)

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebasnya secara sendiri-sendiri berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikatnya. Menurut Imam Ghozali (2011), apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan serta

tingkat signifikannya ($p\text{-value}$) $< 0,05$, maka hal ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

3.7 Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen dalam penelitian ini adalah penggunaan uang elektronik
2. Variabel dependen adalah variabel yang mempengaruhi variabel independen dalam penelitian ini adalah pengeluaran konsumsi mahasiswa (Y).

Tabel 3.1
Defenisi Operasional

Variabel	Definisi	Indikator	Skala
Uang Elektronik (<i>e-Money</i>) (X)	Dalam publikasi yang di keluarkan <i>Bank for International Settlement</i> (BIS) pada bulan Oktober 1996 mendefinisikan uang elektronik merupakan produk yang memiliki nilai tersimpan (<i>stored-value</i>) atau prabayar (<i>prepaid</i>) dimana sejumlah uang disimpan dalam suatu media elektronik yang dimiliki seseorang. Uang elektronik (<i>e-money</i>) merupakan alat pembayaran yang dapat digunakan untuk berbagai macam jenis pembayaran (<i>multi</i>	1. Kemudahan 2. Kemanfaatan 3. Keamanan	Ordinal

	<i>purposed</i>), tidak seperti kartu telepon yang merupakan <i>single-purpose prepaid card</i> .		
Pengeluaran konsumsi (Y)	Menurut Samuelson (2000:88) konsumsi diartikan sebagai kegiatan menghabiskan nilai guna barang dan jasa. Konsumsi mempunyai pengertian yang luas yaitu barang dan jasa akhir yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Barang dan jasa akhir yang dimaksud adalah barang dan jasa yang sudah siap di konsumsi oleh konsumen.	Pengeluaran Konsumsi.	Ordinal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1 Sejarah Stie Nobel

Sejarah STIE Nobel Indonesia diawali dengan didirikannya yayasan pendidikan Nobel Indonesia pada tahun 1997 di kota Makassar oleh dua tokoh yang peduli terhadap pendidikan, yaitu Drs.HB.Amiruddin Maula, SH.,M.Si.,MH. Dan Drs.H.Sjarlis Ilja, M.Ec.Akuntan (alm). Pada awal berdiri yayasan tersebut, telah didirikan sebuah lembaga didalamnya yang bergerak dalam bidang pengembangan manajemen, yaitu Lembaga pendidikan dan pelatihan Manajemen (LPPM) Nobel Indonesia Makassar. Aktivitas lembaga tersebut, lebih banyak melakukan pelatihan-pelatihan di bidang pengembangan sumber daya manusia, khususnya pemerintahan dan hubungannya terhadap keuangan daerah. Selain itu, juga membuka program pendidikan setara Diploma Satu dalam bidang pariwisata dan perhotelan serta ekspor-impor. Pada Tahun 1998, kedua tokoh tersebut sepakat untuk mendirikan perguruan tinggi bisnis. Berdasarkan keinginan tersebut, maka pada tahun 1999, berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 28/D/0/1999, tanggal 23 Februari 1999 resmilah lahirnya STIE NOBEL INDONESIA MAKASSAR, dengan membina dua jurusan/program studi yaitu Jurusan Manajemen (S1) dan Jurusan Akuntansi (S1 dan D3). Demi memperkuat jaminan legalitas hukumnya serta untuk mendapatkan kepercayaan dari masyarakat umum, STIE Nobel Indonesia Makassar telah

memiliki izin untuk 2 jurusan yaitu jurusan Manajemen dengan izin Nomor: 4417/D/T/2004 tertanggal 8 November 2004 dan jurusan Akuntansi dengan izin Nomor: 12504/D/T/K-IX/2012 tertanggal 9 Juli 2012. Pada tahun 2006 kedua program studi tersebut telah mendapatkan Status Akreditasi B dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT). Pada tahun 2008 YPNI diakuisisi oleh Yayasan Nobel Makassar dibawah pimpinan Ir.H.Mubyl Handaling. Kini STIE Nobel Indonesia telah menghasilkan ribuan alumni yang mampu untuk berkompetisi dengan alumni dari perguruan tinggi lainnya.

4.1.2 Profil Perusahaan

STIE Nobel Indonesia dikenal sebagai salah satu kampus bergerak maju mencetak alumni yang tidak hanya mampu menjadi pekerja handal untuk mengisi struktur sosial ekonomi masyarakat namun juga sekaligus mencetak para pengusaha muda yang mampu menciptakan lapangan kerja. Sejak dirintis pada tahun 1997 dan secara resmi berdiri pada tanggal 23 Februari 1999 STIE Nobel Indonesia telah mencetak ribuan alumni berkualitas. Kini setelah memperoleh akreditasi dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN PT), STIE Nobel Indonesia pada surat ketetapan klasifikasi dan pemeringkatan perguruan Tinggi di Indonesia Tahun 2015 Nomor 429.a/M/KP/VIII/2015 oleh Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia memperoleh peringkat I (pertama) kampus terbaik se-Indonesia Timur kategori Sekolah Tinggi. STIE Nobel Indonesia berdiri di tengah keberagaman masyarakat Indonesia. Menerima mahasiswa dari segala penjuru nusantara dan dari status sosial ekonomi manapun. Sebagai kampus dengan

kurikulum berbasis entrepreneurship, STIE Nobel Indonesia menyediakan segala kebutuhan mahasiswa untuk menunjang proses pembelajaran. Membawa tagline *School of Business*, STIE Nobel Indonesia menjadi warna model pendidikan modern terkini yang tak hanya mampu mencetak para pencari kerja. Berdiri di jalan Sultan Alauddin nomor 212. Terletak di lokasi strategis kota Makassar-Indonesia. Menjadi kampus yang menghubungkan bagian utara dan selatan provinsi Sulawesi Selatan.

