

Eksistensi Dampak Yang Mempengaruhi Faktor Keinginan Mahasiswa Menggunakan *E-Money*

Risa Ratna Gumilang, M.M.

STIE Sebelas April Sumedang

Risa.rgumilang@gmail.com

ABSTRAK

Besar kecilnya kegunaan *e-money* tidak mempengaruhi mahasiswa menggunakan *e-money* karena kegunaan *e-money* sama dengan uang *cash*/uang tunai (fungsinya sama). Nilai Sig. variabel kemudahan *e-money* berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan *e-money*. Semakin mudah *e-money* digunakan maka semakin tinggi minat mahasiswa menggunakannya. Nilai Sig. Keamanan *e-money* berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*. Semakin tinggi keamanan *e-money* maka minat mahasiswa dalam menggunakan *e-money* semakin tinggi.

Kata kunci : *e-money*, Kegunaan, Kemudahan, Keamanan.

ABSTRACT

The size of the use of e-money does not affect students using e-money because the use of e-money is the same as cash / cash (the function is the same). Sig value e-money convenience variable significantly influences student interest in using e-money. The easier e-money is used, the higher the interest of students using it. Sig value E-money security affects the interest of students using e-money. The higher the security of e-money, the higher the interest of students in using e-money.

Keywords : *e-Money, Usability, Convenience, Security*

PENDAHULUAN

Uang elektronik adalah alat bayar elektronik yang diperoleh dengan menyetorkan terlebih dahulu sejumlah uang kepada penerbit, baik secara langsung, maupun melalui agen-agen penerbit, atau dengan pendebitan rekening di Bank, dan nilai uang tersebut dimasukkan menjadi nilai uang dalam media uang elektronik, yang dinyatakan dalam satuan Rupiah, yang digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran dengan cara mengurangi secara langsung nilai uang pada media uang elektronik tersebut.

Banyaknya pengguna *e-money* karena uang kartal yang sering digunakan setiap transaksi banyak memiliki kelemahan, yaitu: Pertama, uang kartal kurang praktis. Transaksi tunai akan berjalan kurang efisien karena pembeli harus membawa uang kartal sebesar harga barang dan hal itu dinilai kurang praktis, penjual akan kerepotan untuk memberikan uang kembalian sehingga mereka akan mengabaikan hak pembeli untuk mendapat kembalian dan memberi kembalian hanya dengan barang yang kira-kira harganya sama. Banyaknya uang palsu yang beredar dan sangat mirip dengan aslinya menyebabkan uang palsu tersebut dapat menipu masyarakat awam. Melihat

perkembangan *e-money* yang terus meningkat dan penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang implementasi *e-money* di Fikom Unpad.

Rumusan masalah:

Dalam penelitian ini ingin diketahui seberapa besar pengaruh kegunaan, kemudahan, dan keamanan terhadap minat mahasiswa Fikom Unpad dalam menggunakan *e-money*; pengaruh kegunaan *e-money* terhadap minat mahasiswa Fikom Unpad dalam menggunakan *e-money*.; pengaruh kemudahan *e-money* terhadap minat mahasiswa Fikom dalam Unpad menggunakan *e-money* dan bagaimana pengaruh keamanan *e-money* terhadap minat mahasiswa fikom Unpad dalam menggunakan *e-money*

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penerbit uang elektronik, pengguna dan masyarakat dalam mengembangkan penggunaan *e-money* dalam bertransaksi, sehingga para pengguna bisa merasakan dampak dari adanya *e-money* dalam kegiatan transaksi sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian Deskriptif-kuantitatif. Variabel penelitian terdiri dari, X 1 = Kegunaan X2 =

Kemudahan, X3 = Keamanan, Y = adalah minat menggunakan *e-money*. Data Penelitian adalah Data primer, diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner yang dirancang dengan skala likert. Sampel Penelitian adalah mahasiswa Fikom Unpad dipilih secara acak berjumlah 100 responden. Uji Instrumen dan Validitas Uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS. Teknik Analisis, Regresi Berganda, dengan persamaan regresi: $Y = a + B X_1 + B X_2 + B X_3 + E$ Uji Asumsi Klasik (Uji Multikolinieritas, dan Uji Heteroskedastisitas), Uji Hipotesis (Uji F dan Uji t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden atau sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa fikom Unpad sebanyak 100 orang. Dilihat dari jenis kelaminnya, responden penelitian terdiri dari 55 orang atau 53% adalah perempuan, 45 orang atau 43% laki-laki, dan sisanya atau tidak menjawab sebanyak 4 orang atau 4%

