

DAMPAK PEMBAYARAN NON TUNAI: MOTIVASI HEDONIS KEHIDUPAN SOSIAL

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi



Oleh:

GHEA HALJAZARIN

12050322787



UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

DAMPAK PEMBAYARAN NON TUNAI: MOTIVASI HEDONIS KEHIDUPAN SOSIAL

TUGAS AKHIR

Oleh:

GHEA HALJAZARIN

12050322787

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 11 Juli 2024

Ketua Program Studi



Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198307162011011008

Pembimbing



Saide, S.Kom., M.Kom., M.I.M., Ph.D.

NIP. 199008272023211019

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PENGESAHAN

**DAMPAK PEMBAYARAN NON TUNAI: MOTIVASI HEDONIS
KEHIDUPAN SOSIAL**

TUGAS AKHIR

Oleh:

GHEA HALJAZARIN

12050322787

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di Pekanbaru, pada tanggal 27 Juni 2024

Pekanbaru, 27 Juni 2024

Mengesahkan,

Ketua Program Studi

Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198307162011011008



Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 196403011992031003

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom., M.Sc.

Sekretaris : Saide, S.Kom., M.Kom., M.I.M., Ph.D.

Anggota 1 : Fitriani Muttakin, S.Kom., M.Cs.

Anggota 2 : Syaifullah, SE., M.Sc.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran Surat :
 Nomor : Nomor 25/2021
 Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 Petaam
 NIM
 Tempat/Tgl. Lahir
 Fakultas/Pascasarjana
 Prodi
 Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*
 Dampak Pembayatan Non Tunai: Motivasi Hedonis Kehidupan sosial

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ehea Haljazarin
 NIM : 12050322707
 Tempat/Tgl. Lahir : Pekanbaru, 06 Januari 2001
 Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi
 Prodi : Sistem Informasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:
 Dampak Pembayatan Non Tunai: Motivasi Hedonis Kehidupan sosial

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 16 Juli 2024
 Yang membuat pernyataan



NIM : 12050322707

*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada peneliti. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin peneliti dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman, dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 11 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,

GHEA HALJAZARIN

NIM. 12050322787

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, segala puji dan syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang sudah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya dengan menghadirkan orang-orang berharga di kehidupan saya yang banyak memberikan bantuan, semangat, dan doa sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini tepat pada waktunya. Tugas Akhir ini saya persembahkan sepenuhnya kepada kedua orang tua hebat dalam hidup saya, untuk Almarhum Papa Riza Yasvita, SE, Mama Julia Nita SN, A.Md, Kakak Cindy Hannisyia Relia, S.Pd, dan Adik Ibtnaty Kayla Rezqita yang telah mencurahkan segala bantuan serta dukungan dalam bentuk apapun untuk menyelesaikan Tugas Akhir. Terima kasih senantiasa memberikan kasih sayang dan selalu ada disaat saya membutuhkan saran dalam melakukan apapun. Terima kasih atas segala doa yang telah diberikan sehingga saya dipermudah dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Saya ucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Bapak Saide yang telah menerima saya sebagai salah satu anak bimbingan bapak. Terima kasih juga atas kritik baik bapak selama ini karena jika bapak tidak mengkritik saya, pasti saya tidak bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Terima kasih kepada Penguji dan Ketua Sidang Tugas Akhir yang telah memberikan masukan, dan arahan kepada saya dengan baik. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat saya dari kecil yaitu Syakira, Irmayani, Dory, Asa, Mira yang telah memberikan dukungan, semangat, dan juga pelajaran berharga dalam hidup saya selama ini. Terima kasih kepada Abe sebagai bayi *online* yang terus bisa menghibur saya dikala *mood* saya berantakan. Kepada seluruh teman yang sudah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir, saya mendoakan yang terbaik untuk kesuksesan semua pihak yang sudah membantu. *Aamiin ya Rabbal 'Alamin.*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, bersyukur kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Shalawat serta salam kita ucapkan kepada Nabi Muhammad *Shalallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan mengucapkan *Allahumma Sholli'Ala Sayyidina Muhammad Wa'Ala Ali Sayyidina Muhammad*. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pada penulisan Tugas Akhir ini, terdapat beberapa pihak yang sudah berkontribusi dan mendukung peneliti baik berupa materi, moril, dan motivasi. Peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom sebagai Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi.
6. Bapak Nesdi Evrilyan Rozanda, S.Kom., M.Sc sebagai Ketua Sidang yang memimpin Sidang Tugas Akhir dan Dosen Pembimbing Kerja Praktek peneliti. Terima kasih telah mengajarkan dan memberikan ilmu yang berharga dan penting kepada peneliti.
7. Bapak Saide, S.Kom., M.Kom., M.I.M., Ph.D sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah berkenan membimbing dan meluangkan waktu sibuknya, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Ibu Fitriani Muttakin, S.Kom., M.Cs sebagai Dosen Penguji I Tugas Akhir yang memberikan arahan, kritik, dan saran yang bermanfaat dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
9. Bapak Syaifullah, SE., M.Sc sebagai Dosen Penguji II Tugas Akhir yang memberikan arahan, kritik, dan saran yang bermanfaat dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
10. Bapak Arif Marsal, Lc., MA sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan, motivasi, dan nasihat positif untuk diri peneliti

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

agar menjadi lebih bersemangat dalam menyelesaikan perkuliahan dengan baik dan tepat waktu.

1. Kepada yang teristimewa dan tercinta, untuk Almarhum Papa Riza Yasvita, SE, Mama Julia Nita SN, A.Md, Kakak Cindy Hannisya Relia, S.Pd, dan Adik Ibnaty Kayla Rezqita yang telah mencurahkan segala bantuan serta dukungan dalam bentuk apapun untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Kepada seluruh dosen, staf, dan teman-teman dari Fakultas Sains dan Teknologi, terkhusus Program Studi Sistem Informasi dan banyak lainnya yang tidak bisa disebutkan semua satu persatu, terima kasih sudah turut membantu dan menemani saya dalam kelancaran penulisan Tugas Akhir ini.
3. Kepada Khairunnisa, Novita Sari, Dhea Ananda, Tita Alisya, Annisa Dahli-a, Putri Elviani, Nabila Fadia, Nadila Andrika, Salsabila, Amelia Melati, Nur Afni, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Terima kasih telah kebersamai selama ini dan turut membantu dalam kelancaran penulisan Tugas Akhir ini.

Oleh karenanya, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan Laporan Tugas Akhir ini. Untuk itu dapat menghubungi peneliti melalui *email* 12050322787@students.uin-suska.ac.id. Semoga laporan ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. *Aamiin*.

Pekanbaru, 11 Juli 2024

Peneliti,

GHEA HALJAZARIN

NIM. 12050322787

UIN SUSKA RIAU



DAMPAK PEMBAYARAN NON TUNAI: MOTIVASI HEDONIS KEHIDUPAN SOSIAL

GHEA HALJAZARIN
NIM: 12050322787

Tanggal Sidang: 27 Juni 2024
Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi dampak penggunaan pembayaran non tunai terhadap motivasi hedonis dalam kehidupan sosial. Dengan meningkatnya adopsi pembayaran non tunai seperti *e-Wallet*, perilaku individu berubah secara signifikan. Studi ini meneliti bagaimana dampak pembayaran non tunai mempengaruhi seseorang dalam pencarian kesenangan bertransaksi dan dampak sosialnya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode teknik *random sampling*. Data sampel dikumpulkan dari 358 responden dari seluruh Kota Pekanbaru. Hasilnya menunjukkan bahwa pembayaran non tunai meningkatkan frekuensi dan jumlah pengeluaran hedonis karena kemudahan transaksi. Selain itu, penggunaan *e-Wallet* memperkuat status sosial di beberapa kelompok yang melihatnya sebagai simbol kemodernan. Namun, ditemukan dampak negatif seperti kurangnya kesadaran terhadap konsekuensi adopsi pembayaran non tunai. Temuan ini menyarankan perlunya meningkatkan kesadaran sosial dan strategi untuk mengatasi dampak negatif tersebut.

Kata Kunci: *e-Wallet*, Kehidupan Sosial, Kurangnya Kesadaran, Motivasi Hedonis, Pembayaran Non Tunai

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

IMPACT OF NON CASH PAYMENTS: HEDONIC MOTIVATION IN SOCIAL LIFE

GHEA HALJAZARIN
NIM: 12050322787

Date of Final Exam: June 27th 2024
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

This research explores the impact of using non-cash payments on hedonic motivation in social life. With the increasing adoption of non-cash payments such as e-Wallets, individual behavior is changing significantly. This study examines how the impact of non-cash payments affects a person in the search for transactional pleasure and its social impact. This study uses quantitative method with random sampling technique. Sample data was collected from 358 respondents from across Pekanbaru City. The results show that non-cash payments increase the frequency and amount of hedonic spending due to the ease of transactions. In addition, the use of e-Wallet strengthens social status in some groups who see it as a symbol of modernity. However, negative impacts were found such as lack of awareness towards the consequences of non-cash payment adoption. The findings suggest the need to increase social awareness and strategies to overcome such negative impacts.

Keywords: *Cashless Payments, e-Wallet, Hedonic Motivation, Lack of Awareness, Social Life*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
LANDASAN TEORI	6
2.1 Dompot Elektronik (<i>e-Wallet</i>)	6
2.2 Ekspektasi Kinerja (<i>Performance Expectancy</i>)	6
2.3 Ekspektasi Usaha (<i>Effort Expectancy</i>)	7
2.4 Kurangnya Kesadaran (<i>Lack Of Awareness</i>)	7
2.5 Motivasi Intrinsik (<i>Motivation Intrinsic</i>)	8
2.6 Motivasi Hedonis (<i>Hedonic Motivation</i>)	9

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.7	Adopsi Pembayaran Non Tunai (<i>Adoption of Cashless Payment</i>) . . .	10
2.8	Penelitian Terdahulu	10
METODOLOGI PENELITIAN		14
3.1	Studi Literatur	14
3.2	Perencanaan	14
3.2.1	Identifikasi Masalah	15
3.2.2	Tujuan Penelitian	15
3.2.3	Batasan Masalah	15
3.2.4	Menentukan Variabel dan Metode Penelitian	15
3.2.5	Menentukan Hipotesis	20
3.3	Pengumpulan Data	20
3.4	Pengolahan Data	23
3.5	Analisis dan Pembahasan	24
4	HASIL DAN ANALISIS	25
4.1	Analisis Karakteristik Responden	25
4.2	Analisis Data	27
4.3	Analisis Model Struktural	29
4.4	Analisis Hasil Uji Hipotesis	30
5	PENUTUP	37
5.1	Kesimpulan	37
5.1.1	Kontribusi ke Pengetahuan	38
5.1.2	Kontribusi ke Manajerial	38
5.2	Saran	39
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN A KUISIONER PENELITIAN		A - 1
LAMPIRAN B DOKUMENTASI		B - 1

DAFTAR GAMBAR

3.1	Metodologi Penelitian	14
3.2	Model Penelitian	16
3.3	Poster Kuesioner Penelitian Melalui <i>Instastory</i>	23
4.1	Hasil Model Struktural	30
B.1	Kuesioner Penelitian Daring Melalui <i>Google Form</i>	B - 1
B.2	Kuesioner Penelitian Daring Melalui Bio dan <i>Instastory</i>	B - 1
B.3	Kuesioner Penelitian Daring Melalui Whatsapp Grup	B - 2
B.4	Kuesioner Penelitian Daring Melalui Whatsapp Pribadi	B - 3
B.5	Kuesioner Penelitian Daring Melalui Pesan Instagram	B - 5

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

3.1	Variabel dan Item	21
4.1	Karakteristik Responden	26
4.2	Analisis Reliabilitas dan Validitas Konvergen	27
4.3	Hasil Kriteria <i>Fornell-Lacker</i>	28
4.4	Hasil <i>Heterotrait-Monotrait Ratio</i> (HTMT)	29
4.5	Hasil Uji Hipotesis	31



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR SINGKATAN

ACP	: <i>Adoption of Cashless Payment</i>
AVE	: <i>Average Variance Extracted</i>
CA	: <i>Cronbach's Alpha</i>
CR	: <i>Composite Reliability</i>
DM	: <i>Direct Message</i>
EE	: <i>Effort Expectancy</i>
H	: <i>Hipotesis</i>
HM	: <i>Hedonic Motivation</i>
HTMT	: <i>Heterotrait-Monotrait Ratio</i>
IM	: <i>Intrinsic Motivation</i>
LOA	: <i>Lack of Awareness</i>
PE	: <i>Performance Expectancy</i>
PLS	: <i>Partial Least Squares</i>
Q	: <i>Quatiles</i>
SCIE	: <i>Social Citation Index Expanded</i>
SD	: <i>Standard Deviation</i>
SEM-PLS	: <i>Structural Equation Modelling-Partial Least Squares</i>
SSCI	: <i>Social Science Citation Index</i>
TI	: <i>Teknologi Informasi</i>
UX	: <i>User Experience</i>
VIF	: <i>Variance Inflation Factor</i>

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini masyarakat mulai menerapkan sistem *cashless* di kehidupan mereka. *Cashless* seperti layanan *e-Wallet* menjadi pilihan utama untuk pembayaran digital dan diperkirakan akan terus berkembang secara global dalam beberapa tahun kedepan (Adiani, Aprianingsih, Fachira, Debby, dan Maharatie, 2024). *Cashless* adalah sistem pembayaran non tunai. *Cashless* mengacu pada pembayaran yang berbentuk digital seperti *digital wallet* Gopay, Dana, atau Shopeepay. Sistem pembayaran non tunai memberikan manfaat yang sangat besar bagi bisnis dan pengetahuan. Bagi pelaku bisnis, kemudahan bertransaksi melalui berbagai model pembayaran dapat meningkatkan pendapatan, meningkatkan efisiensi operasional, dan menurunkan biaya operasional (Najib dan Fahma, 2020). Pembayaran non tunai juga dianggap lebih higienis bagi penjual makanan.

