

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMENGARUHI MINAT PENGGUNAAN
APLIKASI FLIP PADA MASYARAKAT YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Ditulis Oleh:

Nama Mahasiswa: Lukman Abdhi Putra Novianto

Nomor Mahasiswa: 17312440

Program Studi: Akuntansi

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMENGARUHI MINAT PENGGUNAAN
APLIKASI FLIP PADA MASYARAKAT YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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

Oleh :

Nama Mahasiswa : Lukman Abdhi Putra Novianto

Nomor Mahasiswa : 17312440

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

2023

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, 13 Mei 2023

Penulis,



(Lukman Abdhi Putra Novianto)

**ANALISIS FAKTOR YANG MEMENGARUHI MINAT PENGGUNAAN
APLIKASI FLIP PADA MASYARAKAT YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

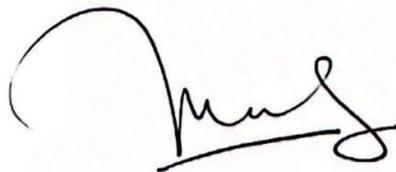
Nama Mahasiswa : Lukman Abdhi Putra Novianto

Nomor Mahasiswa : 17312440

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 14 April 2023

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Maulidyati Aisyah', with a large, sweeping initial 'M'.

(Maulidyati Aisyah, S.E., M.Com(Adv))

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Aplikasi Flip Pada Masyarakat Yogyakarta

Disusun oleh : LUKMAN ABDHI PUTRA NOVIANTO

Nomor Mahasiswa : 17312440

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Kamis, 11 Mei 2023

Penguji/Pembimbing Skripsi : Maulidyati Aisyah, SE., M.Com(Adv), CMA.

Penguji : Isti Rahayu, Dra., M.Si., Ak., CA.



Mengetahui

Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia



Johan Azzam, S.P., M.Si., Ph.D., CFA, CertIPSAS.

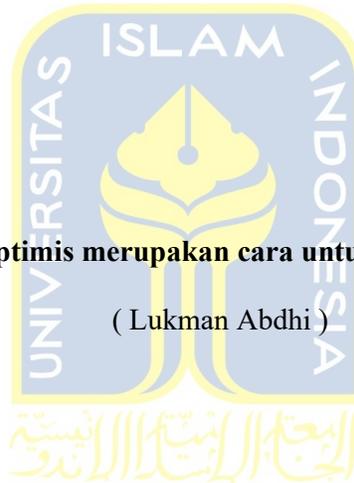
MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al – Insiroh : 5)

“Percaya dan optimis merupakan cara untuk meraih kesuksesan”

(Lukman Abdhi)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :



Untuk Bapak dan Ibu saya,

Aris Jatmiko dan Isnawati

Yang selalu mendoakan dan perjuangannya yang tak pernah putus untuk saya sejak berada di dalam kandungan hingga saat ini, serta kakak saya yang telah mendoakan, dan juga teman – teman saya yang sudah membantu selama ini.

KATA PENGANTAR



Asalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamiin, Puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala Rahmat, hidayah, dan limpahan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “Analisis Faktor Yang Memengaruhi Minat Penggunaan Aplikasi Flip Pada Masyarakat Yogyakarta” sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mencapai derajat Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Tak lupa pula penulis haturkan sholawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya, dan seluruh umatnya yang senantiasa istiqamah hingga akhir zaman.

Penulisan tugas akhir ini tentunya masih jauh dari kata sempurna karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT semata. Selain proses yang cukup menguras waktu dan pikiran, penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari segala bantuan, usaha, doa, serta dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan dan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. **Allah SWT** yang selalu memberikan kekuatan, kemudahan, kelancaran, ketentraman hati, petunjuk, hidayah, dan segala kebesaran, nikmat, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih Ya Allah atas segala hal yang selalu Engkau curahkan kepada hamba-Mu ini.

2. **Nabi Muhammad SAW** sebagai suri tauladan di muka bumi yang telah membimbing umatnya terhindar dari gelapnya kebodohan menuju zaman yang terang benderang saat ini.
3. **Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D.** selaku Rektor Universitas Islam Indonesia yang telah mendukung dalam penyelesaian studi.
4. **Bapak Johan Arifin, S.E., S.Si., M.Com(IS), Ph.D., CFA.** selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia yang telah mendukung dalam penyelesaian studi.
5. **Bapak Dekar Urumsah, S.E., S.Si., M.Com(IS), Ph.D., CFA.** selaku Ketua Jurusan Akuntansi Universitas Islam Indonesia yang telah mendukung dalam penyelesaian studi.
6. **Bapak Rifqi Muhammad, S.E., M.Sc., Ph.D.** selaku Ketua Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia yang telah mendukung dalam penyelesaian studi.
7. **Ibu Maulidyati Aisyah, S.E., M.Com(Adv).** selaku dosen pembimbing skripsi yang sangat membantu dan selalu sabar dalam membimbing penulis, serta selalu memberikan solusi hingga terselesaikannya tugas akhir ini. Terima kasih Ibu, atas segala ilmu yang diberikan.
8. **Orang Tua penulis, Bapak Aris Jatmiko dan Ibu Isnawati** yang setiap waktu mendoakan, memberikan kasih sayang, mendukung, memfasilitasi, dan melakukan segalanya hingga membawa penulis

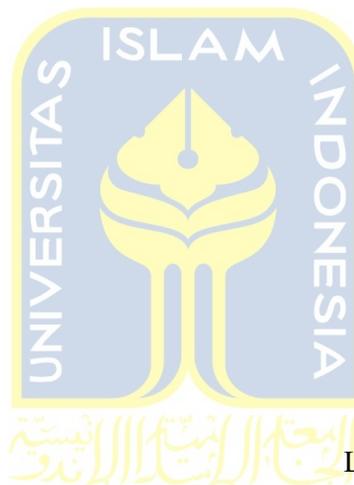
sampai di titik ini. Terima kasih Bapak dan Ibu, semoga setiap tetes keringat perjuangan kalian dibalas oleh Allah SWT.

9. **Dian Yusuf Arinanty, Ririn Bintarti, Alfiani Putri Maharani, dan Ricky Darmawan**, terima kasih telah memberikan doa serta dukungan setiap hari agar penulis terpacu untuk dapat menjadi manusia yang bermanfaat dan membanggakan.
10. **Yuli Lestari**, terima kasih telah menjadi partner dalam banyak hal. Terima kasih atas dukungan, doa, semangat, bantuan, kesabaran, ketulusan yang diberikan. Terima kasih telah menjadi rumah. Semoga Allah senantiasa memudahkan jalanmu. Mari berjuang bersama meraih mimpi – mimpi kita, membahagiakan keluarga dan orang – orang tersayang.
11. **Irsyad Shalahuddin Wafi dan Isa Maulana Yusuf** terima kasih untuk selalu menyemangati, mendukung dan membantu penulis. Selalu ada di saat senang dan susah, menjadi tempat berkeluh kesah. Sukses selalu, Adik.
12. **Teman – teman Akuntansi FBE UII Angkatan 2017 serta kakak dan adik tingkat** atas jasa, bantuan, pengalaman, dan pertemanan yang akan selalu terkenang. *See you on top!*
13. **Responden** yang telah memberikan waktu luang untuk mengisi kuesioner serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas seluruh bantuannya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berdoa semoga kebaikan pihak – pihak tersebut dibalas oleh Allah SWT dan berharap semoga skripsi ini dapat membantu dan bermanfaat bagi penulis dan pihak yang berkepentingan. Mohon maaf apabila masih terdapat banyak kekurangan dalam karya ilmiah ini, dengan segala kerendahan hati penulis, mengharap saran dan kritik yang membangun guna penyempurnaan penulisan.

Sekian,

Wassalamualaikum Wr. Wb.