Analisis Deskriptif

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas terdiri dari Kegunaan (X1), Kemudahan (X2), dan Keamanan (X3). Sedangkan variabel terikat adalah Minat Menggunakan *e-money* (Y). Item pertanyaan pada variabel Kegunaan, Kemudahan, dan pada variabel Minat Menggunakan *e-money* sebanyak 4 pertanyaan, sedangkan pada variabel Keamanan sebanyak lima pertanyaan. Pada setiap pertanyaan atau pernyataan, responden diberikan untuk memilih nilai 1 sampai 5 (skala likert) untuk menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Dimana STS memiliki nilai 1, TS 2, N 3, S 4, dan SS 5. Berikut adalah hasil rekapitulasi skor yang diperoleh untuk setiap variabel.

Pada variabel Kegunaan (X1), pertanyaan atau pernyataan yang diajukan kepada para responden adalah terdiri dari: (1) Menggunakan *e-money* tidak sulit uang kembalian; (2) Penggunaan *e-money* lebih efisien dari pada transaksi tunai; (3) Kesalahan dalam transaksi dapat diminimalisir; (4) Adanya kebanggaan bertransaksi menggunakan *e-money*. Rata-rata jawaban responden, bahwa responden setuju *e-money* memiliki kegunaan sebagai alat transaksi sebagai mana uang pada umumnya. Berdasarkan hasil juga diketahui skor jawaban tertinggi adalah 5 (sangat setuju) dengan frekuensi 115 atau 28% dan terendah 1 (sangat tidak setuju) dengan frekuensi 8 atau 2%. Sedangkan skor jawaban dengan frekuensi terbanyak adalah 4 (setuju) dengan frekuensi 180 atau 45%.

Frekuensi untuk skor jawaban pada pada variabel Kemudahan (X2) dapat dilihat pada hasil olah SPSS yang diajukan dalam variabel ini sebanyak 4 pertanyaan/pernyataan, yaitu (1) *e-money* mudah (tidak sulit) saat digunakan transaksi; (2) *e-money* mudah dipahami penggunaannya; (3) *e-money* dapat digunakan di *merchant* mana saja; dan (4) Transaksi dengan *e-money* lebih cepat. Skor jawaban untuk pertanyaan pada variabel Kemudahan terendah adalah 1 (sangat tidak setuju) sebanyak 11 atau 2,8%. Sedangkan skor tertinggi adalah 5 (sangat setuju) dengan frekuensi 73 atau 18,3%. Skor pilihan terbanyak adalah 4 (setuju) dengan frekuensi 185 atau 46,3%. Rata-skor dapat dilihat dari nilai mean yaitu 3,6 yang menunjukkan rata-rata responden menilai setuju dengan tingkat keamanan *e-money*.

Pada variabel Keamanan (X3), terdapat 4 butir atau item pertanyaan/pernyataan yang diajukan. Frekuensi skor untuk responden yang menjawab 1 (sangat tidak setuju) adalah 3 atau 6%. Skor jawaban tertinggi adalah 5 (sangat setuju) dengan frekuensi sebanyak 114 atau 22,8%. Skor jawaban terendah adalah 0 atau tidak menjawab sebanyak 3 atau 6%. Skor jawaban terbanyak adalah 4 (setuju) dengan frekuensi 205 atau 41%. Rata-rata skor jawaban adalah 3,8 yang bermakna responden setuju *e-money* memberikan keamanan kepada penggunaannya. Dengan kata lain responden merasa aman ketika menggunakan *e-money*.

Pertanyaan/pernyataan yang diajukan dalam variabel X3 sebanyak 5 butir pertanyaan/pertnyataan, yaitu: (1) Transaksi menggunakan *e-money* memberikan rasa aman; (2) Keamanan uang pada alat *e-money* terjamin saat bertransaksi; (3) Keamanan uang pada alat *e-money* terjamin walaupun lama tidak digunakan; (4) *E-money* memberikan kenyamanan saat bertransaksi; (5) Uang (saldo) dalam *e-money* terjamin keberadaannya.

