

**MEMAHAMI PENGGUNAAN *FINANCIAL TECHNOLOGY*
PADA MAHASISWA AKUNTANSI FBE UII**



SKRIPSI

Oleh:

Nama: Yuliana Hi Rajuna

No. Mahasiswa: 16312270

**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2020**

**MEMAHAMI PENGGUNAAN *FINANCIAL TECHNOLOGY* PADA
MAHASISWA AKUNTANSI FBE UII**

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk memenuhi sebagai salah satu syarat untuk mencapai
derajat Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan
Ekonomika UII

Oleh:

Nama: Yuliana Hi Rajuna

No. Mahasiswa: 16312270

**FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2020**

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR /SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL
MEMAHAMI PENGGUNAAN *FINANCIAL TECHNOLOGY* PADA
MAHASISWA AKUNTANSI FBE UII

Disusun Oleh : YULIANA HI RAJUNA
Nomor Mahasiswa : 16312270

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji dan dinyatakan LULUS

Pada hari Kamis, tanggal: 9 April 2020

Penguji/ Pembimbing Skripsi : Fitriati Akmila, SE., M.Com.

Penguji : Dr. Mahmudi, SE., MSi., CMA, CA.

Mengetahui

Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia



Prof. Jaka Sriyana, SE., M.Si, Ph.D.

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi 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 dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku.

Yogyakarta, 15 Februari 2020

Penulis



HALAMAN PENGESAHAN

**MEMAHAMI PENGGUNAAN *FINANCIAL TECHNOLOGY*
PADA MAHASISWA AKUNTANSI FBE UII**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Nama: Yuliana Hi Rajuna

No. Mahasiswa: 16312270

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 13/3 2020

Dosen Pembimbing,



(Fitriati Akmila, SE., M.Com.)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirrabil 'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Memahami Penggunaan *Financial Technology* pada Mahasiswa Akuntansi FBE UII**” sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Pendidikan Strata-1 (S1) di Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Shalawat serta salam tidak lupa penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang dengan keistimewaannya menjadi suri tauladan bagi seluruh umat Islam di muka bumi ini dalam berperilaku.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari segala usaha berupa do'a, arahan, bimbingan, saran serta dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Allah SWT, atas karunia, rahmat, dan rizki dalam bentuk akal, pikiran, kesabaran serta segala kemudahan yang penulis dapatkan dan rasakan hingga saat ini.
2. Kedua orang tua, Ibu Nursia Rajuna dan Bapak Mansur Abdul Fatah serta seluruh keluarga besar Hi Rajuna yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu,

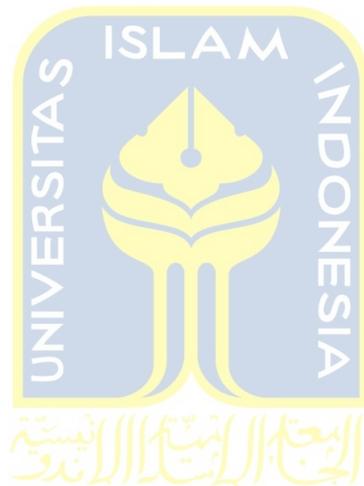
terima kasih untuk selalu mendo'akan dan tak hentinya memberikan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

3. Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Jaka Sriyana, SE., M. Si., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Fitriati Akmila, SE., M.Com. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan dukungan, bimbingan, dan arahan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Sahabat-sahabat baik penulis sejak SMP sampai sekarang, Tati, Melati, Nisa, Tiwi, Nurul, dan Uki atas segala do'a, semangat, bantuan, serta selalu ada di suka dan duka, terima kasih.
7. Sahabat-sahabat baik penulis di bangku kuliah, (kuli)ah (Melisa, Putri, Lailla, Aau, Dina, Sakilah, Nuken, Aulia, dan Sri), terima kasih atas segala drama, do'a, bantuan serta kasih sayang selama masa perkuliahan, semoga tali silaturahmi kita semua tetap selalu terjaga.
8. Sahabat-sahabat KKN Unit-62: Anis, Coki, Iqbal, Novya, Mifta, Arif, dan Jo, terima kasih telah menjadi keluarga kedua penulis selama masa KKN dan telah mengajarkan penulis banyak hal, terutama mengenai kebersamaan, kesabaran, dan keikhlasan.
9. Sahabat baik penulis sedari kecil sekaligus tetangga, Tya dan Cici, terima kasih untuk do'a dan semangatnya, semoga bisa tetap bersua hingga tua nanti.

10. Teman-teman satu bimbingan penulis, semoga sehat dan sukses selalu.

Penulis berharap semoga karya ini dapat berguna bagi banyak pihak.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh



Yogyakarta, 13 Maret 2020

Penulis

Yuliana Hi Rajuna

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Manfaat Penelitian	9
1.5. Sistematika Penulisan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1. Landasan Teori	11
2.1.1. Sistem Informasi Manajemen (SIM)	11
2.1.2. Sistem Informasi Akuntansi (SIA)	11
2.1.3. Teori-Teori tentang Penerimaan Teknologi	12
2.1.4. <i>Financial Technology (Fintech)</i>	16
2.1.5. <i>Fintech</i> di Indonesia	16
2.2. Penelitian Terdahulu	18
2.3. Hipotesis Penelitian	20
2.3.1. Pengaruh Ekspektasi Kinerja terhadap Minat Penggunaan <i>Financial Technology</i>	20
2.3.2. Pengaruh Ekspektasi Usaha terhadap Minat Penggunaan <i>Financial Technology</i>	21
2.3.3. Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan <i>Financial Technology</i>	22

2.3.4. Pengaruh Motivasi Hedonis terhadap Minat Penggunaan <i>Financial Technology</i>	22
2.3.5. Pengaruh Tarif terhadap Minat Penggunaan <i>Financial Technology</i>	23
2.3.6. Pengaruh Kondisi Pendukung terhadap Perilaku Penggunaan <i>Financial Technology</i>	24
2.3.7. Pengaruh Kebiasaan terhadap Perilaku Penggunaan <i>Financial Technology</i>	25
2.3.8. Pengaruh Minat Penggunaan <i>Financial Technology</i> terhadap Perilaku Penggunaan <i>Financial Technology</i>	25
2.4. Kerangka Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1. Populasi dan Sampel	28
3.1.1. Populasi	28
3.1.2. Sampel	28
3.2. Variabel Penelitian	30
3.2.1. Variabel Dependen	30
3.2.2. Variabel Independen	31
3.3. Metode Pengumpulan Data	37
3.4. Teknik Analisis Data	38
3.4.1 Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	39
3.4.2 Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	40
BAB IV DATA DAN PEMBAHASAN	41
4.1. Hasil Pengumpulan Data	41
4.2. Karakteristik Responden	41
4.3. Analisis Deskriptif	46
4.4. Hasil Uji Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	53
4.5. Hasil Uji Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	57
4.6. Hasil Uji Hipotesis	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1. Kesimpulan	70
5.2. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Mahasiswa Akuntansi.....	29
Tabel 3.2 Instrumen Minat Penggunaan <i>Fintech</i>	30
Tabel 3.3 Instrumen Perilaku Penggunaan <i>Fintech</i>	31
Tabel 3.4 Instrumen Ekspektasi Kinerja	32
Tabel 3.5 Instrumen Ekspektasi Usaha	34
Tabel 3.6 Instrumen Pengaruh Sosial.....	34
Tabel 3.7 Instrumen Motivasi Hedonis.....	35
Tabel 3.8 Instrumen Tarif	35
Tabel 3.9 Instrumen Kondisi Pendukung.....	36
Tabel 3.10 Instrumen Kebiasaan.....	37
Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	41
Tabel 4.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	42
Tabel 4.3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Angkatan	42
Tabel 4.4 Klasifikasi Responden Berdasarkan Umur	43
Tabel 4.5 Klasifikasi Responden Berdasarkan Uang Saku.....	44
Tabel 4.6 Klasifikasi Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan <i>Fintech</i>	45
Tabel 4.7 Klasifikasi Responden Berdasarkan Aplikasi yang Digunakan.....	46
Tabel 4.8 Hasil Analisis Deskriptif Ekspektasi Kinerja	48
Tabel 4.9 Hasil Analisis Deskriptif Ekspektasi Usaha	48
Tabel 4.10 Hasil Analisis Deskriptif Pengaruh Sosial.....	49
Tabel 4.11 Hasil Analisis Deskriptif Kondisi Pendukung	50
Tabel 4.12 Hasil Analisis Deskriptif Motivasi Hedonis	50
Tabel 4.13 Hasil Analisis Deskriptif Tarif.....	51
Tabel 4.14 Hasil Analisis Deskriptif Kebiasaan	52
Tabel 4.15 Hasil Analisis Deskriptif Minat Penggunaan <i>Fintech</i>	52
Tabel 4.16 Nilai <i>Cronbach's Alpha</i> dan <i>Composite Reliability</i>	57
Tabel 4.17 Nilai <i>R-Square</i>	58
Tabel 4.18 Nilai <i>Path Coefficient</i>	59

Tabel 4.19 Ringkasan Hasil Uji Hipotesis	69
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Model UTAUT	14
Gambar 2.2 Kerangka Model UTAUT 2	15
Gambar 2.3 Kerangka Penelitian	27
Gambar 4.1 Hasil Uji <i>Outer Model</i> yang Menunjukkan <i>Outer Loading</i> sebelum Uji Indikator	54
Gambar 4.1 Hasil Uji <i>Outer Model</i> yang Menunjukkan <i>Outer Loading</i> setelah Uji Indikator	54

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Kuesioner Penelitian	74
LAMPIRAN 2 <i>Google Form</i> Kuesioner Penelitian	79
LAMPIRAN 3 Tabulasi Data	93
LAMPIRAN 4 <i>Output</i> Uji Validitas	97
LAMPIRAN 5 Hasil Rekapitan Informasi Responden	103
LAMPIRAN 6 Data Deskriptif	114
LAMPIRAN 7 T-tabel	116
LAMPIRAN 8 Data Jumlah Mahasiswa	117

ABSTRAK

Fintech merupakan inovasi teknologi di bidang keuangan dengan sentuhan teknologi modern untuk mempercepat layanan keuangan sehingga menjadi lebih efisien. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan perilaku penggunaan *fintech*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Akuntansi FBE UII. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 97 responden yang berstatus sebagai mahasiswa Akuntansi FBE UII angkatan 2016-2019. Pengambilan sampel menggunakan metode *random sampling*. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner yang disebar secara *online*. Data penelitian dikumpulkan melalui kuesioner *online* sebanyak 97 responden. Metode analisis menggunakan *Partial Least Square* (PLS) yang terdiri dari *inner model* dan *outer model*. Pengujian hipotesis menggunakan *path analysis*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, dan motivasi hedonis berpengaruh secara positif terhadap minat penggunaan *fintech*. Sementara ekspektasi usaha dan tarif tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech* dan variabel kondisi pendukung, kebiasaan, dan minat penggunaan *fintech* tidak berpengaruh terhadap perilaku penggunaan *fintech*.

Kata kunci: *Fintech*, UTAUT 2, Minat penggunaan *fintech*, perilaku penggunaan *fintech*

ABSTRACT

Fintech is a technological innovation in finance with a touch of modern technology to accelerate financial services to become more efficient. The purpose of this study was to analyze the factors that influence the intention and behavior to use *fintech*. The population taken was Accounting students of FBE UII. The number of samples in this study were 97 respondents. Sampling was done using random sampling method. Data collection uses a questionnaire method that is distributed online. Research data were collected through an online questionnaire of 97 respondents. The analysis method uses *Partial Least Square* (PLS) which consists of the inner model and outer model. Hypothesis testing uses *path analysis*. The results showed that performance expectancy, social influence, and hedonic motivation had a positive effect on the intention to use *fintech*. While effort expectancy and price value do not affect the interest in using *fintech* and the facilitating conditions, habits, and intention to use *fintech* do not affect the behavior to use *fintech*.

Keywords: *Fintech*, UTAUT 2, Intention to use *fintech*, *Fintech* use behavior

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan Teknologi Informasi (TI) semakin pesat dari waktu ke waktu. Perkembangan TI menciptakan kemudahan dalam melakukan transaksi bisnis, terutama di dunia keuangan. Seiring dengan perkembangan TI, pengguna internet juga semakin meningkat sehingga berdampak pada ketatnya persaingan pada dunia bisnis, khususnya yang bergerak di bidang jasa keuangan dan *e-commerce*. Perusahaan dituntut untuk terus berinovasi agar bisa bertahan dalam industri. Saat ini, sebagian besar perusahaan penyedia jasa keuangan dan *e-commerce* memberikan layanan dengan menggunakan media elektronik. Hal tersebut dilakukan agar pengguna mudah dalam melakukan transaksi keuangan.

Saat ini telah hadir inovasi teknologi di bidang keuangan dengan sentuhan teknologi modern di bidang jasa bernama *Financial Technology (fintech)* (Mawarni, 2017). *Fintech* mempunyai peran untuk mempercepat perluasan jangkauan layanan keuangan karena menggunakan teknologi dan *software* sehingga pelayanan keuangan menjadi lebih efisien. Menurut Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran, perkembangan teknologi dan sistem informasi melahirkan berbagai inovasi, khususnya yang berkaitan dengan *Financial Technology (fintech)* dalam rangka memenuhi kebutuhan masyarakat, termasuk di bidang jasa sistem

pembayaran, baik dari sisi instrumen, penyelenggara, mekanisme, maupun infrastruktur penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran.

Keberadaan sektor perbankan di Indonesia dinilai masyarakat masih terbatas dalam menghimpun dana dan menyalurkannya kepada masyarakat (Lingga, 2019). Hal ini tentunya menjadi angin segar bagi para pelaku usaha *fintech* karena *fintech* adalah kolaborasi yang sangat ideal antara jasa keuangan dengan teknologi digital yang mengahirikan ekosistem baru yang mudah dan cepat sebagai daya tarik utamanya (Solehudin, 2019).

Fintech menjadi salah satu industri paling atraktif di Indonesia. Mulai dari yang sudah mencapai *decacorn* sampai dengan pemain baru, bersaing menghadirkan inovasi produk keuangan digital. Pada kuartal pertama 2019, tercatat ada 30 pemain baru di industri *fintech* Indonesia. Kolaborasi di dunia *fintech* juga kian intensif, baik sesama pemain digital maupun dengan industri konvensional. Sebagai contoh, GoPay berkolaborasi dengan Google untuk menghadirkan opsi pembayaran di Google Play, LinkAja membantu Pemerintah Kota Banyuwangi untuk meningkatkan efisiensi pembayaran pajak, dan kerja sama antara Ovo dengan sejumlah *fintech lending* untuk menghadirkan fitur cicilan tanpa kartu kredit (Eka, 2019).

World Economic Forum melaporkan pada tahun 2020, Indonesia diprediksi akan menjadi salah satu pasar digital di Asia Tenggara (Utomo, 2017). Setelah tiga tahun beroperasi, transaksi *fintech* di Indonesia menembus angka Rp 47 triliun (Farras, 2019). Bank Indonesia (BI) mencatat pertumbuhan pembiayaan

perekonomian dalam negeri melalui *fintech* tumbuh 274% secara *year on year* per Juni 2019 (Arvirianty, 2019).

Bank Indonesia, dilansir dari CNBC Indonesia, menyatakan terdapat kenaikan volume transaksi dengan menggunakan *fintech* pada akhir 2019 sebesar 79,3% menjadi 5,2 miliar transaksi dibandingkan dengan 2019 sebesar 2,9 miliar transaksi. Nilai lonjakan transaksi juga melonjak drastis dengan total pada tahun 2019 mencapai Rp 145 triliun. Angka tersebut meningkat hampir tiga kali lipat yaitu sebesar Rp 98 triliun dibandingkan dengan total 2018 yang sebesar Rp 47 triliun (Budiansyah, 2020).

Fintech memberikan beberapa manfaat bagi penggunanya seperti layanan yang lebih baik, pilihan yang lebih banyak, harga yang lebih murah, dan kecepatan transaksi. Selain menguntungkan pengguna, *fintech* juga mempunyai manfaat bagi pemain *fintech* (pedagang produk atau jasa) diantaranya menyederhanakan rantai transaksi, menekan biaya operasional dan biaya modal, serta membekukan alur informasi. Disisi lain, selain memberi manfaat bagi konsumen dan pemain, *fintech* juga memberikan keuntungan bagi negara yaitu menstimulasi transmisi kebijakan ekonomi, mempercepat tingkat perputaran uang sehingga meningkatkan ekonomi masyarakat, dan di Indonesia, *fintech* turut serta dalam mendorong Strategi Nasional Keuangan Inklusif (SNKI) (Bank Indonesia, 2019).

Berdasarkan survei *Daily Social* pada 2018, sebagian besar responden menggunakan layanan *fintech* karena kemudahan dan efisiensi yang diberikan. Penilaian masyarakat terhadap *fintech* juga sangat positif karena penyedia *fintech* memberikan pendidikan tentang literasi keuangan yang sejalan dengan tujuan

pemerintah mengenai inklusi keuangan. Hal tersebut membuat sektor *fintech* yang kemudian paling diharapkan oleh pemerintah dan masyarakat untuk mendorong peningkatan jumlah masyarakat yang memiliki akses terhadap layanan keuangan (Sukma, 2016). Sebaliknya, mereka yang tidak menggunakan layanan *fintech* berpendapat mereka tidak tertarik atau itu bertentangan dengan keyakinan agama mereka (Daily Social, 2018).

Penelitian terdahulu menguji tentang penggunaan layanan *mobile payment* di Brazil dilakukan oleh Abrahão dkk (2016). Penelitian tersebut menggunakan dasar model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) tanpa memasukkan konstruk kondisi pendukung dan mengkolaborasikan variabel risiko yang dirasakan dan biaya yang dikeluarkan. Hasil dari penelitian tersebut adalah 76% dari minat penggunaan dijelaskan dengan ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan risiko yang dirasakan (*perceived risk*). Biaya yang dikeluarkan (*perceived cost*) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan *mobile payment*. Hasil dari penelitian ini dijadikan panduan dalam pengembangan layanan *mobile payment* agar lebih mudah digunakan, aman, dan memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna ponsel saat ini.

Sfenrianto dkk (2017) meneliti mengenai minat penggunaan *e-payment system* di Indonesia dengan membangun konseptual model yang mengkombinasikan UTAUT dengan dua variabel eksternal yaitu budaya (*culture*) dan keamanan yang dirasakan (*perceived security*) yang bertujuan untuk menguji perilaku konsumen di Indonesia. Budaya digunakan untuk menjelaskan kebiasaan

pengguna, sedangkan keamanan yang dirasakan menjelaskan seberapa aman *e-payment system* yang konsumen rasakan sesuai dengan kondisi masyarakat Indonesia saat ini. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa semua variabel berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-payment system*.

Selanjutnya, Gupta dan Dogra (2017) meneliti mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi peta oleh wisatawan saat melakukan perjalanan dengan berdasarkan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2). Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi peta adalah kebiasaan (*habit*), kondisi pendukung (*facilitating conditions*), ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), dan motivasi hedonis (*hedonic motivation*). Pada penelitian ini juga disimpulkan bahwa minat penggunaan aplikasi (*intention to use*) peta dan kebiasaan (*habit*) berpengaruh terhadap perilaku penggunaan aktual. Disisi lain, ekspektasi usaha (*performance expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan tarif (*price value*) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi peta saat pengguna sedang melakukan perjalanan.

Masih pada tahun yang sama, Alalwan dkk (2017) melakukan penelitian mengenai intensi penggunaan *mobile banking* oleh nasabah di Yordania. Penelitian dilakukan berdasarkan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2) beserta tambahan konstruk kepercayaan (*trust*). Dalam penelitian ini, disimpulkan variabel-variabel yang mempengaruhi penggunaan *m-banking* adalah tarif (*price value*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*), kepercayaan (*trust*), ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*),

berbanding terbalik, variabel pengaruh sosial (*social influence*) tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *m-banking*. Dalam penelitian ini, kebiasaan (*habit*) tidak diteliti karena sulit untuk menguji peran kebiasaan karena teknologi yang masih tergolong baru.

Pada tahun selanjutnya, Ryu (2018) melakukan penelitian untuk mengidentifikasi mengapa masyarakat mau atau ragu-ragu untuk menggunakan *fintech* serta untuk menentukan apakah efek dari manfaat yang dirasakan dan risiko penggunaan berkelanjutan tergantung dari jenis pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa risiko hukum (*legal risk*) berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* secara berkelanjutan, sedangkan kenyamanan (*convenience*) secara positif dan signifikan berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech* secara berkelanjutan. Perbedaan dalam manfaat spesifik dan dampak risiko ditemukan antara pengguna baru dan pengguna lama.

Berdasarkan hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya dan fenomena mengenai perkembangan ekonomi digital yang berkembang pesat saat ini, peneliti melakukan penelitian mengenai minat dan perilaku pengguna dalam penggunaan *fintech* dengan menggunakan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2) yang mengacu pada penelitian Gupta dan Dogra (2017). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Gupta dan Dogra (2017) adalah peneliti menggunakan model penelitian UTAUT 2 untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan perilaku penggunaan *fintech* di kalangan mahasiswa Akuntansi FBE UII.