Penulis,

Lukman Abdhi Putra Novianto

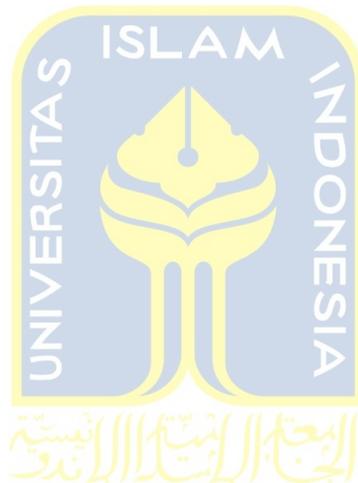
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
JUDUL PENELITIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Sistematika Penulisan	10
BAB II TINJAUAN TEORI	12
2.1 Landasan Teori	12
2.1.1 TAM <i>Technology Acceptance Model</i>	12
2.1.2 TRI <i>Technology Readiness Index</i>	13
2.1.3 TRAM <i>Technology Readiness Acceptance Model</i>	14
2.1.4 Fintech <i>Financial Technology</i>	14
2.1.5 Aplikasi FLIP	19
2.1.6 Penerimaan Sebuah Teknologi	20
2.1.7 <i>Optimism</i>	20
2.1.8 <i>Innovativeness</i>	21
2.1.9 <i>Insecurity</i>	21



2.1.10 <i>Discomfort</i>	21
2.1.11 <i>Perceived easy of use</i>	22
2.1.12 <i>Perceived usefulness</i>	22
2.1.13 Minat	23
2.1 Penelitian Terdahulu	23
2.3 Analisis Hipotesis Penelitian	24
2.4 Kerangka Pemikiran	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Populasi dan Sampel	29
3.3 Jenis data dan Sumber data	31
3.3 Metode Pengumpulan Data	31
3.4 Pengukuran Variabel	33
3.5 Metode Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Pengumpulan data	47
4.2 Analisis Deskripsi Karakteristik Responden	48
4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	48
4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	49
4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	50
4.3 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	50
4.3.1 Analisis Deskriptif Variabel Optimisme	52
4.3.2 Analisis Statistik Deskriptif Variabel <i>Innovativeness</i>	53
4.3.3 Analisis Statistik Deskriptif <i>Discomfort</i>	54
4.3.4 Analisis Statistik Deskriptif Variabel <i>Insecurity</i>	55
4.3.5 Analisis Statistik Deskriptif Variabel <i>Perceived Ease of Use</i>	56
4.3.6 Analisis Statistik Deskriptif Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	57
4.3.7 Analisis Deskriptif Variabel Minat Penggunaan Aplikasi Flip	58
4.4 Pengujian Instrumen	59
4.4.1 Uji Validitas	59
4.4.2 Uji Reliabilitas	61
4.5 Hipotesis dan Pembahasan	62

4.5.1 Uji Regresi Linear Berganda	62
4.5.1.1 Uji t 1	64
4.5.1.2 Uji t 2	70
4.5.1.3 Uji f	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1 Kesimpulan	73
5.3 Implikasi Penelitian	74
5.4 Keterbatasan Penelitian	74
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	

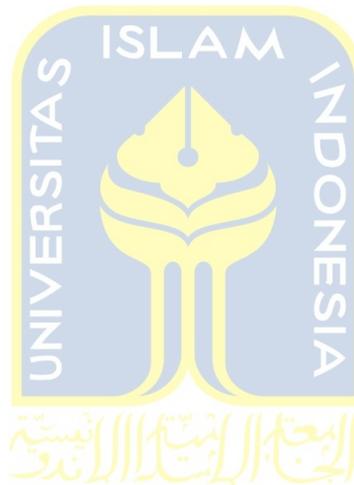


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala data	32
Tabel 3.2 Kategori Rata-rata (Mean) berdasarkan Hasil Kelas	42
Tabel 4.1 Pengumpulan Data	47
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	48
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	49
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	50
Tabel 4.5 Interval Penilaian	52
Tabel 4.6 Analisis Statistik Deskriptif Variabel <i>Optimism</i>	52
Tabel 4.7 Analisis Deskriptif Variabel <i>Innovativeness</i>	53
Tabel 4.8 Analisis Deskriptif Variabel <i>Discomfort</i>	54
Tabel 4.9 Analisis Deskriptif Variabel <i>Insecurity</i>	55
Tabel 4.10 Analisis Deskriptif Variabel <i>Perceived Ease of Use</i>	56
Tabel 4.11 Analisis deskriptif variabel <i>Perceived Usefulness</i>	57
Tabel 4.12 Analisis Deskriptif Variabel Minat Pengguna Aplikasi Flip	58
Tabel 4.13 Hasil Uji Validitas	60
Tabel 4.14 Hasil Uji Reliabilitas	62
Tabel 4.15 Hasil Analisis Path <i>Coefficients</i>	63
Tabel 4.16 Ringkasan Hasil Uji Linear Berganda I	64
Tabel 4.17 Ringkasan Hasil Uji Linear Berganda II	70

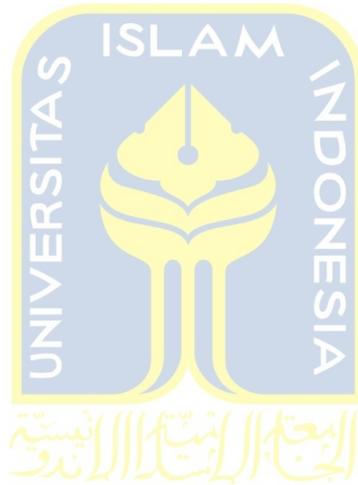
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model TAM	12
Gambar 2.2 Model TRI	13
Gambar 2.3 Model TRAM	14
Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	84
Lampiran II	91



ABSTRACT

Indonesia in the last few years has continued to innovate, especially in the development of the technological financial system. Fintech has the function of being able to provide convenience in sending funds to different banks, both overseas and domestically, to adding funds to digital wallets. The purpose of this study was to determine the effect of optimism, innovativeness, discomfort, insecurity, perceived ease of use on perceived usefulness that influences interest in using flip. Respondents in this study were 110 people in the city of Yogyakarta. The primary data used here was obtained from distributing questionnaires online. The data analysis technique used in this research was SPSS software. The results of this study are that optimism, innovativeness, and perceived ease of use have a significant effect on perceived usefulness, and perceived usefulness has a significant effect on interest in using flip applications. Meanwhile, discomfort and insecurity have no significant effect on perceived usefulness

Keywords : *Financial Technology, Flip, TRAM, Perceived Usefulness, Intention to use*

ABSTRAK

Indonesia pada berapa tahun terakhir terus berinovasi khususnya dalam perkembangan sistem finansial teknologi. *Financial Technology (Fintech)* memiliki fungsi yaitu dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pengiriman dana berbeda bank, baik di luar negeri maupun dalam negeri, hingga penambahan dana di dompet digital. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *optimism, innovativeness, discomfort, insecurity, perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness* yang memengaruhi minat penggunaan flip. Responden yang ada dalam penelitian ini sebanyak 110 orang di Kota Yogyakarta. Data primer yang digunakan disini didapatkan dari penyebaran kuesioner secara online. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan software SPSS. Hasil penelitian ini adalah *optimism, innovativeness, dan perceived ease of use* berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness*, dan *perceived usefulness* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi flip. Sedangkan *discomfort* dan *insecurity* tidak berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness*

Kata kunci : *Financial Technology*, flip, TRAM, persepsi kemanfaatan, minat penggunaan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia pada berapa tahun terakhir terus berinovasi khususnya dalam perkembangan sistem finansial teknologi. Data statistik pada tahun 2017 diketahui nilai transaksi *Financial Technology (Fintech)* di Indonesia mencapai 15 miliar dollar AS (Utomo, 2017 dalam Suwardana, 2019). *Fintech* memiliki fungsi yaitu dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pengiriman dana berbeda bank, baik di luar negeri maupun dalam negeri, hingga penambahan dana di dompet digital. Dengan adanya perkembangan ini. Otoritas Jasa Keuangan bersama dengan Bank Indonesia kini sudah sangat memperhatikan sebuah kemajuan dalam bidang teknologi khususnya teknologi di sektor keuangan. Bank Indonesia telah melakukan pengawasan pada fasilitas atau jasa keuangan yang berbasis teknologi online, yang kemudian disebut dengan nama *fintech* atau finansial teknologi, secara ketat karena banyaknya hambatan yang bisa saja terjadi dalam penggunaan finansial teknologi tersebut. (Amalia, 2018)

Flip adalah sebuah perusahaan *fintech* yang memberikan jasa pengiriman dana dengan metode transfer. Flip kini hadir memberikan solusi untuk permasalahan yang sering datang pada saat akan melakukan transfer dana atau pengiriman dana dengan bank berbeda. Flip pada tahun 2016 memiliki jumlah pengguna yang mencapai puluhan ribu dan memproses 13 miliar rupiah transaksi (Pratama, 2017). Flip mengalami perkembangan yang sangat pesat dengan total 6 juta pengguna pada tahun 2021 dan telah memproses triliunan rupiah transaksi setiap bulannya

(Jatmiko, 2021). Pada semester I tahun 2022 flip mencatat kenaikan jumlah pengguna sebanyak lebih dari 10 juta pengguna. Pada periode yang sama, flip melayani ratusan perusahaan melalui solusi Flip for Business. (Flip, 2022)