Proses transaksi menggunakan uang elektronik, sehingga akan memudahkan masyarakat dalam melakukan pembayaran dan transaksi keuangan dimanapun dan kapanpun. Munculnya sistem pembayaran non tunai ini didukung dari beberapa faktor seperti *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Lack of Awareness*, *Intrinsic Motivation*, dan *Hedonic Motivation* (Soodan dan Rana, 2020). Disaat masyarakat sudah mengetahui dampak dari *hedonic motivation of cashless payment* ini akan dapat meminimalisir kehidupan bermasyarakat. Mengadopsi pembayaran non tunai memiliki banyak keuntungan bagi konsumen, pembayaran non tunai menawarkan kenyamanan dan kecepatan.

Tidak seperti transaksi tunai tradisional, pembayaran non tunai dapat mencegah perampokan dan kejahatan terkait uang tunai lainnya, karena orang lebih sedikit memegang uang tunai saat berbelanja. Keberadaan *cashless* juga mempermudah tugas pemerintah dalam mengelola dan mengawasi transaksi dari kegiatan ekonomi masyarakatnya. Laporan transaksi dan perdagangan ekonomi bisa diakses dengan menggunakan laporan elektronik. *Cashless* juga lebih praktis yang memudahkan masyarakat dan juga menghemat biaya negara untuk mencetak fisik uang konvensional karena peredaran uang hanya dalam bentuk nilai nominalnya saja (Duane, O'Reilly, dan Andreev, 2014).

Cashless juga dapat meningkatkan pendapatan dalam negeri dan tingginya transaksi *cashless* akan memudahkan perputaran ekonomi sehingga *cash flow* masyarakat semakin lancar. Meningkatkan kemudahan pengembang atau pengelola sistem dan aplikasi untuk memanfaatkan *big data* yang berdampak positif bagi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

negara (Duane dkk., 2014). Hal ini mampu menarik investor menanamkan modal dalam di negeri. Diperkirakan bahwa dalam platform *m-Commerce* dan pengembangan aplikasi oleh entitas komersial akan secara fundamental mengubah perilaku belanja dan penjelajahan web konsumen. Namun, perilaku pengguna Ponsel Pintar yang terus berkembang agak sedikit terhambat oleh kekhawatiran akan *m-Payment*.

Jika Ponsel Pintar untuk mencapai potensi *m-Commerce* sepenuhnya, kemampuan konsumen untuk bertransaksi dan membayar produk/layanan melalui perangkat ini dengan cara yang mudah, aman, dan dapat diandalkan harus diatasi (Duane dkk., 2014). Penelitian oleh Lu, Wei, Yu, dan Liu (2017) yang berjudul "*How Do Post-Usage Factors and Espoused Cultural Values Impact Mobile Payment Continuation?*" yaitu mereka meneliti dampak mobilitas, perlindungan privasi, dan pengaruh sosial terhadap keberlangsungan *mobile* pembayaran (*m-Payment*) dan efek moderasi dari nilai-nilai budaya yang dianut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pasca penggunaan perlindungan privasi dan keyakinan pengaruh sosial mendorong niat berkelanjutan pengguna langsung ke arah *m-Payment*, dan keyakinan mobilitas pasca-penggunaan memiliki dampak tidak langsung melalui kepuasan pengguna.

Kepercayaan penghindaran ketidakpastian nilai budaya yang dianut berfungsi sebagai anteseden dari pengaruh sosial yang dirasakan sosial yang dirasakan, pengaruh dan mobilitas. Nilai budaya yang dianut jarak kekuasaan berfungsi sebagai anteseden dari perlindungan privasi yang dirasakan tinjauan literatur yang dilakukan oleh (Lu dkk., 2017) mengungkapkan bahwa meskipun ekspektasi kinerja (kegunaan) diidentifikasi di sebagian besar studi sebagai faktor penentu yang signifikan dalam adopsi *m-Payment* dan penggunaan berkelanjutan, temuan tentang peran ekspektasi usaha sangat bervariasi, dan tidak termasuk dalam studi keberlanjutan.

Menurunnya nilai penting dari kemudahan penggunaan seiring berjalannya waktu telah berulang kali diperhatikan dalam literatur. Dalam pemanfaatan teknologi modern, inovasi terbaru dalam menyediakan layanan keuangan dengan cara yang nyaman dan efisien adalah penggunaan *cashless payment*. Terdapat salah satu artikel yang berjudul "*WeChat Mobile Payment Based Smart Retail Customer Experience: An Integrated Framework*", penelitian ini berfokus pada ritel pintar yang diadopsi secara luas di Tiongkok, yaitu sistem ritel pintar berbasis pembayaran seluler *WeChat (m-Payment)* berbasis sistem ritel pintar (Sun, Xue, Bandyopadhyay, dan Cheng, 2022). Penelitian telah menyoroti pentingnya berbagi pengetahuan dalam organisasi untuk membantu meningkatkan kinerja, masih ada kesulitan diantara para pekerja untuk berbagi pengetahuan karena takut kehilangan pengetahuan yang

berharga (Trialih, Wei, Anugrah, dkk., 2017).

Tinjauan sistematis mengkategorikan dan menggabungkan temuan dengan hati-hati dapat menghasilkan wawasan yang berharga dan arah penelitian yang jelas (Hanafizadeh, Keating, dan Khedmatgozar, 2014). Adopsi Pembayaran Non Tunai telah berkembang dan masih sedikit diketahui tentang peran Ekspektasi Kinerja, kondisi memfasilitasi pengaruh sosial, keinovatifan, keamanan teknologi yang dirasakan, dan Motivasi Hedonis dalam menjelaskan adopsi pembayaran non tunai oleh konsumen. Pembayaran yang dilakukan atau diaktifkan melalui mobilitas digital, melalui perangkat genggam, dengan atau tanpa menggunakan jaringan telekomunikasi seluler. Pembayaran ini adalah transaksi keuangan digital, meskipun tidak selalu terkait dengan lembaga keuangan atau bank (Ng, Kauffman, Griffin, dan Hedman, 2021). Solusi pembayaran *mobile* telah banyak diantisipasi sejak awal tahun 2000-an (Ferne, 1993).

Pilihan pembayaran meningkat secara global. Terutama di negara-negara maju, di mana lebih banyak orang menggunakan dompet digital seperti OVO, ShopeePay, Gopay, Dana, OVO, Flip, Jenius, LinkAja, dan SeaBank. Uang tunai tetap menjadi metode pembayaran utama terlepas dari perubahan ini (Ferne, 1993). Negara-negara berkembang dan negara maju tidak memiliki opsi pembayaran ini, jadi mereka memiliki instrumen pembayaran yang lebih terbatas. Namun demikian, konsumen di negara-negara berkembang sekarang memiliki lebih banyak pilihan dengan munculnya layanan *digital wallet*. Sangat penting untuk memastikan bahwa sistem pembayaran menjadi lebih efisien dan lebih tahan terhadap risiko saat melakukan perubahan (Simatele dan Mbedzi, 2021).

Selain itu, sistem pembayaran non tunai belum secara luas dan berhasil diadopsi di negara-negara berkembang, khususnya di Indonesia. Dengan mempertimbangkan uraian di atas dan didukung oleh hasil penelitian sebelumnya maka penelitian ini dirancang untuk mengetahui apa saja dampak pembayaran non tunai motivasi hedonis kehidupan sosial untuk mitra bisnis dan bidang keilmuan serta seberapa pengaruh dampak pembayaran non tunai dari kehidupan yang hedon sehingga membuat orang senang menggunakan *e-Wallet* dan apa saja hubungan antar variabel dalam menggunakan aplikasi pembayaran non tunai atau *e-Wallet* berdasarkan variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Lack of Awareness*, *Intrinsic Motivation*, *Hedonic Motivation*, *Adoption of Cashless Payment*.

1. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apa saja dampak pembayaran non tunai motivasi hedonis kehidupan sosial serta seberapa pengaruh dari kehidupan

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang hedon sehingga membuat orang senang menggunakan *e-Wallet*.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini diperlukan batasan-batasan agar tidak keluar dari topik yang ditentukan, berikut batasan masalah yang ada pada penelitian ini:

1. Penelitian ini berfokus kepada pengguna *e-Wallet*.
2. Penelitian ini menganalisis dampak pembayaran non tunai berdasarkan Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*), Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*), Kurangnya Kesadaran (*Lack of Awareness*), Motivasi Intrinsik (*Intrinsic Motivation*), Motivasi Hedonis (*Hedonis Motivation*), Adopsi Pembayaran Non Tunai (*Adoption of Cashless Payment*).
3. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menganalisis data dengan aplikasi SmartPLS dalam pengolahan data.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apa saja dampak pembayaran non tunai motivasi hedonis kehidupan sosial untuk mitra bisnis dan bidang keilmuan.
2. Untuk mengetahui hubungan antar variabel dalam menggunakan aplikasi pembayaran non tunai atau *e-Wallet* berdasarkan variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Lack of Awareness*, *Intrinsic Motivation*, *Hedonic Motivation*, *Adoption of Cashless Payment*, dan data dari variabel tersebut diolah menggunakan *tools* SmartPLS.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikanambahasan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam menggunakan aplikasi pengolahan data *tools* SmartPLS.
2. Memberikan kontribusi teoritis dalam memperkaya konsep dan teori mengenai dampak perilaku pengguna pembayaran non tunai.
3. Mendapatkan hasil hubungan antar variabel yang ada dalam penelitian ini dan mengetahui variabel apa yang berpengaruh terhadap penelitian ini serta dapat mengetahui dampak dari penggunaan berbayar non tunai (*e-Wallet*) bagi mitra bisnis dan bidang keilmuan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada Bab 1 terdiri dari: (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Batasan Masalah; (4) Tujuan; (5) Manfaat; (6) Sistematika Penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Pada Bab 2 ini terdiri dari: (1) *e-Wallet*; (2) *Performance Expectancy*; (3) *Effort Expectancy*; (4) *Lack of Awareness*; (5) *Intrinsic Motivation*; (6) *Hedonic Motivation*; (7) *Adoption of Cashless Payment*; (8) Penelitian Terdahulu.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

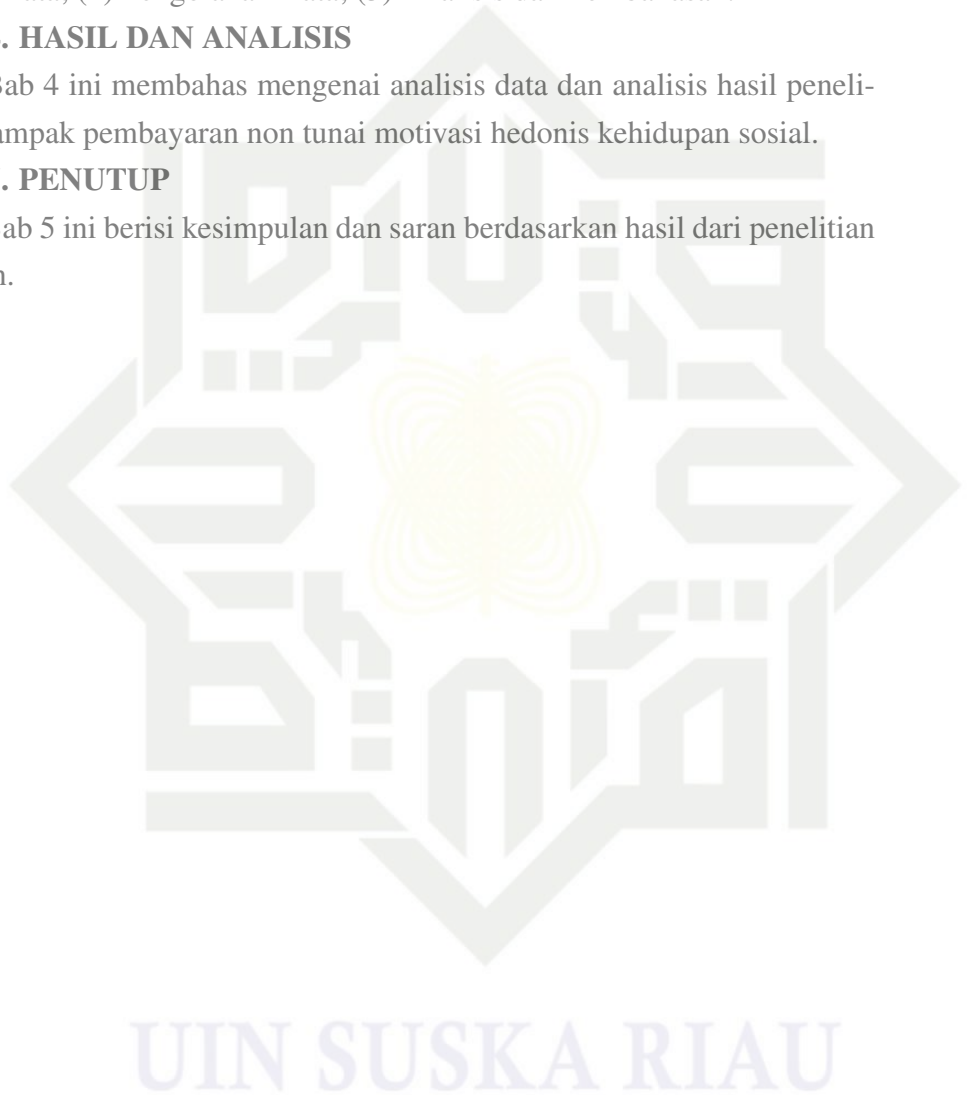
Pada Bab 3 ini terdiri dari: (1) Studi Literatur; (2) Perencanaan; (3) Pengumpulan Data; (4) Pengolahan Data; (5) Analisis dan Pembahasan.