Penjelasan diatas menjadi dasar penulis untuk melakukan penelitian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan perilaku penggunaan *Financial Technology* dengan judul “**Memahami Penggunaan *Financial Technology* pada Mahasiswa Akuntansi FBE UII**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dirumuskan pertanyaan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology*?
2. Apakah ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology*?
3. Apakah pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology*?
4. Apakah motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology*?
5. Apakah tarif berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology*?
6. Apakah kondisi pendukung berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan *financial technology*?
7. Apakah kebiasaan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan *financial technology*?
8. Apakah minat penggunaan *financial technology* berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan *financial technology*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology*.
2. Untuk mengetahui apakah ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology*.
3. Untuk mengetahui apakah pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology*.
4. Untuk mengetahui apakah motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology*.
5. Untuk mengetahui apakah tarif berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology*.
6. Untuk mengetahui apakah kondisi pendukung berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan *financial technology*.
7. Untuk mengetahui apakah kebiasaan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan *financial technology*.
8. Untuk mengetahui apakah minat penggunaan *financial technology* berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan *financial technology*.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan penulis dapat memberikan manfaat bagi:

1. Akademisi

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan yang lebih untuk pengembangan akademik dibidang penerimaan teknologi dan informasi di Indonesia. Kemudian bisa menjadi bahan acuan dan referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

2. Pengguna aplikasi berbasis *financial technology*

Dapat menjelaskan kepada konsumen bahwa aplikasi *fintech* merupakan aplikasi yang menyediakan jasa layanan keuangan yang menggabungkan antara teknologi dan *software* sehingga sehingga pelayanan keuangan menjadi lebih efisien.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, data dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran. Adapun isi dari masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan mengenai landasan teori, kajian penelitian terdahulu, hipotesis penelitian dan kerangka penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN

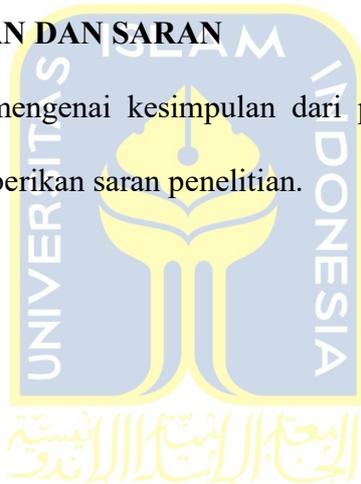
Bab ini menyajikan mengenai metode penelitian yang dilakukan yang berisi populasi dan sampel, variabel penelitian, metode penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV: DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil pengumpulan data, karakteristik responden, analisis deskriptif, hasil uji model pengukuran dan struktural dan hasil uji hipotesis untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari pembahasan penelitian secara keseluruhan serta memberikan saran penelitian.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Sistem Informasi Manajemen (SIM)

Menurut Laudon dan Laudon (2018) sistem informasi manajemen adalah gabungan ilmu komputer, ilmu manajemen, penelitian operasi dan orientasi praktis dengan masalah perilaku. Empat pelaku utama dari sistem informasi manajemen adalah pemasok *hardware* dan *software*, organisasi bisnis, manajer dan karyawan, dan lingkungan perusahaan (hukum, sosial, dan budaya). Bidang sistem informasi manajemen mencoba untuk mencapai literasi sistem informasi yang lebih luas saat ini. Sistem informasi manajemen berkaitan dengan masalah perilaku serta masalah teknis seputar pengembangan, penggunaan, dan dampak sistem informasi yang digunakan oleh manajer dan karyawan di perusahaan (Laudon dan Laudon, 2018). Sistem informasi manajemen adalah pemrosesan aliran berdasarkan data komputer dan terintegrasi dengan prosedur lain untuk memberikan informasi secara tepat waktu dan efektif untuk mendukung pengambilan keputusan dan fungsi manajemen lainnya (Shaqiri, 2014).

2.1.2. Sistem Informasi Akuntansi (SIA)

Sistem informasi akuntansi adalah sistem yang mengumpulkan, mencatat, menyimpan, dan memproses data untuk menghasilkan informasi bagi para pembuat keputusan. Didalamnya termasuk orang, prosedur dan instruksi, data, perangkat lunak, infrastruktur teknologi informasi, serta pengendalian internal dan langkah-langkah keamanan (Romney dan Steinbart, 2016). Akuntansi merupakan bahasa

bisnis, maka dari itu sistem informasi akuntansi adalah alat penyedia informasi dari bahasa bisnis tersebut. Dalam sistem informasi akuntansi terdapat lima proses bisnis diantaranya adalah siklus pendapatan (*revenue cycle*), siklus pengeluaran (*expenditure cycle*), siklus produksi (*production cycle*), siklus sumber daya manusia/siklus penggajian (*human resources/payroll cycle*), dan siklus pembiayaan (*financing cycle*) (Romney dan Steinbart, 2016).

Siklus pendapatan adalah siklus dimana barang dan jasa dijual secara tunai maupun kredit untuk menerima uang tunai, sedangkan siklus pengeluaran adalah siklus dimana perusahaan melakukan kegiatan pembelian persediaan untuk dijual kembali atau bahan baku untuk digunakan dalam kegiatan produksi produk dengan imbalan uang tunai secara langsung atau pembayaran di masa depan (utang). Siklus produksi merupakan siklus dimana bahan baku di ubah menjadi barang jadi. Siklus sumber daya manusia/penggajian adalah dimana karyawan dipekerjakan, dilatih, diberi kompensasi, di evaluasi, dipromosikan maupun diberhentikan. Siklus pembiayaan adalah dimana perusahaan menjual menjual saham perusahaan kepada investor serta membayar dividen dan bunga atas pinjaman kepada investor dan kreditor (Romney dan Steinbart, 2016).

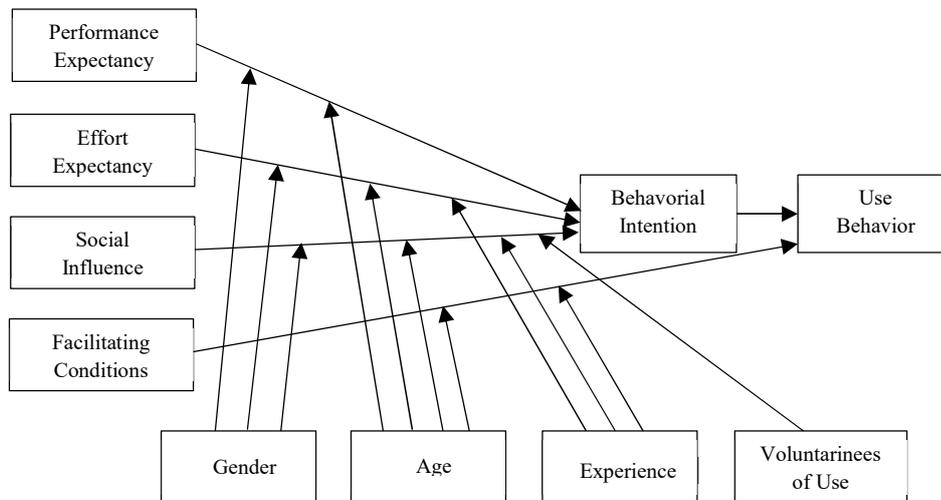
2.1.3. Teori-Teori tentang Penerimaan Teknologi

2.1.3.1. *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) merupakan model teori yang dikembangkan untuk mengukur penerimaan pengguna atas teknologi dan informasi. Teori ini dikembangkan oleh Venkatesh dkk dengan mengintegrasikan delapan teori penerimaan teknologi, diantaranya *Theory of*

Reasoned Action (TRA), Technology Acceptance Model (TAM), Motivation Model (MM), Theory of Planned Behavior (TPB), A Model Combining The Technology Acceptance Model and The Theory of Planned Behavior (C-TAM-TPB), The Model of PC Utilization (MPCU), The Innovation Diffusion Theory (IDT), dan The Social Cognitive Theory (SCT) (Sfenrianto dkk, 2016). UTAUT memiliki empat konstruk yang terdiri dari ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi pendukung (*facilitating conditions*) yang mempengaruhi minat penggunaan teknologi (Venkatesh dkk, 2003).

Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) mengacu pada bagaimana konsumen merasa bahwa penggunaan aplikasi berbasis *financial technology* akan membantu dan memberikan keuntungan dalam melakukan transaksi seperti dalam kecepatan, keamanan, dan kenyamanan dalam bertransaksi. Ekspektasi usaha (*effort expectancy*) didefinisikan sebagai tingkat kemudahan yang dirasakan konsumen saat menggunakan aplikasi berbasis *financial technology* dalam bertransaksi. Hal ini juga berhubungan dengan sistem yang mudah dimengerti dan penggunaan sistem tanpa keahlian khusus. Pengaruh sosial (*social influence*) merupakan pengaruh yang dirasakan dari orang lain di sekitar konsumen yang penting yang percaya akan pentingnya penggunaan teknologi sehingga mendorong konsumen untuk menggunakan aplikasi berbasis *financial technology*. Kondisi pendukung (*facilitating conditions*) mengacu pada persepsi konsumen tentang infrastruktur yang ada di organisasi mendukung penggunaan teknologi (Venkatesh dkk, 2003).



Gambar 2.1 Kerangka Model UTAUT

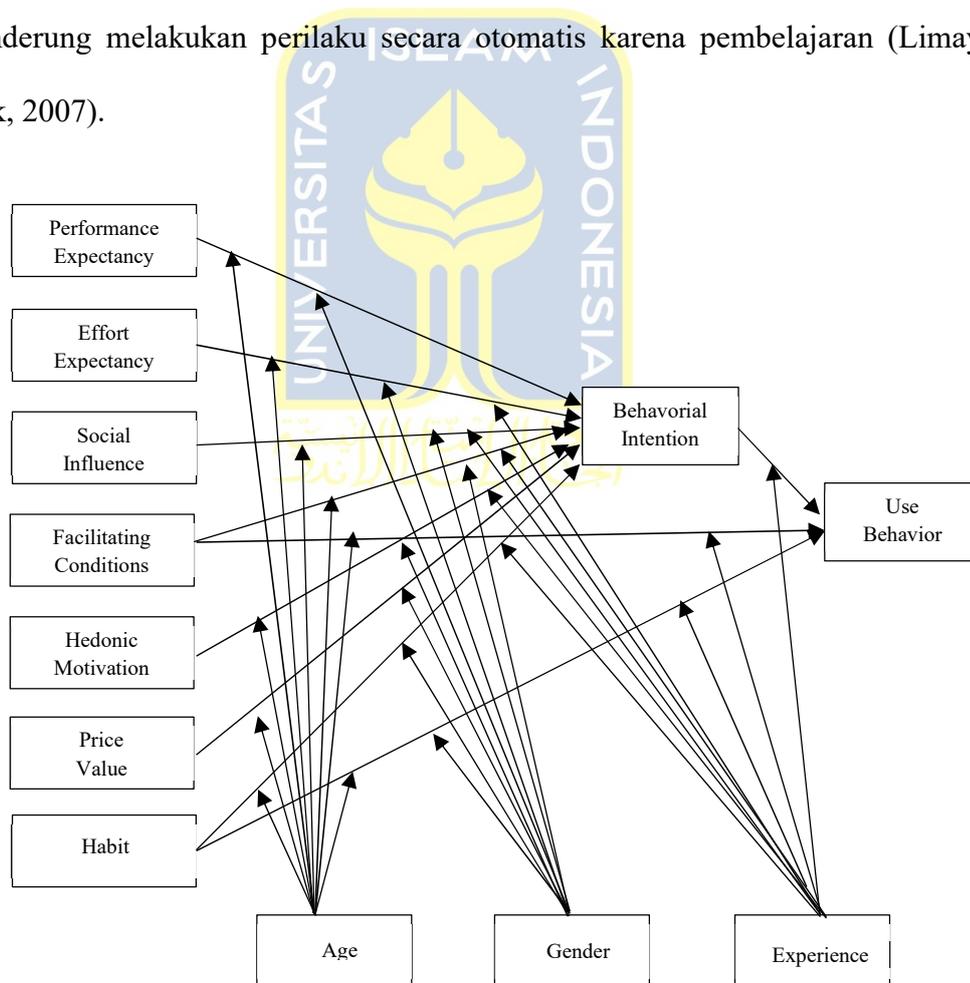
Sumber: (Venkatesh dkk., 2003)

2.1.3.2. *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2)*

UTAUT sudah banyak digunakan dalam berbagai penelitian dan merupakan model terbaik pada konteks teknologi dibandingkan dengan model lainnya karena memberikan informasi yang lebih spesifik (Hsiao & Tang, 2014). Pengembangan model UTAUT didasarkan pada tiga alasan yaitu adanya perbedaan teknologi, populasi dan budaya sehingga memunculkan konstruk baru dan menyesuaikan pada konteks tertentu yang diteliti. Pengembangan ini bertujuan untuk menyempurnakan model UTAUT sehingga memberikan konstruk yang lebih spesifik untuk menjelaskan penerimaan dan penggunaan teknologi (Venkatesh dkk, 2012). Pengembangan model ini dinamakan UTAUT 2.

Venkatesh dkk (2012) memperluas model UTAUT untuk menguji penerimaan konsumen dan penggunaan teknologi informasi dengan menambahkan tiga konstruk yaitu motivasi hedonis (*hedonic motivation*), tarif (*price value*), dan kebiasaan (*habit*). Model UTAUT yang dikembangkan masih terdiri dari empat

konstruksi asli (*performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions*) dan masih mencakup empat variabel moderasi (jenis kelamin, usia, pengalaman, dan kesukarelaan penggunaan). Motivasi hedonis (*hedonic motivation*) didefinisikan sebagai kesenangan dan kepuasan yang diperoleh dari penggunaan teknologi dan telah terbukti memainkan peran penting dalam menentukan penerimaan dan penggunaan teknologi (Brown & Venkatesh, 2005). Tarif (*price value*) didefinisikan sebagai biaya yang dikeluarkan pengguna dalam menggunakan teknologi. Kebiasaan (*habit*) adalah sejauh mana orang cenderung melakukan perilaku secara otomatis karena pembelajaran (Limayem dkk, 2007).



Gambar 2.2 Kerangka Model UTAUT 2

Sumber: Venkatesh dkk., (2012)

2.1.4. *Financial Technology (Fintech)*

Menurut Bank Indonesia (BI), *financial technology/fintech* merupakan hasil gabungan antara teknologi dengan jasa keuangan yang mengubah model bisnis menjadi moderat, yang awalnya dalam melakukan transaksi harus bertatap-muka dan membawa sejumlah uang tunai, kini transaksi dapat dilakukan secara jarak jauh dalam hitungan detik saja. *Fintech* muncul seiring dengan perkembangan gaya hidup masyarakat yang dari hari ke hari makin didominasi oleh pengguna teknologi dan informasi serta tuntutan hidup yang serba cepat. *Fintech* membantu transaksi jual beli dan sistem pembayaran menjadi lebih efisien dan ekonomis akan tetapi tetap efektif.

Fintech memberikan beberapa manfaat bagi penggunanya seperti layanan yang lebih baik, pilihan yang lebih banyak, harga yang lebih murah, dan kecepatan transaksi. Selain menguntungkan pengguna, *fintech* juga mempunyai manfaat bagi pemain *fintech* (pedagang produk atau jasa) diantaranya menyederhanakan rantai transaksi, menekan biaya operasional dan biaya modal, serta membekukan alur informasi. Disisi lain, selain memberi manfaat bagi konsumen dan pemain, *fintech* juga memberikan keuntungan bagi negara yaitu mendorong transmisi kebijakan ekonomi, meningkatkan kecepatan perputaran uang sehingga meningkatkan ekonomi masyarakat, dan di Indonesia, *fintech* turut serta dalam mendorong Strategi Nasional Keuangan Inklusif (SNKI) (Bank Indonesia, 2019).

2.1.5. *Fintech di Indonesia*

Perkembangan *fintech* di Indonesia terus berkembang, hal ini di dukung oleh ruang lingkup *fintech* di Indonesia yang menawarkan berbagai macam jenis

layanan keuangan digital dengan potensi besar yang bisa di eksplorasi (Rizkia, 2019). Layanan keuangan digital yang ditawarkan oleh perusahaan *fintech* semakin banyak digunakan, bahkan didukung dengan aplikasi yang dilengkapi dengan keamanan tinggi dan fitur menguntungkan yang mudah digunakan (Ramadhani, 2019). *Fintech* di Indonesia menawarkan berbagai layanan keuangan, termasuk penyelesaian transaksi, peningkatan modal, manajemen investasi, distribusi penggalangan dana dan asuransi, dan *equity crowdfunding*. Tahun ini, industri *fintech* masih didominasi oleh perusahaan pemberi pinjaman dan pembayaran (Dailysocial, 2019).

Otoritas Jasa Keuangan Indonesia (OJK) pada kuartal pertama 2018 mencatat total pembiayaan yang disalurkan oleh penyedia layanan pinjaman berbasis teknologi sebesar USD 951 juta dan memproyeksikan total angka pinjaman akan tumbuh menjadi USD 2 miliar pada akhir tahun 2019. Saat ini, Ovo menjadi perusahaan *fintech* terdepan di Indonesia karena merupakan *startup fintech* pertama di Indonesia yang mencapai tingkatan *unicorn*. Selain itu, beberapa *fintech* lain seperti Akulaku, Kredivo, dan Modalku juga memiliki valuasi lebih dari USD 100 juta. Selain OJK, Bank Indonesia selaku regulator utama dalam ekosistem *fintech* di Indonesia telah memprakarsai QRIS (*Quick-Response Code Indonesia Standard*) sebagai langkah pertama untuk menciptakan sinergi di antara *platform* pembayaran digital (Daily Social, 2019).

Pada tahun 2019, *digital wallet* menjadi kategori produk *fintech* paling populer (82,7%), dilanjutkan *investment* (62,4%), *paylater* (56,7%), dan P2P *lending* (40%). Berdasarkan laporan Daily Social, Go-Pay masih menjadi *fintech*

kategori *digital wallet* yang paling banyak digunakan pada 2019 sementara Ovo menjadi *digital wallet* yang memiliki *awareness* masyarakat tertinggi (Daily Social, 2019).

2.2. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian telah dilakukan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi berbasis *financial technology* diantaranya adalah Abrahão dkk (2016) yang melakukan penelitian untuk mengevaluasi minat penggunaan layanan *mobile payment* dari perspektif konsumen di Brazil berdasarkan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Survei dilakukan pada pelanggan perusahaan telekomunikasi di Brazil Tenggara dengan 605 responden. Dengan memakai *Structural Equation Modeling* (SEM), 76% dari minat penggunaan dijelaskan dengan ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan risiko yang dirasakan. Biaya yang dikeluarkan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan *mobile payment*.

Sfenrianto dkk (2017) melakukan penelitian untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *e-payment system* untuk transaksi melalui *e-commerce* di Indonesia berdasarkan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT). Faktor-faktor yang dianalisis antara lain budaya, pengaruh keamanan, ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan pengaruh sosial. Data didapatkan dari 110 responden yang melakukan transaksi menggunakan *e-payment*. Data yang dihasilkan kemudian dianalisis menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM). Dari analisis diketahui bahwa semua faktor tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan *e-payment*.

Gupta dan Dogra (2017) meneliti mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi peta oleh pengguna saat melakukan perjalanan. Survei dilakukan pada 284 responden di India dengan berdasarkan pada *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2). Minat penggunaan aplikasi peta dipengaruhi oleh kebiasaan, kondisi pendukung, ekspektasi kinerja, dan motivasi hedonis. Minat penggunaan aplikasi peta dan kebiasaan berpengaruh terhadap perilaku penggunaan aktual aplikasi peta. Berbanding terbalik, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan tarif tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi peta.

Masih pada tahun yang sama, Alalwan dkk (2017) meneliti mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *mobile banking* oleh nasabah di Yordania. Penelitian dilakukan berdasarkan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2) beserta faktor kepercayaan. Data dikumpulkan dari survei berupa penyebaran kuesioner yang diisi oleh 343 partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat penggunaan *mobile banking* dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, motivasi hedonis, tarif, dan kepercayaan.

Pada tahun selanjutnya, Ryu (2018) melakukan penelitian untuk mengidentifikasi mengapa masyarakat mau atau ragu-ragu untuk menggunakan *fintech* serta untuk menentukan apakah efek dari manfaat yang dirasakan dan risiko penggunaan berkelanjutan tergantung dari jenis pengguna. Data dikumpulkan via survei sebanyak 243 partisipan yang pernah menggunakan *fintech*. Metode yang digunakan untuk menguji sampel adalah *Partial Least Square*. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa risiko hukum berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* secara berkelanjutan, sedangkan kenyamanan berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* secara berkelanjutan. Perbedaan dalam manfaat spesifik dan dampak risiko ditemukan antara pengguna baru dan pengguna lama.

2.3. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini mengimplementasikan model penelitian Gupta dan Dogra (2017) yang berdasarkan pada model teori UTAUT 2 untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan perilaku penggunaan *financial technology*. Pengembangan hipotesis penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

2.3.1. Pengaruh Ekspektasi Kinerja terhadap Minat Penggunaan *Financial Technology*

Ekspektasi kinerja didefinisikan sebagai sejauh mana penggunaan teknologi akan memberikan manfaat bagi konsumen dalam melakukan aktivitas tertentu. Sebuah teknologi diharapkan berguna dalam kehidupan sehari-hari dan meningkatkan mobilitas pengguna (Venkatesh dkk, 2012). Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa konsumen cenderung menggunakan teknologi yang lebih berguna dan akan menguntungkan seperti yang diharapkan oleh konsumen (Gupta dan Dogra, 2017).

Penelitian Abrahão dkk (2016) menyatakan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat penggunaan layanan *mobile payment*. Penelitian lain juga membuktikan adanya pengaruh positif ekspektasi kinerja

terhadap minat penggunaan *e-payment system* untuk transaksi melalui *e-commerce* (Sfenrianto dkk, 2017), dan terhadap penggunaan aplikasi peta (Gupta dan Dogra, 2017). Berdasarkan uraian tersebut maka hipotesis dirumuskan sebagai berikut.

H₁: Ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology*

2.3.2. Pengaruh Ekspektasi Usaha terhadap Minat Penggunaan *Financial Technology*

Ekspektasi usaha adalah tingkat kesederhanaan upaya yang terkait dengan penggunaan teknologi oleh konsumen (Venkatesh dkk, 2012). Konsumen lebih suka menggunakan teknologi yang mudah dipahami dan dapat memberikan manfaat maksimal karena kemudahan dalam penggunaan teknologi akan meningkatkan rasa nyaman (Davis dkk, 1989).

Ekspektasi usaha telah terbukti menjadi prediktor kuat dari niat perilaku dalam beberapa konteks seperti pada penelitian Martins dkk (2014) ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *internet banking*, minat penggunaan *e-payment system* (Sfenrianto dkk, 2017), dan minat penggunaan *mobile apps* (Hew dkk, 2015). Disisi lain, Gupta dan Dogra (2017) menemukan bahwa ekspektasi usaha tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi peta. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut.

H₂: Ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology*

2.3.3. Pengaruh Sosial terhadap Minat Penggunaan *Financial Technology*

Pengaruh sosial didefinisikan oleh Venkatesh dkk (2012) sebagai sejauh mana pengguna menganggap bahwa orang lain yang penting (seperti keluarga dan teman) mengharuskan mereka untuk menggunakan teknologi tertentu. Pengaruh sosial memiliki dua kategori yaitu pengaruh media massa (misalnya surat kabar, majalah, internet, radio, dan televisi) dan pengaruh interpersonal (misalnya pengaruh dari media sosial, teman, atasan, dan keluarga) (Hew dkk, 2015).