4.1.3 Visi Misi Perusahaan

1. Visi

Menjadi perguruan tinggi bisnis yang unggul dalam menghasilkan sumber daya manusia dalam bidang manajemen dan akuntansi yang berjiwa entrepreneurship dan berwawasan global.

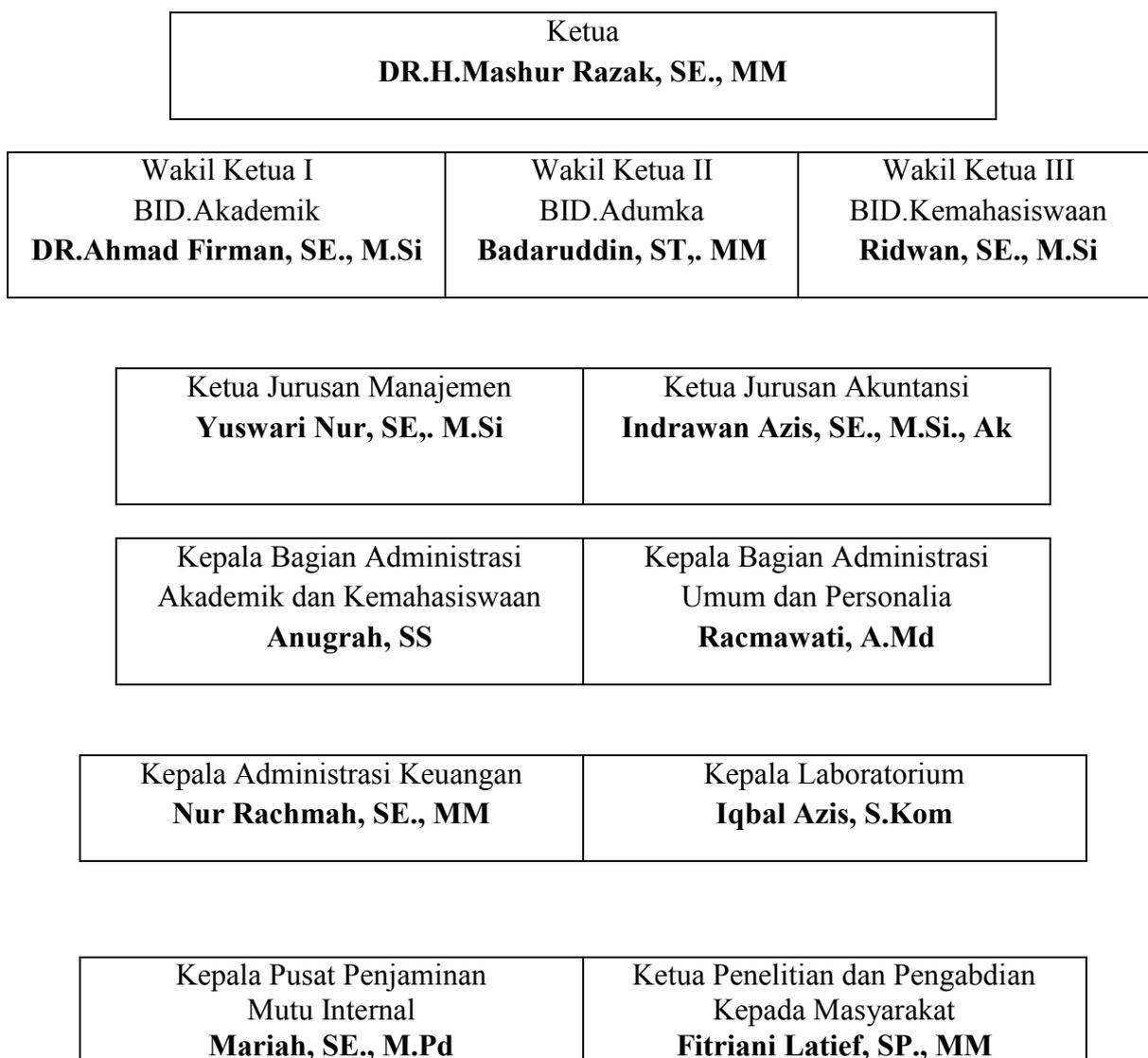
2. Misi

- Melaksanakan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, untuk pengembangan ilmu manajemen dan akuntansi yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat, khususnya dunia usaha dalam lingkungan yang dinamis.
- Membangun tata kelola organisasi yang sehat, produktif profesional serta berintegritas dalam mendukung pencapaian tujuan institusi secara efektif dan efisien.
- Mengembangkan kerjasama dengan berbagai pemangku kepentingan (*Stakeholders*) yang terkait untuk pengembangan

institusi dan peningkatan kualitas penyelenggaraan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

4.1.4 Struktur Organisasi Perusahaan

Gambar 4.1 Struktur Organisasi



4.2 Penyusunan Kuesioner dan Penentuan Variabel

Analisis data yang digunakan secara deskriptif kuantitatif untuk memaparkan hasil yang diperoleh. Berdasarkan teori tersebut, peneliti menggunakan indikator Kemudahan, Kemanfaatan dan Keamanan pada variabel Uang Elektronik (*e-Money*). Pada variabel Pengeluaran Konsumsi peneliti menggunakan indikator Pengeluaran Konsumsi. Lembar kuesioner yang digunakan dapat dilihat pada lampiran.