Pada penelitian ini peneliti memilih aplikasi flip untuk dilakukan penelitian sebab dengan menggunakan aplikasi flip, maka transfer atau pengiriman dana antar bank berbeda yang tadinya terdapat biaya sekarang dapat dilakukan dengan gratis atau tanpa biaya administrasi. Aplikasi Flip memiliki beberapa keunggulan yang membedakannya dengan aplikasi e-wallet lainnya, seperti fitur *Flip Protection* aplikasi Flip menawarkan fitur perlindungan tambahan bagi pengguna yang melakukan pembelian barang secara *online*. Jika barang yang dipesan tidak sesuai dengan deskripsi atau mengalami kerusakan saat pengiriman, pengguna dapat mengajukan klaim untuk mendapatkan pengembalian dana. *Poin Rewards* aplikasi Flip juga memberikan *poin rewards* untuk setiap transaksi yang dilakukan pengguna. Poin yang dikumpulkan dapat ditukarkan dengan berbagai hadiah menarik seperti diskon belanja dan *voucher* gratis. Kemudahan penggunaan aplikasi Flip dirancang dengan antarmuka yang *user-friendly*, sehingga mudah digunakan bahkan oleh pengguna awam. (Flip, 2022). Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan opsi pembayaran melalui transfer bank dan *e-wallet* lainnya. Banyak fitur transaksi aplikasi flip menawarkan berbagai fitur transaksi, seperti transfer uang tanpa biaya admin, pembelian tiket kereta api, pembelian voucher game dan masih banyak lagi yang tidak dimiliki oleh aplikasi *e-wallet* lainnya. Aplikasi flip ini juga memberikan tingkat keamanan yang tinggi dan canggih untuk melindungi data dan transaksi pengguna. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan layanan

pelaporan dan bantuan pelanggan yang cepat dan responsif. (Flip, 2022). Dengan berbagai keunggulan ini, aplikasi Flip menjadi salah satu pilihan untuk memudahkan transaksi keuangan sehari-hari. Beberapa fitur unggulan ini lah yang menarik perhatian penulis untuk melakukan penelitian mengenai aplikasi flip.

Era sekarang masyarakat banyak mengerti akan teknologi yang mana juga dikarenakan kecanggihan *smartphone* yang ada. Yogyakarta merupakan kota yang berkembang pesat pada beberapa tahun terakhir ini. Keadaan kota Yogyakarta yang macet, panas, dan hujan serta badai membuat masyarakat sering kesulitan untuk bepergian. Dilihat dari kecanggihan teknologi yang ada sekarang dan kemudahan-kemudahan yang diberikan oleh layanan dompet digital, masyarakat sekarang sudah mengerti akan *fintech*, yang mana sudah bisa memanfaatkan teknologi yang sudah ada. Dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada masyarakat Yogyakarta tidak perlu datang ke Bank untuk sekedar melakukan transaksi Transfer.

Suatu respons ketertarikan terhadap sesuatu atau keinginan disebut dengan minat. Minat adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan, misalnya minat untuk mempelajari atau melakukan sesuatu (Mulyasa, 2004). Perilaku minat pengguna atau seseorang merupakan hal yang dapat dipergunakan untuk melihat sebuah penerimaan seseorang terhadap sistem informasi dan teknologi yang baru, dan juga bisa sebagai daya Tarik untuk seseorang berminat menggunakan sesuatu kembali (Sheppar *et al*, 1988 dalam Kumala *et al.*, 2020). (Safitri & Diana, 2020 dalam Ardianto dan Azizah, 2021) berpendapat bahwa pada

menggunakan teknologi baru tersebut pengguna merasa puas saat menggunakannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Suwardana (2019) yang mengatakan Persepsi Manfaat mempunyai pengaruh yang paling kuat terhadap tingkat Penggunaan Aplikasi *e-wallet* sebagian besar responden setuju bahwa manfaat yang diberikan oleh layanan pembayaran sudah dirasakan dan dapat membantu mereka dalam aktivitasnya sehari-hari. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan Ramadhan *et al* (2016), menyampaikan bahwa variabel manfaat tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Sayeti *et al*, (2020) mengatakan bahwa kemudahan memiliki pengaruh terhadap variabel minat pengguna aplikasi online. Penelitian lain yang dilakukan Faizani dan Indriyanti, (2021) juga mengatakan jika terjadi sebuah peningkatan rasa *optimism* dan *innovativeness* pada penggunaan dompet digital, maka akan memberikan pengaruh pada *perceived easy of use* dan *perceived usefulness* yang selanjutnya dapat berdampak juga pada peningkatan minat seseorang dalam menggunakan dompet digital pada waktu yang akan datang.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, (2019) yang mengatakan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh negatif terhadap minat perilaku penggunaan *Mobile Banking*. Menurut Rahayu tingginya persepsi kemudahan penggunaan akan menurunkan minat perilaku menggunakan *Mobile Banking* hal ini dikarenakan sistem perbankan yang digunakan untuk mengakses *Mobile Banking* sering mengalami *offline* atau *error system*, sehingga menimbulkan persepsi kekhawatiran dan kekecewaan dalam penggunaan. Oleh karena itu timbul

keraguan nasabah dalam penggunaannya, sehingga semakin tingginya tingkat *error system* maka akan menurunkan minat nasabah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Widayati dan Sagoro (2020) mengatakan *innovativeness* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan teknologi *e-wallet* sehingga dapat dikatakan semakin tinggi tingkat keinovatifan sebuah teknologi, maka semakin tinggi juga minat seseorang dalam menggunakan *e-wallet*. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan Afriza *et al* (2020) mengatakan inovasi tidak memiliki pengaruh positif terhadap minat penggunaan Gopay ditunjukkan dengan hasil perolehan masing-masing nilai signifikansi $0,211 > 0,05$ dan $0,072 > 0,05$. Penelitian yang dilakukan Rizaldi *et al* (2020) juga mengatakan variabel *innovativeness* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi LinkAja Syariah di area Jabodetabek. Hal ini diperkirakan karena banyaknya responden yang belum teredukasi mengenai fitur-fitur terbaru yang ada pada layanan aplikasi LinkAja Syariah, sehingga inovasi teknologinya tidak memengaruhi minat mereka dalam menggunakan layanan LinkAja Syariah.

Berdasarkan pada paparan kasus di atas dari beberapa perbedaan hasil dalam penelitian terhadap minat, dapat disimpulkan bahwa pandangan penggunaan sebuah aplikasi pembayaran digital berbeda-beda. Dari penelitian sebelumnya menunjukkan variabel-variabel tersebut memberikan hasil yang tidak sesuai terhadap minat dalam penggunaan teknologi, sehingga peneliti pun tertarik untuk melakukan penelitian pada ketiga variabel tersebut. Selain itu juga, pada variabel *innovativeness* belum adanya penelitian yang mengatakan bahwa *innovativeness* (inovatif) berpengaruh langsung terhadap minat penggunaan aplikasi Flip itu

sendiri. Fenomena meningkatnya penggunaan dompet digital mengidentifikasi masyarakat saat ini sudah mampu menerima sebuah teknologi pembayaran dompet digital untuk menunjang kegiatan bertransaksi sehari-hari. Hal ini dianggap penting karena mengarah pada perubahan perilaku dan budaya di masyarakat dalam bertransaksi secara nontunai (*Less Cash Society*). Selain itu, fenomena tersebut menarik perhatian peneliti untuk melihat berbagai faktor yang menyebabkan peningkatan minat penggunaan dompet digital melalui pendekatan TRAM.

TRAM merupakan metode yang baru dalam metode penerimaan teknologi. TRAM merupakan gabungan dari dimensi TRI dan TAM. Metode TRAM ini dikemukakan oleh Lin *et al*, 2007. Sehingga TRAM menjelaskan bagaimana dimensi kepribadian dapat memengaruhi cara orang berinteraksi dengan teknologi dan penggunaannya. Dalam model TRAM yang diusulkan oleh Walczuch *et al* (2007) terdapat enam variabel atau faktor dalam TRAM, yaitu *optimism* (optimisme), *innovativeness* (inovatif), *insecurity* (ketidakamanan), *discomfort* (ketidaknyamanan), *perceived usefulness* (kemanfaatan), serta *perceived ease of use* (kemudahan) (Rosmayanti *et al*, 2018). Pada penelitian ini penulis mengambil variabel positif dan negatif untuk dilakukan penelitian terkait dengan faktor yang memengaruhi minat pengguna Aplikasi Flip adalah *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, *insecurity*, *perceived usefulness* (persepsi kemanfaatan), *perceived ease of use* (persepsi kemudahan), dan *innovativeness* (inovatif).

