

## ABSTRAK

Saat ini uang tidak hanya berbentuk fisik (uang tunai) saja, melainkan sudah ada teknologi yang membuat uang menjadi sebuah benda yang tak berwujud (non tunai) seperti *e-money* atau uang elektronik. *E-money* adalah alat pembayaran yang dilakukan secara elektronik. *E-money* akan menyimpan sejumlah nominal uang yang disimpan ke dalam perangkat elektronik lebih praktis.

Meskipun lembaga penyedia *e-money* sudah cukup banyak, namun pemakaian *e-money* masih relatif sedikit di kalangan masyarakat Indonesia. Dibandingkan sistem pembayaran melalui *e-channel* lainnya, pertumbuhan *e-money* berada di urutan paling bawah. Pertumbuhan tertinggi adalah ATM. Pada tahun 2015 pertumbuhan ATM sebesar 90,48%. Di urutan kedua adalah *internet banking* sebesar 46,83%; ketiga adalah *SMS/Mobile Banking* sebesar 31,75%, kemudian mesin EDC (*electronic data capture*) di posisi ke empat sebesar 26,98%; kelima kartu kredit sebesar 19,05%; dan posisi paling rendah adalah *e-money* sebesar 7,94%.

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk merekam respon mahasiswa program S1 IPB yang merupakan generasi milenial terhadap penggunaan *e-money* yang mulai dipopulerkan sebagai alat transaksi dalam kehidupan sehari-hari, baik di kampus maupun di masyarakat.

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Regresi linier berganda. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner secara terbuka melalui media *googledocs*. Dalam dua hari jumlah mahasiswa yang mengisi kuesioner mencapai jumlah 390 orang, dimana sebanyak 226 orang menjawab sedang menggunakan *e-money* sebagai salah satu alat transaksi. Dari seluruh responden yang menggunakan *e-money* (226 orang) tersebut, 71,7% (162 orang) adalah mahasiswi, atau rasio antara mahasiswi terhadap mahasiswa mencapai 2,5 kali.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden mahasiswa S1 IPB dari berbagai tingkatan kuliah dan semester bersikap positif terhadap penggunaan *e-money* dalam kehidupan sehari-hari, karena *e-money* dapat memudahkan transaksi sekaligus melindungi pengguna dari pencurian informasi pribadi dan transfer dana yang tidak syah. Kesimpulan penelitian adalah variabel *culture* dan *effort expectancy* tidak memiliki pengaruh terhadap *intention to use electronic payment system* pada *e-money*; sedangkan variabel *perceived security*, *performance expectancy* dan *social influence* berpengaruh terhadap *intention to use electronic payment system* pada *e-money*.

**Kata kunci:** *e-money*, generasi milenial, mahasiswa S1 IPB, transaksi elektronik.