BAB 4. HASIL DAN ANALISIS

Pada Bab 4 ini membahas mengenai analisis data dan analisis hasil penelitian tentang dampak pembayaran non tunai motivasi hedonis kehidupan sosial.

BAB 5. PENUTUP

Pada Bab 5 ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dari penelitian yang diperoleh.



2.3 Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)

Ekspektasi Usaha merupakan tingkat kemudahan yang terkait dengan penggunaan sistem (Venkatesh dkk., 2003) dan (Ammar dan Ahmed, 2016). Ekspektasi Usaha juga faktor yang mendasari niat perilaku. Dalam konteks *digital wallet*, Ekspektasi Usaha berkaitan dengan sejauh mana orang percaya bahwa mereka dapat dengan mudah menggunakan teknologi ini untuk melakukan transaksi. Ekspektasi ini mencakup persepsi kemudahan penggunaan, sehingga jika nasabah merasa bahwa teknologi ini mudah digunakan, mereka lebih cenderung memiliki niat yang positif untuk menggunakannya. Namun, meskipun Ekspektasi Usaha memiliki peran penting dalam memahami niat perilaku, itu mungkin tidak secara signifikan memengaruhi niat perilaku seseorang. Ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor lain yang memengaruhi niat perilaku, seperti persepsi manfaat, ketidakpastian, atau faktor-faktor sosial.

Dalam konteks penelitian ini, penelitian lebih lanjut mungkin diperlukan untuk menjelaskan mengapa Ekspektasi Usaha mungkin tidak secara signifikan memengaruhi niat perilaku nasabah terkait dengan penggunaan *digital wallet*. Ini dapat melibatkan analisis lebih lanjut tentang faktor-faktor yang mungkin memoderasi hubungan antara Ekspektasi Usaha dan niat perilaku, atau melihat faktor-faktor tambahan yang memengaruhi niat perilaku nasabah dalam konteks teknologi perbankan *online* (Boonsiritomachai dan Pitchayadejanant, 2019).

Hal ini mengacu pada keyakinan bahwa menggunakan teknologi tertentu akan bebas dari usaha. Ini mencerminkan kemudahan menggunakan teknologi baru. Dengan demikian, Ekspektasi Usaha menangkap kemudahan penggunaan yang dirasakan dalam model penerimaan teknologi sebelumnya (Soodan dan Rana, 2020). Mengenai adopsi *e-Wallet*, kemudahan penggunaan mencerminkan sejauh mana konsumen menganggap bahwa menggunakan *e-Wallet* akan membutuhkan tingkat usaha yang minimum. Penggunaan praktis dari teknologi tertentu seperti *e-Wallet* membutuhkan keterampilan dan pengetahuan *digital* dasar, menjadikan Ekspektasi Usaha sebagai penentu penting dari niat penggunaan. Ekspektasi usaha (*Effort Expectancy*) telah ditentukan untuk secara signifikan mempengaruhi niat untuk mengadopsi *m-Banking* dan platform pembayaran. Dengan adanya temuan yang beragam penting untuk meneliti pengaruh Ekspektasi Usaha terhadap niat penggunaan *e-Wallet*.

2.4 Kurangnya Kesadaran (*Lack Of Awareness*)

Kurangnya Kesadaran mengacu pada sejauh mana pengguna menyadari adanya teknologi baru dan membentuk kesadaran keseluruhan tentang apa yang

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Ditanggung UIN Suska Riau
Jurnal Ilmiah: *Journal of Islamic Studies*
Volume 10 Nomor 1 Tahun 2023
Penerbit: *Journal of Islamic Studies*
Syarif Kasim Riau

terlibat di dalamnya. Kurangnya Kesadaran tentang keberadaan teknologi dan kegunaannya telah dilaporkan sebagai salah satu penghambat untuk beralih ke non tunai, bersama dengan kurangnya informasi tentang kegunaan, dan penggunaan produk. Kesadaran pelanggan akan suatu teknologi adalah dianggap sebagai faktor penting yang mempengaruhi niat mereka untuk menggunakan teknologi, dan dengan demikian kesadaran bertindak sebagai anteseden dalam pembentukan sikap penggunaan. Oleh karena itu, Kurangnya Kesadaran dapat berdampak negatif pada adopsi pengguna.

Pada sebuah penelitian yang berjudul "*Factors influencing consumers adoption of mobile financial services in Tanzania*" oleh Abdinoor dan Mbamba (2017) penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut, untuk menilai kesadaran individu terhadap layanan dan manfaat yang dirasakan, serta efek biaya pada adopsi layanan *e-Wallet*. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa adopsi layanan keuangan *mobile* berhubungan positif dengan kesadaran individu. Penelitian ini juga menyoroti rekomendasi bahwa penyedia layanan perlu memainkan peran utama dalam mempengaruhi kesadaran individu dan persepsi kegunaan serta layanan.

2.5 Motivasi Intrinsik (*Motivation Intrinsic*)

Motivasi Intrinsik dapat diukur dengan menggunakan berbagai dimensi seperti kenikmatan yang dirasakan (yaitu kesenangan atau kenikmatan yang berasal dari menggunakan teknologi). Penelitian telah sering melaporkan niat pengguna untuk mengadopsi suatu teknologi meningkat ketika mereka menikmati penggunaan teknologi tersebut. Kesenangan yang dirasakan terbukti menjadi prediktor yang signifikan bagi pengguna niat pengguna untuk menggunakan aplikasi *mobile* dan layanan pembayaran *mobile*.

Hal ini juga berlaku bagi mereka yang meneliti efek mediasi kenikmatan antara dua variabel, misalnya yang menemukan efek mediasi yang signifikan dari kenikmatan pada persepsi kontrol dan pembelajaran yang diatur sendiri. Faktor lain yang dianggap sebagai Motivasi Intrinsik adalah status, yang mencakup motif dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan status sosial seseorang (misalnya menggunakan *iPhone*), sebagai bentuk pemberdayaan dan untuk terlihat keren. Faktanya, sebuah studi kualitatif menemukan beberapa partisipan merasa diberdayakan ketika mereka menggunakan *digital*, dengan alasan bahwa hal tersebut meningkatkan moral dan harga diri mereka.

Pada penelitian Jingnan, Teo, Ho, dan Hooi Ling (2023) didefinisikan ketika pengguna merasa puas dalam menggunakan produk atau jasa, menunjukkan bahwa kenikmatan berfungsi sebagai manfaat intrinsik konsumen yang merasa puas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam menggunakan produk atau layanan lebih bersedia untuk mengadopsi teknologi dibandingkan dengan yang lain. Nilai emosional didefinisikan sebagai utilitas yang berasal dari keadaan afektif atau perasaan yang dihasilkan oleh suatu produk yang menyatakan bahwa kenikmatan adalah manfaat yang efektif dan intrinsik. Sejumlah peneliti telah mengusulkan bahwa ketika pengguna mendapatkan kenikmatan dari penggunaan sistem Teknologi Informasi (TI). Dalam penelitian ini, kenikmatan didefinisikan sebagai kesadaran diri pengguna akan kenikmatan dan kepuasan saat terlibat dengan *e-Wallet*.

2.5 Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*)

Motivasi Hedonis diukur oleh kenikmatan dan kesenangan yang terkait dengan penggunaan teknologi. Ini juga merupakan cara memahami perilaku pengguna dalam mengadopsi teknologi, khususnya dalam konteks *e-Wallet*. Ini mencakup beberapa konsep dan temuan yang relevan. Sikap merujuk pada perasaan suka atau tidak suka individu terhadap penggunaan teknologi. Dalam konteks *e-Wallet*, sikap mencerminkan sejauh mana pengguna menikmati atau merasa senang saat menggunakan layanan tersebut. Penelitian telah menunjukkan bahwa sikap berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku pengguna dalam mengadopsi teknologi seperti *e-Wallet*. Motivasi Hedonis merujuk pada keinginan individu untuk merasakan kenikmatan dan kesenangan melalui penggunaan teknologi.

Dalam konteks *e-Wallet*, Motivasi Hedonis berhubungan dengan sejauh mana pengguna mengejar pengalaman yang menyenangkan saat bertransaksi dan menggunakan layanan tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa Motivasi Hedonis juga dapat memengaruhi niat perilaku pengguna dalam mengadopsi teknologi, seperti *e-Wallet*. Sikap berperan sebagai mediator antara persepsi kegunaan dan niat perilaku, serta antara persepsi kemudahan penggunaan dan niat perilaku. Ini berarti sikap memediasi hubungan antara faktor-faktor tersebut dalam mempengaruhi niat perilaku pengguna. Motivasi Hedonis dianggap sebagai variabel independen tanpa efek mediasi. Penelitian ini digunakan untuk memeriksa dan membandingkan model di mana Motivasi Hedonis dimasukkan sebagai mediator atau variabel independen dalam kerangka.

Upaya untuk memahami peran Motivasi Hedonis dalam konteks adopsi *cashless* dan apakah sikap masih memiliki peran mediasi dalam hubungan antara faktor-faktor lain (seperti Ekspektasi Kinerja dan Ekspektasi Usaha) dengan niat perilaku pengguna. Penelitian semacam ini dapat membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang lebih kuat dalam mempengaruhi adopsi teknologi oleh pengguna *e-Wallet*. Motivasi Hedonis adalah variabel independen dan ditemukan sebagai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
UIN Suska Riau
Satyasastra
Journal of Law
5 Year of Kasim Riau

pendorong penting yang mempengaruhi niat perilaku. Selain itu, sikap dapat menjadi mediator terbaik dalam hubungan antara keyakinan yang menonjol dan perilaku atau niat adopsi. Sebagai hasilnya, dalam penelitian ini, model di mana Motivasi Hedonis dimasukkan sebagai mediator atau variabel independen diperiksa dan dibandingkan (Boonsiritomachai dan Pitchayadejanant, 2019).

2.7 Adopsi Pembayaran Non Tunai (*Adoption of Cashless Payment*)

Konsumen atau pengguna mungkin menghadapi ketidakpastian dalam menggunakan sistem pembayaran non tunai karena risiko yang mereka rasakan mungkin sangat besar dibandingkan dengan cara pembayaran tradisional. Pembayaran non tunai dapat dianggap sebagai teknologi yang kompleks teknologi yang kompleks di mana pengetahuan dan keterampilan konsumen tentang kemampuan mereka konsumen tentang kemampuan mereka untuk menggunakan teknologi tersebut dapat memengaruhi penerimaan mereka. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi konsumen pembayaran non tunai. Adopsi konsumen dalam menggunakan teknologi perlu didekati secara subjektif.

Sistem pembayaran non tunai diperkirakan akan terus meningkat, meskipun segmen ini menghadapi tantangan dalam adopsi oleh konsumen Malaysia. Penelitian yang dilakukan oleh Rahman, Ismail, dan Bahri (2020) yang berjudul "Analysing Consumer Adoption of Cashless Payment in Malaysia" mengatakan bahwa ada trend transaksi non tunai yang terus berkembang, tetapi ada juga tantangan yang menyertainya. Sistem pembayaran non tunai telah melampaui semua batas-batas pertukaran mata uang di mana konsumen dapat membeli secangkir kopi dan membayar tagihan melalui ponsel pintar mereka. Persepsi konsumen tentang nilai moneter berubah karena kemajuan inovasi, keamanan teknologi yang dirasakan, pengaruh sosial, Hedonis Motivasi, fasilitas, dan Ekspektasi Kinerja, menyatakan bahwa meskipun sistem pembayaran non tunai berkembang berkembang dengan sangat cepat, hal ini juga menimbulkan ketidakpastian dan risiko.

2.8 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dibangun berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya dan mengeksplorasi kontribusi unik dari pengaruh atau dampak *cashless* bagi mitra bisnis dan bidang keilmuan pengetahuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor pendorong dan penghambat yang mempengaruhi pengguna dalam melakukan transaksi non tunai, dan untuk menguji efek mediasi risiko dan Motivasi Intrinsik antara kesiapan yang dirasakan dan niat untuk mengadopsi layanan pembayaran *digital*.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gi pembayaran *mobile* di jejaring sosial dan sarana komunikasi lainnya juga dikonfirmasi, mendukung rekomendasi untuk memasukkannya ke dalam kampanye pemasaran sosial dan studi adopsi teknologi di masa depan. Bagi para peneliti, penelitian ini memberikan dasar untuk penyempurnaan lebih lanjut dari model individu penerimaan. Bagi para praktisi, memahami konstruk kunci sangat penting untuk merancang, menyempurnakan, dan mengimplementasikan layanan, aplikasi, dan produk pembayaran *mobile* yang mencapai penerimaan konsumen yang tinggi, nilai, dan tingkat rekomendasi positif yang tinggi di jejaring sosial.

Selanjutnya ditemukan penelitian oleh Zhang dan Luximon (2021) dengan judul "*Quantitative Diary Study of Perceptions of Security in Mobile Payment Transactions*" bahwa meskipun layanan pembayaran seluler telah berkembang pesat di Cina, pengguna terus mempertanyakan keamanan transaksi ini. Meskipun kustomisasi telah diusulkan sebagai faktor penting untuk perdagangan seluler, hanya ada sedikit pengetahuan tentang bagaimana hal itu memengaruhi keamanan yang dirasakan pengguna dalam transaksi pembayaran non tunai. Oleh karena itu, sebuah studi buku harian kuantitatif dilakukan untuk memberikan wawasan tentang ciri-ciri kepribadian yang memotivasi perilaku kustomisasi dalam keamanan, dan bagaimana perilaku tersebut memengaruhi keamanan yang dirasakan dalam konteks penggunaan yang berbeda dalam kaitannya dengan pembayaran seluler, pembayaran *mobile*.