Hasil penelitian Oliveira dkk (2016) menunjukkan bahwa variabel pengaruh sosial berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *mobile payment*. Disisi lain, Alalwan dkk (2017) dan Gupta dan Dogra (2017) dalam penelitiannya membuktikan bahwa pengaruh sosial tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *mobile banking* di Yordania dan aplikasi peta di India. Berdasarkan perbedaan penelitian terdahulu tersebut, maka peneliti mencoba menguji kembali konstruk ini dengan hipotesis sebagai berikut.

H₃: Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology*

2.3.4. Pengaruh Motivasi Hedonis terhadap Minat Penggunaan *Financial Technology*

Motivasi hedonis mengacu pada tingkat kesenangan yang timbul dengan menggunakan teknologi serta berperan penting dalam menentukan pengadopsian dan penggunaan teknologi (Brown dan Venkatesh, 2005). Motivasi hedonis dianggap sebagai faktor kunci dalam menentukan perilaku konsumen dalam

penggunaan teknologi karena digambarkan oleh kesenangan konsumen dalam penggunaan teknologi (Venkatesh dkk, 2012).

Venkatesh dkk (2012) membuktikan dalam hasil penelitiannya bahwa motivasi hedonis merupakan faktor penting dalam penggunaan teknologi. Motivasi hedonis dalam penelitian Alalwan dkk (2017) berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *mobile banking* di Yordania. Di sisi lain, pada penelitian Oliveira dkk (2016) motivasi tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *mobile payment*. Dengan demikian, penulis merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut.

H4: Motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology*

2.3.5. Pengaruh Tarif terhadap Minat Penggunaan *Financial Technology*

Tarif merupakan *trade-off* kognitif konsumen antara manfaat yang dirasakan dari aplikasi dan biaya moneter yang dikeluarkan untuk menggunakannya (Venkatesh dkk, 2012). Tarif positif ketika manfaat menggunakan teknologi dianggap lebih besar daripada biaya moneter dan tarif tersebut memiliki dampak positif pada minat penggunaan (Venkatesh dkk, 2012).

Alalwan dkk (2017) membuktikan dalam penelitiannya bahwa tarif berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *mobile banking*. Disisi lain, hasil penelitian Hew dkk (2015) dan Gupta dan Dogra (2017) menunjukkan bahwa tarif tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *mobile apps* dan aplikasi peta. Berdasarkan uraian tersebut, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut.

H₅: Tarif berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *financial technology*

2.3.6. Pengaruh Kondisi Pendukung terhadap Perilaku Penggunaan *Financial Technology*

Kondisi pendukung merujuk pada persepsi konsumen tentang sumber daya dan dukungan yang tersedia untuk melakukan sebuah perilaku (Venkatesh dkk, 2012). Sumber daya dan dukungan yang dimaksud dapat berupa *smartphone* dan jaringan internet. Lewis dkk (2013) berpendapat bahwa pengguna biasanya mencari bantuan kepada orang terdekat ketika mereka mengalami kesulitan dalam penggunaan teknologi baru. Pengguna mungkin menahan diri untuk menggunakan teknologi ketika kondisi pendukung tidak memadai.

Dalam penelitian Gupta dkk (2017) kondisi pendukung mencerminkan pengaruh sumber daya yang diperlukan (konektivitas internet dan memori di *smartphone* untuk mengunduh aplikasi) dan pengetahuan yang diperlukan untuk terlibat dalam pembelian perjalanan melalui aplikasi *smartphone*, akan tetapi, hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi pendukung tidak berpengaruh terhadap perilaku penggunaan aplikasi *travel*. Urumsah (2015) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa kondisi pendukung tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku pelanggan dalam menggunakan layanan elektronik. Berbanding terbalik dengan penelitian Moghavvemi dan Salleh (2014) kondisi pendukung dinyatakan berpengaruh terhadap perilaku penggunaan inovasi sistem informasi. Berdasarkan uraian tersebut maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut.

H₆: Kondisi pendukung berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan *financial technology*

2.3.7. Pengaruh Kebiasaan terhadap Perilaku Penggunaan *Financial Technology*

Kebiasaan dalam konteks konsumen mengacu pada perilaku otomatis individu dalam penggunaan teknologi (Limayem dkk, 2007). Untuk menguji konstruk kebiasaan, pengguna harus memiliki pengalaman yang lama dalam menggunakan suatu teknologi (Alalwan dkk, 2017).

Pada beberapa penelitian sebelumnya, konstruk kebiasaan tidak diteliti karena teknologi *e-money*, *mobile payment*, dan *mobile banking* dianggap masih relatif baru (Oliveira dkk, 2016; Alalwan dkk, 2016; Moghavvemi dan Noor, 2014). Akan tetapi, pada penelitian Gupta dan Dogra (2017) kebiasaan terbukti mempengaruhi perilaku penggunaan aktual aplikasi peta saat pengguna sedang berpergian. Maka dari itu, hipotesis dirumuskan sebagai berikut.

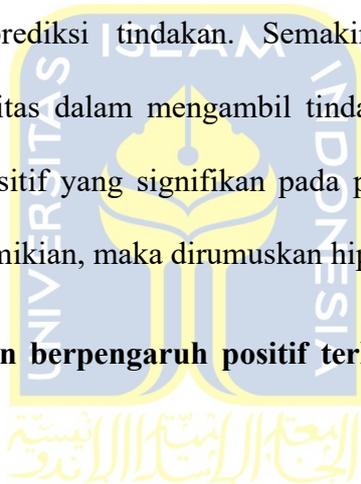
H₇: Kebiasaan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan *financial technology*

2.3.8. Pengaruh Minat Penggunaan *Financial Technology* terhadap Perilaku Penggunaan *Financial Technology*

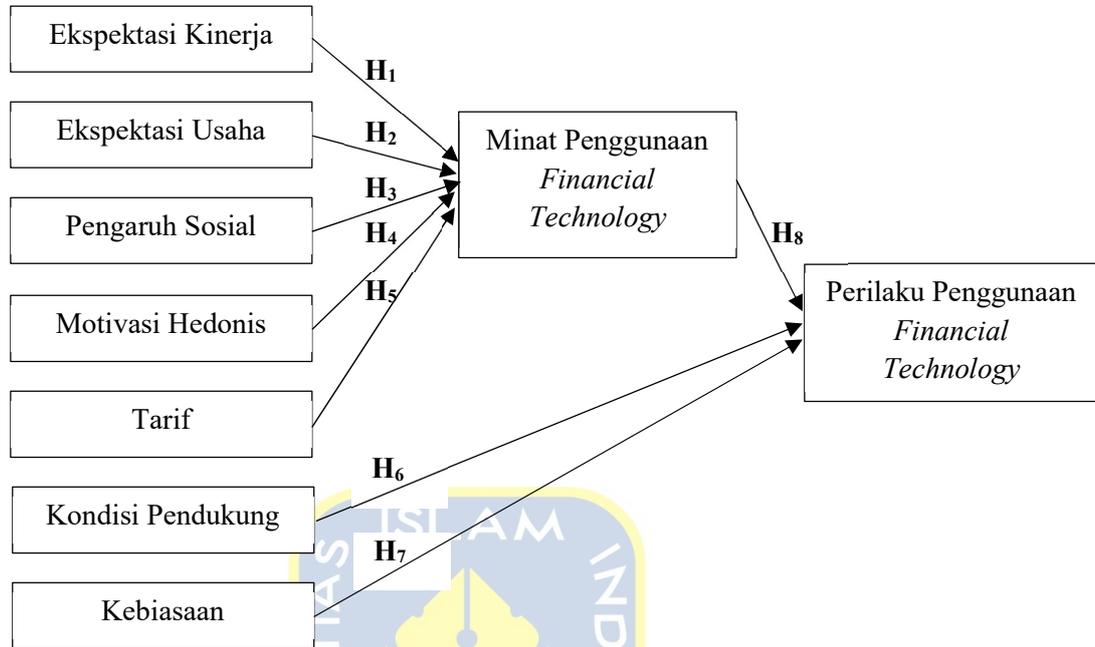
Ajzen (1991) mendefinisikan minat sebagai kesediaan seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. Minat penggunaan sering dianggap sebagai pemicu perilaku (Gupta dan Dogra, 2017). Dengan kata lain, minat penggunaan adalah tingkat dimana seseorang mengakui antusiasme untuk mengadopsi teknologi (Yu, 2012).

Penelitian Venkatesh dkk (2003) menunjukkan bahwa terdapat hubungan secara langsung antara minat penggunaan terhadap perilaku penggunaan sistem informasi. Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Alam dkk (2019) yang menyatakan bahwa terdapat korelasi yang kuat antara minat penggunaan dan perilaku pengguna dalam konteks *mHealth* serta penelitian Gupta dan Dogra (2017) yang menyimpulkan bahwa minat penggunaan aplikasi peta berpengaruh terhadap perilaku penggunaan. Konsisten dengan model UTAUT 2 dan model intensi lain yang mendasari, penelitian ini berhipotesis bahwa niat perilaku merupakan faktor penting dalam memprediksi tindakan. Semakin tinggi tingkat niat akan meningkatkan probabilitas dalam mengambil tindakan, sedangkan niat perilaku akan memiliki efek positif yang signifikan pada perilaku penggunaan *financial technology*. Dengan demikian, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₈: Minat penggunaan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan *financial technology*



2.4. Kerangka Penelitian



Gambar 2.3 Kerangka Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Populasi dan Sampel

3.1.1. Populasi

Populasi adalah seluruh kelompok orang, peristiwa, atau hal-hal menarik yang ingin diselidiki oleh peneliti (Sekaran dan Bougie, 2016). Populasi dari penelitian ini adalah pengguna aplikasi berbasis *financial technology*. Dalam penelitian ini, penulis memilih pengguna aplikasi berbasis *financial technology* secara umum sebagai subjek penelitian.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna aplikasi berbasis *financial technology* di lingkungan Prodi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.

3.1.2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi (Sekaran dan Bougie, 2016). Peneliti dapat menarik kesimpulan dari populasi dengan mempelajari sampel (Sekaran dan Bougie, 2016). Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi FBE UII yang menggunakan aplikasi berbasis *financial technology*. Dalam menentukan sampel, peneliti menggunakan rumus Slovin. Berikut rumus Slovin yang digunakan (Sujarweni, 2014).

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel minimal

N = populasi

e = *margin of error* (ditentukan 10%)

Tabel 3.1 Jumlah Mahasiswa Akuntansi

Angkatan	Reguler	International Program	Total
2016	219	17	236
2017	409	18	427
2018	346	23	369
2019	383	21	404
Total			1.436

Sumber: data primer, 2020

Jumlah mahasiswa Prodi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia pada tahun ajaran 2019/2020 adalah 1.436, *margin of error* ditentukan sebesar 10% atau 0,1.

$$n = \frac{1.436}{1 + (1.436 \times 0.1^2)} = 93,48 = 93$$

Jadi, sampel minimal yang dibutuhkan dari 1.436 populasi pada *margin of error* 10% adalah sebesar 93 sampel. Kriteria sampel pada penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII angkatan 2016-2019.
2. Mahasiswa Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII angkatan 2016-2019 yang menggunakan aplikasi berbasis *financial technology*.

3.2. Variabel Penelitian

3.2.1. Variabel Dependen

3.2.1.1. Minat Penggunaan *Financial Technology*

Minat penggunaan merupakan tingkatan seseorang mengakui minatnya untuk menggunakan sebuah teknologi (Yu, 2012). Minat penggunaan sering dianggap sebagai pemicu perilaku (Gupta dan Dogra, 2017). Minat penggunaan mempengaruhi keputusan pengguna untuk terus menggunakan sebuah teknologi di kemudian hari.

Instrumen minat penggunaan *fintech* ini diambil dari penelitian Venkatesh dkk (2012) dan Akour (2010) menggunakan empat pertanyaan. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert dengan poin skala 1 sampai dengan 6 yakni Sangat Tidak Setuju sampai Sangat Setuju.

Tabel 3.2 Instrumen Minat Penggunaan *Fintech*

No	Minat Penggunaan <i>Fintech</i>	Sumber
1	Saya berniat untuk menggunakan <i>fintech</i> seterusnya	Venkatesh dkk (2012)
2	Saya selalu menggunakan <i>fintech</i> dalam kehidupan sehari-hari	
3	Saya berencana untuk menggunakan <i>fintech</i> sesering mungkin	
4	Saya akan mengajak orang lain untuk menggunakan <i>fintech</i>	Akour (2010)

3.2.1.2. Perilaku Penggunaan *Financial Technology*

Perilaku penggunaan adalah intensitas pengguna dalam menggunakan suatu teknologi (Venkatesh dkk, 2012). Contoh dari intensitas penggunaan teknologi

adalah seberapa sering pengguna menggunakan suatu teknologi dalam kurun waktu satu minggu.

Instrumen penelitian untuk variabel perilaku penggunaan diambil dari Alleyne dan Lavine (2013) dan Venkatesh dkk (2012) menggunakan dua pertanyaan. Responden diminta mengisi pilihan aplikasi dan frekuensi penggunaan aplikasi berbasis *financial technology* sesuai dengan pilihan yang tersedia.

Tabel 3.3 Instrumen Perilaku Penggunaan *Fintech*

No	Perilaku Penggunaan <i>Fintech</i>	Sumber
1	Jenis aplikasi berbasis <i>fintech</i> yang sedang atau pernah digunakan	Venkatesh dkk (2012)
2	Frekuensi melakukan transaksi menggunakan <i>fintech</i>	Alleyne dan Lavine (2013)

3.2.2. Variabel Independen

3.2.2.1. Ekspektasi Kinerja

Ekspektasi kinerja merupakan sejauh mana sebuah teknologi akan memberikan manfaat bagi konsumen dalam melakukan aktivitas tertentu (Venkatesh dkk, 2012). Konsumen cenderung menggunakan teknologi yang lebih berguna dan akan menguntungkan seperti yang diharapkan oleh konsumen (Gupta dan Dogra, 2017). Hal ini dikarenakan sebuah teknologi diharapkan berguna dalam kehidupan sehari-hari dan meningkatkan mobilitas pengguna (Venkatesh dkk, 2012).

Instrumen penelitian ekspektasi kinerja diambil dari penelitian Venkatesh dkk (2012) dengan menyajikan empat pertanyaan yang menggambarkan ekspektasi kinerja. Skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur variabel ekspektasi

kinerja adalah adalah skala Likert dengan poin skala 1 sampai dengan 6 yakni Sangat Tidak Setuju sampai Sangat Setuju.

Tabel 3.4 Instrumen Ekspektasi Kinerja

No	Ekspektasi Kinerja	Sumber
1	<i>Fintech</i> berguna dalam kehidupan sehari-hari saya	Venkatesh dkk (2012)
2	Menggunakan <i>fintech</i> meningkatkan kesempatan untuk mendapatkan hal yang penting bagi saya	
3	Menggunakan <i>fintech</i> membantu saya menyelesaikan transaksi dengan lebih cepat	
4	Menggunakan <i>fintech</i> meningkatkan produktivitas saya	

3.2.2.2. Ekspektasi Usaha

Ekspektasi usaha adalah tingkat kemudahan yang pengguna rasakan saat menggunakan teknologi (Venkatesh dkk, 2012). Pengguna cenderung lebih suka menggunakan teknologi yang mudah dipahami dan dapat memberikan manfaat maksimal karena kemudahan dalam penggunaan teknologi akan meningkatkan rasa nyaman (Davis dkk, 1989). Rasa nyaman tersebut biasanya timbul karena teknologi mudah digunakan dan dimengerti.

Instrumen penelitian untuk variabel ekspektasi usaha di ambil dari penelitian Venkatesh dkk (2012) dengan menyajikan empat pertanyaan yang diukur menggunakan skala Likert dengan poin skala 1 sampai dengan 6 yakni Sangat Tidak Setuju sampai Sangat Setuju.

Tabel 3.5 Instrumen Ekspektasi Usaha

No	Ekspektasi Usaha	Sumber
1	Saya merasa mudah saat belajar menggunakan <i>fintech</i>	Venkatesh dkk (2012)
2	Penggunaan <i>fintech</i> jelas dan mudah dimengerti	
3	Menurut saya <i>fintech</i> mudah digunakan	
4	Saya merasa mudah untuk menguasai cara penggunaan <i>fintech</i>	

3.2.2.3. Pengaruh Sosial

Pengaruh sosial didefinisikan oleh Venkatesh dkk (2012) sebagai sejauh mana pengguna menganggap bahwa orang lain yang penting (seperti keluarga dan teman) mengharuskan mereka untuk menggunakan teknologi tertentu. Dalam penelitian ini, pengaruh sosial di definisikan sebagai kondisi lingkungan di sekitar pengguna yang biasanya dipengaruhi oleh keluarga dan teman terdekat yang mendorong pengguna untuk menggunakan aplikasi berbasis *financial technology*.

Instrumen penelitian pengaruh sosial diambil dari penelitian Venkatesh dkk (2012) dengan memberikan tiga pertanyaan yang menggambarkan variabel pengaruh sosial. Skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur variabel pengaruh sosial adalah adalah skala Likert dengan poin skala 1 sampai dengan 6 yakni Sangat Tidak Setuju sampai Sangat Setuju.

Tabel 3.6 Instrumen Pengaruh Sosial

No	Pengaruh Sosial	Sumber
1	Orang terdekat saya menyarankan saya untuk menggunakan <i>fintech</i>	Venkatesh dkk (2012)
2	Keluarga saya menyarankan saya untuk menggunakan <i>fintech</i>	
3	Teman-teman saya menyarankan saya untuk menggunakan <i>fintech</i>	

3.2.2.4. Motivasi Hedonis

Motivasi hedonis merupakan tingkat kesenangan yang dirasakan pengguna saat menggunakan teknologi serta berperan penting dalam menentukan penggunaan teknologi (Brown dan Venkatesh, 2005). Motivasi hedonis seperti kesenangan saat menggunakan sebuah teknologi dianggap sebagai faktor kunci dalam menentukan perilaku konsumen saat menggunakan teknologi (Venkatesh dkk, 2012).

Instrumen penelitian untuk variabel motivasi hedonis diambil dari penelitian Venkatesh dkk (2012) dengan memberikan tiga pertanyaan sebagai indikator variabel motivasi hedonis. Skala yang digunakan untuk mengukur variabel motivasi hedonis adalah adalah skala Likert dengan poin skala 1 sampai dengan 6 yakni Sangat Tidak Setuju sampai Sangat Setuju.

Tabel 3.7 Instrumen Motivasi Hedonis

No	Motivasi Hedonis	Sumber
1	Saya merasa senang menggunakan <i>fintech</i>	Venkatesh dkk (2012)
2	Saya sangat menikmati menggunakan <i>fintech</i>	
3	Saya merasa menggunakan <i>fintech</i> sangat menyenangkan	

3.2.2.5. Tarif

Tarif merupakan selisih perbedaan antara biaya yang dikeluarkan dan manfaat yang diterima saat menggunakan sebuah teknologi (Venkatesh dkk, 2012). Semakin kecil biaya yang dikeluarkan pengguna untuk penggunaan teknologi maka tarif akan memiliki dampak positif terhadap minat penggunaan (Venkatesh dkk, 2012).

Instrumen penelitian untuk variabel tarif diambil dari penelitian Venkatesh dkk (2012) dengan memberikan tiga pertanyaan yang menggambarkan variabel tarif. Skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur variabel tarif adalah adalah skala Likert dengan poin skala 1 sampai dengan 6 yakni Sangat Tidak Setuju sampai Sangat Setuju.

Tabel 3.8 Instrumen Tarif

No	Tarif	Sumber
1	Biaya penggunaan <i>fintech</i> cukup murah	Venkatesh dkk (2012)
2	Biaya penggunaan <i>fintech</i> seimbang dengan kemudahan bertransaksi yang didapatkan	
3	Tarif yang saat ini diterapkan dalam penggunaan <i>fintech</i> sepadan dengan manfaat yang diberikan.	

3.2.2.6. Kondisi Pendukung

Kondisi pendukung merujuk pada persepsi pengguna tentang sumber daya dan dukungan yang tersedia dalam menggunakan sebuah teknologi (Venkatesh dkk., 2012). Sumber daya dan dukungan yang dimaksud dapat berupa *smartphone* dan jaringan internet serta bantuan orang lain (seperti *customer service*) saat pengguna kesulitan dalam menggunakan sebuah teknologi.

Instrumen penelitian untuk variabel kondisi pendukung di ambil dari penelitian Venkatesh dkk (2012) dengan menyajikan empat pertanyaan yang diukur menggunakan skala Likert dengan poin skala 1 sampai dengan 6 yakni Sangat Tidak Setuju sampai Sangat Setuju.

Tabel 3.9 Instrumen Kondisi Pendukung

No	Kondisi Pendukung	Sumber
1	Saya memiliki fasilitas pendukung (<i>smartphone</i> , jaringan internet) yang memadai untuk menggunakan <i>fintech</i>	Venkatesh dkk (2012)
2	Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan <i>fintech</i>	
3	<i>Fintech</i> kompatibel/cocok dengan teknologi lain yang saya gunakan (<i>e-commerce</i>)	
4	Saya bisa meminta bantuan orang lain (<i>customer service</i> , teman, keluarga) ketika kesulitan dalam menggunakan <i>fintech</i>	

3.2.2.7. Kebiasaan

Kebiasaan mengacu pada sejauh mana otomatisasi penggunaan teknologi oleh pengguna (Limayem dkk, 2007). Maka dari itu, pengguna harus memiliki pengalaman yang lama dalam menggunakan suatu teknologi (Alalwan dkk, 2017).

Instrumen penelitian di ambil dari penelitian Venkatesh dkk (2012) dengan memberikan tiga pertanyaan yang menggambarkan variabel kebiasaan. Variabel kebiasaan diukur menggunakan skala Likert dengan poin skala 1 sampai dengan 6 yakni Sangat Tidak Setuju sampai Sangat Setuju.

Tabel 3.10 Instrumen Kebiasaan

No	Kebiasaan	Sumber
1	Menggunakan <i>fintech</i> telah menjadi kebiasaan untuk saya	Venkatesh dkk (2012)
2	Saya gemar menggunakan <i>fintech</i>	
3	Saya harus menggunakan <i>fintech</i>	

3.3. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kuesioner sebagai metode pengumpulan data. Kuesioner adalah daftar beberapa pertanyaan dengan struktur yang baku (Priyono, 2016). Kuesioner terdiri dari sejumlah pertanyaan yang dicetak atau diketik dalam urutan tertentu pada formulir atau serangkaian formulir. Untuk memperoleh data, kuesioner disebarkan kepada responden, terutama pada penelitian survei (Narbuko dan Achmadi, 2016).