4.2.1 Uang Elektronik (*e-Money*)

Uang Elektronik disusun dari beberapa indikator yaitu Kemudahan, Kemanfaatan dan Keamanan. Pernyataan dari setiap indikator pada kuesioner dijabarkan pada tabel 4.1

Tabel 4.1
Kuesioner Uang Elektronik (X)

Indikator	Kode	Pernyataan
Kemudahan	P1	Dalam melakukan transaksi uang elektronik lebih mudah dan simple digunakan dibandingkan dengan alat pembayaran lainnya
	P2	Alat pembayaran berbasis uang elektronik sangat mudah ditemukan dalam melakukan transaksi dimanapun
Keamanan	P3	Pihak penerbit kartu menjamin keamanan data pribadi Anda sebagai pengguna kartu e-Money
	P4	Anda tidak diperkenankan merusak dan/atau mengubah fisik kartu e-Money.
Kecepatan	P5	Anda tidak membutuhkan waktu yang relatif lama untuk mendapatkan kartu e-Money.
	P6	Transaksi menggunakan kartu e-Money dapat meminimalkan waktu Anda dibandingkan transaksi dengan uang tunai.

4.2.2 Pengeluaran Konsumsi

Pengeluaran Konsumsi disusun dari beberapa indikator yaitu Pengeluaran Konsumsi. Pernyataan dari setiap indikator pada kuesioner dijabarkan pada tabel 4.2 dibawah ini:

Tabel 4.2
Kuesioner Pengeluaran Konsumsi (Y)

Indikator	Kode	Pernyataan
Pengeluaran Konsumsi	P1	Anda lebih sering menggunakan E-Money untuk berbelanja
	P2	Menggunakan E-Money banyak mendapatkan potongan berbelanja
	P3	Dalam setiap bulannya Anda sering mengisihkan saldo E-Money Anda
	P4	Dengan E-Money pengeluaran anda lebih irit dibandingkan menggunakan uang cash

4.3 Penyebaran dan Pengumpulan Kuesioner

Data penelitian ini diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada responden di Kampus STIE Nobel Indonesia Makassar. Proses penyebaran dilakukan kurang lebih satu bulan yaitu mulai dari Maret 2019 sampai dengan April 2019. Total jumlah kuesioner yang dibagikan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3
Rincian penyebaran kuesioner

No	Keterangan	Jumlah Kuesioner	Persentase
1	Distribusi Kuesioner	50	100%
2	Kuesioner kembali	50	100%
3	Kuesioner yang cacat/tidak dapat diolah	0	0%
4	Kuesioner yang dapat diolah	50	100%
n sampel yang kembali = 50			
$Respon\ den\ Rate = (50/50) \times 100\% = 100\%$			

Sumber: Data Primer, 2019

Pengumpulan kuesioner dilakukan secara *offline* yang telah disebar di Kampus STIE Nobel Indonesia Makassar.

4.4 Karakteristik Responden

Karakteristik responden meliputi jenis kelamin, usia dan jurusan.

4.4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.4

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi (Orang)
Laki-laki	14
Perempuan	36
Jumlah	50

Sumber: Data Primer, 2019

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, yakni deskripsi identitas responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 14 orang dan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 36 orang. Dari angka tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar mahasiswa didominasi oleh Perempuan yaitu sebanyak 36 orang.

4.4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4.5

Karakteristik responden berdasarkan usia

Usia	Frekuensi (Orang)
< 20 tahun	32
21-30 tahun	18
31-40 tahun	0
> 40 tahun	0
Jumlah	50

Sumber: Data Primer, 2019

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa dari 50 orang sampel dalam penelitian ini, responden yang berusia <20 tahun 32 orang, usia antara 21-30 tahun

sebanyak 18 orang, usia antara 31-40 tahun tidak ada dan usia <40 tahun tidak ada. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa adalah yang berusia < 21 tahun, yaitu sebanyak 32 orang.

4.4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jurusan

Tabel 4.6

Karakteristik responden berdasarkan jurusan

Jurusan	Frekuensi (Orang)
Manajemen	39
Akuntansi	11
Jumlah	50

Sumber: Data Primer, 2019

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa responden yang memiliki jurusan manajemen sebanyak 39 orang dan akuntansi 11 orang. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa jurusan manajemen yaitu sebanyak 39 orang.

4.5 Analisis Statistik Deskriptif Variabel

Analisis statistik deskriptif variabel digunakan untuk mengetahui kecenderungan jawaban pada kuesioner. Terdapat lima kategori pilihan jawaban pada kuesioner yaitu Sangat Setuju (SS) yang berskala 5, Setuju (S) yang berskala 4, Netral (N) yang berskala 3, Tidak Setuju (TS) yang berskala 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) yang berskala 1. Data yang terkumpul kemudian ditabulasi untuk mengetahui distribusi jawaban responden dari masing-masing indikator pada setiap variabel.

4.5.1 Frekuensi Jawaban Variabel Uang Elektronik

Frekuensi jawaban responden pada variabel uang elektronik disajikan pada tabel 4.7. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa distribusi frekuensi variabel uang elektronik terdiri dari 3 indikator, dimana responden tidak ada yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju. Jika dilihat dari nilai modus, pilihan jawaban terbanyak terdapat pada semua indikator P1, P2, P3, P4, P5 dan P6 adalah setuju (6). Hal ini menunjukkan bahwa responden merasa uang elektronik baik dari segi kemudahan, kemanfaatan, dan keamanan sudah sangat baik.