Pada artikel yang berjudul "*An Empirical Analysis of Cashless Payment Systems for Business Transactions*" oleh Rahman, Ismail, Bahri, dan Rahman (2022) mengatakan bahwa di dalam penelitiannya meneliti anteseden sistem pembayaran non tunai di kalangan bisnis di Malaysia. Adopsi sistem pembayaran non tunai oleh bisnis memiliki potensi untuk mengurangi biaya yang terkait dengan penanganan uang tunai dalam jumlah besar di pasar dan meningkatkan kecepatan transaksi. Pendekatan statistik kuadrat terkecil *Partial Least Squares* (PLS) digunakan untuk menganalisis data. Hasilnya menunjukkan bahwa kompatibilitas dan kompetensi teknologi memiliki hubungan yang lebih tinggi dan signifikan dengan adopsi sistem pembayaran non tunai.

Dukungan manajemen, kekritisian perusahaan, tekanan kompetitif, dan intensitas informasi secara signifikan terkait dengan adopsi sistem pembayaran nontunai, sedangkan ukuran perusahaan tidak berhubungan dengan hal tersebut. Temuan penelitian ini memberikan implikasi praktis yang signifikan bagi para pemangku kepentingan dan vendor teknologi Malaysia untuk mengenali faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi sistem pembayaran non tunai oleh perusahaan untuk mendukung transaksi bisnis. Temuan Rahman dkk. (2022) juga menawarkan panduan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk aplikasi masa depan metode *Partial Least Squares* (PLS) dalam pembayaran non tunai dan penelitian terkait. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih holistik pemahaman yang lebih holistik tentang faktor-faktor yang mempengaruhi sistem pembayaran non tunai di kalangan pelaku usaha.

Sebuah penelitian yang berjudul "*Adoption of Islamic Banking in Pakistan An Empirical Investigation*" oleh Aziz dan Afaq (2018) yang mengatakan bahwa tujuan dari penelitian mereka adalah untuk menginvestigasi faktor-faktor yang mempengaruhi individu untuk mengadopsi perbankan Syariah. Studi ini juga memasukkan anteseden sikap, norma subyektif dan kontrol perilaku yang dirasakan untuk meningkatkan pemahaman faktor-faktor yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap dan subjektif memiliki hubungan positif yang signifikan dengan niat untuk mengadopsi perbankan syariah. Hasil tersebut menggambarkan bahwa sikap ditentukan oleh kesadaran, ketidakpastian keuntungan relatif, dan kompatibilitas. Kontrol perilaku yang dipersepsikan ditentukan oleh efikasi diri dan sumber daya yang tersedia.



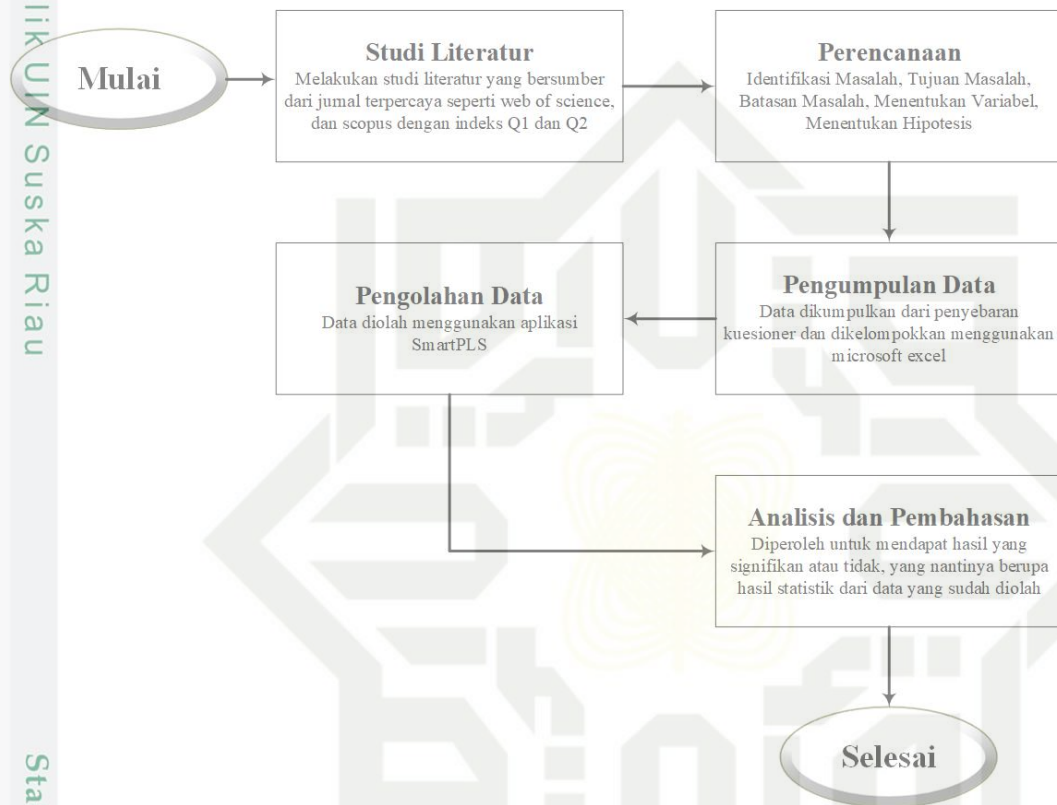
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metodologi penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun metodologi yang digunakan dan diterapkan pada penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian

3.1 Studi Literatur

Penelitian dimulai dengan berbicara dengan dosen pembimbing tentang topik penelitian. Setelah itu, pelajari literatur dari jurnal terpercaya seperti *Scopus* dan *Web of Science*. Indeks Q1 dan Q2 digunakan sebagai referensi untuk mempermudah menentukan topik penelitian dan mendapatkan informasi dan gagasan untuk menyusun rancangan penelitian. Dengan begitu, akan memudahkan penelitian untuk melakukan tahapan selanjutnya.

3.2 Perencanaan

Adapun perencanaan yang dilakukan pada penelitian ini diantaranya yaitu identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, menentukan variabel, dan menentukan hipotesis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.2.1 Identifikasi Masalah

Tujuan dari tahapan ini, yang dikenal sebagai tahapan identifikasi masalah, adalah untuk mengidentifikasi masalah yang terkait dengan subjek yang akan diteliti sehingga lebih mudah untuk melanjutkan ke tahapan berikutnya. Penelitian ini meneliti bagaimana pembayaran non tunai berdampak pada motivasi hedonis kehidupan sosial.

3.2.2 Tujuan Penelitian

Setelah melakukan identifikasi masalah, tahapan selanjutnya yaitu menentukan tujuan penelitian. Pada tahap ini dilakukan dengan memberikan gambaran tentang hasil penelitian yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk tahap berikutnya, penelitian ini dapat dilakukan secara sistematis dan jelas. Penelitian ini dapat dilakukan dengan terstruktur dan jelas untuk tahap kedepannya. Adapun tujuan penelitian ini adalah dengan menganalisis dampak pembayaran non tunai motivasi hedonis kehidupan sosial.

3.2.3 Batasan Masalah

Setelah melakukan identifikasi masalah dan menetapkan tujuan penelitian, tahapan selanjutnya yaitu batasan masalah. Pada tahapan ini dilakukan dengan membatasi pokok masalah sehingga memudahkan pembahasan yang berfokus pada penelitian. Adapun Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus kepada pengguna *e-Wallet*.
2. Penelitian ini menganalisis dampak pembayaran non tunai berdasarkan Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*), Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*), Kurangnya Kesadaran (*Lack of Awareness*), Motivasi Intrinsik (*Intrinsic Motivation*), Motivasi Hedonis (*Hedonis Motivation*), Adopsi Pembayaran Non Tunai (*Adoption of Cashless Payment*).
3. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menganalisis data dengan aplikasi SmartPLS dalam pengolahan data.

3.2.4 Menentukan Variabel dan Metode Penelitian

Pada tahap ini dilakukan dengan menentukan variabel yang sesuai dengan topik penelitian. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan dengan menganalisa dampak pembayaran non tunai atau *e-Wallet* dan membaca artikel, peneliti mendapatkan beberapa variabel yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Lack of Awareness*, *Intrinsic Motivation*, *Hedonic Motivation*, dan *Adoption of Cashless Payment*. Tahapan ini bertujuan untuk memberikan gambaran terkait dengan variabel apa saja yang berpengaruh pada topik yang diteliti.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Lack of Awareness*, dan *Intrinsic Motivation* merupakan variabel bebas (*Independent*) yaitu variabel yang tidak dipengaruhi oleh variabel lainnya. Variabel *Hedonic Motivation* merupakan variabel mediator yang artinya variabel ini merupakan variabel penghubung antara variabel *Independent* dan *Dependent*. Variabel *Adoption of Cashless Payment* merupakan variabel *Dependent* yang artinya variabel terikat. Adapun kerangka konseptual pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2. Model Penelitian

1. Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*)
 Ekspektasi Kinerja adalah sejauh mana penggunaan suatu teknologi akan memberikan manfaat bagi konsumen dalam melakukan aktivitas tertentu. Persepsi individu bahwa menggunakan *mobile payment* akan membantu mencapai keuntungan dalam melakukan dengan demikian dapat mempengaruhi niat perilaku untuk mengadopsi *digital payment* (Oliveira dkk., 2016). Teknologi ini telah mengatasi kekurangan sistem pembayaran saat ini dan juga memberikan lebih banyak manfaat bagi pengguna. Misalnya, efisiensi transaksi dapat ditingkatkan. Penghapusan pusat lembaga keuangan pusat mengurangi biaya transaksi dan meningkatkan proses transfer dana. Banyak penelitian yang menyatakan adanya dampak positif yang signifikan dari Ekspektasi Kinerja terhadap perilaku pengguna untuk menggunakan *e-Wallet*. Mereka juga mengidentifikasi Ekspektasi Kinerja sebagai faktor penting dari niat perilaku. Penelitian lebih lanjut diperlukan tentang hubun-

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gan antara Ekspektasi Kinerja dan Hedonis Motivasi untuk Adopsi Pembayaran Non Tunai. Oleh karena itu, penelitian ini membuat hipotesis:

H8: Ekspektasi Kinerja memiliki dampak positif pada Adopsi Pembayaran Non Tunai

H9: Ekspektasi Kinerja memiliki dampak positif pada Motivasi Hedonis Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)

Effort Expectancy adalah tingkat kemudahan yang terkait dengan penggunaan teknologi oleh konsumen (Oliveira dkk., 2016). Hal ini berkontribusi pada prediksi yang tepat dari niat untuk mengadopsi teknologi baru. Ketika pengguna merasa bahwa *mobile payment* mudah digunakan, dan tidak membutuhkan banyak usaha, mereka memiliki ekspektasi yang lebih tinggi untuk memperoleh kinerja yang diinginkan. Ekspektasi Usaha digambarkan sebagai jumlah usaha yang harus dilakukan seseorang untuk belajar teknologi baru. Pada penelitian (Ammar dan Ahmed, 2016) menyatakan bahwa Ekspektasi Usaha merupakan faktor penting yang mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan *e-Wallet*. Individu menyadari upaya yang diperlukan untuk menerapkan teknologi dalam keputusan mereka untuk mengadopsinya. Ini mencerminkan kemudahan menggunakan teknologi baru. Dengan demikian, Ekspektasi Usaha menangkap kemudahan penggunaan yang dirasakan dalam model penerimaan teknologi sebelumnya.

Mengenai adopsi *e-Wallet*, kemudahan penggunaan mencerminkan sejauh mana konsumen menganggap bahwa menggunakan *e-Wallet* akan membutuhkan tingkat usaha yang minimum. Penggunaan praktis dari teknologi tertentu seperti *e-Wallet* membutuhkan keterampilan dan pengetahuan *digital* dasar menjadikan Ekspektasi Usaha sebagai penentu penting dari niat penggunaan. Ekspektasi Usaha telah ditentukan untuk secara signifikan mempengaruhi niat untuk mengadopsi *e-Wallet*. Namun demikian, penelitian lain telah menemukan Ekspektasi Usaha tidak terkait dengan niat untuk menggunakan layanan pembayaran *mobile*. Banyak penelitian yang menyatakan adanya dampak positif yang signifikan dari Ekspektasi Usaha terhadap perilaku pengguna untuk menggunakan *e-Wallet*. Penelitian lebih lanjut diperlukan tentang hubungan antara Ekspektasi Usaha dan Hedonis Motivasi untuk Adopsi Pembayaran Non Tunai. Oleh karena itu, penelitian ini membuat hipotesis:

H1: Ekspektasi Usaha memiliki dampak positif pada Adopsi Pembayaran Non Tunai

H2: Ekspektasi Usaha memiliki dampak positif pada Motivasi Hedonis

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Kurangnya Kesadaran (*Lack of Awareness*)
Pada penelitian Balakrishnan dan Shuib (2021) yang berjudul ”*Drivers and Inhibitors For Digital Payment Adoption Using The Cashless Society Readiness-Adoption model in Malaysia*”, kesadaran mengacu pada sejauh mana pengguna menyadari adanya teknologi baru dan membentuk kesadaran keseluruhan tentang apa yang terlibat di dalamnya. Kurangnya Kesadaran tentang keberadaan teknologi dan kegunaannya telah dilaporkan sebagai salah satu penghambat untuk beralih ke non tunai, bersama dengan kurangnya informasi tentang kegunaan penggunaan produk, resistensi, dan dukungan infrastruktur yang buruk. Penghambat tersebut menjadi motif utama rendahnya adopsi sistem pembayaran elektronik. Kesadaran pelanggan akan suatu teknologi adalah dianggap sebagai faktor penting yang mempengaruhi niat mereka untuk menggunakan teknologi, dan dengan demikian kesadaran bertindak sebagai anteseden dalam pembentukan sikap pengguna. Penerimaan dan adopsi teknologi *e-Wallet* adalah pendorong utama dalam menentukan tingkat partisipasi keuangan di antara para pengguna *e-Wallet*. Masih ada beberapa faktor yang menghambat nasabah untuk menerima *e-Wallet*. Salah satu hal yang menghambat adopsi *e-Wallet* adalah Kurangnya Kesadaran akan kegunaan layanan ini. Konsep perbankan dan menabung ketika mempromosikan layanan ini belum cukup dikomunikasikan. Meskipun banyak yang mengetahui layanan-layanan tersebut, mereka tidak dipandang sebagai alat keuangan tetapi sebagai alternatif pengiriman uang di antara pengguna dan non pengguna. Selain itu, keuntungan relatif (manfaat yang dirasakan), kemudahan penggunaan, kegunaan, dan efek biaya layanan *e-Wallet* tampak sebagai faktor yang menghambat penerimaan dan adopsi *e-Wallet*. Banyak penelitian yang menyatakan adanya dampak positif yang signifikan dari Kurangnya Kesadaran terhadap perilaku pengguna untuk menggunakan *e-Wallet*. Penelitian lebih lanjut diperlukan tentang hubungan antara Kurangnya Kesadaran dan Motivasi Hedonis untuk Adopsi Pembayaran Non Tunai. Oleh karena itu, penelitian ini membuat hipotesis:
H6: Kurangnya Kesadaran memiliki dampak positif pada Adopsi Pembayaran Non Tunai
H7: Kurangnya Kesadaran memiliki dampak positif pada Motivasi Hedonis
4. Motivasi Intrinsik (*Intrinsic Motivation*)
Motivasi Intrinsik dapat diukur dengan menggunakan berbagai dimensi seperti kenikmatan yang dirasakan kesenangan atau kenikmatan yang berasal dari menggunakan teknologi yang diperkenalkan sebagai Motivasi He-