Metode pengumpulan data dilakukan secara *online* melalui penyebaran kuesioner kepada para responden melalui *google form* sehingga mempermudah

penyebaran kepada responden. Kuesioner pada penelitian ini terdiri dari dua bagian, yaitu:

1. Bagian pertama menyajikan pertanyaan mengenai identitas responden yang akan dijaga kerahasiaannya.
2. Bagian kedua merupakan beberapa indikator berupa pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk menguji variabel dengan skala Likert.

Skala Likert adalah skala yang dirancang untuk menguji seberapa kuat persetujuan responden dengan pernyataan pada skala yang tersedia (Sekaran dan Bougie, 2016). Skala Likert memungkinkan peneliti untuk membedakan bagaimana sikap responden terhadap hal yang diteliti berdasarkan indikator (Sekaran dan Bougie, 2016). Indikator dimulai dari 1 dengan tanggapan Sangat Tidak Setuju sampai 6 dengan tanggapan Sangat Setuju.

Sebelum kuesioner disebar, peneliti menguji pemahaman responden terhadap indikator (pertanyaan) setiap variabel kepada beberapa rekan sesama mahasiswa. Hal ini bertujuan untuk menguji penggunaan bahasa agar mudah dipahami oleh para responden.

3.4. Teknik Analisis Data

Setelah data-data yang diperlukan terkumpul, maka selanjutnya adalah menganalisis data yang telah terkumpul. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan objek atau hasil penelitian. Penelitian dengan menggunakan analisis deskriptif bertujuan untuk mendapatkan data yang menggambarkan karakteristik objek, peristiwa, atau situasi yang diteliti (Sekaran

dan Bougie, 2016). Hipotesis diuji dengan menggunakan *Structural Equation Model* (SEM) dengan alat ukur *Partial Least Square* (PLS) yang berbasis komponen atau varian. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan PLS karena merupakan metode analisis yang *powerfull*, tidak didasarkan pada banyak asumsi, dan bisa digunakan untuk menjelaskan hubungan antar variabel laten (Irwan dan Adam, 2015).

Analisis PLS terdiri dari dua sub model yaitu model struktural (*inner model*) dan model pengukuran (*outer model*). Model struktural mengukur apakah variabel yang diteliti merepresentasikan variabel laten untuk diukur, sedangkan model pengukuran mengukur kekuatan estimasi antar variabel laten (Ghozali, 2014).

3.4.1 Model Pengukuran (*Outer Model*)

3.4.1.1 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur ketepatan setiap indikator pertanyaan dalam kuesioner. Pengukuran dikatakan valid apabila hasilnya sesuai dengan tujuan dilakukannya pengukuran (Ghozali, 2014). Dalam penelitian ini, uji validitas digunakan untuk mengukur variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi pendukung, motivasi hedonis, tarif, kebiasaan, dan minat penggunaan *financial technology*.

3.4.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat keandalan kuesioner penelitian. Kuesioner dikatakan andal ketika jawaban responden terhadap pertanyaan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Kuesioner dikatakan andal jika *Cronbach's alpha* $> 0,06$ dan dikatakan tidak layak jika $< 0,06$ (Ghozali, 2014).

3.4.2 Model Struktural (*Inner Model*)

Model struktural (*inner model*) dilakukan untuk menemukan hubungan sebab akibat dari variabel laten. Dalam uji ini, nilai *R-Square* dijadikan sebagai parameter kekuatan dari model penelitian untuk setiap variabel kemudian melakukan *bootstrapping* untuk menganalisis pengaruh antar variabel dan nilai signifikansi antar variabel laten yang dihasilkan (Ghozali, 2014).



BAB IV

DATA DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Pengumpulan Data

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Akuntansi FBE UII angkatan 2016-2019 yang menggunakan aplikasi berbasis *financial technology*. Data yang dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner *online* via *google form* adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Data

No.	Keterangan	Jumlah	%
1	Kuesioner yang disebar melalui <i>google form</i>	97	100%
2	Kuesioner yang tidak diisi lengkap	0	0%
3	Kuesioner yang dapat diolah	97	100%

Sumber: data diolah, 2020

Berdasarkan tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang diterima sebanyak 97 kuesioner dan tidak terdapat kuesioner yang tidak diisi secara lengkap sehingga kuesioner yang memenuhi kriteria dan dapat diolah adalah sebanyak 97 (100%) kuesioner.

4.2. Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini menjelaskan profil responden pengguna aplikasi berbasis *financial technology*. Karakteristik responden terdiri dari jenis kelamin, angkatan, umur, uang saku rata-rata per bulan, dan frekuensi penggunaan serta aplikasi berbasis *financial technology* yang digunakan.

4.2.1. Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan kuesioner yang disebar, total responden yang didapatkan sejumlah 97 responden yang terdiri dari 17 (17,5%) responden laki-laki dan 80 (82,5%) responden perempuan. Jumlah responden perempuan lebih tinggi 65% dibandingkan dengan jumlah responden laki-laki.

Tabel 4.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	%
1	Laki-Laki	17	17,5%
2	Perempuan	80	82,5%
	Jumlah	93	100%

Sumber: data diolah, 2020

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat dan disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, perempuan lebih banyak menggunakan aplikasi berbasis *financial technology* dibandingkan dengan laki-laki.

4.2.2. Klasifikasi Responden Berdasarkan Angkatan

Dari 1.436 jumlah mahasiswa, terdapat 97 jumlah responden yang didapatkan, berikut merupakan data responden berdasarkan angkatan.

Tabel 4.3 Klasifikasi Responden Berdasarkan Angkatan

No.	Angkatan	Jumlah	%
1	2016	64	66%
2	2017	20	20,6%
3	2018	7	7,2%
4	2019	6	6,2%
	Jumlah	97	100%

Sumber: data diolah, 2020

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa jumlah mahasiswa akuntansi angkatan 2016 merupakan responden terbanyak dalam klasifikasi berdasarkan angkatan yaitu sebanyak 64 (66%) responden, di ikuti angkatan 2017 sebanyak 20 (20,6%) responden, angkatan 2018 sebanyak 6 (7,2%) responden, dan angkatan 2019 sebesar 7 (6,2%) responden.

4.2.3. Klasifikasi Responden Berdasarkan Umur

Tabel 4.4 berikut menunjukkan distribusi responden berdasarkan umur responden.

Tabel 4.4 Klasifikasi Responden Berdasarkan Umur

No.	Umur	Jumlah	%
1	17-19 tahun	14	14,4%
2	20-22 tahun	82	84,5%
3	23-25 tahun	1	1,1%
4	> 25 tahun	0	0%
	Jumlah	97	100%

Sumber: data diolah, 2020

Terdapat 14 (14,4%) responden dengan rentang umur 17-19 tahun, 82 (84,5%) responden dengan rentang umur 20-22 tahun, 1 (1,1%) responden dengan rentang umur 23-25 tahun, dan tidak terdapat responden dengan umur diatas 25 tahun. Dapat disimpulkan bahwa dari 97 responden, sebagian besar pengguna aplikasi berbasis *financial technology* adalah responden dengan rentang umur 20-22 tahun.

4.2.4. Klasifikasi Responden Berdasarkan Uang Saku Rata-Rata per Bulan

Karakteristik responden berdasarkan uang saku rata-rata per bulan dibagi menjadi enam rentang dimulai dari yang paling rendah, kurang dari 1.000.000 hingga yang paling tinggi lebih dari 5.000.000. Data disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.5 Klasifikasi Responden Berdasarkan Uang Saku

No.	Uang Saku Rata-Rata per Bulan	Jumlah	%
1	< 1.000.000	17	17,5%
2	1.000.000 - 2.000.000	56	57,7%
3	2.000.000 - 3.000.000	19	19,6%
4	3.000.000 - 4.000.000	3	3,1%
5	4.000.000 - 5.000.000	1	1%
6	> 5.000.000	1	1%
	Jumlah	97	100%

Sumber: data diolah, 2020

Berdasarkan tabel 4.5, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah responden terbanyak adalah responden dengan uang saku rata-rata per bulan sekitar 1.000.000 – 2.000.000 sebanyak 56 (57,7%), diikuti dengan rentang uang saku 2.000.000 – 3.000.000 sebanyak 19 (19,6%) responden, responden dengan uang saku kurang dari 1.000.000 sebanyak 17 (17,5%), dan responden dengan rentang uang saku 4.000.000 – 5.000.000 dan lebih dari 5.000.000 masing-masing 1 (1%) responden.

4.2.5. Klasifikasi Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan

Frekuensi penggunaan aplikasi berbasis *financial technology* dalam penelitian ini dibagi menjadi empat rentang waktu yaitu kurang dari lima kali sebulan, satu kali dalam seminggu, dua sampai empat kali dalam seminggu, dan lebih dari lima kali dalam seminggu. Data dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Klasifikasi Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan *Fintech*

No.	Frekuensi Penggunaan	Jumlah	%
1	< 5 kali sebulan	51	52,6%
2	1 kali dalam seminggu	11	11,3%
3	2-4 kali dalam seminggu	22	22,7%
4	> 5 kali dalam seminggu	13	13,4%
	Jumlah	97	100%

Sumber: data diolah, 2020

Dari tabel 4.6, dapat dilihat bahwa responden yang menggunakan aplikasi berbasis *financial technology* dalam rentang waktu kurang dari lima kali dalam sebulan sebanyak 51 (52,6%) responden, satu kali dalam seminggu sebanyak 11 (11,3%) responden, dua sampai empat kali seminggu sebanyak 22 (22,7%) responden, dan lebih dari lima kali dalam seminggu sebanyak 13 (13,4%). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa frekuensi penggunaan aplikasi berbasis *financial technology* oleh mahasiswa akuntansi FBE UII adalah paling banyak kurang dari lima kali dalam sebulan.

4.2.6. Klasifikasi Responden Berdasarkan Aplikasi yang Digunakan

Terdapat banyak aplikasi berbasis *financial technology* yang sudah memiliki izin resmi dari Bank Indonesia (BI) dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) yang digunakan oleh para responden. Berikut merupakan hasil pengumpulan data penggunaan aplikasi berbasis *financial technology* yang pernah atau sedang digunakan oleh para responden.

Tabel 4.7 Klasifikasi Responden Berdasarkan Aplikasi yang Digunakan

No.	Aplikasi yang Digunakan	Jumlah	%
1	Ovo	75	80,6%
2	Go-Pay	86	92,5%
3	LinkAja	13	14%
4	Shopee Pay	37	39,8%
5	Dana	41	44,1%
6	Kredivo	0	0%
7	Akulaku	2	2,2%
8	Lainnya	3	3,2%

Sumber: data diolah, 2020

Berdasarkan tabel 4.7, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang paling banyak digunakan oleh responden adalah Go-Pay sebanyak 86 (92,5%) responden, kemudian diikuti Ovo sebanyak 75 (80,6%) responden, Dana sebanyak 41 (44,1%) responden, Shopee Pay sebanyak 37 (39,8%) responden, LinkAja sebanyak 13 (14%) responden, aplikasi berbasis *financial technology* lainnya (Doku, Jenius) sebanyak 3 (3,2%) responden, Akulaku sebanyak 2 (2,2%) responden, dan Kredivo sebanyak 0 (0%) yang mana tidak terdapat responden yang menggunakan aplikasi Kredivo.

4.3. Analisis Deskriptif

Penjelasan jawaban responden digunakan untuk mengetahui respon yang diberikan oleh responden terhadap variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, motivasi hedonis, tarif, kondisi pendukung, kebiasaan, minat penggunaan, dan perilaku penggunaan. Berdasarkan data yang telah terkumpul, jawaban responden direkapitulasi kemudian di analisis oleh peneliti untuk

mengetahui masing-masing analisis deskriptif setiap variabel. Penilaian responden berdasarkan pada kriteria sebagai berikut:

Skor penilaian terendah adalah : 1

Skor penilaian tertinggi adalah : 6

$$\text{Interval} = \frac{6-1}{6} = 0,83$$

Setelah dilakukan perhitungan, berikut merupakan perolehan batasan penilaian terhadap masing-masing variabel.

1,00 – 1,83 = Sangat Tidak Setuju

1,84 – 2,66 = Tidak Setuju

2,67 – 3,50 = Agak Tidak Setuju

3,51 – 4,34 = Agak Setuju

4,35 – 5,16 = Setuju

5,17 – 6,00 = Sangat Setuju

Hasil analisis deskriptif terhadap variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, motivasi hedonis, tarif, kondisi pendukung, kebiasaan, minat penggunaan, dan perilaku pengguna disajikan dalam tabel-tabel berikut:



Tabel 4.8 Hasil Analisis Deskriptif Ekspektasi Kinerja

No.	Indikator	Mean	Kriteria
1	<i>Fintech</i> berguna dalam kehidupan sehari-hari saya	5,19	Sangat Setuju
2	Menggunakan <i>fintech</i> meningkatkan kesempatan untuk mendapatkan hal yang penting bagi saya	4,90	Setuju
3	Menggunakan <i>fintech</i> membantu saya menyelesaikan transaksi dengan lebih cepat	5,43	Sangat Setuju
4	Menggunakan <i>fintech</i> meningkatkan produktivitas saya	4,68	Setuju
	Rata-rata penilaian responden	5,05	Setuju

Sumber: data diolah, 2020

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel 4.8, rata-rata penilaian responden terhadap variabel ekspektasi kinerja adalah sebesar 5,05 sehingga berada pada kategori setuju. Penilaian tertinggi pada variabel ekspektasi kinerja dengan rata-rata 5,43 yang berada pada kriteria sangat setuju dengan indikator tertinggi adalah “menggunakan *fintech* membantu saya menyelesaikan transaksi dengan lebih cepat” dan terendah pada indikator “menggunakan *fintech* meningkatkan produktivitas saya” sebesar 4,68 dengan kategori setuju.

Tabel 4.9 Hasil Analisis Deskriptif Ekspektasi Usaha

No.	Indikator	Mean	Kriteria
1	Saya merasa mudah saat belajar menggunakan <i>fintech</i>	5,25	Sangat Setuju
2	Penggunaan <i>fintech</i> jelas dan mudah dimengerti	5,31	Sangat Setuju
3	Menurut saya <i>fintech</i> mudah digunakan	5,33	Sangat Setuju
4	Saya merasa mudah untuk menguasai cara penggunaan <i>fintech</i>	5,31	Sangat Setuju
	Rata-rata penilaian responden	5,30	Sangat Setuju

Sumber: data diolah, 2020

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel 4.9, rata-rata perolehan nilai yang responden berikan terhadap variabel ekspektasi usaha adalah 5,30 yang dikategorikan sangat setuju. Penilaian tertinggi dapat dilihat pada indikator pernyataan “menurut saya *fintech* mudah digunakan” dengan rata-rata nilai 5,33 yang masuk pada kategori sangat setuju dan penilaian terendah ditunjukkan oleh indikator “saya merasa mudah saat belajar menggunakan *fintech*” dengan rata-rata sebesar 5,25 dengan kategori sangat setuju.

Tabel 4.10 Hasil Analisis Deskriptif Pengaruh Sosial

No.	Indikator	Mean	Kriteria
1	Orang terdekat saya menyarankan saya untuk menggunakan <i>fintech</i>	4,60	Setuju
2	Keluarga saya menyarankan saya untuk menggunakan <i>fintech</i>	3,99	Agak Setuju
3	Teman-teman saya menyarankan saya untuk menggunakan <i>fintech</i>	4,76	Setuju
	Rata-rata penilaian responden	4,45	Setuju

Sumber: data diolah, 2020

Hasil analisis deskriptif yang ditunjukkan pada tabel 4.10 adalah perolehan rata-rata penilaian responden terhadap variabel pengaruh sosial yakni sebesar 4,45 yang berkategori setuju. Penilaian tertinggi dapat dilihat pada indikator pernyataan “teman-teman saya menyarankan saya untuk menggunakan *fintech*” dengan rata-rata 4,76 yang masuk pada kategori setuju dan penilaian terendah ditunjukkan oleh indikator “keluarga saya menyarankan saya untuk menggunakan *fintech*” dengan rata-rata sebesar 3,99 dengan kategori agak setuju.

Tabel 4.11 Hasil Analisis Deskriptif Kondisi Pendukung

No.	Indikator	Mean	Kriteria
1	Saya memiliki fasilitas pendukung (<i>smartphone</i> , jaringan internet) yang memadai untuk menggunakan <i>fintech</i>	5,55	Sangat Setuju
2	Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan <i>fintech</i>	5,35	Sangat Setuju
3	<i>Fintech</i> kompatibel/cocok dengan teknologi lain yang saya gunakan (contoh: <i>e-commerce</i>)	5,34	Sangat Setuju
4	Saya bisa meminta bantuan orang lain (<i>customer service</i> , teman, keluarga) ketika kesulitan dalam menggunakan <i>fintech</i>	5,21	Sangat Setuju
	Rata-rata penilaian responden	5,36	Sangat Setuju

Sumber: data diolah, 2020

Hasil analisis deskriptif ditunjukkan pada tabel 4.11. Nilai rata-rata penilaian responden yang diperoleh terhadap variabel kondisi pendukung adalah sebesar 5,36 yang mana memenuhi kriteria kriteria sangat setuju. Penilaian tertinggi ditunjukkan oleh indikator pernyataan “saya memiliki fasilitas pendukung (*smartphone*, jaringan internet) yang memadai untuk menggunakan *fintech*” dengan rata-rata nilai 5,55 dengan kategori sangat setuju dan penilaian terendah ditunjukkan oleh indikator “saya bisa meminta bantuan orang lain (*customer service*, teman, keluarga) ketika kesulitan dalam menggunakan *fintech*” dengan rata-rata nilai 5,21 dengan kategori sangat setuju.

Tabel 4.12 Hasil Analisis Deskriptif Motivasi Hedonis

No.	Indikator	Mean	Kriteria
1	Saya merasa senang menggunakan <i>fintech</i>	5,05	Setuju
2	Saya sangat menikmati menggunakan <i>fintech</i>	5,13	Setuju
3	Saya merasa menggunakan <i>fintech</i> sangat menyenangkan	5,05	Setuju
	Rata-rata penilaian responden	5,08	Setuju

Sumber: data diolah, 2020

Tabel 4.12 menunjukkan hasil analisis deskriptif berupa rata-rata penilaian responden terhadap variabel motivasi hedonis adalah 5,08 yang memenuhi kriteria setuju. Indikator pernyataan “saya sangat menikmati menggunakan *fintech*” menjadi indikator dengan penilaian tertinggi dengan rata-rata sebesar 5,13 dengan kategori setuju dan indikator “saya merasa senang menggunakan *fintech* dan “saya merasa menggunakan *fintech* sangat menyenangkan” dengan rata-rata sebesar 5,05 menjadi indikator dengan penilaian terendah dengan kategori setuju.

Tabel 4.13 Hasil Analisis Deskriptif Tarif

No.	Indikator	Mean	Kriteria
1	Biaya penggunaan <i>fintech</i> cukup murah	4,88	Setuju
2	Biaya penggunaan <i>fintech</i> seimbang dengan kemudahan bertransaksi yang didapatkan	5,08	Setuju
3	Tarif yang saat ini diterapkan dalam penggunaan <i>fintech</i> sepadan dengan manfaat yang diberikan.	5,00	Setuju
	Rata-rata penilaian responden	4,99	Setuju

Sumber: data diolah, 2020

Tabel 4.13 menunjukkan hasil analisis deskriptif berupa rata-rata penilaian responden terhadap variabel tarif adalah sebesar 4,99 sehingga dikategorikan setuju. Indikator dengan penilaian tertinggi adalah “biaya penggunaan *fintech* seimbang dengan kemudahan bertransaksi yang didapatkan” dengan rata-rata sebesar 5,08 dengan kategori setuju dan penilaian terendah terjadi pada indikator “biaya penggunaan *fintech* cukup murah” dengan rata-rata 4,88 kategori setuju.

Tabel 4.14 Hasil Analisis Deskriptif Kebiasaan

No.	Indikator	Mean	Kriteria
1	Menggunakan <i>fintech</i> telah menjadi kebiasaan untuk saya	4,36	Setuju
2	Saya gemar menggunakan <i>fintech</i>	4,39	Setuju
3	Saya harus menggunakan <i>fintech</i>	4,09	Agak Setuju
	Rata-rata penilaian responden	4,28	Agak Setuju

Sumber: data diolah, 2020

Tabel 4.14 menyajikan hasil analisis deskriptif berupa rata-rata penilaian responden terhadap variabel kebiasaan sebesar 4,28 yang mencapai kriteria agak setuju. Indikator pernyataan “saya gemar menggunakan *fintech*” menjadi indikator dengan penilaian tertinggi dengan rata-rata sebesar 4,39 atau masuk pada kategori setuju dan indikator “saya harus menggunakan *fintech*” menjadi indikator pernyataan terendah dengan rata-rata sebesar 4,09 kategori agak setuju.