Perceived usefulness (persepsi kemanfaatan) merupakan kepercayaan seseorang jika menggunakan sebuah teknologi tertentu yang akan meningkatkan performa dalam bekerja (Davis, 1989; Jogiyanto, 2008). Berdasarkan definisi

tersebut, dapat diartikan bahwa untuk meningkatkan kinerja pengguna dapat memanfaatkan suatu sistem teknologi, supaya dapat bekerja secara efektif dan efisien.

Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Davis, 1989 dalam Jogiyanto, 2008). Venkatesh dan Morris (2000) mengatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) menunjukkan dampak atas minat berperilaku (*intention*) melalui dua penyebab yaitu dampak langsung atas minat berperilaku (*intention*) dan dampak tidak langsung atas minat berperilaku (*intention*) melalui persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*). Dampak langsung atas minat berperilaku (*intention*) adalah bahwa mudah dalam menggunakan akan berarti secara potensial mudah meningkatkan penerimaan teknologi. Dampak tidak langsung menjelaskan akibat dari suatu situasi, di mana sesuatu yang lain menjadi sama, teknologi yang lebih mudah digunakan akan lebih bermanfaat. Kemudahan dalam penggunaan teknologi tidak lepas dari inovasi atau ide yang kreatif sehingga dapat memudahkan dalam penggunaan media finansial teknologi.

Innovativeness merupakan sesuatu yang mengacu pada tingkat di mana seseorang senang bereksperimen dengan teknologi dan menjadi yang terdepan dalam usaha mencoba produk atau jasa berbasis teknologi yang terbaru. *Innovation* dirumuskan sebagai suatu idea, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh individu atau unit pengguna lainnya (Rogers, 1995 dalam Sugandini, 2009) sedangkan *Innovativeness* didefinisikan sebagai tingkat di mana individu atau unit

pengguna lain menggunakan ide-ide baru relatif lebih awal dibandingkan dengan anggota lain dari sistem tersebut (Rogers, 1995 dalam Sugandini, 2009).

Penelitian sebelumnya juga membahas tentang sikap atau perilaku *optimism* dan *innovativeness* di dalam diri manusia serta pengaruhnya terhadap *perceived easy of use* dalam menggunakan sebuah teknologi dan *perceived usefulness*. Penelitian oleh (Martens *et al* (2017); Khadka & Kohsuwan (2018)), menunjukkan hasil *innovativeness* memiliki pengaruh terhadap *perceived usefulness* dan optimisme memiliki pengaruh terhadap *perceived usefulness*, Sinuraya (2019) juga mengungkapkan inovasi juga memiliki pengaruh positif terhadap *perceived usefulness* (persepsi kemanfaatan). Hal ini menunjukkan semakin tinggi persepsi kegunaan dan juga manfaatnya maka semakin tinggi juga seseorang akan menggunakan sebuah teknologi. Orang yang inovatif akan selalu membandingkan manfaat yang diperolehnya dari penggunaan teknologi baru dengan teknologi sejenis yang telah ada sebelumnya karena orang yang inovatif tertarik dengan segala manfaat yang dapat diterimanya, mungkin dari sisi kemudahan penggunaan ataupun biaya seperti rendahnya beban administrasi atau adanya diskon. Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Simiyu *et al.*, (2019), mengatakan *innovativeness* dan *optimism* tidak memiliki pengaruh terhadap *perceived usefulness* dan *perceived easy of use*. Selain manfaat dalam penggunaan aplikasi tentu, juga terdapat risiko-risiko dalam penggunaannya.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Anggari (2022) dalam penelitian tersebut menyatakan tidak terdapat pengaruh antara variabel *discomfort* dan *insecurity* terhadap persepsi manfaat. Anggari (2022) mengatakan

ketidaknyamanan adalah bukan faktor yang akan berpengaruh terhadap penurunan kemanfaatan sebuah aplikasi dan juga pengguna aplikasi tidak merasa insecure dan tetap percaya bahwa aplikasi walaupun baru tetap memberikan manfaat untuk kebutuhan mereka. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Rifai dkk (2019) bahwa *discomfort* memiliki pengaruh terhadap persepsi kemanfaatan, sedangkan *insecurity* tidak memiliki pengaruh terhadap persepsi kemanfaatan. Hal tersebut disebabkan pengguna merasa tidak nyaman karena kurangnya pemahaman terkait sistem dan operasional.

Berdasarkan paparan di atas dan ketidaksinambungan antara penelitian yang terdahulu, peneliti akan menggunakan variabel *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, *insecurity*, *perceived easy use*, *perceived usefulness*, dan minat dalam menggunakan aplikasi Flip. Maka dari itu peneliti akan melakukan analisis tentang faktor yang memengaruhi minat penggunaan aplikasi flip dengan *perceived usefulness* sebagai variabel *intervening*. Judul penelitian sebagai berikut

“ANALISIS FAKTOR YANG MEMENGARUHI MINAT PENGGUNAAN APLIKASI FLIP PADA MASYARAKAT YOGYAKARTA”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Setelah penguraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) *Optimism* apakah berpengaruh terhadap *perceived usefulness*?
- 2) *Innovativeness* apakah berpengaruh terhadap *perceived usefulness*?
- 3) *Discomfort* apakah berpengaruh terhadap *perceived usefulness*?
- 4) *Insecurity* apakah berpengaruh terhadap *perceived usefulness*?
- 5) *Perceived ease of use* apakah berpengaruh terhadap *perceived usefulness*?
- 6) *Perceived usefulness* apakah berpengaruh terhadap minat pengguna aplikasi flip?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari beberapa faktor di bawah ini:

- 1) Pengaruh *optimism* terhadap *perceived usefulness*.
- 2) Pengaruh *innovativeness* terhadap *perceived usefulness*.
- 3) Pengaruh *discomfort* terhadap *perceived usefulness*.
- 4) Pengaruh *insecurity* terhadap *perceived usefulness*.
- 5) Pengaruh *perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness*.
- 6) Pengaruh *perceived usefulness* terhadap minat penggunaan aplikasi flip.

1.4 Manfaat Penelitian

1) Bagi Mahasiswa dan Peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumber tambahan wawasan dan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian tentang teknologi yang menggunakan metode TRAM.

2) Bagi Pembaca

Diharapkan penelitian yang sudah dilakukan ini dapat berguna untuk para pembaca dan juga dapat memberikan informasi untuk membantu mengembangkan teori maupun penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan dalam Penelitian

Untuk mempermudah dalam memahami pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

1) BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab 1 berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian

2) BAB 2 TINJAUAN TEORI

Pada bab 2 berisi tinjauan teori, penelitian yang terdahulu, dan hipotesis penelitian.

3) BAB 3 METODE PENELITIAN

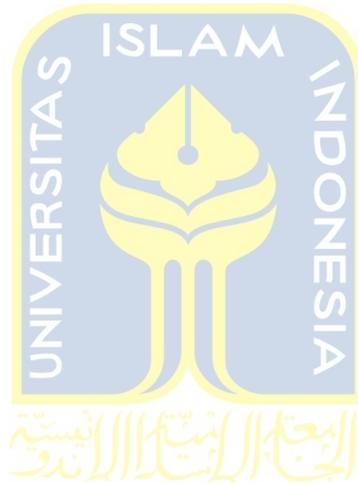
Pada bab ini membahas metode pengumpulan data dan metode penelitian yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan penelitian.

4) BAB 4 ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi analisis dan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan metode penelitian yang dipaparkan pada bagian sebelumnya.

5) BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian maupun hasil penelitian yang telah dilaksanakan, juga berisi saran-saran bagi pihak terkait.



BAB II

TINJAUAN TEORI

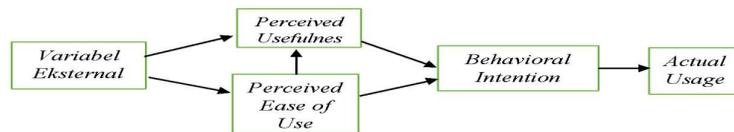
2.1 Landasan Teori

Pada bab satu ini penulis akan membahas teori-teori dari sebagai sumber yang akan digunakan dalam penelitian.

2.1.1 TAM *Technology Acceptance Model*

Penerimaan teknologi baru memiliki beberapa model salah satunya adalah model TAM. Model TAM ini dikembangkan oleh Davis *et al*, 1989 yang menyampaikan bahwa TAM memiliki sebuah tujuan untuk memberikan penjelasan tentang faktor yang memengaruhi sebuah penerimaan teknologi baru di dalam masyarakat. TAM memiliki dua keyakinan yaitu *perceived ease of use*, yang berkaitan dengan kemudahan dalam penggunaan suatu sistem teknologi, dan *perceived usefulness*, yang berkaitan dengan persepsi penggunaan yang memberikan manfaat saat menggunakan sistem tersebut dan mampu meningkatkan kinerja pengguna teknologi (Venkatesh dan Davis, 1996). Kedua persepsi tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal (*variabel external*) sehingga dapat memengaruhi minat seseorang untuk memakai sistem teknologi (*behavioral intention*) (Davis dkk., 1989).