Untuk melihat skor jawaban untuk variabel Minat Menggunakan *e-money* (Y) dapat dapat dijelaskan sebagaimana berikut. Sebanyak 4 butir pertanyaan/pernyataan dalam variabel ini, yaitu: (1) Dengan berbagai manfaat *e-money* saya berniat menggunakannya; (2) Dengan kemudahan *e-money* saya tertarik menggunakan *e-money*; (3) Tingkat keamanan dalam menggunakan *e-money* saya bersedia menggunakan *e-money*; (4) Saya tertarik bertransaksi dengan *e-money* dan berminat menggunakannya. Frekuensi untuk skor jawaban pada pada variabel Minat Menggunakan *e-money* (Y) terbanyak adalah 4 (setuju) dengan frekuensi 238 atau 47,6%. Skor jawaban tertinggi adalah 5 (sangat setuju) sebanyak 48 atau 9,6%. Sedangkan rata-rata jawaban adalah 3,8 (setuju).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden setuju atau berminat untuk menggunakan *e-money*.

Uji Instrumen

Uji instrumen dilakukan untuk memastikan apakah instrumen atau kuesioner dalam penelitian ini adalah benar atau tidak. Kebenaran kuesioner dalam penelitian dapat diketahui dengan melakukan uji validitas. Selain itu instrumen (kuesioner) atau dalam penelitian ini juga harus handal atau reliabel. Untuk mengetahui kehandalan instrumen dilakukan uji reliabilitas instrumen.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui validitas (valid atau tidaknya) item kuesioner penelitian. Data dari hasil penyebaran kuesioner dianggap efektif untuk mengungkap masalah dan mewakili dari seluruh sampel apabila data tersebut valid. Pengujian Validitas Instrumen Penelitian menggunakan rumus statistik Koefisien Korelasi Pearson. Karena pengujian berlaku atas sekian banyak item kuesioner penelitian, maka teknis penghitungan statistik koefisien korelasi menggunakan Program SPSS. Menurut Sugiyono (2013:38) bila koefisien korelasi sama dengan 0,3 atau paling kecil 0,3, maka butir instrumen dinyatakan valid.

Hasil perhitungan terhadap setiap butir instrumen (pertanyaan) pada variabel Kegunaan (X1) variabel Kemudahan (X2), variabel Keamanan (X3), dan variabel Minat Menggunakan *e-money* (Y) dapat dilihat pada Tabel 1 Uji Validitas berikut ini:

Tabel 1 Uji Validitas

Variabel	Item	Koefisien Korelasi	Keterangan
Kegunaan (X1)	1	0.839	Valid
	2	0.696	Valid
	3	0.677	Valid
	4	0.667	Valid
Kemudahan (X2)	1	0.628	Valid
	2	0.676	Valid
	3	0.694	Valid
	4	0.542	Valid
Keamanan (X3)	1	0.536	Valid
	2	0.899	Valid
	3	0.615	Valid
	4	0.797	Valid
	5	0.709	Valid
Minat (Y)	1	0.848	Valid
	2	0.940	Valid
	3	0.882	Valid
	4	0.904	Valid

Berdasarkan Tabel 1 hasil uji validitas setiap variabel sebagaimana diterangkan di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel Kegunaan (X1), variabel Kemudahan (X2), variabel Keamanan (X3), dan variabel Minat Menggunakan *e-money* (Y) memiliki nilai koefisien korelasi (r) di atas 0,3. Artinya setiap butir pertanyaan memenuhi syarat atau valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian dapat dilakukan menghasilkan data yang reliabel (konsisten). Uji reliabilitas penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *cronbach's alpha* dengan bantuan SPSS. Hasil atas pengujian reliabilitas terhadap empat variabel penelitian, baik butir pada instrumen Kegunaan (X1), variabel Kemudahan (X2), variabel Keamanan (X3), dan variabel Minat Menggunakan *e-money* (Y) reliabel. Karena setiap variabel memiliki nilai *cronbach's alpha* lebih dari 0,6. Berikut adalah hasil uji reliabilitas untuk setiap variabel dengan bantuan *software* SPSS:

Tabel 2 Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Keterangan
Kegunaan (X1)	0.687	Reliabel
Kemudahan (X2)	0.707	Reliabel
Keamanan (X3)	0.743	Reliabel
Minat (Y)	0.912	Reliabel

Uji Asumsi Klasik

Tujuan pengujian asumsi klasik ini adalah untuk memberikan kepastian bahwa persamaan regresi yang didapatkan memiliki ketepatan dalam estimasi, tidak bias dan konsisten. Oleh karena itu uji asumsi klasik merupakan persyaratan yang perlu dilakukan dalam analisis regresi. Uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas data, uji heteroskedastisitas, dan uji multikolinieritas

a. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual suatu pengamatan kepengamatan lain. Jika varian dari residual suatu pengamatan kepengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Terjadi atau tidaknya heteroskedastisitas dapat dilihat dari nilai sig. pada tabel koefisien hasil olah SPSS sebagaimana pada Tabel 3. Jika nilai sig. lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas atau bebas dari heteroskedastisitas.