Tabel 4.15 Hasil Analisis Deskriptif Minat Penggunaan *Fintech*

No.	Indikator	Mean	Kriteria
1	Saya berniat untuk menggunakan <i>fintech</i> seterusnya	4,58	Setuju
2	Saya selalu menggunakan <i>fintech</i> dalam kehidupan sehari-hari	4,12	Agak Setuju
3	Saya berencana untuk menggunakan <i>fintech</i> sesering mungkin	4,25	Agak Setuju
4	Saya akan mengajak orang lain untuk menggunakan <i>fintech</i>	4,51	Setuju
	Rata-rata penilaian responden	4,36	Setuju

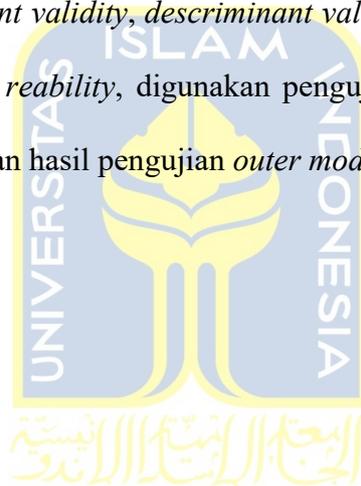
Sumber: data diolah, 2020

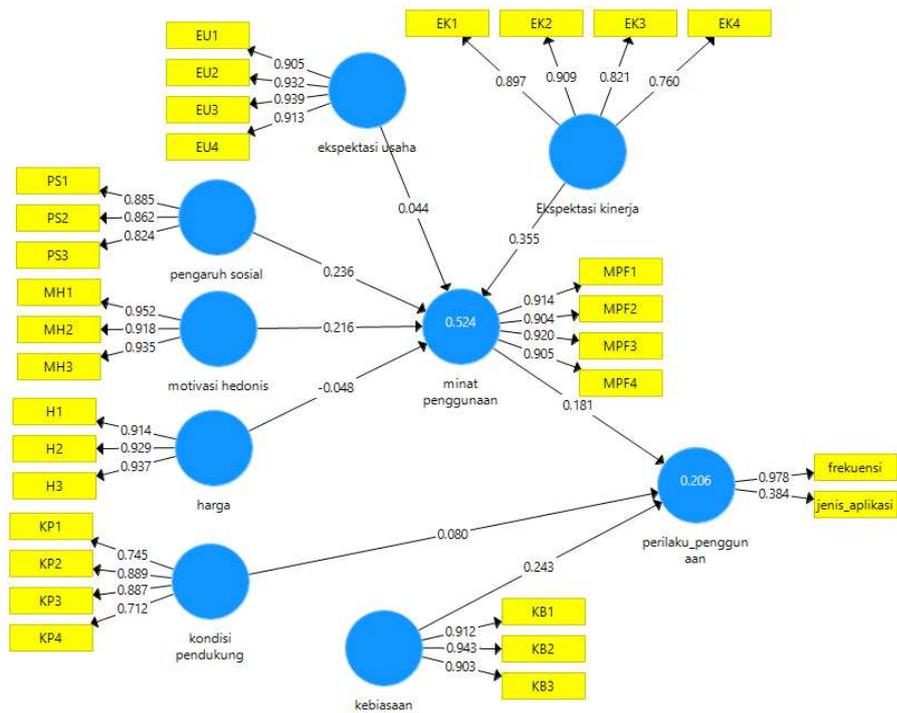
Tabel 4.17 menunjukkan analisis deskriptif berupa rata-rata nilai yang diberikan responden terhadap variabel minat penggunaan *fintech* adalah sebesar 4,36 yang berada pada kriteria setuju. Penilaian tertinggi ditunjukkan oleh indikator pernyataan “saya berniat untuk menggunakan *fintech* seterusnya” dengan nilai rata-

rata 4,58 dengan kategori setuju dan penilaian terendah ditunjukkan oleh indikator “saya selalu menggunakan *fintech* dalam kehidupan sehari-hari” dengan rata-rata sebesar 4,12 atau dengan kategori agak setuju.

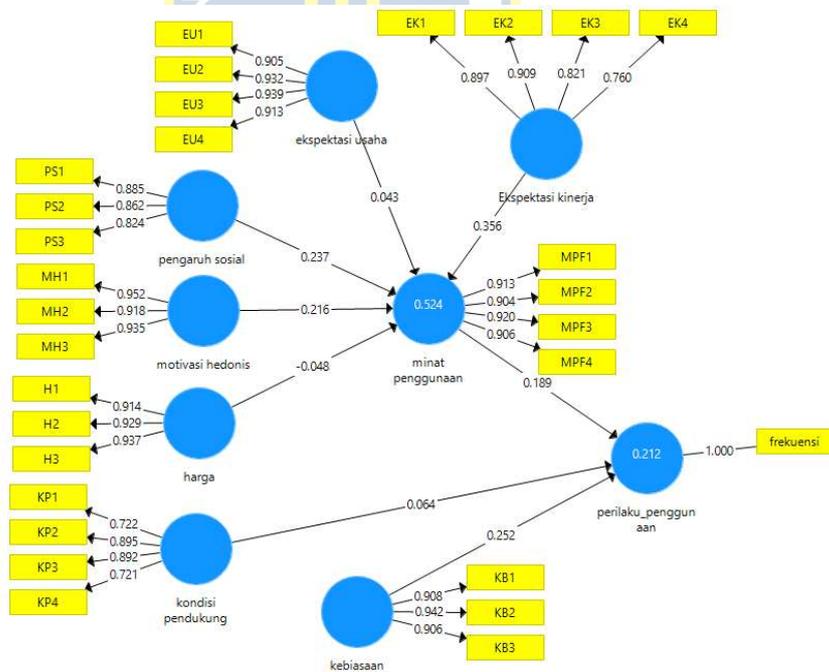
4.4. Hasil Uji Model Pengukuran (*Outer Model*)

Analisis dengan menggunakan *Partial Least Square* (PLS) dilakukan dengan dua tahapan yaitu uji model pengukuran (*outer model*) dan uji model struktural (*inner model*). Untuk menguji menguji validitas dan reabilitas model yang meliputi: *convegent validity*, *discriminant validity*, *average variance extract* (AVE), dan *composite reability*, digunakan pengujian model pengukuran (*outer model*). Berikut disajikan hasil pengujian *outer model* sebelum uji indikator.





Gambar 4.1
Hasil Uji Outer Model (Model Pengukuran) yang Menunjukkan Outer Loading sebelum Uji Indikator



Gambar 4.2
Hasil Uji Outer Model (Model Pengukuran) yang Menunjukkan Outer Loading setelah Uji Indikator

4.4.1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur ketepatan setiap indikator pertanyaan dalam kuesioner. Pengukuran dikatakan valid apabila hasilnya sesuai dengan tujuan dilakukannya pengukuran (Ghozali, 2014). Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *convergent validity* dan *discriminant validity*.

a. *Convergent Validity*

Convergent validity diukur dengan menggunakan parameter *outer loadings* dan AVE (*Average Variance Extracted*). *Convergent validity* dari *measurement model* dengan indikator refleksif dapat dilihat dari korelasi antara skor item atau indikator dengan skor konstruksinya. Indikator individu dianggap reliabel jika memiliki nilai korelasi di atas 0,70. Namun nilai 0,50 sampai 0,60 masih dapat diterima (Ghozali, 2014).

Hasil perolehan nilai *outer model* pada *convergen validity* yang valid karena nilai seluruh *outer loading* > *cutt off* (0,7). Nilai yang paling tinggi ditunjukkan pada frekuensi sebesar 0,978 dan nilai paling kecil ditunjukkan pada KP4 (Kondisi Pendukung), yaitu sebesar 0,712. Dengan demikian pengujian *outer model* pada *convergen validity* dapat dilanjutkan pada penelitian selanjutnya karena sudah valid.

b. *Discriminant Validity*

Untuk menguji validitas suatu model dilakukan dengan melihat *discriminant validity* nya. *Discriminant validity* indikator refleksif dapat dilihat pada *cross loading* antara indikator dengan konstraknya. Konstrak dikatakan valid apabila nilai *cross loading* untuk setiap variabel lebih dari 0,70 (Ghozali, 2014). Nilai *cross loading* menunjukkan besarnya korelasi antara setiap konstruk dengan indikatornya dan indikator dari konstruk blok lainnya.

Berdasarkan data yang telah diolah, nilai *cross loading* seluruh indikator lebih besar dari 0,70 yang berarti bahwa data telah memenuhi *discriminant validity* sehingga telah valid. Nilai paling rendah direpresentasikan oleh indikator KP4 (Kondisi Pendukung) yaitu sebesar 0,721.

4.4.2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas diukur dengan dua kriteria, yaitu *Cronbach's alpha* dan *composite reliability*. Konstrak di katakan reliabel jika nilai *Cronbach's alpha* dan *composite reliability* di atas 0,70 (Ghozali, 2014). Berikut nilai *Cronbach's alpha* dan *composite reliability* disajikan pada Tabel 4.16.

Tabel 4.16 Nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*

Variabel	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability
Ekspektasi Kinerja	0,869	0,886	0,911
Ekspektasi Usaha	0,942	0,944	0,958
Pengaruh Sosial	0,821	0,834	0,893
Motivasi Hedonis	0,928	0,931	0,954
Tarif	0,918	0,919	0,948
Kondisi Pendukung	0,825	0,857	0,885
Kebiasaan	0,908	0,912	0,942
Minat Pengguna	0,931	0,933	0,951
Perilaku Pengguna	1,000	1,000	1,000

Sumber: data diolah, 2020

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada tabel 4.16 dapat disimpulkan bahwa variabel perilaku penggunaan memiliki nilai *composite reliability* tertinggi sebesar 1,000 dan yang terendah adalah variabel kondisi pendukung sebesar 0,885. Semua konstruk memiliki nilai di atas syarat minimum yaitu memiliki nilai *composite reliability* diatas 0,70 yang berarti bahwa instrument penelitian ini reliabel. Berdasarkan hasil pengujian *outer model* pada *PLS* dengan menggunakan maka diperoleh model sudah fit dan dilakukan pengujian *inner model* karena penelitian ini valid dan reliabel. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua konstruk dalam penelitian ini memenuhi uji reliabilitas.

4.5. Hasil Uji Model Struktural (*Inner Model*)

Pengukuran dengan model struktural (*inner model*) dilakukan dengan melihat nilai *R-square*. Hasil nilai pada *path coefficients* (*Mean*, *STDEV*, *T-Values*, *p-value*) digunakan untuk melihat signifikansi pengaruh antar konstruk (Ghozali, 2014).

Tabel 4.17 Nilai *R-Square*

Variabel	R Square	R Square Adjusted
Minat Penggunaan <i>Fintech</i>	0,524	0,498
Perilaku Penggunaan <i>Fintech</i>	0,212	0,187

Sumber: data diolah, 2020

Berdasarkan tabel 4.17 dapat dilihat nilai *R-square* pada variabel minat penggunaan *fintech* dan perilaku penggunaan *fintech* adalah 0,524 dan 0,212. Ini menjelaskan bahwa konstruk minat penggunaan *fintech* dapat dijelaskan 52,4% melalui variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, motivasi hedonis, dan tarif sedangkan sisanya 47,6% dijelaskan melalui konstruk lain diluar yang diteliti dalam penelitian ini. Sedangkan untuk konstruk perilaku penggunaan *fintech* dijelaskan 21,2% melalui variabel kondisi pendukung, kebiasaan, dan minat penggunaan *fintech* sedangkan sisanya 78,8% dijelaskan melalui konstruk lain diluar yang diteliti dalam penelitian ini.

4.6. Hasil Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, berdasarkan pada hasil uji model struktural (*inner model*) yang meliputi *output* R^2 , koefisien parameter dan t-statistik, peneliti melakukan uji hipotesis. Sebuah hipotesis dapat diterima atau ditolak diantaranya dilihat dari nilai signifikansi antarkonstruk, t-statistik, dan *p-values*. Peneliti menggunakan SMART PLS 3.0 sehingga nilai-nilai tersebut dapat dilihat dari hasil *bootstrapping*. *Rules of thumb* yang digunakan adalah t-statistik $> 1,96$ dengan tingkat signifikansi 0,05 (5%) dan *beta* bernilai positif. Hasil uji hipotesis penelitian dapat dilihat dalam tabel 4.18.

Tabel 4.18 Nilai *Path Coefficient*

	Beta (β)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
Ekspektasi Kinerja-> Minat Penggunaan <i>Fintech</i>	0,356	0,344	0,149	2,392	0,009
Ekspektasi Usaha-> Minat Penggunaan <i>Fintech</i>	0,043	0,048	0,098	0,442	0,329
Pengaruh Sosial-> Minat Penggunaan <i>Fintech</i>	0,237	0,247	0,115	2,064	0,020
Motivasi Hedonis-> Minat Penggunaan <i>Fintech</i>	0,216	0,222	0,119	1,815	0,035
Tarif -> Minat Penggunaan <i>Fintech</i>	-0,048	-0,05	0,104	0,464	0,321
Kondisi Pendukung-> Perilaku Penggunaan <i>Fintech</i>	0,064	0,091	0,099	0,643	0,260
Kebiasaan-> Perilaku Penggunaan <i>Fintech</i>	0,252	0,272	0,164	1,533	0,063
Minat Penggunaan-> Perilaku Penggunaan <i>Fintech</i>	0,189	0,16	0,157	1,205	0,114

Sumber: data diolah, 2020

a. H₁: Ekspektasi Kinerja Berpengaruh Positif terhadap Minat Penggunaan *Financial Technology*

Hipotesis pertama menguji apakah ekspektasi kinerja secara positif berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai koefisien beta ekspektasi kinerja terhadap minat penggunaan *fintech* sebesar 0,356 dan *p-value* sebesar 0,009. Dari hasil penelitian dinyatakan t-tabel **signifikan** karena *p-value* < 0,05 sehingga hipotesis **diterima**. Hal tersebut

membuktikan bahwa ekspektasi kinerja secara positif berpengaruh terhadap minat penggunaan.

Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) didefinisikan sebagai tingkat dimana seorang individu meyakini bahwa dengan menggunakan sistem akan membantu dalam meningkatkan kinerjanya. Konsep ini menggambarkan manfaat sistem bagi pemakainya yang berkaitan dengan *perceived usefulness*, motivasi ekstrinsik, *job fit*, keuntungan relatif (*relative advantage*) (Venkatesh dkk, 2003). Hasil penelitian berdasarkan analisis diatas membuktikan bahwa ekpektasi kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *fintech*.

Perceived usefulness mempunyai hubungan yang lebih kuat dan konsisten dengan sistem informasi (Davis, 1989). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, *perceived usefulness* merupakan faktor penentu yang signifikan terhadap kemauan individu untuk menggunakan sistem. Venkatesh et al. (2003) menyatakan bahwa konstruk ekspektasi kinerja merupakan prediktor yang kuat dari minat pemanfaatan sistem informasi dalam bentuk sukarela maupun wajib. Selain itu, menurut Gupta dkk (2017) menegaskan bahwa konsumen cenderung menggunakan teknologi yang lebih berguna dan akan menguntungkan seperti yang diharapkan oleh konsumen.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Abrahao dkk (2016), Sfenrianto dkk (2017), dan Gupta dan Dogra (2017) yang membuktikan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh secara positif terhadap minat penggunaan *mobile payment*, *e-payment system*, dan aplikasi peta. Sesuai dengan teori UTAUT 2, hal ini mengindikasikan bahwa semakin banyak manfaat yang diberikan oleh

aplikasi *fintech* seperti kecepatan, keamanan, dan kenyamanan dalam bertransaksi maka minat penggunaan *fintech* akan semakin meningkat.

b. Ekspektasi Usaha Berpengaruh Positif terhadap Minat Penggunaan *Financial Technology*

Hipotesis kedua menguji apakah ekspektasi usaha secara positif berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai koefisien beta ekspektasi usaha terhadap minat penggunaan *fintech* sebesar 0,043 dan *p-value* sebesar 0,329. Dari hasil ini dinyatakan t-tabel **tidak signifikan** karena *p-value* > 0,05 sehingga hipotesis **ditolak**. Hal tersebut membuktikan bahwa ekspektasi usaha tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech*.

Ekspektasi usaha adalah tingkat kemudahan yang terkait dengan penggunaan teknologi oleh konsumen (Venkatesh dkk, 2012). Hasil penelitian berdasarkan analisis diatas membuktikan bahwa ekpektasi usaha berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat penggunaan *fintech*.

Ekspektasi usaha tidak ada pengaruh terhadap minat penggunaan *fintech* karena sesuai dengan karakteristik responden berdasarkan pengalaman menggunakan sistem informasi dan pendidikan terakhir menunjukkan bahwa tidaklah mudah dalam penggunaan *fintech* dan membutuhkan biaya yang lebih sehingga minat dalam menggunakan sistem informasi cenderung menurun. Jadi, hal tersebut membuat mahasiswa tidak berminat dalam penggunaan *fintech*.

Hasil dari penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Gupta dan Dogra (2017) yang menemukan bahwa ekspektasi usaha tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi peta. Berdasarkan teori UTAUT 2, hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi *fintech* masih belum mudah di mengerti oleh pengguna khususnya mahasiswa Akuntansi FBE UII karena kurangnya pengalaman dalam menggunakan *fintech*.

c. Pengaruh Sosial Berpengaruh Positif terhadap Minat Penggunaan *Financial Technology*

Hipotesis ketiga menguji apakah pengaruh sosial secara positif berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai koefisien beta pengaruh sosial terhadap minat penggunaan *fintech* sebesar 0,237 dan *p-value* sebesar 0,020. Dari hasil ini dinyatakan t-tabel **signifikan** karena *p-value* < 0,05 sehingga hipotesis **diterima**. Hal tersebut membuktikan bahwa pengaruh sosial secara positif berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech*.

Pengaruh sosial didefinisikan sebagai sejauh mana pengguna menganggap bahwa orang lain yang penting (seperti keluarga dan teman) mengharuskan mereka untuk menggunakan teknologi tertentu (Venkatesh dkk, 2012). Hasil penelitian berdasarkan analisis diatas membuktikan bahwa pengaruh sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *fintech*.

Pengaruh sosial yang memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan *fintech* diinterpretasikan dengan semakin tinggi pengaruh sosial maka semakin tinggi pula

minat penggunaan *fintech*. Pengaruh sosial didefinisikan sebagai tingkat pengaruh orang lain baik keluarga, teman, atau rekan kerja memengaruhi keputusan individu untuk tertarik menggunakan *fintech*. Faktor sosial dalam penelitian ini berhubungan dengan pengaruh media massa (surat kabar, majalah, internet, radio, dan televisi) dan pengaruh interpersonal (media sosial, atasan, teman, dan keluarga). Dengan adanya pengaruh dari lingkungan sekitar yang bersifat positif, dapat membuat mahasiswa merasa yakin untuk menggunakan *fintech*.

Penelitian oleh Oliveira dkk (2016) menyatakan bahwa pengaruh sosial berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *mobile payment*. Sesuai dengan teori UTAUT 2, hal ini mengindikasikan bahwa orang-orang terdekat pengguna seperti teman dan keluarga mempengaruhi pengguna untuk menggunakan aplikasi berbasis *fintech*. Selain itu, media massa seperti surat kabar, radio, internet, dan televisi juga berpengaruh terhadap keputusan pengguna untuk menggunakan aplikasi berbasis *fintech*.

d. Motivasi Hedonis Berpengaruh Positif terhadap Minat Penggunaan *Financial Technology*

Hipotesis keempat menguji apakah motivasi hedonis secara positif berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai koefisien beta motivasi hedonis terhadap minat penggunaan *fintech* sebesar 0,216 dan *p-value* sebesar 0,035. Dari hasil ini dinyatakan t-tabel **signifikan** karena *p-value* < 0,05 sehingga hipotesis **diterima**. Hal tersebut membuktikan bahwa motivasi hedonis secara positif berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech*.

Motivasi hedonis didefinisikan kesenangan yang diperoleh dari penggunaan teknologi, hal ini telah terbukti berperan penting dalam penerimaan dan penggunaan teknologi (Brown dan Venkatesh, 2005). Hasil penelitian berdasarkan analisis diatas membuktikan bahwa pengaruh motivasi hedonis berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *fintech*.

Motivasi hedonis terbukti berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech* menunjukkan bahwa kesenangan yang diperoleh individu atau pengguna dalam menggunakan teknologi berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech*. Semakin besar kesenangan yang diperoleh dari penggunaan teknologi maka semakin berpengaruh pada minat penggunaan *fintech*.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Alalwan dkk (2017) yang membuktikan bahwa motivasi hedonis berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *mobile banking* di Yordania. Berdasarkan pada teori UTAUT 2, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa semakin besar kesenangan dan kepuasan yang didapatkan saat penggunaan *fintech* maka semakin besar minat penggunaan aplikasi berbasis *fintech*.

e. Tarif Berpengaruh Positif terhadap Minat Penggunaan *Financial Technology*

Hipotesis kelima menguji apakah tarif secara positif berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai koefisien beta tarif terhadap minat penggunaan *fintech* sebesar -0,048 dan *p-value* sebesar 0,321. Dari hasil ini dinyatakan t-tabel **tidak signifikan** karena *p-value* > 0,05 sehingga

hipotesis **ditolak**. Hal tersebut membuktikan bahwa tarif tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech*.

Tarif merupakan *trade-off* kognitif konsumen antara manfaat yang dirasakan dari aplikasi dan biaya moneter yang dikeluarkan untuk menggunakannya (Venkatesh dkk, 2012). Hasil penelitian berdasarkan analisis diatas membuktikan bahwa pengaruh tarif berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap minat penggunaan *fintech*.

Tarif positif ketika manfaat menggunakan teknologi dianggap lebih besar daripada biaya moneter dan tarif tersebut memiliki dampak positif pada minat penggunaan (Venkatesh dkk, 2012). Tetapi dalam penelitian ini tarif terbukti tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech*. Hal ini dapat dimungkinkan karena pengguna merasa tarif bukan suatu faktor yang mempengaruhi penggunaan *fintech*. Pada dasarnya penggunaan *fintech* dapat menjadi sebuah kebutuhan, sehingga tarif bukan faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *fintech*.

Hasil penelitian Hew dkk (2015) dan Gupta dan Dogra (2017) menunjukkan bahwa tarif tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *mobile apps* dan aplikasi peta. Berdasarkan teori UTAUT 2, maka dapat disimpulkan tarif bukan merupakan faktor yang mempengaruhi penggunaan *fintech*.

f. Kondisi Pendukung Berpengaruh Positif terhadap Perilaku Penggunaan *Financial Technology*

Hipotesis keenam menguji apakah kondisi pendukung secara positif berpengaruh terhadap perilaku penggunaan *fintech*. Hasil pengujian menunjukkan

bahwa nilai koefisien beta kondisi pendukung terhadap perilaku penggunaan *fintech* sebesar 0,064 dan *p-value* sebesar 0,260. Dari hasil ini dinyatakan t-tabel **tidak signifikan** karena *p-value* > 0,05 sehingga hipotesis **ditolak**. Hal tersebut membuktikan bahwa kondisi pendukung secara positif berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap perilaku penggunaan *fintech*.

Kondisi pendukung merujuk pada persepsi konsumen tentang sumber daya dan dukungan yang tersedia untuk melakukan sebuah perilaku (Venkatesh dkk, 2012). Hasil penelitian berdasarkan analisis diatas membuktikan bahwa pengaruh kondisi pendukung berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap perilaku penggunaan *fintech*.