Berikut ini dapat dilihat gambar mode; TAM Lai (2017), Lai (2018), dan Sitinjak dan Joan (2019):

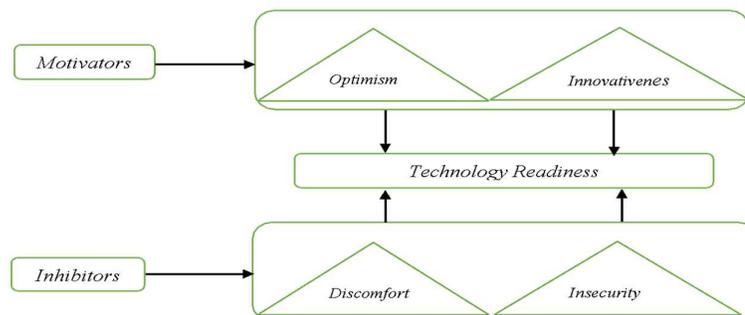


Sumber: Lai (2017), Lai (2018), Sitinjak & Joan (2019)

Gambar 2.1 Model TAM

2.1.2 TRI Technology Readiness Index

TRI **Technology Readiness Index** merupakan indeks untuk mengukur suatu kesiapan seseorang untuk menerima dan menggunakan suatu teknologi yang baru, untuk mencapai sebuah tujuan di dalam kehidupan dan juga pekerjaan. Metode ini biasanya dipilih karena mampu mengelompokkan pengguna berdasarkan keyakinan positif dan negatif terhadap teknologi yang lebih kompleks. Metode TRI ini mampu mengidentifikasi kelompok pengguna yang memiliki rasa ketidaknyamanan dan ketidakamanan karena metode TRI memiliki 4 variabel kepribadian yaitu *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, dan *insecurity*.

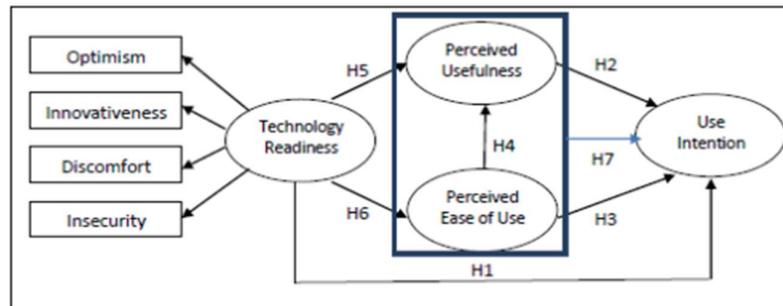


Sumber: Parasuraman dan Colby (2015), Ariani dkk. (2018)

Gambar 2.2 Model TRI

2.1.3 TRAM *Technology Readiness Acceptance Model*

TRAM adalah sebuah model dari gabungan kepribadian metode TRI dan TAM (Rosmayanti *et al*, 2018). metode TRAM ini menjelaskan bagaimana kepribadian dapat memengaruhi cara orang untuk berinteraksi dengan teknologi dan menggunakannya.



Sumber: Andayani dan Ono (2020)

Gambar 2.3 Model TRAM

2.1.4 Fintech *Financial Technology*

Finansial teknologi merupakan suatu sistem yang menawarkan jasa keuangan yang dapat digunakan untuk bisnis dan lain-lain. Finansial teknologi ini juga akan mempermudah seseorang dalam melakukan transaksi secara online, sehingga tidak lagi datang ke bank atau membawa uang cash. (Bank Indonesia, 2018).

1. Keuntungan dari *Fintech*

1) Keuntungan bagi konsumen

Mendapatkan pelayanan yang lebih baik, pilihannya yang lebih banyak, dan harganya yang jauh lebih murah.

2) Bagi pemain (pedagang produk atau jasa)

Fintech memberikan manfaat menyederhanakan rantai transaksi, menekan biaya operasional dan biaya modal, dan membekukan alur informasi.

3) Bagi suatu Negara

Mendorong transmisi kebijakan ekonomi, meningkatkan kecepatan perputaran uang sehingga meningkatkan ekonomi masyarakat. Di Indonesia, *fintech* turut mendorong Strategi Nasional Keuangan Inklusi/SKNI.

a. Dampak yang ditimbulkan *Fintech*

Fintech telah mengubah sistem pembayaran di masyarakat dan telah membantu perusahaan-perusahaan start-up dalam menekan biaya modal dan biaya operasional yang tinggi di awal.

b. Peran *Fintech* dalam Sistem Pembayaran

Fintech berperan dalam menyediakan pasar bagi pelaku usaha, menjadi alat bantu untuk pembayaran, penyelesaian/settlement dan kliring, membantu pelaksanaan investasi yang lebih efisien, mitigasi risiko dari sistem pembayaran yang konvensional, membantu pihak yang membutuhkan untuk menabung, meminjam dana dan penyertaan modal.

c. Jenis *Fintech*

1) *Digital Payment*

Perusahaan finansial teknologi memberikan pelayanan jasa berupa pembayaran berbasis media *online* sehingga mampu memberikan teknologi yang lebih cepat dan lebih praktis. Fitur yang diberikan kepada konsumen adalah berupa pembayaran atau

pengiriman secara *online* yaitu transaksi *online* antar konsumen, pemilik bisnis atau antar pelaku atau biasa disebut bisnis to bisnis (B2B). Teknologi *Digital Payment* juga berfungsi untuk mengurangi transaksi secara tunai. Di Indonesia perusahaan *payment gateway* umumnya bekerja sama dengan berbagai pihak baik dengan pihak *merchant/took*, perusahaan telekomunikasi maupun dengan bank-bank yang memberikan pelayanan transaksi *online* dengan lebih bervariasi. Bahkan perkembangan *fintech* saat ini untuk *payment digital* sudah menggunakan *QRcode* untuk melakukan transaksi.

2) *Financing dan Investment*

Perusahaan *fintech* dan *investment* merupakan perusahaan yang memberikan pelayanan *Crowdfunding* dan *Peer Lending* (P2P *Lending*). Biasanya perusahaan dalam kategori ini akan menjadi perusahaan *fintech Crowdfunding*, perusahaan P2P atau merupakan perusahaan kombinasi keduanya. Pada perkembangan usaha-usaha *fintech* ini ada juga yang memiliki kombinasi Antara *crowdfunding* dengan P2P *lending*. Keberadaan perusahaan *fintech crowdfunding* dan P2P *lending* member manfaat di antaranya:

- a) Memberikan kemudahan untuk berinvestasi
- b) Memberikan pelayanan yang memiliki proses cepat

3) *Information and Feeder Site*

Pada umumnya perusahaan *fintech* ini juga menyediakan informasi tentang layanan komputasi yang dibutuhkan oleh konsumen. Dan

dalam perkembangannya perusahaan *fintech* pada bidang ini juga menyediakan pelayanan dari pendaftaran hingga pembelian produk/ jasa seperti pembelian premi asuransi. Perkembangan *platform* finansial teknologi juga semakin berkembang dan mudah dipergunakan oleh konsumen. Salah satunya aplikasi market aggregator. Pada aplikasi berbasis web tersebut konsumen dapat membandingkan beragam layanan jasa keuangan yang ingin dipilih.

4) *Personal Finance*

Dilatarbelakangi akan kebutuhan di masyarakat dalam melakukan perencanaan keuangan maka berkembanglah *fintech* di Indonesia yang mengakomodasikan kebutuhan tersebut. Perusahaan *fintech* personal *finance* memulai *platformnya* mampu melakukan pembuatan laporan keuangan hingga pengelolaan sebuah anggaran dengan baik. *Fintech* pada bidang ini dapat memberikan waktu kepada konsumen. Dengan fasilitas online yang disediakan dapat kapan dan di manapun untuk berdiskusi keuangan. Manfaat lainnya yakni sistem pembukuan yang komprehensif. Apabila konsumen sudah memiliki sistem pembukuan yang sudah baik maka akan lebih mudah untuk melakukan hal yang berhubungan dengan kegiatan perbankan seperti peminjam kredit. Pada penggunaan *fintech* bidang ini pencatatan baik pendapatan maupun pengeluaran akan tercatat secara digital. Finansial teknologi ini memiliki risiko yaitu ketidaksesuaian antara perencanaan dengan realisasinya (Ginantra, *et al* 2020).