Tabel 3 Uji Heteroskedastisitas

No	Variabel	Sig.
1	Kegunaan (X1)	0.169
2	Kemudahan (X2)	0.807
3	Keamanan (X3)	0.658

Nilai sig. pada Tabel 3 di atas lebih dari 0,05 menunjukkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini bebas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Sehingga asumsi klasik untuk uji heteroskedastisitas terpenuhi.

b. Uji Multikolinearitas

Sedangkan uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Multikolinieritas dapat di lihat dari (1) nilai toleran dan lawannya (2) variance indflation factor (VIF). Kedua ukuran ini menunjukkan setiap variabel independen manakah yang di jelaskan oleh variabel dependen lainnya. Tolerance mengukur variabilitas variabel independen yang terpilih di jelaskan oleh variabel independen lainnya. Jadi nilai tolerance yang rendah sama dengan nilai VIF tinggi (karena $VIF=1/Tolerance$). Nilai cutoff yang umum dipakai untuk menunjukkan adanya multikolinieritas adalah nilai tolerance $\leq 0,10$ atau sama dengan nilai $VIF \geq 10$. Hasil uji multikolinieritas dapat dilihat dari Tabel 4 berikut:

Tabel 4 Uji Multikolinearitas

No	Model (Variabel)	Collinarity Statistic	
		Tolerance	VIP
1	Kegunaan (X1)	0.318	3.146
2	Kemudahan (X2)	0.460	2.173
3	Keamanan (X3)	0.350	2.855

Nilai VIF untuk variabel Kegunaan (X1) adalah 3,146, nilai VIF variabel Kemudahan (X2) 2,173, dan nilai VIF Keamanan (X3) adalah 2,855. Sedangkan Tolerance-nya 0,318 untuk variabel Kegunaan (X1), 0,460 untuk variabel Kemudahan (X2) dan 0,350 untuk variabel Keamanan (X3). Karena nilai VIF dari kedua variabel tidak ada yang lebih besar dari 10 atau 5 maka dapat dikatakan tidak terjadi multikolinieritas pada kedua variabel bebas tersebut. Berdasarkan syarat asumsi klasik regresi linier dengan OLS, maka model regresi linier yang baik adalah yang terbebas dari adanya multikolinieritas. Dengan demikian, model di atas telah terbebas dari adanya multikolinieritas.

Uji Hipotesis

a. Uji F (Simultan)

Untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara bersama-sama dapat dilakukan dengan uji F. Pada penelitian ini uji F dilakukan untuk mengetahui apakah variabel Kegunaan (X1), Kemudahan (X2), dan Keamanan (X3) secara bersama-sama terhadap variabel Minat Menggunakan *e-money* (Y). Adapun hipotesis untuk uji F adalah sebagai berikut:

H0 = Kegunaan, Kemudahan, dan Keamanan *e-money* tidak berpengaruh signifikan secara simultan terhadap minat mahasiswa Fikom Unpad dalam menggunakan *e-money*.

H1 = Kegunaan, Kemudahan, dan Keamanan *E-money* berpengaruh signifikan secara simultan terhadap minat mahasiswa Fikom Unpad dalam menggunakan *e-money* ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat tersebut dapat dilihat dari nilai F hitung dan memandingkannya dengan nilai F tabel. Jika F hitung lebih tinggi dari F tabelnya maka dapat disimpulkan H1 diterima yaitu Kegunaan, Kemudahan, dan Keamanan *e-money* berpengaruh signifikan secara simultan terhadap minat mahasiswa Fikom Unpad dalam menggunakan *e-money*

Ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat tersebut dapat dilihat dari nilai F hitung dan membandingkannya dengan nilai F tabel. Jika F hitung lebih tinggi dari F tabelnya maka dapat disimpulkan H1 diterima yaitu Kegunaan, Kemudahan, dan Keamanan *e-money* berpengaruh signifikan secara simultan terhadap minat mahasiswa Fikom Unpad dalam menggunakan *e-money*.