Menurut Venkatesh dkk (2012) adanya fasilitas pendukung untuk individu secara langsung seperti aplikasi atau *mobile devices* akan berdampak pada perilaku individu secara langsung juga terhadap teknologi yang digunakan. Tetapi, dalam penelitian ini kondisi pendukung terbukti tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech*. Hal ini disebabkan karena dimungkinkan dalam ketertarikan mahasiswa dalam penggunaan *fintech* tidak lagi didorong oleh faktor-faktor pendukung karena kondisi pendukung seperti *smartphone* dan konektivitas internet bukan merupakan sesuatu yang istimewa saat ini, sehingga faktor kondisi pendukung tidaklah mempengaruhi minat dalam penggunaan *fintech*.

Pada penelitian Urumsah (2015) dan Gupta dkk (2017) kondisi pendukung tidak berpengaruh terhadap perilaku pengguna dalam menggunakan layanan elektronik dan aplikasi *travel*. Berdasarkan teori UTAUT 2, penelitian ini mengindikasikan bahwa kondisi pendukung seperti *smartphone* dan konektivitas

internet tidak memiliki pengaruh yang kuat dalam mendorong penggunaan aplikasi berbasis *fintech*.

g. Kebiasaan Berpengaruh Positif terhadap Perilaku Penggunaan *Financial Technology*

Hipotesis ketujuh menguji apakah kebiasaan secara positif berpengaruh terhadap perilaku penggunaan *fintech*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai koefisien beta kebiasaan terhadap perilaku penggunaan *fintech* sebesar 0,252 dan *p-value* sebesar 0,063. Dari hasil ini dinyatakan t-tabel **tidak signifikan** karena *p-value* > 0,05 sehingga hipotesis **ditolak**. Hal tersebut membuktikan bahwa kebiasaan tidak berpengaruh terhadap perilaku penggunaan *fintech*.

Kebiasaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang cenderung untuk berperilaku secara otomatis karena pembelajaran sebelumnya (Limayem dkk, 2007). Hasil penelitian berdasarkan analisis diatas membuktikan bahwa kebiasaan berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap perilaku penggunaan *fintech*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kebiasaan tidak mempengaruhi perilaku penggunaan *fintech*. Hal ini dapat disebabkan karena masih belum terbiasa dalam penggunaan *fintech*, sehingga membuat mahasiswa merasa kurang minat dan malas dalam menggunakan *fintech*.

Penelitian ini tidak sesuai dengan penelitian Gupta dan Dogra (2017) dimana kebiasaan mempengaruhi perilaku penggunaan aplikasi peta saat sedang berpergian. Berdasarkan teori UTAUT 2, dalam penelitian ini, kebiasaan tidak berpengaruh terhadap perilaku penggunaan *fintech* karena para pengguna dalam

bertransaksi lebih sering menggunakan uang tunai dibanding aplikasi berbasis *fintech*.

h. Minat Penggunaan *Financial Technology* Berpengaruh Positif terhadap Perilaku Penggunaan *Financial Technology*

Hipotesis kedelapan menguji apakah minat penggunaan *fintech* secara positif berpengaruh terhadap perilaku penggunaan *fintech*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai koefisien beta minat penggunaan *fintech* terhadap perilaku penggunaan *fintech* sebesar 0,189 dan *p-value* sebesar 0,114. Dari hasil ini dinyatakan t-tabel **tidak signifikan** karena *p-value* > 0,05 sehingga hipotesis **ditolak**. Hal tersebut membuktikan bahwa minat penggunaan *fintech* secara positif berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap perilaku pengguna.

Minat penggunaan didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang mengakui antusiasme untuk mengadopsi teknologi (Yu, 2012). Hasil penelitian berdasarkan analisis diatas membuktikan bahwa pengaruh minat penggunaan berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap perilaku penggunaan *fintech*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi yang memfasilitaskan minat pengguna lebih kecil daripada penggunaan sistem informasi sehingga dapat disimpulkan bahwa responden mengerti tentang penggunaan *fintech* namun pengetahuan yang ada tidak digunakan secara optimal didalam penggunaan *fintech*. Hal ini membuat responden kurang minat untuk memanfaatkan sistem yang ada sehingga penggunaan *fintech* tidak mencapai hasil yang maksimal.

Penelitian ini tidak sesuai dengan penelitian Gupta dan Dogra (2017) dan Alam dkk (2019) yang menunjukkan bahwa minat penggunaan berpengaruh terhadap perilaku penggunaan aplikasi peta dan *mHealth*. Berdasarkan pada teori UTAUT 2, dalam penelitian ini, niat pengguna untuk terus-menerus menggunakan *fintech* dan ajakan pengguna kepada orang lain untuk menggunakan *fintech* tidak memiliki pengaruh yang kuat terhadap perilaku penggunaan *fintech*.

Tabel 4.19 Ringkasan Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Keterangan
H ₁ : Ekspektasi Kinerja berpengaruh positif terhadap minat penggunaan <i>financial technology</i>	Didukung Oleh Data
H ₂ : Ekspektasi Usaha berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan <i>financial technology</i>	Didukung Oleh Data
H ₃ : Pengaruh Sosial berpengaruh positif terhadap minat penggunaan <i>financial technology</i>	Didukung Oleh Data
H ₄ : Motivasi Hedonis berpengaruh positif terhadap minat penggunaan <i>financial technology</i>	Didukung Oleh Data
H ₅ : Tarif berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan <i>financial technology</i>	Didukung Oleh Data
H ₆ : Kondisi Pendukung berpengaruh negatif terhadap perilaku penggunaan <i>financial technology</i>	Didukung Oleh Data
H ₇ : Kebiasaan berpengaruh negatif terhadap perilaku penggunaan <i>financial technology</i>	Didukung Oleh Data
H ₈ : Minat Penggunaan <i>Financial Technology</i> berpengaruh negatif terhadap perilaku penggunaan <i>financial technology</i>	Didukung Oleh Data

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan statistik dan analisis data, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- a. Ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *fintech*. Hasil ini menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi berbasis *fintech*. Semakin banyak manfaat yang didapatkan saat menggunakan aplikasi berbasis *fintech* seperti kecepatan, keamanan, dan kenyamanan dalam bertransaksi maka semakin tinggi minat penggunaan *fintech*.
- b. Ekspektasi usaha tidak berpengaruh terhadap penggunaan *fintech*. Hasil ini menunjukkan bahwa ekspektasi usaha bukan merupakan faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *fintech*. Aplikasi *fintech* dirasa belum familiar dan tidak mudah di mengerti oleh para pengguna.
- c. Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *fintech*. Hasil ini menunjukkan bahwa pengaruh sosial merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan *fintech*. Teman dekat dan keluarga memiliki pengaruh yang besar terhadap minat seseorang untuk menggunakan aplikasi berbasis *fintech*. Selain itu media massa seperti surat kabar, radio, internet, dan televisi juga berpengaruh terhadap keputusan pengguna untuk menggunakan aplikasi berbasis *fintech*.

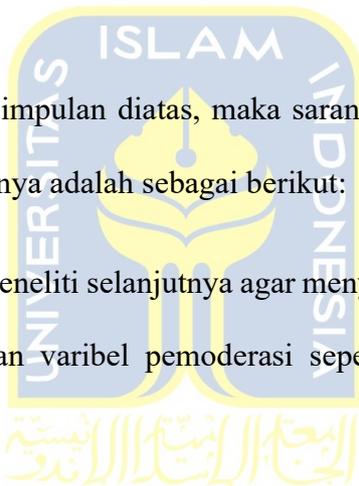
- d. Motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *fintech*. Hasil ini menunjukkan bahwa motivasi hedonis merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat penggunaan teknologi. Semakin besar kesenangan dan kepuasan yang didapatkan saat penggunaan *fintech* maka semakin besar minat penggunaan aplikasi berbasis *fintech*.
- e. Tarif tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech*. Hasil ini menunjukkan bahwa tarif bukan merupakan faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *fintech*. Pada dasarnya penggunaan *fintech* dapat menjadi sebuah kebutuhan, sehingga tarif bukan faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *fintech*.
- f. Kondisi pendukung berpengaruh tidak signifikan dan positif terhadap perilaku penggunaan *fintech*. Hasil ini menunjukkan bahwa kondisi pendukung bukan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan *fintech*. Hal ini disebabkan karena dimungkinkan ketertarikan mahasiswa dalam penggunaan *fintech* tidak lagi didorong oleh faktor-faktor pendukung karena kondisi pendukung seperti *smartphone* dan konektivitas internet bukan merupakan sesuatu yang istimewa saat ini, sehingga faktor kondisi pendukung tidaklah mempengaruhi minat dalam penggunaan *fintech*.
- g. Kebiasaan tidak berpengaruh terhadap perilaku penggunaan *fintech*. Hasil ini menunjukkan bahwa kebiasaan bukan merupakan faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan *fintech*. Dalam bertransaksi pengguna lebih sering menggunakan uang tunai dibanding aplikasi berbasis *fintech* karena belum terbiasa.

h. Minat penggunaan *fintech* berpengaruh tidak signifikan dan positif terhadap perilaku penggunaan *fintech*. Hasil ini menunjukkan bahwa minat penggunaan *fintech* bukan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku penggunaan *fintech*. Responden mengerti tentang penggunaan *fintech* namun pengetahuan yang ada tidak digunakan secara optimal didalam penggunaan *fintech*. Hal ini membuat responden kurang berminat untuk memanfaatkan sistem yang ada sehingga penggunaan *fintech* tidak mencapai hasil yang maksimal.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran yang diberikan penulis untuk penelitian yang selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar menyempurnakan model penelitian dengan menambahkan variabel pemoderasi seperti umur, jenis kelamin, dan pengalaman.
- b. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat menambahkan teori pendukung dan jumlah sampel yang lebih besar serta mencoba model penelitian ini pada objek penelitian lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Abrahão dkk (2016). "Intention of Adoption of Mobile Payment: An Analysis in the Light of the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)." *RAI Revista de Administração e Inovação*, 13 (3): 221-230.
- Ajzen, I. (1991). "The Theory of Planned Behavior". *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50 (2): 179-211.
- Alalwan dkk (2017). "Factors Influencing Adoption of Mobile Banking by Jordanian Bank Customers: Extending UTAUT 2 with Trust." *International Journal of Information Management*, 37 (3): 99-110.
- Alam dkk (2019). "Adoption Intention and Usage Behavior of mHealth Services in Bangladesh and China: A Cross-Country Analysis". *International Journal of Pharmaceutical and Healthcare Marketing*, 14 (1): 37-60.
- Arvirianty, A. (2019). "Ini yang Buat Fintech Laku Keras di RI." *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190723193458-37-87027/ini-yang-buat-fintech-laku-keras-di-ri>
- Bank Indonesia. (2019). "Financial Technology." Diakses 4 Desember. <https://www.bi.go.id/id/edukasi-perlindungankonsumen/edukasi/produk-dan-jasa-sp/fintech/Pages/default.aspx>.
- Budiansyah, A. (2020). "GoPay & OVO Cs Kian Populer, Transaksi Tembus Rp 145 T." *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200204112543-37-135041/gopay-ovo-cs-kian-populer-transaksi-tembus-rp-145-t>
- Brown, S.A., dan Venkatesh, V. (2005). "Model of Adoption of Technology in Households: A Baseline Model Test and Extension Incorporating Household Life Cycle." *MIS Quarterly*, 29 (3): 399-426.
- Chong, A. Y. L. (2013). "Predicting M-Commerce Adoption Determinants: A Neural Network Approach." *Expert Systems with Application*, 40 (2): 523-530.
- Cooper, D. R., dan Schindler, P. S. (2017). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Daily Social. (2018). "Fintech Report 2018 – Daily Social." <https://dailysocial.id/report/post/fintech-report-2018#>
- Eka, R. (2019). "Catatan tentang Industri Fintech Indonesia di Paruh Pertama 2019." *Daily Social ID*. <https://dailysocial.id/post/fintech-indonesia-h1-2019>

- Farras, B. (2019). "Tiga Tahun Beroperasi, Transaksi Fintech Tembus Rp 47 T". *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190502195543-37-70208/3-tahun-beroperasi-transaksi-fintech-tembus-rp-47-t>
- Ghozali, I. (2014). *Structural Equation Modeling, Metode Alternatif dengan Partial Least Square (PLS)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gupta, A., dan Dogra, N. (2017). "Tourist Adoption of Mapping Apps: A UTAUT 2 Perspective of Smart Travellers." *Tourism and Hospitality Management*, 23 (2): 145-161.
- Gupta dkk. (2017). "What Determines Tourist Adoption of Smartphone Apps? An Analysis Based on the UTAUT 2 Framework." *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 9 (1): 50-64.
- Hew dkk. (2015). "What Catalyses Mobile Apps Usage Intention: An Empirical Analysis." *Industrial Management and Data System*, 115 (7): 1269-1291.
- Hsiao, C. H., dan Tang, K. Y. (2014). "Explaining Undergraduates' Behavior Intention of E-Textbook Adoption." *Library Hi Tech*, 32 (1): 139-163.
- Irwan, dan Adam, K. (2015). "Metode Partial Least Square (PLS) dan Terapannya." *Jurnal Teknosains*, 9 (1): 53-68.
- Laudon K. C., dan Laudon P. J. (2018). *Management Information Systems: Managing the Digital Firm 15th Edition*. New York: Pearson Education.
- Lewis dkk. (2013). "Faculty Use of Established and Emerging Technologies in Higher Education: A Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Perspective." *International Journal of Higher Education* 2 (2): 22-34.
- Limayem dkk. (2007). "How Habit Limits the Predictive Power of Intention: The Case of Information System Continuance." *MIS Quarterly*, 31 (4): 705-737.
- Lingga, M. A. (2019). "Kelemahan Perbankan Jadi Celah Perkembangan Fintech." *Kompas.com*. <https://ekonomi.kompas.com/read/2019/02/27/124407226/kelemahan-perbankan-jadi-celah-perkembangan-fintech>
- Martins dkk. (2014). "Understanding the Internet Banking Adoption: A Unified Theory of Acceptance and Use of Technology and Perceived Risk Application." *International Journal of Information Management*, 34 (1): 1-13.
- Mawarni, I. S. (2017). "Analisis Persepsi Masyarakat Pengguna Layanan Transaksi Digital Pada Financial Technology (Studi Kasus terhadap Layanan Go-Pay "Gojek" di Kota Bandung 2017)." Universitas Telkom Bandung. 1-27.

- Moghavvemi, S., dan Noor, A. M. S. (2014). "Effect Precipitating Events on Information System Adoption and Use Behaviour". *Journal of Enterprise Information Management*, 27 (5): 599-622.
- Narbuko, C., dan Achmadi, H. A. (2016). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Neuman, W. L. (2016). *Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Indeks.
- Oliveira dkk. (2016). "Mobile Payment: Understanding the Determinants of Customer Adoption and Intention to Recommend the Technology." *Computers in Human Behavior*, 61: 404-414.
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Romney, M. B., dan Steinbart, P.J. (2016). *Accounting Information Systems 14th Edition*. New York: Pearson Education.
- Ryu, H. S. (2018). "What Makes Users Willing or Hesitant to Use Fintech?: The Moderating Effect of User Type." *Management & Data Systems*, 118 (3): 541-569.
- Sfenrianto dkk. (2017). "The Analysis of Consumer's Intention Model for Using E-Payment System in Indonesia." *International Conference on Sustainable Information Engineering and Technology*. 78-82.
- Shaqiri, A. B. (2014). "Management Information System and Decision-Making". *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 3 (2): 19.
- Solehudin, D. (2019). "Ekonomi Lesu dan Jebakan Fintech." *DetikNews*. <https://news.detik.com/kolom/d-4663387/ekonomi-lesu-dan-jebakan-fintech>
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukma, D. (2016). "FintechFest, Mempopulerkan Teknologi Finansial di Indonesia." *Arena LTE*. <https://arenalte.com/berita/industri/fintech-di-indonesia/>.
- Urumsah, D. (2015). "Factors Influencing Consumers to Use E-Services in Indonesian Airline Companies". *Advances in Business Marketing and Purchasing*, 23B: 5-254.
- Utomo, R. A. (2017). "Bisnis Model Baru Bank "Fintech" dan Ekonomi Digital." *Kompas.com* <https://money.kompas.com/read/2017/04/18/210000426/bisnis.model.baru.bank-.fintech.dan.ekonomi.digital>
- Venkatesh dkk. (2003). "User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View". *MIS Quarterly*, 27 (3): 425-478.

- Venkatesh dkk. (2012). "Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology." *MIS Quarterly*, 36 (1): 157-178.
- Yu, C. S. (2012). "Factors Affecting Individuals to Adopt Mobile Banking: Empirical Evidence from The UTAUT Model". *Journal of Electronic Commerce Research*, 13 (2): 104.



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Kuesioner Penelitian	74
LAMPIRAN 2 <i>Google Form</i> Kuesioner Penelitian.....	79
LAMPIRAN 3 Tabulasi Data	93
LAMPIRAN 4 <i>Output</i> Uji Validitas	97
LAMPIRAN 5 Hasil Rekapitan Informasi Responden	103
LAMPIRAN 6 Data Deskriptif	114
LAMPIRAN 7 T-tabel	116
LAMPIRAN 8 Data Jumlah Mahasiswa.....	117



LAMPIRAN 1

Kuesioner Penelitian

Hal: Pengisian Kuesioner Penelitian

Kepada

Yth Saudara/i:

Di Yogyakarta



Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “**Memahami Penggunaan *Financial Technology* pada Mahasiswa Akuntansi FBE UII**” sebagai salah satu syarat kelulusan Program S1 Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia, saya selaku peneliti mengharapkan kesediaan Saudara/i untuk menjadi responden dan mengisi kuesioner yang terlampir. Semua data responden hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian dan akan dijaga kerahasiannya.

Atas kesediaan Saudara/I dalam mengisi kuesioner ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Penulis

Fitriati Akmila, SE., M.Com

Yuliana Hi Rajuna

A. Identitas Responden

Petunjuk pengisian: Pilihlah jawaban dari pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang tersedia.

1. Nama: _____
2. NIM: _____
3. Jenis Kelamin:
 Pria Wanita
4. Angkatan:
 2016 2017
 2018 2019
5. Umur:
 17-19 tahun 20-22 tahun
 23-25 tahun > 25 tahun
6. Uang saku rata-rata per bulan:
 < 1.000.000 1.000.000 – 2.000.000
 2.000.000 – 3.000.000 3.000.000 – 4.000.000
 4.000.000 – 5.000.000 > 5.000.000
7. Pernahkan Anda menggunakan aplikasi berbasis *financial technology*?
 Ya Tidak
8. Jenis aplikasi berbasis *financial technology* yang sedang atau pernah digunakan (boleh lebih dari 1)
 Ovo Go-Pay
 LinkAja Shopee Pay
 Dana Kredivo
 Akulaku Lainnya _____
9. Frekuensi melakukan transaksi menggunakan *fintech*
 < 5 kali dalam sebulan 2-4 kali dalam seminggu
 1 kali dalam seminggu > 5 kali dalam seminggu

B. Minat dan Perilaku Penggunaan *Financial Technology*

Petunjuk Pengisian: Silahkan menjawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) pada tempat yang tersedia.

Keterangan:

- | | |
|-----------------------------|----------------------|
| 1. STS: Sangat Tidak Setuju | 4. AS: Agak Setuju |
| 2. TS: Tidak Setuju | 5. S: Setuju |
| 3. ATS: Agak Tidak Setuju | 6. SS: Sangat Setuju |

1. Ekspektasi Kinerja

No	Ekspektasi Kinerja	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	<i>Fintech</i> berguna dalam kehidupan sehari-hari saya						
2	Menggunakan <i>fintech</i> meningkatkan kesempatan untuk mendapatkan hal yang penting bagi saya						
3	Menggunakan <i>fintech</i> membantu saya menyelesaikan transaksi dengan lebih cepat						
4	Menggunakan <i>fintech</i> meningkatkan produktivitas saya						

2. Ekspektasi Usaha

No	Ekspektasi Usaha	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Saya merasa mudah saat belajar menggunakan <i>fintech</i>						
2	Penggunaan <i>fintech</i> jelas dan mudah dimengerti						
3	Menurut saya <i>fintech</i> mudah digunakan						
4	Saya merasa mudah untuk menguasai cara penggunaan <i>fintech</i>						

3. Pengaruh Sosial

No	Pengaruh Sosial	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Orang terdekat saya menyarankan saya untuk menggunakan <i>fintech</i>						
2	Keluarga saya menyarankan saya untuk menggunakan <i>fintech</i>						
3	Teman-teman saya menyarankan saya untuk menggunakan <i>fintech</i>						

4. Kondisi Pendukung

No	Kondisi Pendukung	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Saya memiliki fasilitas pendukung (<i>smartphone</i> , jaringan internet) yang memadai untuk menggunakan <i>fintech</i>						
2	Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan <i>fintech</i>						
3	<i>Fintech</i> kompatibel/cocok dengan teknologi lain yang saya gunakan (contoh: <i>e-commerce</i>)						
4	Saya bisa meminta bantuan orang lain (<i>customer service</i> , teman, keluarga) ketika kesulitan dalam menggunakan <i>fintech</i>						

5. Motivasi Hedonis

No	Motivasi Hedonis	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Saya merasa senang menggunakan <i>fintech</i>						
2	Saya sangat menikmati menggunakan <i>fintech</i>						
3	Saya merasa menggunakan <i>fintech</i> sangat menyenangkan						

6. Tarif

No	Tarif	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Biaya penggunaan <i>fintech</i> cukup murah						
2	Biaya penggunaan <i>fintech</i> seimbang dengan kemudahan bertransaksi yang didapatkan						
3	Tarif yang saat ini diterapkan dalam penggunaan <i>fintech</i> sepadan dengan manfaat yang diberikan.						