2.1.5 Aplikasi FLIP

Flip merupakan aplikasi pembayaran yang berbasis aplikasi finansial teknologi yang sudah melayani lebih dari 12 juta pelanggan, ratusan perusahaan, dan juga UMK. Flip merupakan layanan keuangan digital atau teknologi finansial asal Depok, Indonesia. Flip adalah pionir penyedia layanan transfer beda bank gratis. Didirikan oleh Rafi Putra Arriyan, Luqman Sungkar, dan Ginanjar Ibnu Solikhin pada tahun 2015 (Flip, 2022).

Flip termasuk dalam jenis finansial teknologi *digital payment* yang memberikan pelayanan berupa jasa pembayaran berbasis *online*. Fitur yang diterapkan pada pembayaran secara *online* yakni transaksi *online* antar konsumen, pemilik bisnis atau antar pelaku atau biasa disebut bisnis to bisnis (B2B). *Digital payment* biasanya dapat berupa dompet *digital (e-wallet)* yang biasa dipergunakan masyarakat dalam bertransaksi *e-commerce* (Ginantra, dkk 2020). Pada umumnya dompet digital dapat diisi oleh konsumen ketika ingin melakukan transaksi sesuai dengan nominal yang diinginkan.

Tahun 2015 aplikasi flip ini didirikan di kota Depok, Jawa Barat oleh 3 orang alumni Universitas Indonesia yaitu Rafi Putra Arriyan, Luqman Sungkar, dan Ginanjar Ibnu Solikhin. Platform Flip awal mula dibuat dengan memanfaatkan *Typeform*. Pada tahun 2016 flip juga mendapatkan lisensi dari BI, pada tahun 2019 lalu Flip memperoleh Pendanaan Putaran Awal (*Seed*) dari *Sequoia Capital India* dan *Insignia Ventures Partners*. Flip juga menghadirkan *Big Flip*, solusi manajemen keuangan bisnis untuk perusahaan dan UKM. Di tahun 2019 juga aplikasi Flip juga mendapatkan Pendanaan Seri A dari *Sequoia Capital India*. 2021

Flip meluncurkan *Flip Globe* solusi kirim uang ke luar negeri, memperoleh penghargaan *LinkedIn Top Startup*, pendiri Flip dianugerahi *Forbes 30 under 30*, dan memperoleh pendanaan Seri B dari *Sequoia Capital India*, *Insight Partners*, dan *Insignia Ventures Partners* di tahun 2021. Awal tahun 2022 juga Aplikasi Flip mencapai 7 juta pengguna (Flip, 2022).

2.1.6 Penerimaan Sebuah Teknologi

Penerimaan sebuah teknologi adalah pengguna bersedia menggunakan sebuah teknologi untuk mendukung pekerjaan yang dilakukannya dan membuat pekerjaan akan lebih mudah dilakukan (Teo, 2011).

2.1.7 Optimisme (*Optimism*)

Optimism merupakan suatu sifat dan sikap yang sudah ada di dalam diri manusia. Sikap ini mengandung unsur positif dan negative. Sikap *optimism* ini merupakan pilihan yang dimunculkan seseorang dalam memersepsikan sebuah masalah. Hubungannya dengan sebuah penerimaan teknologi, optimism ini dapat memberikan perasaan optimis dengan adanya teknologi sehingga akan muncul perasaan atau minat untuk menggunakan suatu teknologi (Parasuraman & Colby, 2015).

2.1.8 *Innovativeness* (Inovatif)

Khadka dan Kohsuwan (2018) mengatakan *innovativeness* adalah suatu kecenderungan untuk menjadi pelopor teknologi. *Innovativeness* adalah salah satu

variabel dari metode TRI yang memberikan keyakinan yang positif. Dalam kaitannya dengan penerimaan teknologi *innovativeness* dapat membuat seseorang tertarik untuk mencoba sebuah eksperimen menggunakan teknologi.

2.1.9 *Insecurity* (Ketidakamanan)

Insecurity merupakan sebuah variabel yang menjelaskan bahwa ketidaknyamanan saat menggunakan sebuah teknologi baru. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah masalah privasi (Asqia *et al.*, 2022).

2.1.10 *Discomfort* (Ketidaknyamanan)

Parasuraman (2000) dalam Martens *et al.* (2017) mengatakan bahwa *discomfort* adalah perasaan kurangnya kontrol atas teknologi dan perasaan tidak nyaman yang disebabkan oleh sesuatu. *Discomfort* ini merupakan rasa kurangnya akan penguasaan dalam mengoperasikan sebuah sistem atau kurang kepercayaan diri saat menggunakan sebuah teknologi baru sehingga muncul rasa ketidaknyamanan dalam menggunakannya.

2.1.11 Persepsi Kemudahan *Perceived Ease of Use*

Perceived easy of use merupakan hal yang dapat digunakan untuk menilai sebuah sikap atau perilaku seseorang dalam penerimaan sebuah teknologi. *Perceived easy of use* ini menunjukkan bahwa keyakinan individu dalam menggunakan sistem teknologi itu tidak akan menyusahkan dan juga tidak akan

memerlukan usaha atau kerja keras saat menggunakannya (Sitinjak dan Joan, 2019).

2.1.12 Persepsi Kemanfaatan *Perceived Usefulness*

Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan pekerjaannya (Jogiyanto, 2007 dalam Prabawalingga dan Yadnyana, 2016). Dari definisinya, diketahui bahwa persepsi kemanfaatan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Dengan demikian jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya (Davis, 1989; Chau, 1996; Igbaria *et al.*, 1997; Suh, 2003 dalam Prabawalingga dan Yadnyana, 2016).

2.1.13 *Behavior Intention* Minat

Minat adalah suatu ketertarikan seseorang atau individu pada sesuatu tentu seperti objek. Minat juga diartikan sebagai seberapa kuat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu (Davis, 1989).

Minat akan muncul apabila ada sebuah perhatian dengan kata lain minat merupakan sebab dan akibat dari sebuah perlakuan dan perhatian. Witherrington (1983) mengatakan minat adalah seseorang yang mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang dipelajari, maka mereka mempunyai sikap positif dan merasa senang terhadap hal tersebut. Sebaliknya perasaan tidak senang akan menghambat. Minat

timbul karena adanya faktor internal dan eksternal yang menentukan minat seseorang (Butarbutar dan Harris, 2018).

2.2 Penelitian Terdahulu

Rosmayanti *et al*, (2018) melakukan penelitian tentang analisis Penerimaan Teknologi *Cloud Storage* Menggunakan *Technology Readiness Acceptance Model* (TRAM). Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah optimisme, inovatif, ketidakamanan, ketidaknyamanan, kemudahan, serta kemanfaatan. Dari hasil penelitian didapatkan hasil optimisme memiliki pengaruh positif pada penggunaan sebuah teknologi. Inovatif pengguna memiliki pengaruh positif dan juga signifikan pada *perceived usefulness* namun tidak signifikan terhadap *perceived easy of use*.

Ardianto dan Azizah (2021) Analisis Kesiapan Penerimaan Pengguna Terhadap E-Learning Menggunakan Model Tram. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa prodi Sistem Informasi dan mahasiswa prodi Informatika yang aktif dalam menggunakan *e-learning*. Hasil dari penelitian ini adalah hanya variabel discomfort yang berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness* sedangkan variabel lain tidak berpengaruh secara signifikan.

Sayeti *et al*, (2020) dalam penelitian ini melakukan penelitian dengan menggunakan variabel Kelengkapan, Kenyamanan, Kualitas dan Kemudahan sebagai faktor dalam penelitiannya. Hasil dari artikel:

- 1) kelengkapan memiliki pengaruh terhadap minat pengguna aplikasi online shop;
- 2) kenyamanan memiliki pengaruh terhadap minat pengguna aplikasi online shop;
- 3) kualitas memiliki pengaruh terhadap minat pengguna aplikasi online shop;

4) kemudahan memiliki pengaruh terhadap minat pengguna aplikasi online shop.