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

donis. Penelitian ini telah sering melaporkan niat pengguna untuk mengadopsi suatu teknologi meningkat ketika mereka menikmati penggunaan teknologi tersebut. Kesenangan yang dirasakan terbukti menjadi prediktor yang signifikan bagi pengguna niat pengguna untuk menggunakan aplikasi *mobile* dan layanan pembayaran *mobile* atau *e-Wallet*. Hal ini juga berlaku bagi mereka yang meneliti efek mediasi kenikmatan antara dua variabel, misalnya efek mediasi yang signifikan dari kesenangan yang dirasakan dan diatur sendiri.

Faktor lain yang dianggap sebagai Motivasi Intrinsik adalah status, yang mencakup motif dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan status sosial seseorang (misalnya menggunakan iPhone), sebagai bentuk pemberdayaan dan untuk terlihat keren. Sebuah studi kualitatif menemukan beberapa partisipan mereka merasa diberdayakan ketika mereka menggunakan *digital*, dengan alasan bahwa hal tersebut meningkatkan moral dan harga diri mereka. Motivasi Intrinsik belum sepenuhnya dieksplorasi kecuali beberapa penelitian lainnya yang telah meneliti dimensi-dimensinya secara individual dan dengan demikian penelitian ini bermaksud untuk menguji peran mediasi Motivasi Intrinsik antara kesiapan yang dirasakan dan adopsi layanan pembayaran *digital*. Banyak penelitian yang menyatakan adanya dampak positif yang signifikan dari Motivasi Intrinsik terhadap perilaku pengguna untuk menggunakan *e-Wallet*. Penelitian lebih lanjut diperlukan tentang hubungan antara Motivasi Intrinsik dan Motivasi Hedonis untuk Adopsi Pembayaran Non Tunai. Oleh karena itu, penelitian ini membuat hipotesis:

H4: Motivasi Intrinsik memiliki dampak positif pada Adopsi Pembayaran Non Tunai

H5: Motivasi Intrinsik memiliki dampak positif pada Motivasi Hedonis Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*)

Motivasi Hedonis di definisikan sebagai kesenangan atau kenikmatan yang diperoleh dari penggunaan suatu teknologi. Dalam konteks konsumen, Motivasi Hedonis telah ditemukan sebagai penentu penting dari adopsi dan penggunaan teknologi. Sebagai memungkinkan bentuk baru dalam melakukan transaksi keuangan, pembayaran *mobile* menyenangkan bagi pengguna, yang mengarah pada pengadopsiannya (Oliveira dkk., 2016). Banyak penelitian lainnya yang menyatakan adanya dampak positif yang signifikan dari Motivasi Hedonis terhadap perilaku pengguna untuk menggunakan *e-Wallet*. Penelitian lebih lanjut diperlukan tentang hubungan an-

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tara Ekspektasi Kinerja dan Motivasi Hedonis untuk Adopsi Pembayaran Non Tunai. Oleh karena itu, penelitian ini membuat hipotesis:

H3: Motivasi Hedonis memiliki dampak positif pada Adopsi Pembayaran Non Tunai

3.2.5 Menentukan Hipotesis

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, data yang dikumpulkan berasal dari data yang memiliki pengaruh terkait dengan dampak pembayaran non tunai Motivasi Hedonis kehidupan sosial untuk mitra bisnis dan bidang keilmuan. Pengumpulan data menjelaskan bagaimana kuesioner yang akan dibagikan kepada responden dibuat. Kuesioner ini akan menggunakan hasil penelitian sebelumnya yang diambil dari artikel jurnal internasional indeks Q1, Q2 dan Q3 (SSCI/SCIE/*Web of Science*) yang telah di *review*. Responden yang menjadi kriteria pada penelitian ini yaitu mahasiswa, pekerja perusahaan atau pekerja di bisnis makanan serta pedagang kaki lima yang menggunakan jenis aplikasi pembayaran non tunai seperti Shopeepay, Gopay, DANA, OVO, Flip, Jenius, LinkAja, dan Sea-Bank. Sebelum kuesioner disebar, peneliti mencari referensi terkait pertanyaan untuk kuesioner yang akan dibagikan secara *online* dan *offline*.

Pada penelitian ini menggunakan skala likert lima point. (1= Sangat Tidak Setuju, 2= Tidak Setuju, 3= Netral, 4= Setuju, 5= Sangat Setuju). Pertanyaan kuesioner yang penulis gunakan merupakan adopsi dari penelitian terdahulu dengan adanya sedikit modifikasi dari penulis. kuesioner yang dikumpulkan berjumlah 25 item dari 6 Variabel dengan pertanyaan berdasarkan variabel yang diambil dalam penelitian yaitu *Performance Expectancy* (Ekspektasi Kinerja), *Effort Expectancy* (Ekspektasi Usaha), *Lack Of Awareness* (Kurangnya Kesadaran), dan *Intrinsic Motivation* (Motivasi Intrinsik), *Hedonic Motivation* (Motivasi Hedonis) dan *Adoption Of Cashless Payment* (Adopsi Pembayaran Non Tunai). Sebagian besar dari pertanyaan dalam kuesioner berfokus pada mengidentifikasi pengalaman. Kemudian setelah responden selesai mengisi kuesioner, selanjutnya penulis melakukan pengolahan data.

3.3 Pengumpulan Data

Setelah melakukan pengumpulan data dari kuesioner yang telah dibuat, kemudian terlebih dahulu dikelompokkan sesuai jenis nya di *Microsoft Excel*, setelah itu data diolah menggunakan *tools* SmartPLLS untuk mendapatkan hasil dari penelitian.

Tabel 3.1. Variabel dan Item

Variabel		Pertanyaan
Ekspetasi Kinerja (<i>Performance Expetancy</i>) (Boonsiritomachai dan Pitchayadejanant, 2017) (Rahman dkk., 2020) (Oliverira et al., 2016) (Soodan dan Rana, 2020)	PE1	Saya merasa layanan <i>e-Wallet</i> bermanfaat bagi saya
	PE2	Saya merasa layanan <i>e-Wallet</i> mudah digunakan kapanpun dan dimanapun
	PE3	Saya merasa <i>e-Wallet</i> bermanfaat untuk menghemat waktu
	PE4	Saya merasa <i>e-Wallet</i> akan memungkinkan saya untuk melakukan transfer keuangan atau belanja dengan lebih mudah
	PE5	Saya merasa <i>e-Wallet</i> akan meningkatkan produktifitas saya
Ekspektasi Usaha (<i>Effort Expectancy</i>) (Boonsiritomachai dan Pitchayadejanant, 2017) (Oliveira et al., 2016) (Soodan dan Rana, 2020)	EE1	Saya merasa kemudahan penggunaan layanan <i>e-Wallet</i> membuat saya ingin menggunakannya
	EE2	Saya merasa aplikasi yang cepat dan bagus membuat saya ingin menggunakan layanan <i>e-Wallet</i>
	EE3	Saya merasa akan mudah bagi saya untuk menjadi terampil dalam menggunakan <i>e-Wallet</i>
	EE4	Saya merasa interaksi dengan <i>e-Wallet</i> jelas dan mudah dimengerti
	EE5	Saya merasa <i>e-Wallet</i> mudah digunakan
Kurangnya Kesadaran (<i>Lack of Awareness</i>) (Balakrishnan dan Shuib, 2021) (Alomari dan Abdullah, 2023)	LOA1	Saya merasa tidak mengetahui kapan saya dapat menggunakan <i>e-Wallet</i> (misalnya membayar tagihan listrik)
	LOA2	Saya merasa tidak mengetahui dimana saya dapat menggunakan <i>e-Wallet</i> (misalnya di restoran, bandara)
	LOA3	Saya merasa tidak mengetahui adanya <i>e-Wallet</i>
	LOA4	Saya merasa tidak mengetahui adanya <i>e-Wallet</i>
	LOA5	Saya merasa tidak mengetahui kegunaan <i>e-Wallet</i> sebagai alat tukar uang alternatif
Motivasi Intrinsik (<i>Intrinsic Motivation</i>) (Balakrishnan dan Shuib, 2021) (Venkatesh et al., 2022) (Urighuen Aguirre dan Avolio Alecchi, 2023)	IM1	Saya merasa <i>e-Wallet</i> meningkatkan status saya
	IM2	Saya merasa keren menggunakan <i>e-Wallet</i>
	IM3	Saya merasa senang menggunakan <i>e-Wallet</i> dalam kehidupan sehari-hari
	IM4	Saya merasa proses penggunaan <i>e-Wallet</i> sebenarnya menyenangkan
	IM5	Saya merasa bertransaksi atau berbelanja menjadi menyenangkan dengan menggunakan <i>e-Wallet</i>

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.1. Variabel dan Item (Tabel lanjutan....)

Variabel		Pertanyaan
Motivatis Hedonis (<i>Hedonic Motivation</i>) (Rahman et al., 2020) (Oliveira et al., 2016) (Soodan dan Rana, 2020)	HM1	Saya merasa menikmati ketika menggunakan aplikasi <i>e-Wallet</i>
	HM2	Saya merasa senang ketika menggunakan aplikasi <i>e-Wallet</i>
	HM3	Saya merasa bergantung pada uang tunai untuk pembayaran membuat saya stress
	HM4	Saya merasa <i>e-Wallet</i> membuat saya merasa nyaman
	HM5	Saya merasa pembayaran menggunakan <i>e-Wallet</i> sangat menghibur
Adopsi Pembayaran Non Tunai (<i>Adoption of Cashless Payment</i>) (Rahman et al., 2020) (Rahman et al., 2022)	ACP1	Saya telah menggunakan <i>e-Wallet</i> untuk beberapa waktu sekarang
	ACP2	Saya cenderung meningkatkan penggunaan <i>e-Wallet</i> dalam kehidupan sehari-hari
	ACP3	Saya berharap <i>e-Wallet</i> dapat membantu mempercepat proses transaksi
	ACP4	Seringkali saya merasa bahwa pembelian yang tidak direncanakan di tiktok shop tidak ada manfaatnya
	ACP5	Saya berharap <i>e-Wallet</i> dapat meningkatkan transparansi antar pemangku kepentingan

Tabel 3.1 menunjukkan item dan variabel apa yang dipilih dan diterapkan pada kuesioner penelitian. Data yang dikumpulkan dari kuesioner penelitian didistribusikan melalui internet atau daring. Sebagai peneliti, saya menggunakan *Instastory* untuk kuesioner penelitian saya sebagai elemen pemasaran dan daya tarik bagi responden untuk mengisi tautan *Google Form* seperti pada Lampiran A yang didistribusikan di platform media sosial seperti Instagram dan WhatsApp. Dengan menggunakan media sosial ini, sangat mudah untuk menambah tautan *Google Form* ke penyebaran kuesioner penelitian *online* melalui fitur dan bio akun Instagram responden. Selain itu, gambar *Instastory* kuesioner penelitian saya disebarluaskan melalui platform tersebut. Gambar 3.3 menunjukkan gambar *Instastory* penelitian.

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 3.3. Poster Kuesioner Penelitian Melalui *Instastory*

Selanjutnya Whatsapp dan Instagram digunakan untuk menyebarkan tautan kuesioner penelitian pada fitur *story* dan juga disebarakan melalui chat pribadi maupun grup pada Lampiran B. Sebelum memberikan kuesioner penelitian berupa tautan tersebut, peneliti mengajukan pertanyaan kepada responden yang ingin mengisinya “Kira-kira disini ada yang pake *e-Wallet* gak ya? Kalau ada, boleh ya bantuin aku isi kuesioner penelitian tugas akhir ku”. Dengan memberikan pertanyaan ini berguna untuk memberikan kesan bahwa responden tidak akan merasa dipaksa dan memilih jawaban menurut kemauan atau kehendak mereka sendiri.

Jadi, dengan mengajukan pertanyaan tersebut sebelum memberikan kuesioner penelitian kepada responden, berguna untuk mendapatkan sebuah data sampel yang valid dimana hanya responden yang menjawab “Iya” dianggap sebagai data yang valid. Sedangkan responden yang menjawab “Tidak” dianggap tidak valid dataanya dan tidak dapat mengisi kuesioner penelitian.

