



## INTISARI

Adanya tuntutan pada setiap orang untuk dapat lebih efisien dalam mengatur waktu, guna dapat meraih target dalam pekerjaan maupun kehidupan sehari-hari berdampak pada inovasi dalam setiap lini kehidupan. Adanya tuntutan tersebut, mendorong ide seseorang untuk dapat menciptakan suatu alat maupun suatu sistem baru yang diharapkan dapat memutus/mengurangi *leak time* pada kegiatan yang dilakukan. Di samping itu, adanya dorongan berupa aturan baru yang dikeluarkan oleh suatu institusi juga dapat secara signifikan merubah kebiasaan seseorang dalam melakukan sesuatu. Dalam hal ini, *Mobile Payment System* adalah suatu contoh inovasi dan suatu contoh dorongan dari suatu institusi pada bidang keuangan yang diharapkan dapat merubah kebiasaan orang dalam melakukan transaksi finansial. Adapun penelitian yang dilakukan, memberikan gambaran bahwa adanya faktor yang berpengaruh dalam pengambilan keputusan (niat) dalam menggunakan *Mobile Payment System*. Pemilihan lokasi di Jakarta dalam pengambilan sampel diharapkan dapat menjadi gambaran yang jelas dikarenakan Jakarta merupakan ibukota negara dan sumber informasi terbanyak dalam suatu negara adalah ibukota negara. Sampel pada penelitian ini didapatkan sejumlah 230 orang dengan latar belakang pekerjaan dan latar belakang pendidikan yang beragam. Sampel yang diambil memerlukan waktu hingga 4minggu, dengan dilakukan uji reabilitas dan validitas untuk mengetahui apakah pertanyaan yang diberikan oleh peneliti sudah valid dan reliabel untuk diuji.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan bahwa faktor kepercayaan, faktor sosial dan faktor kegunaan berpengaruh dalam pengambilan keputusan untuk menggunakan *Mobile Payment System*.

Kata Kunci: *Mobile payment system*, Niat, Transaksi Finansial.



## **ABSTRACT**

*The existence of demands on everyone to be more efficient in managing the time, in order to achieve targets in work and daily life impact on innovation in every line of life. The existence of these demands, encourage the idea of someone to be able to create a tool or a new system that is expected to break / reduce leak time on activities undertaken. In addition, the encouragement of new rules issued by an institution can also significantly alter one's habit of doing things. In this case, Mobile Payment System is an example of innovation and an example of encouragement from an institution in the financial field that is expected to change the habits of people in doing financial transactions. The research conducted, gives an idea that there are factors that influence in decision making (intention) in using Mobile Payment System. Selection of locations in Jakarta in sampling is expected to be a clear picture because Jakarta is the capital of the country and the largest source of information in a country is the state capital. The sample of this research is 230 people with different background of work and educational background. Samples taken up to 4minggu, with the test reliability and validity to determine whether the questions given by researchers have been valid and reliable to test. From the results of research conducted, it was found that the factors of trust, social factors and usability factors influence in decision making to use Mobile Payment System.*

*Keywords: Mobile payment system, Intentions, Financial Transactions*