7. Kebiasaan

No	Kebiasaan	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Menggunakan <i>fintech</i> telah menjadi kebiasaan untuk saya						
2	Saya gemar menggunakan <i>fintech</i>						
3	Saya harus menggunakan <i>fintech</i>						

8. Minat Penggunaan *Fintech*

No	Minat Penggunaan <i>Fintech</i>	STS	TS	ATS	AS	S	SS
1	Saya berniat untuk menggunakan <i>fintech</i> seterusnya						
2	Saya selalu menggunakan <i>fintech</i> dalam kehidupan sehari-hari						
3	Saya berencana untuk menggunakan <i>fintech</i> sesering mungkin						
4	Saya akan mengajak orang lain untuk menggunakan <i>fintech</i>						

LAMPIRAN 2

GOOGLE FORM KUESIONER PENELITIAN

Bagian 1 dari 11

Kuesioner Penelitian

Assalamualaikum Wr. Wb.
Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Memahami Penggunaan Financial Technology pada Mahasiswa Akuntansi FBE UII" sebagai salah satu syarat kelulusan Program S1 Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia, saya selaku peneliti mengharapkan kesediaan Saudara/i untuk menjadi responden dan mengisi kuesioner yang terlampir. Semua data responden hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian dan akan dijaga kerahasiaannya. Atas kesediaan Saudara/i dalam mengisi kuesioner ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Setelah bagian 1 Lanjutkan ke bagian berikut

Bagian 2 dari 11

Identitas Responden

Deskripsi (opsional)

Nama (opsional)

Teks jawaban singkat

NIM *

Teks jawaban singkat

LAMPIRAN 2

GOOGLE FORM KUESIONER PENELITIAN

Jenis Kelamin *

Pria

Wanita

Angkatan *

2016

2017

2018

2019

Umur *

17-19 tahun

20-22 tahun

23-25 tahun

> 25 tahun

Uang saku rata-rata per bulan *

< 1.000.000

1.000.000 - 2.000.000

2.000.000 - 3.000.000

3.000.000 - 4.000.000

4.000.000 - 5.000.000

> 5.000.000

LAMPIRAN 2

GOOGLE FORM KUESIONER PENELITIAN

Pernahkan Anda menggunakan aplikasi berbasis financial technology *

- Ya
- Tidak

...

Jenis aplikasi berbasis financial technology yang pernah atau sedang digunakan (boleh lebih dari 1)

- Ovo
- Go-Pay
- LinkAja
- Shopee Pay
- Dana
- Kredivo
- Akulaku
- Lainnya...

...

Frekuensi melakukan transaksi menggunakan aplikasi berbasis financial technology *

- < 5 kali sebulan
- 1 kali dalam seminggu
- 2-4 kali dalam seminggu
- > 5 kali dalam seminggu

LAMPIRAN 2

GOOGLE FORM KUESIONER PENELITIAN

Bagian 3 dari 11

Minat dan Perilaku Penggunaan Financial Technology

Silahkan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan memilih skala yang sesuai.
Keterangan:

1. STS: Sangat Tidak Setuju
2. TS: Tidak Setuju
3. ATS: Agak Tidak Setuju
4. AS: Agak Setuju
5. S: Setuju
6. SS: Sangat Setuju

Bagian 4 dari 11

Ekspektasi Kinerja

Tingkat keuntungan yang didapat pengguna saat menggunakan fintech.

Fintech berguna dalam kehidupan sehari-hari saya *

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Agak Tidak Setuju
- Agak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

LAMPIRAN 2

GOOGLE FORM KUESIONER PENELITIAN

Menggunakan fintech meningkatkan kesempatan untuk mendapatkan hal yang penting bagi saya *

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Agak Tidak Setuju
- Agak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Menggunakan fintech membantu saya menyelesaikan transaksi dengan lebih cepat *

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Agak Tidak Setuju
- Agak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Menggunakan fintech meningkatkan produktivitas saya *

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Agak Tidak Setuju
- Agak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

LAMPIRAN 2

GOOGLE FORM KUESIONER PENELITIAN

Bagian 5 dari 11

Ekspektasi Usaha

Tingkat kemudahan yang dirasakan pengguna saat menggunakan fintech.

Saya merasa mudah saat belajar menggunakan fintech *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Penggunaan fintech jelas dan mudah dimengerti *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Menurut saya fintech mudah digunakan *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

LAMPIRAN 2

GOOGLE FORM KUESIONER PENELITIAN

Saya merasa mudah untuk menguasai cara penggunaan fintech *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Bagian 6 dari 11

Pengaruh Sosial

Kondisi lingkungan di sekitar pengguna yang mendorong pengguna untuk menggunakan fintech.

Orang terdekat saya menyarankan untuk menggunakan fintech *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

LAMPIRAN 2

GOOGLE FORM KUESIONER PENELITIAN

Keluarga saya menyarankan saya untuk menggunakan fintech *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

...

Teman-teman saya menyarankan saya untuk menggunakan financial technology *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Bagian 7 dari 11

Kondisi Pendukung

Persepsi pengguna terhadap sumber daya dan dukungan yang tersedia untuk melakukan suatu perilaku.

Saya memiliki fasilitas pendukung (smartphone, koneksi internet) yang memadai untuk menggunakan fintech *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

LAMPIRAN 2

GOOGLE FORM KUESIONER PENELITIAN

Saya memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan fintech *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

...

Fintech kompatibel/cocok dengan teknologi lain yang saya gunakan (contoh: e-commerce) *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

البحر للدراسات والبحوث

Saya bisa meminta bantuan orang lain (customer service, teman, keluarga) ketika kesulitan dalam menggunakan fintech *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

LAMPIRAN 2

GOOGLE FORM KUESIONER PENELITIAN

Bagian 8 dari 11

Motivasi Hedonis

Kesenangan atau kepuasan yang didapat dari menggunakan fintech.

Saya merasa senang menggunakan fintech *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya sangat menikmati menggunakan fintech *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya merasa menggunakan fintech sangat menyenangkan *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

LAMPIRAN 2

GOOGLE FORM KUESIONER PENELITIAN

Bagian 9 dari 11

Tarif

Persepsi pelanggan terhadap nilai pada layanan fintech dikurangi dengan biaya moneter yang harus dikeluarkan.

Biaya penggunaan fintech cukup murah *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Biaya penggunaan fintech seimbang dengan kemudahan bertransaksi yang didapatkan *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

⋮

Tarif yang saat ini diterapkan dalam penggunaan fintech sepadan dengan manfaat yang diberikan *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

LAMPIRAN 2

GOOGLE FORM KUESIONER PENELITIAN

Bagian 10 dari 11

Kebiasaan

Tingkat kecenderungan seseorang akan melakukan suatu perilaku secara otomatis karena telah mempelajari perilaku tersebut.

Menggunakan fintech telah menjadi kebiasaan untuk saya *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya gemar menggunakan fintech *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya harus menggunakan fintech *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

LAMPIRAN 2

GOOGLE FORM KUESIONER PENELITIAN

Bagian 11 dari 11

Minat Penggunaan Financial Technology

Pertimbangan seberapa kuat minat pelanggan untuk menggunakan fintech.

Saya berniat untuk menggunakan fintech seterusnya *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya selalu menggunakan fintech dalam kehidupan sehari-hari *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

Saya berencana untuk menggunakan fintech sesering mungkin *

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Agak Tidak Setuju

Agak Setuju

Setuju

Sangat Setuju

LAMPIRAN 2

GOOGLE FORM KUESIONER PENELITIAN

Saya akan mengajak orang lain untuk menggunakan fintech *

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Agak Tidak Setuju
- Agak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju



LAMPIRAN 3
TABULASI DATA

No	EK1	EK2	EK3	EK4	EU1	EU2	EU3	EU4	PS1	PS2	PS3	KP1	KP2	KP3	KP4	MH1	MH2	MH3	T1	T2	T3	KB1	KB2	KB3	MPF1	MPF2	MPF3	MPF4	F	JA	
1	6	5	5	5	6	6	6	6	5	4	5	6	6	6	5	6	6	6	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	18	
2	5	5	6	4	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	1	6	
3	4	5	4	3	5	4	5	5	4	3	4	6	5	5	6	4	4	4	5	5	5	2	3	3	4	3	4	4	2	16	
4	6	5	6	4	6	6	5	5	5	3	5	6	5	5	5	5	5	5	4	4	3	6	5	4	5	5	3	6	2	17	
5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	5	6	6	2	7	
6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	16
7	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	2	7	
8	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2
9	3	1	3	4	4	4	4	4	3	1	1	6	4	4	4	1	4	1	4	4	4	3	3	1	4	1	3	1	2	2	
10	5	4	6	4	6	6	6	6	4	4	4	6	5	5	6	5	5	5	4	5	5	3	4	5	5	3	3	4	2	2	
11	6	6	6	4	5	4	4	5	5	5	5	5	6	5	6	6	6	6	4	4	4	6	6	6	6	6	6	5	4	14	
12	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	4	4	4	4	4	3	6	
13	4	4	5	5	5	5	5	5	2	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	3	10	
14	4	5	5	5	5	5	5	5	5	2	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	2	2	3	2	2	2	2	2	6	
15	6	6	6	6	6	6	6	6	3	3	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	17	
16	5	5	6	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	5	5	4	5	3	5	1	6	
17	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	6	5	5	6	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	2	2	
18	5	5	6	5	4	5	5	5	5	4	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	1	7	
19	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	6	6	5	5	5	4	4	4	5	5	5	6	6	6	6	2	10	
20	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	2	5	2	2	4	4	2	4	2	17	
21	5	5	5	5	5	5	6	6	4	4	4	6	6	5	4	6	6	6	4	5	5	5	5	5	6	4	5	5	3	16	
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	17	
23	6	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	3	17	
24	6	5	6	2	5	5	5	5	5	3	6	6	4	5	4	5	5	4	4	5	5	6	4	5	5	4	2	4	3	7	
25	5	5	6	5	6	6	6	6	4	4	6	5	5	6	5	5	4	5	6	5	5	3	4	3	3	3	3	3	2	4	

LAMPIRAN 3
TABULASI DATA

No	EK1	EK2	EK3	EK4	EU1	EU2	EU3	EU4	PS1	PS2	PS3	KP1	KP2	KP3	KP4	MH1	MH2	MH3	T1	T2	T3	KB1	KB2	KB3	MPF1	MPF2	MPF3	MPF4	F	JA	
26	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	4	14	
27	5	4	5	2	5	5	5	5	3	1	2	6	4	5	4	6	6	6	4	5	5	3	4	4	5	2	5	4	2	11	
28	4	3	4	4	5	5	5	5	3	3	3	6	6	5	4	4	4	4	4	5	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	
29	4	4	5	4	5	5	5	5	3	3	3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	7	
30	5	5	6	4	5	5	5	5	5	4	6	6	5	6	6	4	4	4	5	5	5	3	3	2	4	2	2	4	1	7	
31	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	17	
32	5	5	5	5	5	5	6	5	5	4	5	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	2	7	
33	5	4	4	5	6	6	6	6	4	4	4	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	4	4	4	5	4	4	4	3	16	
34	6	6	6	6	6	6	6	6	5	4	5	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	5	5	5	4	14	
35	4	3	5	4	4	4	5	4	5	3	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2
36	5	5	6	4	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	16	
37	4	4	3	3	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	6	
38	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	4	5	5	5	6	6	6	6	2	10	
39	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	5	5	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	11	
40	4	4	5	4	5	5	5	5	2	2	2	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	2	3	2	2	3	3	3	2	2	
41	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	3	15	
42	3	2	4	3	3	5	5	4	2	2	4	5	4	4	5	3	4	3	5	4	4	1	1	1	2	1	1	2	1	1	
43	5	4	5	4	6	6	6	6	2	3	4	6	6	6	6	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	5	2	16	
44	5	4	5	4	6	6	6	6	2	3	4	6	6	6	6	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	5	2	16	
45	6	6	6	5	6	6	6	6	6	6	1	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	7	
46	5	5	6	4	5	4	5	5	3	3	3	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	3	10	
47	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	3	3	3	4	2	16	
48	4	4	6	3	5	4	4	6	6	5	5	6	6	5	5	4	4	5	5	5	5	4	3	3	3	3	2	2	2	6	
49	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	3	4	4	5	6	4	4	3	4	5	4	3	6	5	6	5	3	7	
50	6	6	6	6	5	6	6	6	4	4	6	6	6	6	5	6	6	6	5	5	5	5	5	5	6	3	5	5	2	6	
51	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	17	

LAMPIRAN 3
TABULASI DATA

No	EK1	EK2	EK3	EK4	EU1	EU2	EU3	EU4	PS1	PS2	PS3	KP1	KP2	KP3	KP4	MH1	MH2	MH3	T1	T2	T3	KB1	KB2	KB3	MPF1	MPF2	MPF3	MPF4	F	JA	
52	4	4	4	3	4	4	4	3	2	2	4	5	4	4	2	3	3	3	5	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	
53	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	
54	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	2	5	
55	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	2	6	
56	5	5	6	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	3	6	
57	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	16	
58	5	5	6	6	6	6	6	6	4	4	4	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	6	
59	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	17	
60	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	2	7		
61	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	2	2	
62	5	5	5	4	2	3	3	4	4	5	5	6	4	5	5	2	5	3	5	6	4	4	4	3	4	5	3	4	2	16	
63	5	4	6	5	5	5	5	5	5	2	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	17	
64	5	5	6	5	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	5	6	6	5	5	5	6	4	5	5	2	12	
65	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	2	6	
66	6	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	1	17	
67	6	6	6	5	5	5	6	6	5	3	5	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	3	17	
68	5	5	6	5	5	4	5	5	3	3	3	4	5	5	2	4	5	6	6	6	6	4	4	2	2	1	1	4	2	5	
69	6	6	6	5	6	6	6	6	4	4	6	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	5	5	5	6	5	6	6	3	7	
70	5	5	6	5	6	6	6	6	5	5	5	6	5	6	5	5	5	5	5	5	5	4	5	2	5	4	4	5	1	16	
71	4	4	5	3	5	5	4	4	5	4	5	2	5	5	6	4	4	4	5	5	5	3	2	5	4	3	5	5	2	2	
72	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	1	2
73	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	3	19	
74	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5	6	5	5	5	6	5	5	6	6	4	5	2	17	
75	5	5	6	5	4	6	6	5	4	2	5	6	6	5	5	4	5	5	5	6	5	1	2	3	4	3	4	4	2	5	
76	6	5	6	5	6	6	6	6	5	3	5	6	6	6	6	6	6	6	5	6	5	6	6	6	6	6	6	4	13		
77	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	2	17		
78	5	5	5	5	5	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	3	16	
79	6	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	6	6	6	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	2	2	
80	6	6	6	6	6	6	6	6	4	5	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	6	4	4	3	3	3	5	5	2	16	

LAMPIRAN 3
TABULASI DATA

No	EK1	EK2	EK3	EK4	EU1	EU2	EU3	EU4	PS1	PS2	PS3	KP1	KP2	KP3	KP4	MH1	MH2	MH3	T1	T2	T3	KB1	KB2	KB3	MPF1	MPF2	MPF3	MPF4	F	JA
81	5	5	6	4	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	5	5	5	5	6	6	4	5	4	5	5	6	5	3	7
82	6	5	6	4	5	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	5	5	6	6	6	6	5	5	3	5	4	5	5	3	7
83	5	5	6	5	6	6	6	6	5	5	5	6	5	5	6	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	7
84	5	4	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	2	3	3	2	2	2	2
85	5	5	5	4	5	5	5	5	3	3	3	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	4	2	19
86	6	6	6	5	6	6	6	5	6	5	6	6	6	6	5	6	6	5	6	6	6	5	5	6	6	5	6	6	2	2
87	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	6	6	5	6	5	5	5	5	6	6	3	4	3	4	4	5	4	2	3
88	5	6	6	5	5	6	6	6	5	3	6	6	6	6	6	5	5	6	5	6	6	4	5	3	5	4	4	4	2	16
89	6	5	6	5	5	6	6	6	5	4	5	6	6	6	6	5	6	5	5	6	6	5	5	4	5	5	5	5	4	9
90	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	4	14
91	6	6	6	5	6	6	6	5	5	4	5	6	5	5	6	6	6	5	5	5	5	5	5	6	6	4	4	5	3	8
92	4	5	6	4	6	6	6	6	5	4	5	6	6	5	6	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	2	6
93	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	4	4	4	2	2	2	2	2	2
94	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	1	17
95	6	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	5	4	6	4	6	6	2	6
96	5	2	5	3	6	5	5	6	4	2	4	6	6	6	3	5	5	5	4	3	5	6	4	2	3	3	2	4	1	14
97	5	4	5	3	5	5	5	5	6	2	6	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	1	1	2	4	2	2	2	2	6

Keterangan: Jenis Aplikasi (JA)	Keterangan: Frekuensi (F)
1 Dana	1 1 kali dalam seminggu
2 Go-Pay	2 < 5 kali sebulan
3 Go-Pay, Dana	3 2-4 kali dalam seminggu
4 Go-Pay, Shopee Pay	4 > 5 kali dalam seminggu
5 Ovo	
6 Ovo, Gopay	
7 Ovo, Go-Pay, Dana	
8 Ovo, Go-Pay, Dana, Akulaku	
9 Ovo, Go-Pay, Dana, Jenius	
10 Ovo, Go-Pay, LinkAja	
11 Ovo, Go-Pay, LinkAja, Dana	
12 Ovo, Go-Pay, LinkAja, Dana, Doku, Jenius	
13 Ovo, Go-Pay, LinkAja, Shopee Pay	
14 Ovo, Go-Pay, LinkAja, Shopee Pay, Dana	
15 Ovo, Go-Pay, LinkAja, Shopee Pay, Dana, Akulaku	
16 Ovo, Go-Pay, Shopee Pay	
17 Ovo, Go-Pay, Shopee Pay, Dana	
18 Ovo, Shopee Pay	
19 Ovo, Shopee Pay, Dana	

LAMPIRAN 4

OUTPUT UJI VALIDITAS

Nilai *Outer Loading* Sebelum Uji Indikator

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	EK1-X1	0,897	0,7	Valid
	EK2-X1	0,909	0,7	Valid
	EK3-X1	0,821	0,7	Valid
	EK4-X1	0,760	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	EU1-X2	0,905	0,7	Valid
	EU2-X2	0,932	0,7	Valid
	EU3-X2	0,939	0,7	Valid
	EU4-X2	0,913	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	PS1-X3	0,885	0,7	Valid
	PS2-X3	0,862	0,7	Valid
	PS3-X3	0,824	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	MH1-X4	0,952	0,7	Valid
	MH2-X4	0,918	0,7	Valid
	MH3-X4	0,935	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	T1-X5	0,914	0,7	Valid
	T2-X5	0,929	0,7	Valid
	T3-X5	0,937	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	KP1-X6	0,745	0,7	Valid
	KP2-X6	0,889	0,7	Valid
	KP3-X6	0,887	0,7	Valid
	KP4-X6	0,712	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	KB1-X7	0,912	0,7	Valid
	KB2-X7	0,943	0,7	Valid
	KB3-X7	0,903	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	MPF1-Z1	0,914	0,7	Valid
	MPF2-Z1	0,904	0,7	Valid
	MPF3-Z1	0,920	0,7	Valid
	MPF4-Z1	0,905	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	F-Y	0,978	0,7	Valid
	JA-Y	0,384	0,7	Tidak Valid

Sumber: data diolah, 2020

Nilai Outer Loading Setelah Uji Indikator

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	EK1-X1	0,897	0,7	Valid
	EK2-X1	0,909	0,7	Valid
	EK3-X1	0,821	0,7	Valid
	EK4-X1	0,760	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	EU1-X2	0,905	0,7	Valid
	EU2-X2	0,932	0,7	Valid
	EU3-X2	0,939	0,7	Valid
	EU4-X2	0,913	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	PS1-X3	0,885	0,7	Valid
	PS2-X3	0,862	0,7	Valid
	PS3-X3	0,824	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	MH1-X4	0,952	0,7	Valid
	MH2-X4	0,918	0,7	Valid
	MH3-X4	0,935	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	T1-X5	0,914	0,7	Valid
	T2-X5	0,929	0,7	Valid
	T3-X5	0,937	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	KP1-X6	0,722	0,7	Valid
	KP2-X6	0,895	0,7	Valid
	KP3-X6	0,892	0,7	Valid
	KP4-X6	0,721	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	KB1-X7	0,908	0,7	Valid
	KB2-X7	0,942	0,7	Valid
	KB3-X7	0,906	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	MPF1-Z1	0,913	0,7	Valid
	MPF2-Z1	0,904	0,7	Valid
	MPF3-Z1	0,920	0,7	Valid
	MPF4-Z1	0,906	0,7	Valid

Validitas & Reliabilitas	Hasil Uji		Cut off	Status
	Pengaruh	Original Sampel		
Outer Loadings (Convergent Validity)	F-Y	1,000	0,7	Valid

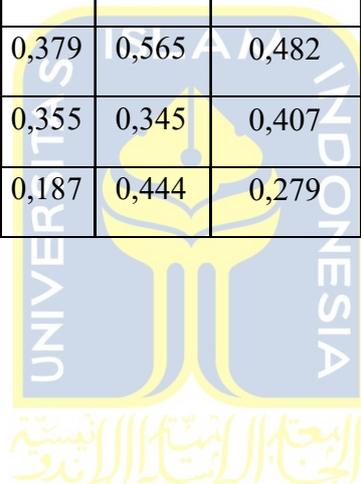
Sumber: data diolah, 2020

Nilai Cross Loading

	Ekspe ktasi kinerj a	Ekspektasi Usaha	Tarif	Kebiasa an	Kondisi Pendukun g	Minat Pengg una	Motivasi Hedonis	Pengaru h Sosial	Perilaku Pengguna an
EK1	0,897	0,627	0,452	0,703	0,561	0,673	0,768	0,622	0,336
EK2	0,909	0,503	0,442	0,632	0,465	0,626	0,684	0,628	0,307
EK3	0,821	0,620	0,542	0,546	0,525	0,523	0,648	0,559	0,228
EK4	0,760	0,583	0,432	0,515	0,485	0,503	0,584	0,480	0,275
EU1	0,609	0,905	0,395	0,504	0,615	0,476	0,600	0,383	0,272
EU2	0,630	0,932	0,434	0,410	0,679	0,486	0,554	0,397	0,253
EU3	0,639	0,939	0,545	0,428	0,732	0,459	0,620	0,359	0,250
EU4	0,641	0,913	0,547	0,463	0,792	0,425	0,633	0,426	0,288
T1	0,515	0,463	0,914	0,358	0,479	0,353	0,440	0,439	0,146
T2	0,529	0,432	0,929	0,380	0,545	0,356	0,504	0,404	0,215
T3	0,474	0,542	0,937	0,376	0,530	0,372	0,543	0,400	0,158
KB1	0,626	0,392	0,281	0,908	0,390	0,726	0,610	0,524	0,377
KB2	0,693	0,532	0,425	0,942	0,520	0,817	0,654	0,467	0,409
KB3	0,643	0,421	0,391	0,906	0,386	0,810	0,633	0,520	0,433
KP1	0,349	0,526	0,380	0,299	0,722	0,302	0,343	0,212	0,179
KP2	0,508	0,685	0,515	0,415	0,895	0,419	0,564	0,457	0,275
KP3	0,643	0,751	0,557	0,495	0,892	0,518	0,589	0,516	0,240
KP4	0,412	0,476	0,333	0,291	0,721	0,408	0,343	0,416	0,196
MH1	0,742	0,657	0,451	0,666	0,550	0,599	0,952	0,516	0,305
MH2	0,728	0,536	0,515	0,636	0,496	0,612	0,918	0,480	0,356