Cara lain adalah dengan melihat nilai sig. pada tabel ANOVA. Jika nilai sig. lebih kecil dari 0,05 (taraf kesalahan) maka H1 diterima. Berikut adalah nilai sig. pada tabel ANOVA hasil uji F dengan menggunakan aplikasi SPSS. Pada tabel uji f berikut ini :

Tabel 5 Uji F

Model	Sum of Square	df	Meas Square	F	Sig.
Regression	6.667	3	2.222	9.490	0.000
Residual	6.791	29	0.234		
Total	13.458	32			

Nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti H1 diterima. Dengan demikian variabel Kegunaan, Kemudahan, dan Keamanan

e-money berpengaruh signifikan secara simultan terhadap minat mahasiswa Fikom Unpad dalam menggunakan *e-money*.

b. Uji t (Parsial)

Uji t untuk melihat sejauh mana setiap variabel bebas memengaruhi variabel terikat secara parsial. Dalam hal ini uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel Kegunaan (X1), Kemudahan (X2), dan Keamanan (X3) terhadap variabel Minat Menggunakan *e-money* (Y) secara parsial atau sendiri-sendiri. Sebelum dilakukan pengujian ditentukan hipotesis sebagai berikut:

H1= Variabel Kegunaan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa Fikom Unpad dalam menggunakan *e-money*

H2= Variabel Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa Fikom Unpad dalam menggunakan *e-money*

H3= Variabel Keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa Fikom Unpad dalam menggunakan *e-money*

Untuk mengetahui diterima atau tidaknya hipotesis tersebut dapat dilakukan dengan melihat nilai sig. pada tabel coefficients hasil olah SPSS sebagai berikut:

Tabel 6 Uji t

Model	Unstanda		Beta	t	Sig
	B	Std. Error			
(Constant)	1.201	0.290	-	4.144	0.00
Kegunaan	-0.071	0.112	-0.078	-0.632	0.529
Kemudahan	0.651	0.108	0.564	5.215	0.000
Keamanan	0.216	0.101	0.254	2.131	0.036

Dari Tabel 6 Uji t dapat disimpulkan bahwa Nilai Sig. variabel kegunaan (X1) 0,526 > 0,05 sehingga H1 ditolak, kegunaan *e-money* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*. Hal ini bisa dipahami bahwa besar kecilnya kegunaan *e-money* tidak mempengaruhi mahasiswa menggunakan *e-money* karena kegunaan *e-money* sama dengan uang *cash*/uang tunai (fungsinya sama).

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan uji F variabel kegunaan, kemudahan, dan keamanan secara simultan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*.

Berdasarkan uji t:

a) Variabel kegunaan, kemudahan, dan keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*.

b) Variabel kegunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*

c) Variabel kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*.

d) Variabel keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*.

SARAN

a) Variabel keamanan merupakan variabel yang penting dalam penggunaan *e-money*, karena menyangkut uang. Oleh karena itu bagi para penerbit khususnya untuk memperhatikan tingkat keamanan *e-money*. Semakin tinggi tingkat keamanan maka tingkat penggunaan *e-money* juga akan meningkat.

b) Selain keamanan, kemudahan juga tidak kalah pentingnya dalam penggunaan *e-money*. Kemudahan penggunaan *e-money* harus lebih tinggi dibandingkan dengan uang *cash*, karena hakikatnya tujuan dari diterapkannya *e-money* salah satunya adalah dengan kemudahan atau praktis. Semakin mudah *e-money* digunakan maka penggunaannya pun akan meningkat.

c) Mahasiswa seharusnya lebih memahami dalam variabel kegunaan bukan hanya sekedar menggunakan dan memakai *e-money* sebagai alat transaksi yang efisien dan mudah tanpa mendalami resistensi dari manfaat yang diperoleh

d) Penelitian ini masih banyak keterbatasan, itu kami berharap penelitian-penelitian dengan tema yang sama atau saling berkaitan/mendukung dapat dilakukan untuk memberikan pengetahuan yang lebih tentang *e-money* baik dengan metode yang sama maupun berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Darminto. 2010. *Pengaruh Faktor Eksternal dan Berbagai Keputusan Keuangan terhadap Nilai Perusahaan*. *Jurnal Aplikasi Manajemen*. Vol.8, No.1, Hal. 138-150.
- Fahmi,I.2014.*Analisis Kinerja Keuangan*. Bandung:Alfabeta.
- Gitman, L.J. dan Zutter, C.J. 2012. *Principles of Managerial Finance*. 13th Edition. Edinburgh Pearson

- Hady, H. 2016. *Manajemen Keuangan Internasional*. Edisi 4. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Halim, A. 2015. *Manajemen Keuangan Bisnis: Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Mishkin, F.S. 2008. *Ekonomi Uang, Perbankan, dan Pasar Keuangan*. Edisi 8. Buku 1. Jakarta: Salemba Empat.
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.