3.4 Pengolahan Data

Setelah semua data terkumpul, maka tahapan selanjutnya yaitu pengolahan data. Data diklasifikasikan atau dikelompokkan dengan menggunakan alat *Microsoft Excel* berdasarkan kategori responden yang dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam hal ini, data menjadi jauh lebih terstruktur dan analisis dengan masing-masing kategori menjadi lebih mudah. Aplikasi SmartPLS adalah alat yang digunakan dalam penelitian ini. Dibandingkan *tools* pengolah data lainnya, aplikasi SmartPLS memiliki kemampuan untuk melakukan perhitungan yang sederhana hingga kompleks dengan banyak konstruk, variabel indikator, jalur struktural tanpa memaksakan asumsi distribusi pada data yang akan diolah (Hulland, 1999) dan (Hair, Risher, Sarstedt, dan Ringle, 2019). Data yang masih mentah diolah dengan bantuan aplikasi SmartPLS sehingga menghasilkan suatu diagram yang memudahkan untuk dilakukan analisa selanjutnya. Hasil *output* data statis SmartPLS akan dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu analisis data.

3 Analisis dan Pembahasan

Setelah mendapatkan hasil dari pengolahan data yang diolah di SmartPLS, selanjutnya dilakukan analisis dan pembahasan. Analisis dan pembahasan mendalam bertujuan untuk menafsirkan makna dan menarik kesimpulan dari data tersebut.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

e-Wallet adalah dompet digital yang setara dengan dompet fisik yang dapat digunakan melalui aplikasi *smartphone* dan didanai secara tepat untuk berfungsi sebagai alat pembayaran, memungkinkan pengguna menyimpan dan menarik uang untuk membayar barang atau jasa di toko yang terlibat atau mentransfer uang ke sesama pengguna. Konsumen dapat mengisi uang dengan berbagai aplikasi seperti Shopeepay, Gopay, Dana, Ovo, Flip, Jenius, Linkaja, dan Seabank kemudian memilih untuk membayar secara *online*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode teknik *random sampling*. Data sampel dikumpulkan dari 358 responden dari seluruh Kota Pekanbaru. Selanjutnya, model baru dibuat dengan mempertimbangkan variabel variabel yang mempengaruhi dampak pembayaran non tunai motivasi hedonis kehidupan sosial dari artikel referensi dan rujukan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*), Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*), Kurangnya Kesadaran (*Lack of Awareness*), Motivasi Intrinsik (*Intrinsic Motivation*), Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*), dan Adopsi Pembayaran Non Tunai (*Adoption of Cashless Payment*) menghasilkan temuan yang memainkan peran penting dalam mempengaruhi baiknya dampak pembayaran non tunai motivasi hedonis kehidupan sosial. Ekspektasi Kinerja menjadi pilihan alternatif dengan memilih menggunakan pembayaran non tunai. Kemudian, dengan adanya Ekspektasi Usaha dapat digunakan sebagai cara berkomunikasi dengan konsumen dalam melakukan pembayaran atau transaksi uang tunai menjadi transaksi non tunai, memperkenalkan apa itu *e-Wallet* sebagai bentuk usaha dari peralihan uang tunai menjadi non tunai.

Kurangnya Kesadaran dapat digunakan untuk memberikan informasi saat memperkenalkan dan menawarkan pembayaran transaksi melalui *e-Wallet* yang didasarkan pada keamanan dan kemudahan dalam bertansaksi sehingga menjadi motivasi dan kekuatan besar dalam menarik perhatian dan tindakan pelanggan untuk menggunakan pembayaran non tunai atau *e-Wallet*. Motivasi Hedonis menggunakan pembayaran non tunai digunakan untuk menentukan sikap, pendapat, dan kepercayaan terhadap merek tertentu untuk meningkatkan penjualan produk menggunakan *e-Wallet* atau pembayaran non tunai. Adopsi Pembayaran Non Tunai digunakan dengan cara menyampaikan kepada konsumen bagaimana cara beralih dari menggunakan uang tunai menjadi non tunai.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.1.1 Kontribusi ke Pengetahuan

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengetahuan di bidang ekspektasi dan kesadaran akan penggunaan teknologi. Dalam hal ekspektasi, penelitian ini memperlihatkan bagaimana mempengaruhi harapan dan pengalaman responden dalam bertransaksi. Dengan mengetahui bahwa kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan oleh *e-Wallet* meningkatkan Motivasi Hedonis, dapat diketahui bahwa tidak hanya mencari efisiensi tetapi juga pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan. Hal ini memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi pembayaran harus dirancang dan dipasarkan untuk memenuhi harapan yang semakin menginginkan pengalaman bertransaksi yang lebih baik dan lebih menyenangkan.

Kurangnya Kesadaran sebagai hambatan signifikan dalam Adopsi Pembayaran Non Tunai. Banyak responden yang mungkin tidak mengetahui kapan dan di mana mereka dapat menggunakan *e-Wallet*, serta manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaannya. Menyadari Kurangnya Kesadaran ini, peneliti dapat mengeksplorasi strategi pendidikan dan informasi yang efektif untuk meningkatkan literasi teknologi keuangan di kalangan masyarakat. Ini juga menunjukkan pentingnya memperkenalkan dan mengedukasi tentang berbagai fitur dan keuntungan menggunakan *e-Wallet*, sehingga menjadi lebih siap dan tertarik untuk beralih dari pembayaran tunai ke non tunai.

Dari perspektif kehidupan sosial, penelitian ini membantu menjelaskan bagaimana pembayaran non tunai dapat mempengaruhi dinamika sosial dan status individu. Temuan bahwa penggunaan *e-Wallet* dapat meningkatkan status sosial dalam kelompok tertentu yang menganggapnya sebagai simbol modernitas menyodoti pentingnya memahami konteks sosial dalam adopsi teknologi. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa Kurangnya Kesadaran tentang *e-Wallet* dapat menghambat adopsi teknologi yang sebenarnya dapat memberikan banyak manfaat sosial dan ekonomi. Dengan demikian, dapat mengembangkan pendekatan yang lebih dalam mempromosikan Adopsi Pembayaran Non Tunai atau *e-Wallet*, yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis tetapi juga mempertimbangkan faktor sosial dan budaya yang mempengaruhi pengetahuan.

5.1.2 Kontribusi ke Manajerial

Penelitian tentang dampak pembayaran non tunai terhadap Motivasi Hedonis dan kehidupan sosial memiliki kontribusi signifikan terhadap manajerial, terutama dalam konteks pemasaran, strategi bisnis, dan pengembangan. Dari sudut pandang pemasaran, temuan penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang per-

ilaku konsumen di era digital. Mengetahui bahwa kemudahan dan kenyamanan *e-Wallet* meningkatkan Motivasi Hedonis dan perusahaan dapat mengembangkan strategi pemasaran yang lebih efektif untuk menarik konsumen yang mencari kemudahan dan kesenangan dalam transaksi sehari-hari. Dari perspektif strategi bisnis, pemahaman tentang bagaimana pembayaran non tunai mempengaruhi kehidupan sosial konsumen dapat membantu perusahaan dalam merumuskan kebijakan yang meningkatkan adopsi teknologi pembayaran ini.

Menggunakan informasi untuk mempromosikan *e-Wallet* sebagai modernitas dan status sosial, sehingga mendorong lebih banyak konsumen untuk beralih ke metode pembayaran non tunai. Selain itu, perusahaan dapat mengidentifikasi segmen pasar yang lebih cenderung mengadopsi *e-Wallet*, seperti generasi milenial dan Gen Z, dan menargetkan mereka dengan produk dan layanan yang sesuai. Hal ini memungkinkan perusahaan untuk tetap kompetitif dan relevan dalam pasar yang semakin digital. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa fitur dan desain *e-Wallet* yang meningkatkan pengalaman pengguna dapat menjadi kunci keberhasilan.

Dengan memanfaatkan wawasan ini untuk mengembangkan fitur-fitur yang tidak hanya memudahkan transaksi tetapi juga meningkatkan aspek hedonis, seperti program loyalitas, diskon eksklusif, dan antarmuka pengguna yang menarik. Selain itu, mengingat pentingnya kenyamanan dan kesenangan dalam penggunaan *e-Wallet*, perusahaan dapat fokus pada peningkatan *user experience* (UX) untuk memastikan bahwa aplikasi mereka mudah digunakan dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan panduan praktis bagi perusahaan dalam menciptakan produk yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga memberikan nilai tambah emosional bagi konsumen.

5.2 Saran

Untuk penelitian yang akan datang, diharapkan untuk menggunakan teori atau model yang lain demi menunjang penelitian terbaru mengenai dampak pembayaran non tunai motivasi hedonis kehidupan sosial. Faktor yang mempengaruhi konsumen dalam melakukan transaksi pembayaran diharapkan untuk penelitian selanjutnya menambahkan variabel yang disesuaikan dan mengikuti perkembangan kedepannya. Metode yang digunakan untuk kedepannya diharapkan menggunakan metode kualitatif agar penelitian selanjutnya memberikan pengetahuan yang lebih luas.

Penelitian dan penggunaan teknologi masa kini sudah semakin berkembang, pemanfaatan transaksi non tunai kini bisa kapan saja dan dimana saja, hal ini menjadi kebutuhan tersendiri bagi konsumen yang menggunakan *e-Wallet*. Penelitian

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini membatasi sampel hanya pada pengguna transaksi non tunai dan *e-Wallet* yang berada di Kota Pekanbaru. Penelitian berikutnya diharapkan menggunakan sampel yang lebih luas dan tidak berfokus hanya di Kota Pekanbaru saja, tetapi bisa untuk masyarakat umum yang berada di luar Kota Pekanbaru serta jumlah data sampel diharapkan lebih banyak dari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan *e-Wallet* terhadap transaksi non tunai. Kedepannya diharapkan bisa melakukan riset atau penelitian yang baru dengan memanfaatkan aplikasi pembayaran non tunai lainnya sebagai dilakukannya analisis perbedaan atau perbandingan terhadap penggunaan aplikasi pembayaran non tunai.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





DAFTAR PUSTAKA

- Adiani, W., Aprianingsih, A., Fachira, I., Debby, T., dan Maharatie, A. P. (2024). Social influence, financial benefit, and e-wallet multi-brand loyalty: The mediating impact of commitment. *Cogent Business & Management*, 11(1), 2290228.
- Alomari, A. S., dan Abdullah, N. L. (2023). Factors influencing the behavioral intention to use cryptocurrency among saudi arabian public university students: Moderating role of financial literacy. *Cogent Business & Management*, 10(1), 2178092.
- Ammar, A., dan Ahmed, E. M. (2016). Factors influencing sudanese microfinance intention to adopt mobile banking. *Cogent Business & Management*, 3(1), 1154257.
- Aziz, S., dan Afaq, Z. (2018). Adoption of islamic banking in pakistan an empirical investigation. *Cogent Business & Management*, 5(1), 1548050.
- Balakrishnan, V., dan Shuib, N. L. M. (2021). Drivers and inhibitors for digital payment adoption using the cashless society readiness-adoption model in malaysia. *Technology in Society*, 65, 101554.
- Boonsiritomachai, W., dan Pitchayadejanant, K. (2019). Determinants affecting mobile banking adoption by generation y based on the unified theory of acceptance and use of technology model modified by the technology acceptance model concept. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 40(2), 349–358.
- Chawla, D., dan Joshi, H. (2019). Consumer attitude and intention to adopt mobile wallet in india—an empirical study. *International Journal of Bank Marketing*, 37(7), 1590–1618.
- Duane, A., O'Reilly, P., dan Andreev, P. (2014). Realising m-payments: modelling consumers' willingness to m-pay using smart phones. *Behaviour & Information Technology*, 33(4), 318–334.
- Fernie, J. (1993). International journal of retail & distribution management. *Marketing Intelligence & Planning*, 11(6), 11–12.
- Hair, J. F., Ringle, C. M., dan Sarstedt, M. (2011). PLS-SEM: Indeed a silver bullet. *Journal of Marketing theory and Practice*, 19(2), 139–152.
- Hair, J. F., Risher, J. J., Sarstedt, M., dan Ringle, C. M. (2019). When to use and how to report the results of pls-sem. *European business review*, 31(1), 2–24.
- Hanafizadeh, P., Keating, B. W., dan Khedmatgozar, H. R. (2014). A systematic review of internet banking adoption. *Telematics and informatics*, 31(3), 492–510.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hulland, J. (1999). Use of partial least squares (pls) in strategic management research: A review of four recent studies. *Strategic management journal*, 20(2), 195–204.
- Jingnan, J., Teo, P.-C., Ho, T. C., dan Hooi Ling, C. (2023). The behavioral intention of young malaysians towards cashless society: Value-based adoption model. *Cogent Business & Management*, 10(2), 2244756.
- Li, J., Wei, J., Yu, C.-s., dan Liu, C. (2017). How do post-usage factors and espoused cultural values impact mobile payment continuation? *Behaviour & information technology*, 36(2), 140–164.
- Miraz, M. H., Hasan, M. T., Rekabder, M. S., dan Akhter, R. (2022). Trust, transaction transparency, volatility, facilitating condition, performance expectancy towards cryptocurrency adoption through intention to use. *Journal of Management Information and Decision Sciences*, 25, 1–20.
- Najib, M., dan Fahma, F. (2020). Investigating the adoption of digital payment system through an extended technology acceptance model: An insight from the indonesian small and medium enterprises. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 10(4), 1702–1708.
- Ng, D., Kauffman, R. J., Griffin, P., dan Hedman, J. (2021). Can we classify cashless payment solution implementations at the country level? *Electronic commerce research and applications*, 46, 101018.
- Oliveira, T., Thomas, M., Baptista, G., dan Campos, F. (2016). Mobile payment: Understanding the determinants of customer adoption and intention to recommend the technology. *Computers in human behavior*, 61, 404–414.
- Rahman, M., Ismail, I., dan Bahri, S. (2020). Analysing consumer adoption of cashless payment in malaysia. *Digital Business*, 1(1), 100004.
- Rahman, M., Ismail, I., Bahri, S., dan Rahman, M. K. (2022). An empirical analysis of cashless payment systems for business transactions. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 8(4), 213.
- Raya, J. M., dan Vargas, C. (2022). How to become a cashless economy and what are the determinants of eliminating cash. *Journal of Applied Economics*, 25(1), 543–562.
- Sarstedt, M., Ringle, C. M., dan Hair, J. F. (2021). Partial least squares structural equation modeling. Dalam *Handbook of market research* (hal. 587–632). Springer.
- Simatele, M., dan Mbedzi, E. (2021). Consumer payment choices, costs, and risks: Evidence from zimbabwe. *Cogent Economics & Finance*, 9(1), 1875564.
- Soodan, V., dan Rana, A. (2020). Modeling customers' intention to use e-wallet

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

in a developing nation: Extending utaut2 with security, privacy and savings. *Journal of Electronic Commerce in Organizations (JECO)*, 18(1), 89–114.