Tabel 4.7
Analisis Statistik Uang Elektronik (*E-Money*)

Indikator	Skala Pengukuran										Modus
	1 (STS)		2 (TS)		3 (N)		4 (S)		5 (SS)		
	Frek.	%	Frek.	%	Frek.	%	Frek.	%	Frek.	%	
P1	0	0	0	0	9	18,0	39	78,0	2	4,0	4
P2	0	0	0	0	22	44,0	28	56,0	0	0	4
P3	0	0	0	0	4	8,0	37	34,0	9	18,0	4
P4	0	0	0	0	15	30,0	27	54,0	8	16,0	4
P5	0	0	4	8,0	8	16,0	27	54,0	11	22,0	4
P6	0	0	0	0	2	4,0	36	72,0	12	24,0	4

Sumber: Data diolah 2019

4.5.2 Frekuensi Jawaban Variabel Pengeluaran Konsumsi

Frekuensi jawaban responden pada variabel pengeluaran konsumsi disajikan pada tabel 4.8. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa distribusi frekuensi variabel pengeluaran konsumsi terdiri dari 1 indikator, dimana responden tidak ada yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju. Jika dilihat dari nilai modus, pilihan jawaban yang terbanyak pada indikator P1, dan P2, adalah setuju (4). Di susul oleh

P3, dan P4 yang menjawab netral (3). hal ini menunjukkan bahwa responden merasa pengeluaran konsumsi mahasiswa tersebut sudah sangat baik

Tabel 4.8
Analisis Statistik Pengeluaran Konsumsi

Indikator	Skala Pengukuran										Modus
	1 (STS)		2 (TS)		3 (N)		4 (S)		5 (SS)		
	Frek.	%	Frek.	%	Frek.	%	Frek.	%	Frek.	%	
P1	0	0	2	4,0	13	26,0	33	66,0	2	4,0	4
P2	0	0	0	0	8	16,0	29	58,0	13	26,0	4
P3	0	0	4	8,0	30	60,0	12	24,0	4	8,0	3
P4	0	0	6	12,0	24	48,0	13	26,0	7	14,0	3

Sumber: Data Diolah 2019

4.6 Uji Instrument Penelitian

4.6.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Kriteria yang digunakan untuk menyatakan suatu instrumen dianggap valid atau layak digunakan dalam pengujian hipotesis apabila *Corected Item-Total Correlation* lebih besar dari r tabel atau $df = (N-2) = 50-2 = 48 = 0,278$.

Tabel 4.9
Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	Corrected item-total correlation	Ket.
Uang Elektronik (<i>E-Money</i>) (X)	P1	0.573	Valid
	P3	0.598	Valid
	P4	0.529	Valid
	P5	0.473	Valid
Pengeluaran Konsumsi (Y)	P1	0.794	Valid
	P2	0.522	Valid
	P3	0.648	Valid
	P4	0.800	Valid

Sumber: Data Primer, 2019

4.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Reliabilitas diukur dengan uji statistik *cronbach's alpha* (α). Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *cronbach's alpha* > 0.60 . Hasil uji realibilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Hasil Uji Reliabilitas Uang Elektronik (*E-Money*) (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.686	7

Sumber: Output SPSS, 2019

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas variabel X di atas, 6 item indikator memiliki nilai *Cronbach's Alpha* yang lebih besar dari 0.60 yaitu sebesar 0.686.

Berdasarkan ketentuan di atas maka indikator-indikator dalam penelitian ini dikatakan reliabel.

Tabel 4.11
Hasil Uji Reliabilitas Pengeluaran Konsumsi (Y)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.774	5

Sumber: Output SPSS, 2019

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas variabel Y di atas, 4 item indikator memiliki nilai *Cronbach's Alpha* yang lebih besar dari 0.60 yaitu sebesar 0.774. Berdasarkan ketentuan di atas maka indikator-indikator dalam penelitian ini dikatakan reliabel.

4.7 Hasil Pengujian Regresi Sederhana

Tabel 4.12
Hasil Pengujian Regresi Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.373	4.207		.089	.930
Penggunaan e-Money	.603	.179	.438	3.374	.001

a. Dependent Variable: Pengeluaran Konsumsi
Sumber: Data diolah, 2019

Dari tabel di atas diperoleh persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = 3.373 + 0.603 X$$

Persamaan di atas dijelaskan sebagai berikut:

$a = 3.373$ merupakan nilai konstanta, jika nilai X dianggap 0 maka nilai dari pengeluaran konsumsi adalah sebesar 3.373.

$\beta_0 = 0.603$ artinya variabel uang elektronik berpengaruh terhadap pengeluaran konsumsi dan apabila variabel uang elektronik meningkat satu satuan, maka pengeluaran konsumsi akan meningkat sebesar 0.603 satuan.

Uji t digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari setiap variabel independen secara individual (parsial) terhadap variabel dependen. Diketahui t -tabel sebesar 1.677. Nilai ini didapatkan dari rumus $df = n - k = 48 = 1,677$.

Dasar pengambilan keputusan jika $t_{hitung} > t_{tabel} (1,677)$ dan nilai $sig < 0.05$ maka dapat dikatakan variabel X berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Y atau dengan kata lain hipotesis diterima.

Hasil pengujian dengan menggunakan program SPSS untuk variabel uang elektronik (X) terhadap pengeluaran konsumsi (Y) diperoleh nilai $t_{hitung} 3.374 > t_{tabel} 1,677$ dan nilai signifikansi $0.001 < 0.05$. Hal ini berarti variabel uang elektronik (X) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pengeluaran konsumsi (Y), dengan kata lain hipotesis diterima.

4.8 Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam publikasi yang di keluarkan *Bank for International Settlement (BIS)* pada bulan Oktober 1996 mendefinisikan uang elektronik merupakan produk yang memiliki nilai tersimpan (*stored-value*) atau prabayar (*prepaid*) dimana sejumlah uang disimpan dalam suatu media elektronis yang dimiliki seseorang. Uang elektronik (*e-money*) merupakan alat pembayaran yang dapat digunakan untuk berbagai macam jenis pembayaran (*multi purposed*), tidak seperti kartu telepon yang merupakan *single-purpose prepaid card*.

Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor: 16/8/PBI/2014, Uang Elektronik (*Electronic Money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

5. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.
6. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti *server* atau *chip*.
7. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
8. Nilai uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut, sejalan dengan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di kampus STIE Nobel Indonesia yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (*e-Money*)

terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa Studi pada STIE Nobel Indonesia Makassar”.

Berdasarkan hasil dari penyebaran kuesioner di 50 responden, dari 3 indikator variabel penggunaan uang elektronik (*e-Money*) yang digunakan, hampir semua jawaban dari responden menjawab setuju. Ini menandakan bahwa pengaruh penggunaan uang elektronik untuk pengeluaran konsumsi mahasiswa sangat banyak.

Hasil pengujian regresi sederhana menunjukkan $Y = 3.373 + 0.603 X$, dimana nilai $a = 3.373$ merupakan nilai konstanta yang artinya jika nilai X dianggap 0 maka nilai dari penggunaan uang elektronik adalah sebesar 3.373 dan nilai $\beta_0 = 0.603$ artinya variabel pengeluaran konsumsi berpengaruh terhadap penggunaan uang elektronik dan apabila variabel Uang Elektronik meningkat satu satuan, maka pengeluaran konsumsi akan meningkat sebesar 0.603 satuan.

Hasil analisis untuk variabel komunikasi kepemimpinan (X) menunjukkan bahwa uji t menghasilkan nilai t hitung $3.374 > t$ tabel 1.677 dan nilai signifikansi $0.001 < 0.05$. Hal ini berarti variabel penggunaan uang elektronik (X) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa (Y) pada Kampus STIE Nobel Indonesia Makassar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan uang elektronik (*e-money*) terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa, Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif STIE Nobel Indonesia Makassar sebanyak 582 orang mahasiswa. Penelitian ini menggunakan desain sampel *nonprobabilitas*, yang menggunakan metode *sampling aksidental*. Sampel pada penelitian ini adalah Mahasiswa STIE Nobel Indonesia Makassar dengan jumlah sampel sebanyak 50 orang mahasiswa.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu studi kepustakaan dan kuesioner. Respon dalam kuesioner masing-masing variabel dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan skala likert, yaitu suatu skala yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, persepsi seseorang tentang pengeluaran konsumsi mahasiswa, jawaban dari responden yang bersifat kualitatif dikuantitatifkan.

Metode yang digunakan dalam pengolahan data penelitian ini adalah metode pengolahan data secara manual dan menggunakan sistem komputerisasi yaitu tabulasi data dan interpretasi data. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana dengan rumus $Y = a + bX + e$.

Hasil pengujian regresi sederhana menunjukkan nilai $a = 3.373$ merupakan nilai konstanta yang artinya jika nilai X dianggap 0 maka nilai dari penggunaan

uang elektronik adalah sebesar 3.373 dan nilai $\beta_0 = 0.603$ artinya variabel penggunaan uang elektronik berpengaruh terhadap pengeluaran konsumsi dan apabila variabel penggunaan uang elektronik meningkat satu satuan, maka pengeluaran konsumsi akan meningkat sebesar 0.603 satuan.

Hasil analisis untuk penggunaan uang elektronik (X) menunjukkan bahwa uji t menghasilkan nilai t hitung $3.373 > t$ tabel 1.677 dan nilai signifikansi $0.001 < 0.05$. Hal ini berarti variabel Penggunaan uang elektronik (X) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pengeluaran konsumsi (Y) pada Kampus STIE Nobel Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan uang elektronik berpengaruh terhadap pengeluaran konsumsi mahasiswa STIE Nobel Indonesia Makassar atau dengan kata lain hipotesis diterima.

5.2 Saran

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini masih jauh dari yang namanya kata sempurna dikarenakan sampel yang digunakan hanya menggunakan 50 orang Mahasiswa. Dari hasil penelitian tersebut diharapkan mampu memberi tambahan kajian dan ilmu pengetahuan mengenai masalah yang terkait dengan masalah penggunaan uang elektronik dan pengeluaran konsumsi mahasiswa serta memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menerapkan teori-teori yang peneliti peroleh selama proses perkuliahan dan dapat memperdalamnya lebih luas lagi.

2. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, saran maupun masukan bagi seluruh civitas akademik khususnya Mahasiswa STIE Nobel Indonesia Makassar bahwa penelitian ini sudah cukup baik meskipun sampel yang digunakan hanya mewakili beberapa dari populasi yang ada.

3. Bagi Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan juga tambahan referensi dikalangan akademik dalam melakukan penelitian sejenis dan mengembangkannya dimasa yang akan datang.

KUESIONER PENELITIAN

PENGARUH PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (*E-MONEY*) TERHADAP PENGELUARAN KONSUMSI MAHASISWA STUDI PADA STIE NOBEL INDONESIA MAKASSAR

I. Petunjuk Pengisian

- a. Kepada Bapak/Ibu/Sdr/i untuk menjawab seuruh pertanyaan yang ada dengan jujur dan sebenarnya
- b. Berilah tanda Silang (x) pada kolom yang tersedia dan pilihlah sesuai keadaan yang sebenarnya
- c. Ada lima alternatif jawaban,yaitu :
 1. 5 = Sangat Setuju/ Sangat Baik
 2. 4 = Setuju/ Baik
 3. 3 = Netral / Cukup / Ragu-ragu
 4. 2 = Tidak Setuju/ Kurang baik
 5. 1 = Sangat Tidak Setuju/ Tidak baik

II. Karakteristik Responden

- a. Umur tahun
- b. Jenis kelamin : Laki-laki/Perempuan*)
- c. Jurusan :

*) Coret yang tidak perlu

III. Variabel Uang Elektronik E-Money (X)

No.	Item Pertanyaan/Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
<i>Kemudahan penggunaan</i>						
1	Dalam melakukan transaksi uang elektronik lebih mudah dan simple digunakan dibandingkan dengan alat pembayaran lainnya					
2	Alat pembayaran berbasis uang elektronik sangat mudah ditemukan dalam melakukan transaksi dimanapun					
<i>Keamanan penggunaan</i>						
3	Pihak penerbit kartu menjamin keamanan data pribadi Anda sebagai pengguna kartu e-Money					
4	Anda tidak diperkenankan merusak dan/atau mengubah fisik kartu e-Money.					
<i>Kecepatan penggunaan</i>						
5	Anda tidak membutuhkan waktu yang relatif lama untuk mendapatkan kartu e-Money.					
6	Transaksi menggunakan kartu e-Money dapat meminimalkan waktu Anda dibandingkan transaksi dengan uang tunai.					

