

ABSTRAK

E-Money adalah bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan manusia terutama generasi milenial. Hampir semua transaksi dilakukan secara *online* karena sangat mudah dan efisien. Kota Semarang adalah kota besar yang memiliki banyak universitas dan mahasiswa sehingga banyak mahasiswa yang menggunakan *e-money*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan *e-money* di Kota Semarang. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan *purposive sampling*. Responden merupakan mahasiswa yang menggunakan aplikasi *e-money* yang berada di Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan data primer yang dikumpulkan dari kuesioner yang disebar dan melibatkan 40 responden.

Pada analisis regresi linier berganda terdapat 3 variabel independen. Hasil dari analisis menunjukkan variabel Persepsi Manfaat dan Daya Tarik Promosi berpengaruh pada minat mahasiswa dalam menggunakan *e-money* sedangkan Persepsi Resiko tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan *e-money*.

Kata kunci: *E-money*, Persepsi Manfaat, Persepsi Resiko, Daya Tarik Promosi, Minat Menggunakan.