San, Y., Xue, W., Bandyopadhyay, S., dan Cheng, D. (2022). Wechat mobile-payment-based smart retail customer experience: an integrated framework. *Information Technology and Management*, 23(2), 77–94.

Tjalih, R., Wei, H.-L., Anugrah, W., dkk. (2017). Knowledge sharing behavior and quality among workers of academic institutions in indonesia. *International Journal of Business and Society*, 18(S2), 353–368.

Unguen Aguirre, P. A., dan Avolio Alecchi, B. E. (2023). Impact of intellectual capital on organizational performance through intrinsic motivation in higher education institutions. *Cogent Business & Management*, 10(1), 2189772.

Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., dan Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS quarterly*, 425–478.

Zhang, J., dan Luximon, Y. (2021). A quantitative diary study of perceptions of security in mobile payment transactions. *Behaviour & Information Technology*, 40(15), 1579–1602.

LAMPIRAN A

KUISIONER PENELITIAN

I Identitas Responden

Pada bagian ini, anda diminta untuk menjawab pertanyaan dengan mengisikan identitas diri anda.

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Pekerjaan :

Apakah anda pernah memakai aplikasi pembayaran non tunai (*e-Wallet*) ?

Pernah (Silahkan lanjut kehalaman berikutnya)

Tidak (Berhenti di dalam halaman ini)

Sudah berapa lama anda menggunakan aplikasi pembayaran non tunai (*e-Wallet*) ?

< 1 Tahun

1-2 Tahun

2-3 Tahun

> 3 Tahun

II Petunjuk Pengisian Responden

Pertanyaan ini berkaitan dengan kebutuhan penulis untuk mengisi serta memberikan tanda ceklis serta jawaban yang benar.

Sudah berapa lama anda menggunakan aplikasi pembayaran non tunai

Jenis aplikasi pembayaran non tunai yang sering digunakan

(jika memakai *e-Wallet* lebih dari 1, silahkan di centang saja)

Shopeepay

Gopay

DANA

OVO

Flip

Jenius

LinkAja

SeaBank

Link Form Kuesioner Penelitian : <https://forms.gle/CA2bs7ozCrtQuvbS9>

NO	PERTANYAAN	JAWABAN				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Ekspektasi Kinerja (<i>Performance Expectancy</i>)						
1	Saya merasa layanan <i>e-Wallet</i> bermanfaat bagi saya					
2	Saya merasa layanan <i>e-Wallet</i> mudah digunakan kapanpun dan dimanapun					
3	Saya merasa <i>e-Wallet</i> bermanfaat untuk menghemat waktu					
4	Saya merasa <i>e-wallet</i> akan memungkinkan saya untuk melakukan transfer keuangan atau belanja dengan lebih mudah					
5	Saya merasa <i>e-Wallet</i> akan meningkatkan produktifitas saya					
Ekspektasi usaha (<i>Effort Expectancy</i>)						
1	Saya merasa kemudahan penggunaan layanan <i>e-Wallet</i> membuat saya ingin menggunakannya					
2	Saya merasa aplikasi yang cepat dan bagus membuat saya ingin menggunakan layanan <i>e-Wallet</i>					
3	Saya merasa akan mudah bagi saya untuk menjadi terampil dalam menggunakan <i>e-Wallet</i>					
4	Saya merasa interaksi dengan <i>e-Wallet</i> jelas dan mudah dimengerti					
5	Saya merasa <i>e-Wallet</i> mudah digunakan					

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Kurangnya Kesadaran (<i>Lack of Awareness</i>)					
1	Saya merasa tidak mengetahui kapan saya dapat menggunakan <i>e-Wallet</i> (misalnya membayar tagihan listrik)				
2	Saya merasa tidak mengetahui dimana saya dapat menggunakan <i>e-Wallet</i> (misalnya di restoran, bandara)				
3	Saya merasa tidak mengetahui adanya aplikasi <i>e-Wallet</i> yang tersedia				
4	Saya merasa tidak mengetahui adanya <i>e-Wallet</i>				
5	Saya merasa tidak mengetahui kegunaan <i>e-Wallet</i> sebagai alat tukar uang alternatif				
Motivasi Intrinsik (<i>Intrinsic Motivation</i>)					
1	Saya merasa <i>e-Wallet</i> meningkatkan status saya				
2	Saya merasa keren menggunakan <i>e-Wallet</i>				
3	Saya merasa senang menggunakan <i>e-Wallet</i> dalam kehidupan sehari-hari				
4	Saya merasa proses penggunaan <i>e-Wallet</i> sebenarnya menyenangkan				
5	Saya merasa bertransaksi atau berbelanja menjadi menyenangkan dengan menggunakan <i>e-Wallet</i>				
Motivasi Hedonis (<i>Hedonic Motivation</i>)					
1	Saya merasa menikmati ketika menggunakan aplikasi <i>e-Wallet</i>				

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	2	Saya merasa senang ketika menggunakan aplikasi <i>e-Wallet</i>					
	3	Saya merasa bergantung pada uang tunai untuk pembayaran membuat saya stress					
	4	Saya merasa <i>e-Wallet</i> membuat saya merasa nyaman					
	5	Saya merasa pembayaran menggunakan <i>e-Wallet</i> sangat menghibur					
	Adopsi Pembayaran Non Tunai (Adopsi of Cashless Payment)						
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	1	Saya telah menggunakan <i>e-Wallet</i> untuk beberapa waktu sekarang					
	2	Saya cenderung meningkatkan penggunaan <i>e-Wallet</i> dalam kehidupan sehari-hari					
	3	Saya selalu merekomendasikan kepada orang lain untuk menggunakan <i>e-Wallet</i>					
	4	Saya berharap <i>e-Wallet</i> dapat membantu mempercepat proses transaksi					
	5	Saya berharap <i>e-Wallet</i> dapat meningkatkan transparansi antar pemangku kepentingan					

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

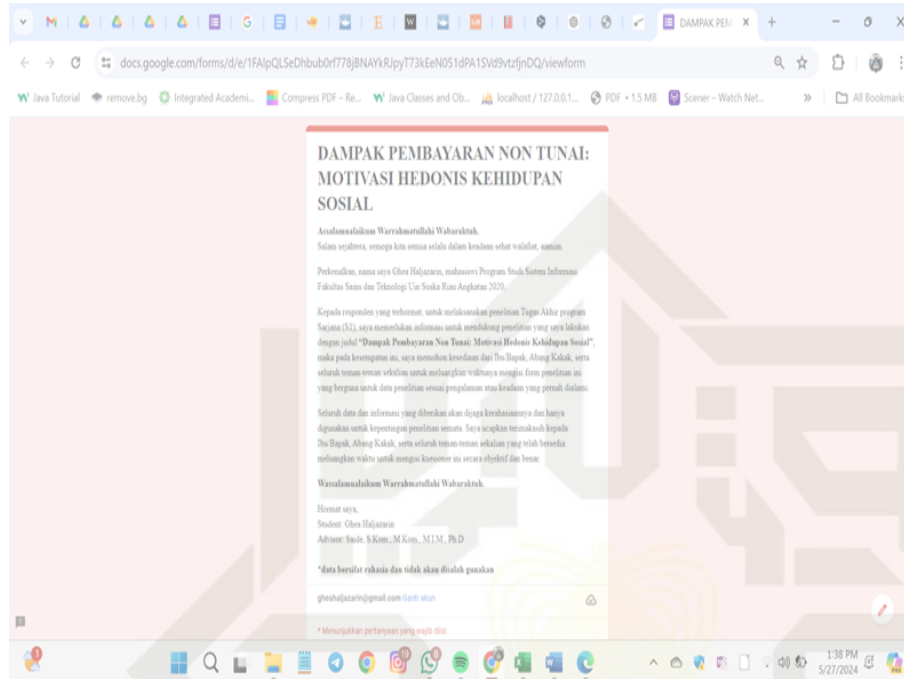
LAMPIRAN B DOKUMENTASI

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

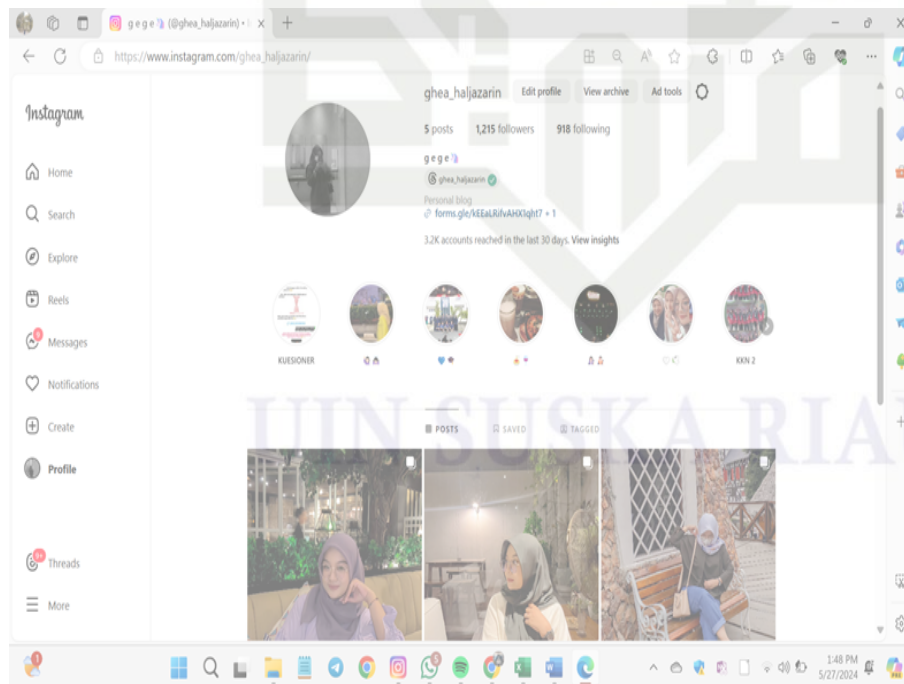
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Gambar B.1. Kuesioner Penelitian Daring Melalui *Google Form*



Gambar B.2. Kuesioner Penelitian Daring Melalui Bio dan *Instastory*

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



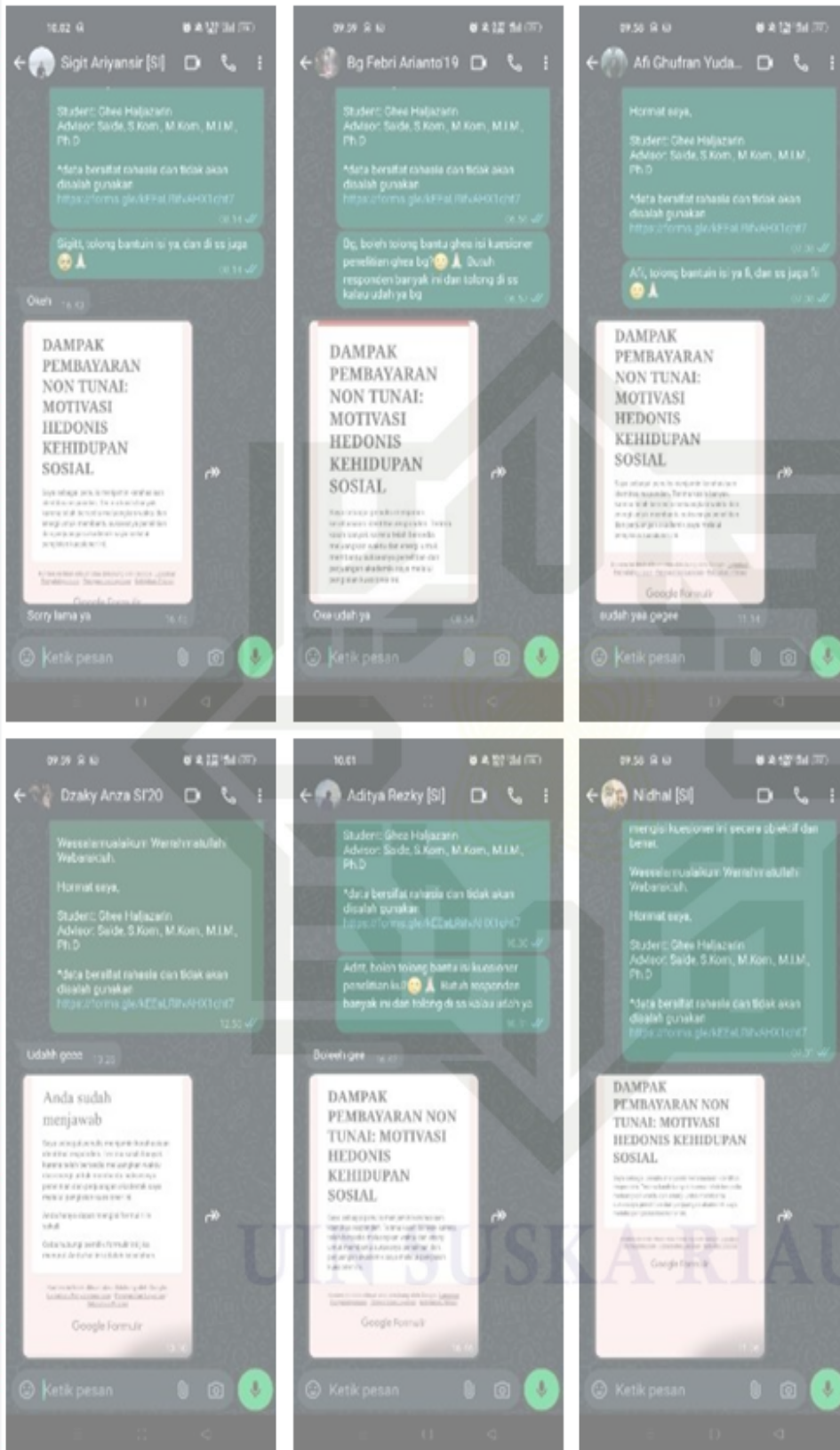
Gambar B.3. Kuesioner Penelitian Daring Melalui Whatsapp Grup