	Ekspektasi kinerja	Ekspektasi Usaha	Tarif	Kebiasaan	Kondisi Pendukung	Minat Pengguna	Motivasi Hedonis	Pengaruh Sosial	Perilaku Penggunaan
MH3	0,763	0,637	0,538	0,629	0,589	0,547	0,935	0,514	0,290
MPF`1	0,634	0,480	0,383	0,796	0,504	0,913	0,598	0,529	0,396
MPF2	0,640	0,370	0,313	0,841	0,420	0,904	0,542	0,598	0,459
MPF3	0,591	0,491	0,387	0,719	0,489	0,920	0,568	0,474	0,444
MPF4	0,652	0,492	0,336	0,756	0,451	0,906	0,583	0,547	0,285
PS1	0,542	0,331	0,415	0,471	0,399	0,481	0,512	0,885	0,135
PS2	0,616	0,396	0,379	0,565	0,482	0,577	0,468	0,862	0,205
PS3	0,580	0,356	0,355	0,345	0,407	0,444	0,398	0,824	0,020
Frekuensi	0,340	0,287	0,187	0,444	0,279	0,437	0,340	0,149	1,000

Sumber: data diolah, 2020



LAMPIRAN 5

HASIL REKAPAN INFORMASI RESPONDEN

No	Nama (opsional)	NIM	Jenis Kelamin	Angkatan	Umur	Uang saku rata-rata per bulan	Pernahkan menggunakan aplikasi fintech	Aplikasi yang digunakan	Keterangan	Frekuensi penggunaan	Keterangan
1	Lailla	16312251	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	18	Ovo, Shopee Pay	3	2-4 kali dalam seminggu
2	Melisa Livana	16312269	Wanita	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	6	Ovo, Go-Pay	1	1 kali dalam seminggu
3	Aulia	16312283	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	16	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay	2	< 5 kali sebulan
4	Friska Charisma Zein	18312405	Wanita	2018	17-19 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	17	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay, Dana	2	< 5 kali sebulan
5	Putri Cantik	16312265	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	7	Ovo, Go-Pay, Dana	2	< 5 kali sebulan
6	Nuken Nari Dewi	16312276	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	16	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay	4	> 5 kali dalam seminggu
7	-	16312	Wanita	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	7	Ovo, Go-Pay, Dana	2	< 5 kali sebulan
8	Tri Nur Astuti	16312387	Wanita	2016	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	2	Go-Pay	2	< 5 kali sebulan

No	Nama (opsional)	NIM	Jenis Kelamin	Angkatan	Umur	Uang saku rata-rata per bulan	Pernahkan menggunakan aplikasi fintech	Aplikasi yang digunakan	Keterangan	Frekuensi penggunaan	Keterangan
9	-	16312353	Pria	2016	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	2	Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
10	-	16312331	Pria	2016	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	2	Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
11	Pepeb	18312409	Wanita	2018	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	14	Ovo, Go-Pay, LinkAja, Shopee Pay, Dana	4	> 5 kali dalam seminggu
12	ROSITA	16321321	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	6	Ovo, Go-Pay	3	2-4 kali dalam seminggu
13	Nadia nurul amalia	18312415	Wanita	2018	17-19 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	10	Ovo, Go-Pay, LinkAja	3	2-4 kali dalam seminggu
14	-	16312297	Wanita	2016	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	6	Ovo, Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
15	Virsyah	16312397	Wanita	2016	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	17	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay, Dana	4	> 5 kali dalam seminggu
16	Hai Yuli	16312269	Wanita	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	6	Ovo, Go-Pay	1	1 kali dalam seminggu
17	Mala	16312364	Wanita	2016	23-25 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	2	Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
18	Aulia Safira	16312290	Wanita	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	7	Ovo, Go-Pay, Dana	1	1 kali dalam seminggu

N o	Nama (opsional)	NIM	Jenis Kelamin	Angk atan	Umur	Uang saku rata-rata per bulan	Pernahkan menggunakan aplikasi fintech	Aplikasi yang digunakan	Keterangan	Frekuensi penggunaan	Keterangan
19	Sakilah	16312262	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	10	Ovo, Go-Pay, LinkAja	2	< 5 kali sebulan
20	Vinesya	16312406	Wanita	2016	17-19 tahun	< 1.000.000	Ya	17	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay, Dana	2	< 5 kali sebulan
21	Dira	16312388	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	16	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay	3	2-4 kali dalam seminggu
22	Willa	16312197	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	17	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay, Dana	4	> 5 kali dalam seminggu
23	-	16312192	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	17	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay, Dana	3	2-4 kali dalam seminggu
24	Abiarditya	17312012	Pria	2017	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	7	Ovo, Go-Pay, Dana	3	2-4 kali dalam seminggu
25	Sytw	17312376	Wanita	2017	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	4	Go-Pay, Shopee Pay	2	< 5 kali sebulan
26	Bunga	19312345	Wanita	2019	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	14	Ovo, Go-Pay, LinkAja, Shopee Pay, Dana	4	> 5 kali dalam seminggu

N o	Nama (opsional)	NIM	Jenis Kelamin	Angkatan	Umur	Uang saku rata-rata per bulan	Pernahkan menggunakan aplikasi fintech	Aplikasi yang digunakan	Keterangan	Frekuensi penggunaan	Keterangan
27	-	17312	Wanita	2017	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	11	Ovo, Go-Pay, LinkAja, Dana	2	< 5 kali sebulan
28	Luki	17312237	Pria	2017	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	2	Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
29	-	17312329	Wanita	2017	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	7	Ovo, Go-Pay, Dana	2	< 5 kali sebulan
30	virda	17312511	Wanita	2017	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	7	Ovo, Go-Pay, Dana	1	1 kali dalam seminggu
31	S	16312213	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	17	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay, Dana	4	> 5 kali dalam seminggu
32	Kala	16312275	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	7	Ovo, Go-Pay, Dana	2	< 5 kali sebulan
33	Nur Azizah	18312163	Wanita	2018	17-19 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	16	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay	3	2-4 kali dalam seminggu
34	Fitri khoerunnisa	17312416	Wanita	2017	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	14	Ovo, Go-Pay, LinkAja, Shopee Pay, Dana	4	> 5 kali dalam seminggu
35	Putri	18312386	Wanita	2018	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	2	Go-Pay	2	< 5 kali sebulan

N o	Nama (opsional)	NIM	Jenis Kelamin	Angkatan	Umur	Uang saku rata-rata per bulan	Pernahkan menggunakan aplikasi fintech	Aplikasi yang digunakan	Keterangan	Frekuensi penggunaan	Keterangan
36	Anggun	16312107	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	16	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay	3	2-4 kali dalam seminggu
37	-	16312170	Wanita	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	6	Ovo, Go-Pay	3	2-4 kali dalam seminggu
38	Irin	17312412	Wanita	2017	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	10	Ovo, Go-Pay, LinkAja	2	< 5 kali sebulan
39	Ichlas Misbahul Munir IE	16312280	Pria	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	11	Ovo, Go-Pay, LinkAja, Dana	2	< 5 kali sebulan
40	-	16	Wanita	2016	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	2	Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
41	Muhammad Aqil G	16312274	Pria	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	15	Ovo, Go-Pay, LinkAja, Shopee Pay, Dana, Akulaku	3	2-4 kali dalam seminggu
42	-	18312119	Pria	2018	17-19 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	1	Dana	1	1 kali dalam seminggu
43	S	17312410	Wanita	2017	17-19 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	16	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay	2	< 5 kali sebulan
44	S	17312410	Wanita	2017	17-19 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	16	Ovo, Go-Pay,	2	< 5 kali sebulan

N o	Nama (opsional)	NIM	Jenis Kelamin	Angkatan	Umur	Uang saku rata-rata per bulan	Pernahkan menggunakan aplikasi fintech	Aplikasi yang digunakan	Keterangan	Frekuensi penggunaan	Keterangan
									Shopee Pay		
45	Irwansyah	17312550	Pria	2017	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	7	Ovo, Go-Pay, Dana	4	> 5 kali dalam seminggu
46	-	16312308	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	10	Ovo, Go-Pay, LinkAja	3	2-4 kali dalam seminggu
47	-	17312196	Wanita	2017	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	16	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay	2	< 5 kali sebulan
48	Zahron Abdurrahman	16312287	Pria	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	6	Ovo, Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
49	Sipek	173127275	Wanita	2017	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	7	Ovo, Go-Pay, Dana	3	2-4 kali dalam seminggu
50	SJL	17312288	Wanita	2017	20-22 tahun	3.000.000 - 4.000.000	Ya	6	Ovo, Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
51	lingga	16312224	Wanita	2016	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	17	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay, Dana	3	2-4 kali dalam seminggu
52	-	16312259	Pria	2016	20-22 tahun	> 5.000.000	Ya	2	Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
53	Hilwa	16312342	Wanita	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	2	Go-Pay	2	< 5 kali sebulan

N o	Nama (opsional)	NIM	Jenis Kelamin	Angk atan	Umur	Uang saku rata-rata per bulan	Pernahkan menggunakan aplikasi fintech	Aplikasi yang digunakan	Keterangan	Frekuensi penggunaan	Keterangan
54	Novita	16312201	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	5	Ovo	2	< 5 kali sebulan
55	Miftahul Jannah	16312155	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	6	Ovo, Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
56	Iffah	16312291	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	6	Ovo, Go-Pay	3	2-4 kali dalam seminggu
57	Shofia	16312311	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	16	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay	1	1 kali dalam seminggu
58	Uswatun khasanah	16312271	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	6	Ovo, Go-Pay	4	> 5 kali dalam seminggu
59	Mirta adma zaika	16312405	Wanita	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	17	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay, Dana	2	< 5 kali sebulan
60	Ridani	16312365	Wanita	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	7	Ovo, Go-Pay, Dana	2	< 5 kali sebulan
61	-	16312219	Wanita	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	2	Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
62	hikmah	16312162	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	16	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay	2	< 5 kali sebulan
63	Arfan nurseto	16312315	Pria	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	17	Ovo, Go-Pay,	3	2-4 kali dalam seminggu

No	Nama (opsional)	NIM	Jenis Kelamin	Angkatan	Umur	Uang saku rata-rata per bulan	Pernahkan menggunakan aplikasi fintech	Aplikasi yang digunakan	Keterangan	Frekuensi penggunaan	Keterangan
									Shopee Pay, Dana		
64	-	16312382	Wanita	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	12	Ovo, Go-Pay, LinkAja, Dana, doku, jenius	2	< 5 kali sebulan
65	-	16312	Wanita	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	6	Ovo, Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
66	Ages	16312322	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	17	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay, Dana	1	1 kali dalam seminggu
67	Lala	17312518	Wanita	2017	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	17	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay, Dana	3	2-4 kali dalam seminggu
68	Tipa	17312349	Wanita	2017	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	5	Ovo	2	< 5 kali sebulan
69	Sri Nita	16312258	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	7	Ovo, Go-Pay, Dana	3	2-4 kali dalam seminggu
70	-	16312292	Wanita	2016	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	16	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay	1	1 kali dalam seminggu
71	-	16312345	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	2	Go-Pay	2	< 5 kali sebulan

N o	Nama (opsional)	NIM	Jenis Kelamin	Angk atan	Umur	Uang saku rata-rata per bulan	Pernahkan menggunakan aplikasi fintech	Aplikasi yang digunakan	Keterangan	Frekuensi penggunaan	Keterangan
72	-	17312003	Wanita	2017	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	2	Go-Pay	1	1 kali dalam seminggu
73	-	16312398	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	19	Ovo, Shopee Pay, Dana	3	2-4 kali dalam seminggu
74	Dhani	16312094	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	17	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay, Dana	2	< 5 kali sebulan
75	Estri	16312334	Wanita	2016	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	5	Ovo	2	< 5 kali sebulan
76	Yuliana	16312270	Wanita	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	13	Ovo, Go-Pay, LinkAja, Shopee Pay	4	> 5 kali dalam seminggu
77	Fony	16312189	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	17	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay, Dana	2	< 5 kali sebulan
78	-	16312282	Wanita	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	16	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay	3	2-4 kali dalam seminggu
79	-	16312374	Wanita	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	2	Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
80	Dila	17312344	Wanita	2017	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	16	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay	2	< 5 kali sebulan

N o	Nama (opsional)	NIM	Jenis Kelamin	Angkatan	Umur	Uang saku rata-rata per bulan	Pernahkan menggunakan aplikasi fintech	Aplikasi yang digunakan	Keterangan	Frekuensi penggunaan	Keterangan
81	-	19312090	Wanita	2019	17-19 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	7	Ovo, Go-Pay, Dana	3	2-4 kali dalam seminggu
82	tyas	16312371	Wanita	2016	20-22 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	7	Ovo, Go-Pay, Dana	3	2-4 kali dalam seminggu
83	-	17394	Wanita	2017	17-19 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	7	Ovo, Go-Pay, Dana	4	> 5 kali dalam seminggu
84	Nur Aufa	16312096	Pria	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	2	Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
85	Fahrenie	16312404	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	19	Ovo, Shopee Pay, Dana	2	< 5 kali sebulan
86	Nirwan	16312128	Pria	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	2	Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
87	-	19312270	Pria	2019	17-19 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	3	Go-Pay, Dana	2	< 5 kali sebulan
88	Dinna	16312260	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	16	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay	2	< 5 kali sebulan
89	-	19312	Pria	2019	17-19 tahun	3.000.000 - 4.000.000	Ya	9	Ovo, Go-Pay, Dana, jenius	4	> 5 kali dalam seminggu
90	Demi kamu yuliana	19312265	Wanita	2019	17-19 tahun	4.000.000 - 5.000.000	Ya	14	Ovo, Go-Pay, LinkAja,	4	> 5 kali dalam seminggu

N o	Nama (opsional)	NIM	Jenis Kelamin	Angkatan	Umur	Uang saku rata-rata per bulan	Pernahkan menggunakan aplikasi fintech	Aplikasi yang digunakan	Keterangan	Frekuensi penggunaan	Keterangan
									Shopee Pay, Dana		
91	Wkwk	18312269	Pria	2018	17-19 tahun	3.000.000 - 4.000.000	Ya	8	Ovo, Go-Pay, Dana, Akulaku	3	2-4 kali dalam seminggu
92	-	19312283	Pria	2019	17-19 tahun	2.000.000 - 3.000.000	Ya	6	Ovo, Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
93	Rahma	16312247	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	2	Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
94	-	16312300	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	17	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay, Dana	1	1 kali dalam seminggu
95	Ivana	16312136	Wanita	2016	20-22 tahun	< 1.000.000	Ya	6	Ovo, Go-Pay	2	< 5 kali sebulan
96	-	17312286	Wanita	2017	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	14	Ovo, Go-Pay, LinkAja, Shopee Pay, Dana	1	1 kali dalam seminggu
97	Cheby	16312408	Wanita	2016	20-22 tahun	1.000.000 - 2.000.000	Ya	6	Ovo, Go-Pay	2	< 5 kali sebulan

LAMPIRAN 6

DATA DESKRIPTIF

Jenis Kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pria	17	17,5	17,5	17,5
	Wanita	80	82,5	82,5	100,0
	Total	97	100,0	100,0	
Angkatan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2016	64	66,0	66,0	66,0
	2017	20	20,6	20,6	86,6
	2018	7	7,2	7,2	93,8
	2019	6	6,2	6,2	100,0
	Total	97	100,0	100,0	
Umur					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17-19 tahun	14	14,4	14,4	14,4
	20-22 tahun	82	84,5	84,5	99,0
	23-25 tahun	1	1,0	1,0	100,0
	Total	97	100,0	100,0	
Uang saku rata-rata per bulan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 1.000.000	17	17,5	17,5	17,5
	> 5.000.000	1	1,0	1,0	18,6
	1.000.000 - 2.000.000	56	57,7	57,7	76,3
	2.000.000 - 3.000.000	19	19,6	19,6	95,9
	3.000.000 - 4.000.000	3	3,1	3,1	99,0
	4.000.000 - 5.000.000	1	1,0	1,0	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

Jenis Aplikasi					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Dana	1	1,0	1,0	1,0
	Go-Pay	16	16,5	16,5	17,5
	Go-Pay, Dana	1	1,0	1,0	18,6
	Go-Pay, Shopee Pay	1	1,0	1,0	19,6
	Ovo	3	3,1	3,1	22,7
	Ovo, Go-Pay	14	14,4	14,4	37,1
	Ovo, Go-Pay, Dana	14	14,4	14,4	51,5
	Ovo, Go-Pay, Dana, Akulaku	1	1,0	1,0	52,6
	Ovo, Go-Pay, Dana, jenius	1	1,0	1,0	53,6
	Ovo, Go-Pay, LinkAja	4	4,1	4,1	57,7
	Ovo, Go-Pay, LinkAja, Dana	2	2,1	2,1	59,8
	Ovo, Go-Pay, LinkAja, Dana, doku, jenius	1	1,0	1,0	60,8
	Ovo, Go-Pay, LinkAja, Shopee Pay	1	1,0	1,0	61,9
	Ovo, Go-Pay, LinkAja, Shopee Pay, Dana	5	5,2	5,2	67,0
	Ovo, Go-Pay, LinkAja, Shopee Pay, Dana, Akulaku	1	1,0	1,0	68,0
	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay	14	14,4	14,4	82,5
	Ovo, Go-Pay, Shopee Pay, Dana	14	14,4	14,4	96,9
	Ovo, Shopee Pay	1	1,0	1,0	97,9
	Ovo, Shopee Pay, Dana	2	2,1	2,1	100,0
	Total	97	100,0	100,0	
Frekuensi					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 5 kali sebulan	51	52,6	52,6	52,6
	> 5 kali dalam seminggu	13	13,4	13,4	66,0
	1 kali dalam seminggu	11	11,3	11,3	77,3
	2-4 kali dalam seminggu	22	22,7	22,7	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

LAMPIRAN 7

T-tabel

t Table

cum. prob one-tail two-tails	$t_{.50}$	$t_{.75}$	$t_{.80}$	$t_{.85}$	$t_{.90}$	$t_{.95}$	$t_{.975}$	$t_{.99}$	$t_{.995}$	$t_{.999}$	$t_{.9995}$
	0.50	0.25	0.20	0.15	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001	0.0005
df	1.00	0.50	0.40	0.30	0.20	0.10	0.05	0.02	0.01	0.002	0.001
1	0.000	1.000	1.378	1.963	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66	318.31	636.62
2	0.000	0.816	1.061	1.398	1.888	2.920	4.303	6.965	9.925	22.327	31.599
3	0.000	0.765	0.978	1.250	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	10.215	12.924
4	0.000	0.741	0.941	1.190	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	7.173	8.610
5	0.000	0.727	0.920	1.156	1.478	2.015	2.571	3.365	4.032	5.893	6.889
6	0.000	0.718	0.906	1.134	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	5.208	5.959
7	0.000	0.711	0.896	1.119	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	4.785	5.408
8	0.000	0.706	0.889	1.108	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	4.501	5.041
9	0.000	0.703	0.883	1.100	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	4.297	4.781
10	0.000	0.700	0.879	1.093	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	4.144	4.587
11	0.000	0.697	0.876	1.088	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	4.025	4.437
12	0.000	0.695	0.873	1.083	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	3.930	4.318
13	0.000	0.694	0.870	1.079	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	3.852	4.221
14	0.000	0.692	0.868	1.076	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	3.787	4.140
15	0.000	0.691	0.866	1.074	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	3.733	4.073
16	0.000	0.690	0.865	1.071	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921	3.688	4.015
17	0.000	0.689	0.863	1.069	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	3.646	3.965
18	0.000	0.688	0.862	1.067	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	3.610	3.922
19	0.000	0.688	0.861	1.066	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	3.579	3.883
20	0.000	0.687	0.860	1.064	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	3.552	3.850
21	0.000	0.686	0.859	1.063	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831	3.527	3.819
22	0.000	0.686	0.858	1.061	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819	3.505	3.792
23	0.000	0.685	0.858	1.060	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	3.485	3.768
24	0.000	0.685	0.857	1.059	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	3.467	3.745
25	0.000	0.684	0.856	1.058	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	3.450	3.725
26	0.000	0.684	0.856	1.058	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	3.435	3.707
27	0.000	0.684	0.855	1.057	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	3.421	3.690
28	0.000	0.683	0.855	1.056	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	3.408	3.674
29	0.000	0.683	0.854	1.055	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	3.396	3.659
30	0.000	0.683	0.854	1.055	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	3.385	3.648
40	0.000	0.681	0.851	1.050	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704	3.307	3.551
60	0.000	0.679	0.848	1.045	1.296	1.671	2.000	2.390	2.660	3.232	3.460
80	0.000	0.678	0.846	1.043	1.292	1.664	1.990	2.374	2.639	3.195	3.416
100	0.000	0.677	0.845	1.042	1.290	1.660	1.984	2.364	2.626	3.174	3.390
1000	0.000	0.675	0.842	1.037	1.282	1.648	1.962	2.330	2.581	3.098	3.300
Z	0.000	0.674	0.842	1.036	1.282	1.645	1.960	2.326	2.576	3.090	3.291
	0%	50%	60%	70%	80%	90%	95%	98%	99%	99.8%	99.9%

Sumber: Slide Share, 2020

LAMPIRAN 8

DATA JUMLAH MAHASISWA



FAKULTAS
EKONOMI

Gedung Prof. Dr. Ace Partadiredja
Universitas Islam Indonesia
Condong Catur Depok Yogyakarta 55283
T. (0274) 881546, 885376
F. (0274) 882589
E. fe@uii.ac.id
W. fe.uii.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Terkait dengan persyaratan kelengkapan dokumen lampiran Tugas Akhir (Skripsi) sebagai syarat kelulusan jenjang Strata-1 (S1) Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi (FE), Universitas Islam Indonesia (UII), maka berikut adalah jumlah mahasiswa Program Studi Akuntansi Angkatan 2016-2019.

Angkatan	Reguler	International Program	Total
2016	219	17	236
2017	409	18	427
2018	346	23	369
2019	383	21	404
Total			1436

Demikian surat pernyataan ini, mohon untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Januari 2020

Hormat Kami,
Ketua Program Studi Akuntansi

Mahmudi, SE., M. Si., CMA.