2.3 Analisis Hipotesis Penelitian

2.3.1 Pengaruh variabel *Optimism* terhadap variabel *perceived usefulness*

Optimism adalah dimensi yang menentukan perasaan positif terhadap teknologi dan keyakinan yang dapat meningkatkan kontrol, fleksibilitas, dan efisiensi dalam hidup. Menurut wawancara dengan beberapa pengguna aplikasi flip menyatakan bahwa aplikasi flip lebih efektif dan efisien serta jarang mengalami kendala dalam transaksi dan tidak ada biaya admin. Penggunaan teknologi penting untuk merasa bahwa mereka dapat menggunakan layanan tersebut (Liljander dkk., 2006 dalam Anggari, 2022). Dari beberapa penelitian sebelumnya telah membahas tentang optimisme dan innovative di dalam diri manusia serta pengaruhnya terhadap *perceived easy of use* dan *perceived usefulness*. Berdasarkan hasil di atas, maka dirumuskan hipotesis berikut:

H1: *Optimism* berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness* penggunaan aplikasi flip

2.3.2 Pengaruh variabel inovatif (*innovativeness*) terhadap variabel persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*)

Penelitian yang dilakukan Faizani dan Indriyanti, (2021) mengatakan jika terjadi sebuah peningkatan rasa *optimism* dan *innovativeness* terhadap penggunaan metode pembayaran QRIS maka akan berpengaruh terhadap peningkatan *perceived easy of use* dan *perceived usefulness* yang akan berdampak pula pada peningkatan

minat pengguna dalam menggunakan metode pembayaran QRIS di masa depan. Pengguna aplikasi flip juga mengatakan bahwa aplikasi flip adalah satu aplikasi yang mudah dan simple untuk digunakan sehingga konsumen lebih mudah dalam pengoperasiannya. Dilihat dari hasil di atas, maka dirumuskan hipotesis berikut ini:

H2: *Innovativeness* berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness* penggunaan aplikasi flip

2.3.3 Pengaruh variabel *discomfort* terhadap variabel persepsi kemanfaatan penggunaan aplikasi flip

Menurut Liljander dkk (2006) dalam Anggari (2022) mengatakan *discomfort* merupakan dimensi yang dapat menentukan perasaan seseorang yang disebabkan karena kurangnya kontrol atas teknologi dan merasa kesulitan dalam penggunaannya. Ketidaknyamanan dalam penggunaan teknologi juga dapat digambarkan dari kurang puasnya pengguna terhadap teknologi baru sehingga merasa terbebani. Rifai dkk (2019) mengatakan bahwa *discomfort* memiliki pengaruh terhadap persepsi kemanfaatan. Hal tersebut disebabkan pengguna merasa tidak nyaman karena kurangnya pemahaman terkait sistem dan operasional. Berdasarkan hasil di atas, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H3: *Discomfort* memiliki pengaruh negatif terhadap *perceived usefulness* penggunaan aplikasi flip

2.3.4 Pengaruh *insecurity* terhadap *perceived usefulness* dalam penggunaan aplikasi flip

Penelitian yang dilakukan oleh Anggari (2022) dalam penelitian tersebut menyatakan tidak terdapat pengaruh antara variabel *insecurity* terhadap persepsi manfaat. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Rifai dkk (2019) bahwa *insecurity* tidak memiliki pengaruh terhadap persepsi kemanfaatan. Berdasarkan uraian di atas dan beberapa penelitian maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H4: *Insecurity* berpengaruh negatif terhadap *perceived usefulness* penggunaan aplikasi flip

2.3.5 Pengaruh variabel *Perceived Ease of Use* (kemudahan) terhadap persepsi kemanfaatan penggunaan aplikasi flip

Sebuah teknologi yang mudah dalam pengoperasiannya membuat konsumen akan lebih mudah untuk mengambil keputusan dalam penggunaan suatu aplikasi. Putra *et al* (2015) menerangkan bahwa variabel kemudahan memiliki pengaruh terhadap persepsi kemanfaatan menggunakan *e-commerce*, karena terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel kemudahan menggunakan *e-commerce* terhadap variabel kemanfaatan menggunakan *e-commerce*. Berdasarkan hasil di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

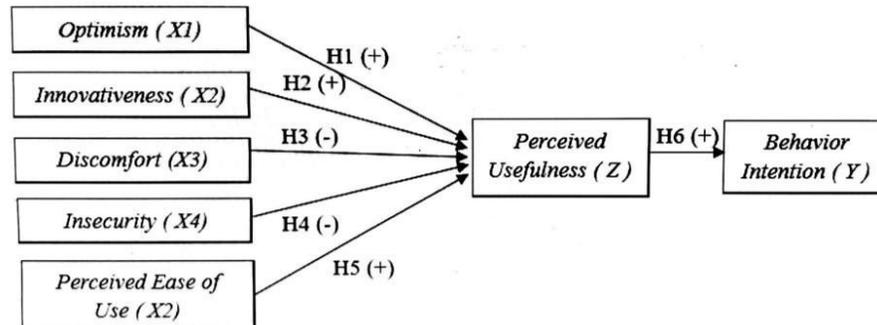
H5: *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness* penggunaan aplikasi flip

2.3.6 Pengaruh *perceive usefulness* pada minat penggunaan Aplikasi Flip

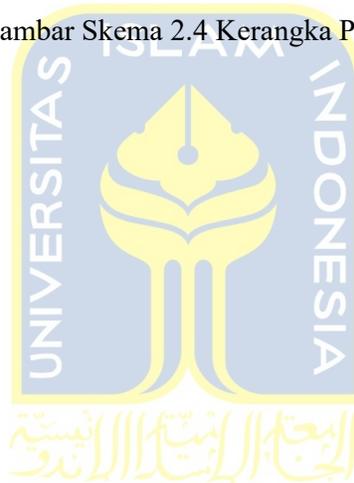
Menurut Jogiyanto (2008) dalam Lasiba *et al* (2022) persepsi manfaat (*perceived usefulness*) merupakan manfaat penggunaan yang diartikan jika pengguna percaya bahwa teknologi tersebut berharga, sehingga para pengguna teknologi tersebut akan ketergantungan dalam menggunakannya ketika beraktivitas. Aplikasi flip juga memiliki banyak manfaat yang mana bias melakukan berbagai transaksi dompet digital, BPJS, pulsa, listrik, data, PDAM, paket internet dan lain-lain. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Suwardana (2019) yang mengatakan Persepsi Manfaat mempunyai pengaruh yang paling kuat terhadap tingkat Penggunaan Aplikasi Go-Pay sebagian besar responden setuju bahwa manfaat yang diberikan oleh layanan pembayaran sudah dirasakan dan dapat membantu mereka dalam aktivitasnya sehari-hari. Berdasarkan hasil di atas, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H6: *Optimism, Innovativeness, dan Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh positif, serta *Discomfort* dan *Insecurity* memiliki pengaruh negatif terhadap *Behavior Intention* penggunaan flip dengan *perceived usefulness* sebagai variabel *intervening*.

2.4 Kerangka Pemikiran



Gambar Skema 2.4 Kerangka Pemikiran



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 *Population (Populasi) dan Sampling (Sampel)*

3.1.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017) mengungkapkan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian dilakukan penarikan kesimpulannya. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Masyarakat Yogyakarta.

3.1.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2017) mengungkapkan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah serta karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apabila jumlah populasi besar dan tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mempelajari seluruh yang ada pada populasi maka peneliti dapat menggunakan sampel yang akan diambil dari populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Masyarakat Yogyakarta.

Metode sampling dalam penelitian ini menggunakan metode *Non-Probability Sampling*. Menurut Sekaran & Bougie (2017) menyatakan bahwa *Non-Probability Sampling* merupakan desain sampling di mana elemen pada populasi tidak memiliki peluang yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi yang dipilih untuk dijadikan sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*, yaitu desain terbatas untuk orang-orang yang secara spesifik dapat memberikan informasi yang dibutuhkan karena hanya mereka yang

memiliki informasi tersebut atau memenuhi kriteria yang ditetapkan peneliti (Sekaran & Bougie, 2017). Adapun kriteria pemilihan sampel dalam penelitian ini antara lain adalah masyarakat Yogyakarta yang menggunakan aplikasi Flip dengan usia >17 tahun, karena usia >17 tahun adalah usia yang memasuki fase dewasa dan dianggap dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan perbuatannya (Sudono, 2019).

Penentuan besaran sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini mengacu pada teori menurut Roscoe (1975) dalam Sekaran & Bougie ,(2017) yang memberi acuan umum untuk menentukan besaran sampel antara lain:

- 1) Sampel lebih dari 30 dan kurang dari 500 merupakan hal tepat untuk kebanyakan penelitian.
- 2) Jika sampel dibagi ke dalam subsample, ukuran sampel minimum sejumlah 30 dalam tiap kategori adalah tepat.
- 3) Penelitian multivariate (termasuk analisis regresi linear berganda), besaran sampel sebaiknya 10 kali lebih besar dari jumlah indikator yang dimiliki dalam penelitian.
- 4) Dalam penelitian eksperimental sederhana dengan control eksperimen yang ketat, besaran sampel kecil antara 10 sampai dengan 20 dapat dikatakan penelitian yang sukses.