IV. Variabel Pengeluaran Konsumsi (Y)

No.	Item Pertanyaan/Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
<i>Pengeluaran Konsumsi</i>						
1	Anda lebih sering menggunakan E-Money untuk berbelanja					
2	Menggunakan E-Money banyak mendapatkan potongan berbelanja					
3	Dalam setiap bulannya Anda sering mengisi saldo E-Money Anda					
4	Dengan E-Money pengeluaran anda lebih irit dibandingkan menggunakan uang cash					

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanti, Arsita I. 2015. *“Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-money”*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Burhan Bungin. 2009. *Analisis Penelitian Data Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo
- Bank Indonesia. 2004. Peraturan Bank Indonesia Nomor 6/30/PBI/2004 tentang Penyelenggaraan Alat Pembayaran dengan Menggunakan Kartu. Jakarta: Bank Indonesia.
- Bank Indonesia. 2011. *“Sistem Pembayaran diIndonesia”*.(online). (<http://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/di-indonesia/Contents/Default.aspx>, diakses tanggal 20 Agustus 2015).
- Bank Indonesia. 2009. *Peraturan Bank Indonesia Nomor 16/08/PBI/2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Bank Indonesia 11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik (Elektronic Money)*.
- Duesenberry, James S. (1949). *"Income, Saving, and the Theory of Consumer Behavior."* Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Danang Priyo Aji Wicaksono 2012. *“Pengaruh Transaksi Pembayaran Menggunakan Kliring, RTGS, Kartu Kredit, ATM/Debit dan Uang Elektronik (E-MONEY) terhadap Permintaan Uang Kartal di Indonesia”*. *Error Correction Model (ECM)*.
- Dharfan, Khairiyah, Mailany, Syaima, Rina 2013. *“Perkembangan Uang Elektronik dan Kartu Kredit di Indonesia Periode 2007 – 2012”*. Regresi Linear Berganda.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Listfield, R dan F. Montes-Negret. 1994. *“Modernizing Payment System in Emerging Economies”*. *World Bank Policy Research Working Paper*, 1336.

- Rahardja, Pratama dan Manurung, Mandala. 2008. *Teori Ekonomi Makro*. Edisi Keempat : Lembaga Penerbit FE UI
- Reksoprayitno, Soediyono. 2000. *Ekonomi Makro Pengantar Analisis Pendapatan nasional*. Yogyakarta: Liberty.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Sadono, Sukirno. 1994. *Pengantar Ekonomi Makro*. PT. Raja Grasindo Perseda. Jakarta
- Samuelson, Paul A & Nordhaus, William D. 2000. *Makroekonomi*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Santomero, Anthony M. and John J. Seater, (1996), „Alternative Monies and the Demand for Media of Exchange“, *Journal of Money, Credit, and Banking*, 28(4-2), 942- 960.
- Snellman, J. dan J. Vessala. 1999. “Forecasting the Electronification of Payments with Learning Curves”. *Bank of Finland Discussion Paper*. 8/99.
- Siwinastiti, Lutfida. 2014. "*Analisis Pengaruh Penggunaan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) dan Uang Elektronik (E-Money) Terhadap Permintaan Uang Kartal di Indonesia.*"
- Van Hove, Leo. 2006. [“Towards a Less Cash Society in Indonesia”], Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran Bank Indonesia. Jakarta : Bank Indonesia.
- Zainal Muttaqin 2006. “*Analisis Pengaruh Penggunaan Alat Pembayaran dengan Menggunakan Kartu dan Variabel- variabel Makroekonomi terhadap Permintaan Uang di Indonesia*”. Uji Kointegrasi dan *Error Correction Model*(ECM).

LAMPIRAN

ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF

Variabel Uang Elektronik (X)

		Statistics						
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	TOTAL
N	Valid	50	50	50	50	50	50	50
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3.86	3.56	4.10	3.86	3.90	4.20	23.48
Median		4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	24.00
Mode		4	4	4	4	4	4	24
Sum		193	178	205	193	195	210	1174

P1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	9	18.0	18.0	18.0
	S	39	78.0	78.0	96.0
	SS	2	4.0	4.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

P2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	22	44.0	44.0	44.0
	S	28	56.0	56.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

P3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	4	8.0	8.0	8.0
	S	37	74.0	74.0	82.0
	SS	9	18.0	18.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

P4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	15	30.0	30.0	30.0
	S	27	54.0	54.0	84.0
	SS	8	16.0	16.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

P5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	4	8.0	8.0	8.0
	N	8	16.0	16.0	24.0
	S	27	54.0	54.0	78.0
	SS	11	22.0	22.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

P6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	2	4.0	4.0	4.0
	S	36	72.0	72.0	76.0
	SS	12	24.0	24.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

TOTAL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	2	4.0	4.0	4.0
	21	2	4.0	4.0	8.0
	22	8	16.0	16.0	24.0
	23	12	24.0	24.0	48.0
	24	14	28.0	28.0	76.0
	25	8	16.0	16.0	92.0
	26	4	8.0	8.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