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

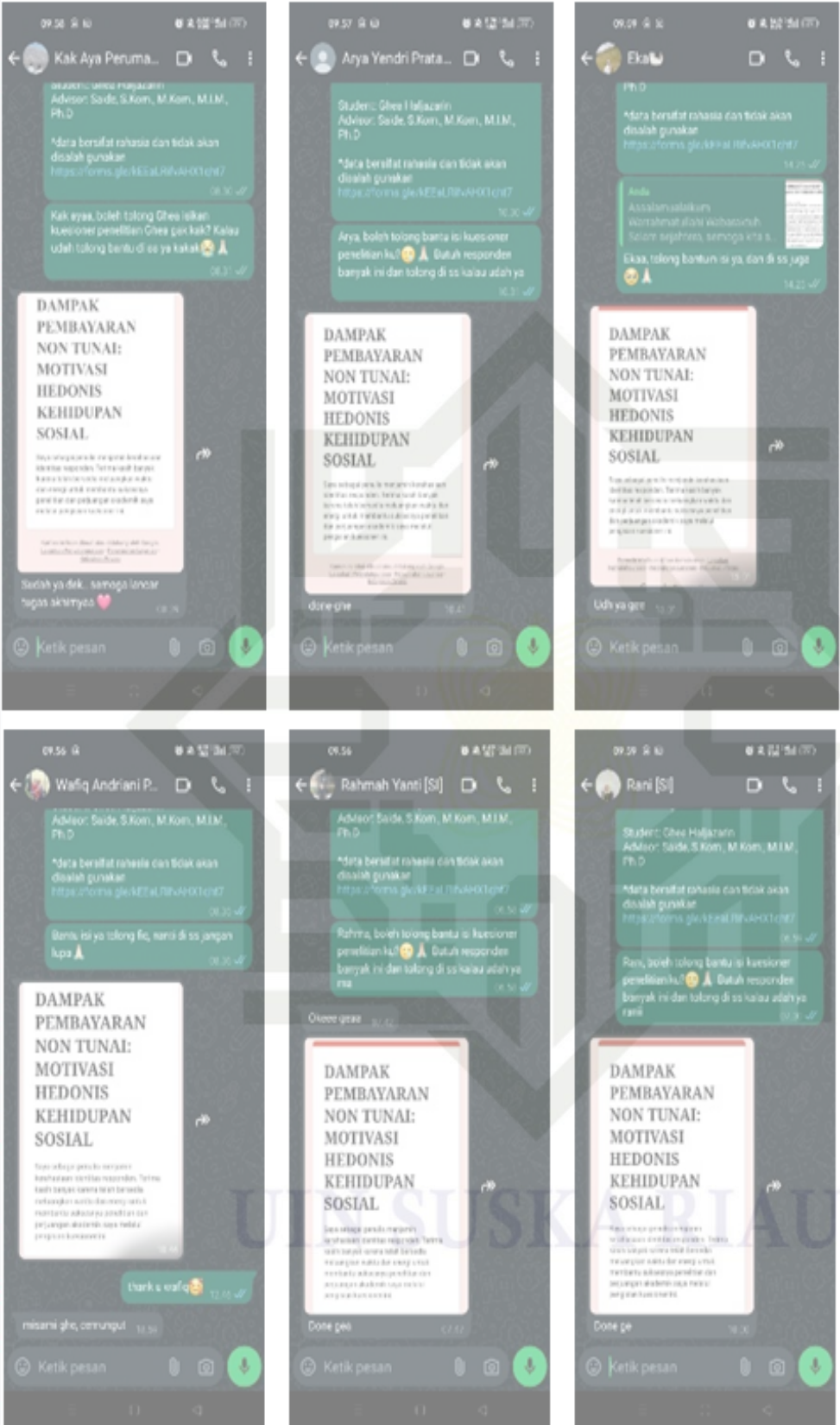
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar B.4. Kuesioner Penelitian Daring Melalui Whatsapp Pribadi

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

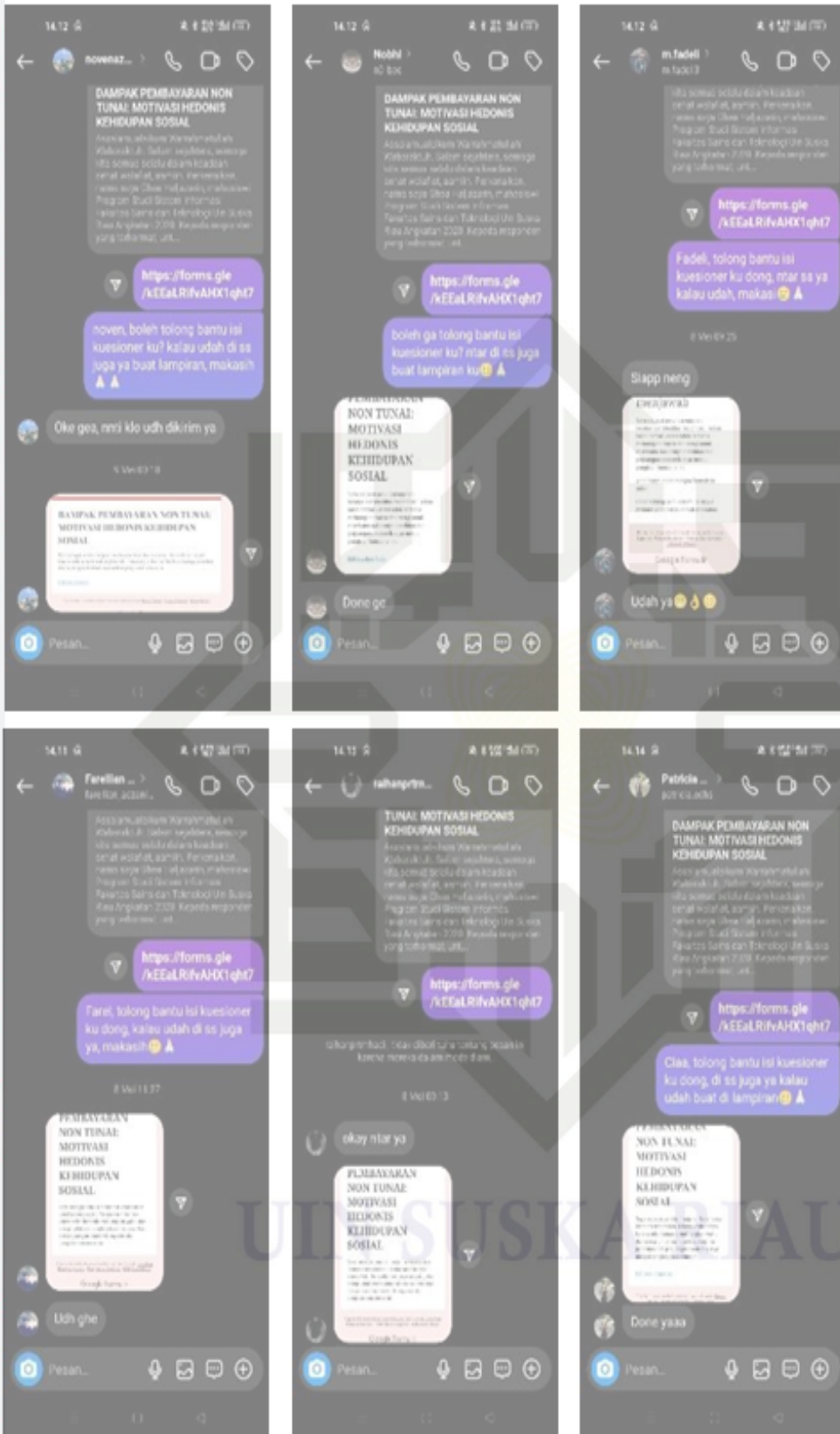


Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



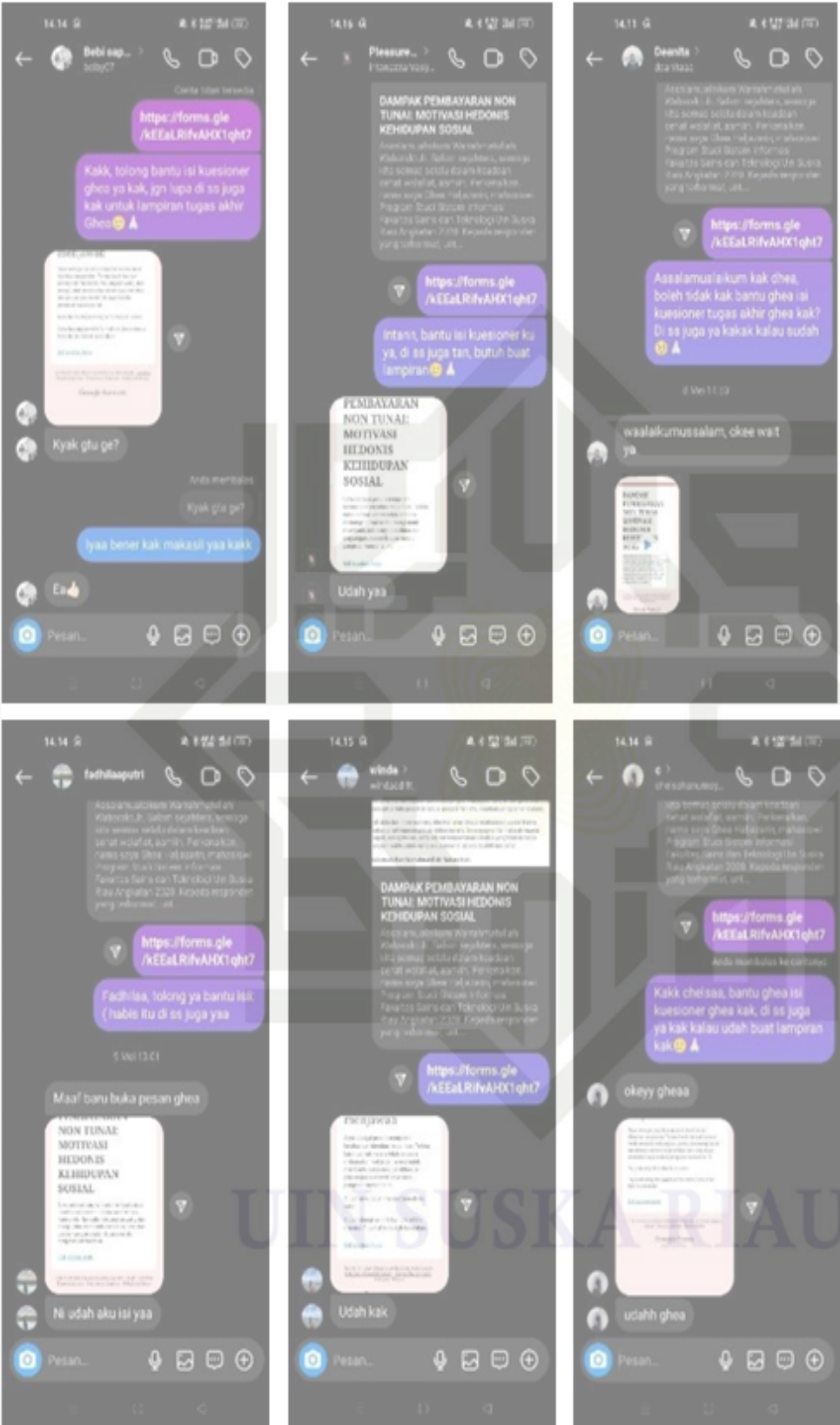
Gambar B.5. Kuesioner Penelitian Daring Melalui Pesan Instagram

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Ghea Haljazarin lahir di Kota Pekanbaru, pada tanggal 06 Januari 2001. Peneliti merupakan anak dari Almarhum Bapak Riza Yasvita dan Ibu Julia Nita. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Peneliti memulai pendidikan di TK AN-NAMIROH pada tahun 2006 hingga tahun 2007. Pada tahun yang sama pula peneliti melanjutkan pendidikan di SDN 114 Kota Pekanbaru dan menamatkan pendidikan pada tahun 2013.

Pada tahun 2013 peneliti melanjutkan pendidikan di SMP AN-NAMIROH dan menamatkan pendidikan pada tahun 2016. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan di SMAN 2 Kota Pekanbaru dan menamatkan pendidikan pada tahun 2019. Pada tahun 2020 peneliti melanjutkan strata satu (S1) di Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau pada Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Sistem Informasi. Selama menjadi mahasiswa, peneliti pernah melaksanakan Kerja Praktek di SMP AN-NAMIROH dengan membantu menganalisis sistem informasi perpustakaan berbasis web menggunakan metode evaluasi heuristik. Peneliti juga mengikuti Pengabdian Kuliah Kerja Nyata atau KKN di desa Geringging Jaya, Kecamatan Sentajo Raya, Kabupaten Kuantan Singingi. Pada penelitian Tugas Akhir ini penulis mengambil judul “Dampak Pembayaran Non Tunai: Motivasi Hedonis Kehidupan Sosial”.