Variabel Pengeluaran Konsumsi (Y)

Statistics

		P1	P2	P3	P4	TOTAL
N	Valid	50	50	50	50	50
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		3.70	4.10	3.32	3.42	14.54
Median		4.00	4.00	3.00	3.00	15.00
Mode		4	4	3	3	14
Sum		185	205	166	171	727

P1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	2	4.0	4.0	4.0
	N	13	26.0	26.0	30.0
	S	33	66.0	66.0	96.0
	SS	2	4.0	4.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

P2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	N	8	16.0	16.0	16.0
	S	29	58.0	58.0	74.0
	SS	13	26.0	26.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

P3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	4	8.0	8.0	8.0
	N	30	60.0	60.0	68.0
	S	12	24.0	24.0	92.0
	SS	4	8.0	8.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

P4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TS	6	12.0	12.0	12.0
	N	24	48.0	48.0	60.0
	S	13	26.0	26.0	86.0
	SS	7	14.0	14.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

TOTAL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	2	4.0	4.0	4.0
	11	6	12.0	12.0	16.0
	14	16	32.0	32.0	48.0
	15	7	14.0	14.0	62.0
	16	13	26.0	26.0	88.0
	17	4	8.0	8.0	96.0
	18	2	4.0	4.0	100.0
	Total	50	100.0	100.0	

LAMPIRAN

Uji Instrument Penelitian Variabel Uang Elektronik (X)

Uji Validitas

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	.083	.063	.203	.070	.128	.537**
	Sig. (2-tailed)		.568	.666	.157	.629	.377	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50
P2	Pearson Correlation	.083	1	-.226	.056	-.155	.033	.239
	Sig. (2-tailed)	.568		.115	.700	.282	.821	.095
	N	50	50	50	50	50	50	50
P3	Pearson Correlation	.063	-.226	1	.223	.313*	.082	.598**
	Sig. (2-tailed)	.666	.115		.120	.027	.573	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50
P4	Pearson Correlation	.203	.056	.223	1	-.062	-.160	.529**
	Sig. (2-tailed)	.157	.700	.120		.670	.267	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50
P5	Pearson Correlation	.070	-.155	.313*	-.062	1	-.442**	.473**
	Sig. (2-tailed)	.629	.282	.027	.670		.001	.001
	N	50	50	50	50	50	50	50
P6	Pearson Correlation	.128	.033	.082	-.160	-.442**	1	.090
	Sig. (2-tailed)	.377	.821	.573	.267	.001		.533
	N	50	50	50	50	50	50	50

	N	50	50	50	50	50	50	50
TOTAL	Pearson	.537**	.239	.598**	.529**	.473**	.090	1
	Correlation							
	Sig. (2-tailed)	.000	.095	.000	.000	.001	.533	
	N	50	50	50	50	50	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure

Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.686	7

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
P1	3.86	.452	50
P2	3.56	.501	50
P3	4.10	.505	50
P4	3.86	.670	50
P5	3.90	.839	50
P6	4.20	.495	50
TOTAL	23.48	1.460	50

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	43.10	7.316	.412	.538
P2	43.40	8.082	.069	.608
P3	42.86	7.021	.468	.519
P4	43.10	6.908	.332	.541
P5	43.06	6.915	.206	.586
P6	42.76	8.513	-.079	.637
TOTAL	23.48	2.132	1.000	.013

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
46.96	8.529	2.920	7

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
P1	3.70	.614	50
P2	4.10	.647	50
P3	3.32	.741	50
P4	3.42	.883	50
TOTAL	14.54	2.012	50

Uji Instrument Penelitian Variabel Pengeluaran Konsumsi (Y)

Uji Validitas

Correlations

		P1	P2	P3	P4	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	.231	.395**	.613**	.794**
	Sig. (2-tailed)		.106	.005	.000	.000
	N	50	50	50	50	50
P2	Pearson Correlation	.231	1	.102	.211	.522**
	Sig. (2-tailed)	.106		.480	.142	.000
	N	50	50	50	50	50
P3	Pearson Correlation	.395**	.102	1	.290*	.648**
	Sig. (2-tailed)	.005	.480		.041	.000
	N	50	50	50	50	50
P4	Pearson Correlation	.613**	.211	.290*	1	.800**
	Sig. (2-tailed)	.000	.142	.041		.000
	N	50	50	50	50	50
TOTAL	Pearson Correlation	.794**	.522**	.648**	.800**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	50	50	50	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.774	5

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
P1	3.70	.614	50
P2	4.10	.647	50
P3	3.32	.741	50
P4	3.42	.883	50
TOTAL	14.54	2.012	50

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	25.38	12.649	.726	.722
P2	24.98	13.898	.390	.781
P3	25.76	12.880	.521	.751
P4	25.66	11.290	.696	.696
TOTAL	14.54	4.049	1.000	.634

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
29.08	16.198	4.025	5

LAMPIRAN

Analisis Regresi Sederhana Dan Uji t

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Penggunaan e-Money ^a		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Pengeluaran Konsumsi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.438 ^a	.192	.175	1.82793

a. Predictors: (Constant), Penggunaan e-Money

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	38.036	1	38.036	11.384	.001 ^a
	Residual	160.384	48	3.341		
	Total	198.420	49			

a. Predictors: (Constant), Penggunaan e-Money

b. Dependent Variable: Pengeluaran Konsumsi

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.373	4.207		.089	.930
	Penggunaan e-Money	.603	.179	.438	3.374	.001

LAMPIRAN

Tabel Distribusi r

Tabel r untuk df = 1 - 50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9577	0.9469	0.9395	0.9309	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9000	0.9000	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Tabel Distribusi t

df	α 0.1	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0025	0.001
1	3.077684	6.313752	12.706205	31.820516	63.656741	127.321336	318.308839
2	1.885618	2.919986	4.302653	6.964557	9.924843	14.069047	22.327125
3	1.537744	2.353363	3.182446	4.540703	5.840909	7.453319	10.214532
4	1.533206	2.131847	2.776445	3.746947	4.600095	5.597568	7.173182
5	1.475884	2.015968	2.570582	3.365930	4.032143	4.773361	5.893439
6	1.439756	1.943180	2.446912	3.142668	3.707428	4.316827	5.207626
7	1.414924	1.894579	2.364624	2.997952	3.499483	4.029337	4.785290
8	1.396815	1.859548	2.306004	2.896459	3.355387	3.832519	4.500791
9	1.383029	1.833113	2.262157	2.821438	3.249836	3.689562	4.296895
10	1.372184	1.812461	2.228139	2.753769	3.169273	3.581406	4.143790
11	1.363430	1.795886	2.200985	2.718079	3.105807	3.496614	4.024701
12	1.356217	1.782288	2.178813	2.680998	3.054540	3.428444	3.929633
13	1.350171	1.770993	2.160359	2.650309	3.012276	3.372468	3.851982
14	1.345039	1.761310	2.144787	2.624494	2.975943	3.325596	3.787390
15	1.340605	1.753950	2.131459	2.602480	2.945713	3.286039	3.732834
16	1.336757	1.748584	2.119905	2.583487	2.920782	3.251933	3.686155
17	1.333379	1.739607	2.109816	2.566934	2.898231	3.222450	3.645767
18	1.330391	1.734064	2.100922	2.552380	2.878440	3.196574	3.610485
19	1.327728	1.729193	2.093024	2.539483	2.860935	3.173725	3.579409
20	1.325341	1.724718	2.085953	2.527977	2.845340	3.153401	3.551898
21	1.323188	1.720743	2.079614	2.517648	2.831360	3.135206	3.527154
22	1.321237	1.717144	2.073873	2.508325	2.818756	3.118824	3.504992
23	1.319460	1.713872	2.068658	2.499867	2.807336	3.103997	3.484464
24	1.317835	1.710882	2.063899	2.492159	2.796940	3.090514	3.466777
25	1.316345	1.708141	2.059539	2.485107	2.787436	3.078199	3.450189
26	1.314972	1.705518	2.055529	2.478630	2.778715	3.066909	3.434997
27	1.313703	1.703288	2.051831	2.472660	2.770683	3.056520	3.421034
28	1.312527	1.701131	2.048407	2.467140	2.763262	3.046929	3.408155
29	1.311434	1.699127	2.045239	2.462021	2.756386	3.038047	3.396249
30	1.310415	1.697251	2.042272	2.457262	2.749996	3.029798	3.385185
31	1.309464	1.695519	2.039513	2.452824	2.744042	3.022118	3.374899
32	1.308573	1.693889	2.036933	2.448678	2.738481	3.014949	3.365306
33	1.307737	1.692360	2.034515	2.444794	2.733277	3.008242	3.356337
34	1.306952	1.690924	2.032245	2.441150	2.728394	3.001954	3.347934
35	1.306212	1.689572	2.030198	2.437723	2.723806	2.996047	3.340045
36	1.305514	1.688298	2.028094	2.434494	2.719485	2.990487	3.332624
37	1.304854	1.687094	2.026192	2.431447	2.715409	2.985244	3.325631
38	1.304230	1.685954	2.024394	2.428568	2.711558	2.980293	3.319030
39	1.303639	1.684875	2.022691	2.425841	2.707913	2.975609	3.312798
40	1.303077	1.683851	2.021075	2.423257	2.704459	2.971171	3.306878
41	1.302543	1.682878	2.019541	2.420803	2.701181	2.966961	3.301273
42	1.302035	1.681952	2.018082	2.418470	2.698066	2.962962	3.295951
43	1.301552	1.681071	2.016692	2.416250	2.695102	2.959157	3.290890
44	1.301090	1.680230	2.015358	2.414134	2.692278	2.955534	3.286072
45	1.300649	1.679427	2.014103	2.412116	2.689585	2.952079	3.281480
46	1.300228	1.678660	2.012896	2.410188	2.687013	2.948781	3.277098
47	1.299825	1.677927	2.011741	2.408345	2.684556	2.945630	3.272912
48	1.299439	1.677224	2.010635	2.406581	2.682204	2.942616	3.268910
49	1.299069	1.676551	2.009575	2.404892	2.679952	2.939730	3.265079
50	1.298714	1.675905	2.008559	2.403272	2.677793	2.936954	3.261409
51	1.298373	1.675285	2.007584	2.401718	2.675722	2.934311	3.257890
52	1.298045	1.674689	2.006647	2.400225	2.673734	2.931765	3.254512
53	1.297730	1.674116	2.005745	2.398790	2.671823	2.929318	3.251258
54	1.297425	1.673565	2.004879	2.397410	2.669985	2.926955	3.248109
55	1.297134	1.673034	2.004045	2.396081	2.668216	2.924701	3.245149
56	1.296853	1.672522	2.003241	2.394801	2.666512	2.922521	3.242261
57	1.296581	1.672029	2.002465	2.393568	2.664870	2.920420	3.239478
58	1.296319	1.671553	2.001717	2.392377	2.663287	2.918394	3.236795
59	1.296065	1.671093	2.000995	2.391229	2.661759	2.916440	3.234207
60	1.295821	1.670649	2.000298	2.390119	2.660283	2.914553	3.231709
61	1.295585	1.670219	1.999624	2.389047	2.658857	2.912729	3.229296
62	1.295356	1.669804	1.998972	2.388011	2.657479	2.910967	3.226964
63	1.295134	1.669402	1.998341	2.387008	2.656145	2.909252	3.224709