Berdasarkan pemaparan teori di atas, penelitian ini masuk pada penelitian multivariate (termasuk analisis regresi linear berganda), di mana besaran sampel disarankan 10 kali lebih besar dari jumlah indikator yang dimiliki dalam penelitian. Mengacu pada jumlah indikator dalam penelitian yang paling banyak adalah 5 indikator, maka dapat diketahui jumlah sampel yang akan digunakan 10 kali lebih besar dari jumlah indikator yang dimiliki yaitu $5 \times 10 = 50$. Jadi dapat disimpulkan bahwa jumlah sampel atau responden yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 50 responden.

3.2 Jenis Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer. Data primer adalah data yang didapatkan secara langsung oleh responden kepada peneliti (Sugiyono, 2017). Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari para responden masyarakat DI Yogyakarta yang menggunakan aplikasi Flip. Data yang diperoleh dari penelitian ini didapatkan dari *google form* yang telah disebar luaskan dan diisi oleh responden yang sudah dipilih dan memenuhi syarat dalam penelitian.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017) mengungkapkan bahwa teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui *interview* (wawancara), kuesioner, observasi, dan gabungan dari ketiga metode tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data melalui kuesioner yang disebarkan secara online. Dalam

penyebaran kuesioner ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengajukan pernyataan atau pertanyaan yang telah tercantum pada *google form* untuk dijawab oleh responden. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini diberi bobot yang berbeda pada alternatif jawaban yang diberikan.

Data dalam penelitian ini diukur menggunakan model skala Likert 1-5. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2017). Peneliti menggunakan opsi 5 poin karena lebih banyak digunakan dalam penelitian, mengapa tidak menggunakan skala Likert 6 poin ataupun lebih karena membuat responden lebih sulit membedakan poin skala dan mengakibatkan responden kesulitan mengolah informasi. Peneliti menggunakan skala instrumen pengukur yaitu skala likert pada 1 sampai 5. Bobot jawaban dari pertanyaan atau pernyataan yang terdapat dalam kuesioner antara lain:

Table 3.1 Skala data

Skala Data	Kelas	Kategori
1	1,00-1,79	Sangat Rendah
2	1,80-2,59	Rendah
3	2,60-3,39	Netral
4	3,40-4,19	Tinggi
5	4,20-5,00	Sangat Tinggi

3.4 Pengukuran Variabel

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini maka dapat diidentifikasikan variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

3.4.1 Variabel Dependen atau Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2017) pengertian variabel dependent (terikat) adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel independen (bebas). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah minat pengguna Aplikasi Flip.

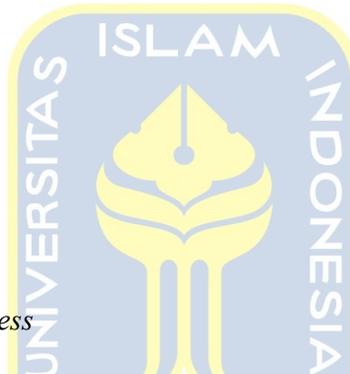
3.4.2 Variabel Independen atau Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2017) pengertian variabel independen (bebas) adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen yaitu:

1) *Optimism*

Optimism merupakan dimensi yang menentukan suatu perasaan yang positif terhadap teknologi dan keyakinan yang dapat meningkatkan kontrol, fleksibilitas, dan efisiensi dalam hidup (Liljander dkk., 2006 dalam Anggari, 2022). Variabel *optimisme* terdiri dari tiga indikator pernyataan yang diadopsi dari Andayani dan Ono, 2020. Skala yang digunakan di dalam penelitian ini adalah Skala Likert dengan nilai 1 (satu) (sangat tidak setuju) sampai 5 (lima) (sangat setuju).

Kode	Pernyataan
O1	1. Saya merasa lebih efisien saat melakukan transaksi keuangan dengan menggunakan aplikasi flip.
O2	2. Saya merasa aplikasi dengan teknologi baru akan lebih nyaman untuk digunakan
O3	3. Saya yakin sistem teknologi akan mengikuti yang saya perintahkan.



2) *Innovativeness*

Khadka dan Kohsuwan (2018) mengatakan *innovativeness* adalah suatu kecenderungan untuk menjadi pelopor teknologi. *Innovativeness* adalah salah satu variabel dari metode TRI yang memberikan keyakinan yang positif. Dalam kaitannya dengan penerimaan teknologi *innovativeness* dapat membuat seseorang akan tertarik dan mencoba teknologi (Aisyah *et al.*, 2014). Variabel ini memiliki empat 4 indikator pernyataan yang diadopsi dari penelitian Andayani dan Ono, 2020. Skala di dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert dengan nilai 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju).

Kode	Pernyataan
INN1	1. Saya mampu menjelaskan penggunaan Aplikasi Flip kepada rekan saya
INN2	2. Saya cepat menguasai Aplikasi Flip
INN3	3. Saya dapat memahami penggunaan Aplikasi Flip secara mandiri
INN4	4. Saya mengikuti perkembangan Aplikasi Flip

3) *Discomfort*

Parasuraman (2000) dalam Martens *et al.* (2017) mengatakan bahwa *discomfort* adalah perasaan kurangnya kontrol atas teknologi dan perasaan tidak nyaman yang disebabkan oleh sesuatu. *Discomfort* adalah perasaan kurangnya kepercayaan terhadap diri saat menggunakan sebuah teknologi yang baru sehingga menyebabkan perasaan tidak nyaman dalam menggunakannya. Variabel ini terdiri dari beberapa pernyataan yang diadopsi dari penelitian Andayani dan Ono, 2020. Skala yang digunakan di dalam penelitian ini adalah Skala Likert dengan nilai 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju).

Kode	Pernyataan
D1	1. Terkadang saya sempat berpikir jika sistem teknologi aplikasi flip ini tidak dirancang untuk digunakan oleh orang biasa.

Kode	Pernyataan
D2	2. Saya kurang percaya jika saya memberikan informasi pribadi saya ke sebuah sistem.
	3. Saya selalu merasa minder saat mengalami kesulitan saat melakukan transaksi keuangan melalui aplikasi flip
D3	4. Layanan bantuan pengguna aplikasi flip di ponsel tidak dapat memberikan solusi atau bantuan kepada saya, karena aplikasi flip menjelaskan hal yang tidak saya mengerti.
D4	

4) Insecure *Insecurity*

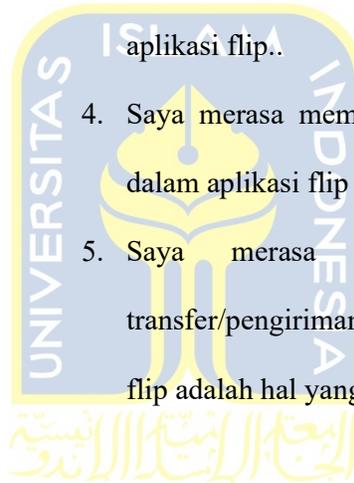
Insecurity adalah perasaan tidak percaya terhadap sebuah teknologi atau sistem yang berasal dari ekspektasi tentang kemampuan untuk sebuah teknologi mampu bekerja dengan benar dan baik sehingga merasa suatu sistem itu berbahaya. Variabel *insecurity* memiliki 4 indikator pernyataan yang diadopsi dari penelitian Andayani dan Ono, 2020. Skala dalam penelitian ini adalah Skala Likert dengan nilai 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju).

Kode	Pernyataan
I1	1. Saya merasa bahwa saat ini banyak orang yang bergantung dengan teknologi untuk melakukan segala sesuatu
I2	2. Saya merasa tidak aman saat memberikan informasi pribadi saya melalui internet
I3	3. Saya merasa setiap transaksi yang saya lakukan secara online wajib untuk konfirmasi setelah transaksi.
I4	4. Saat suatu transaksi terjadi pada aplikasi flip secara otomatis, maka saya harus secara seksama memeriksa bahwa transaksi tersebut tidak terjadi kesalahan.

5) *Perceived Ease of Use*

Perceived ease of use merupakan keyakinan individu bahwa menggunakan sistem teknologi informasi tidak akan merepotkan atau memerlukan usaha yang besar saat menggunakannya. Variabel *perceived ease of use* terdiri dari indikator pernyataan yang diadopsi dari penelitian Andayani dan Ono, 2020. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Likert dengan nilai 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju).

Kode	Pernyataan
PEU1	1. Saya merasa mengoperasikan aplikasi flip adalah sesuatu yang mudah.
PEU2	2. Saya merasa melakukan transfer atau pengiriman dana menggunakan aplikasi flip
PEU3	adalah hal yang mudah. 3. Saya merasa mudah untuk mengerti dan memahami proses transaksi yang ada pada
PEU4	aplikasi flip.. 4. Saya merasa memahami cara/petunjuk di dalam aplikasi flip adalah hal yang mudah.
PEU5	5. Saya merasa melakukan transaksi transfer/pengiriman dana dengan aplikasi flip adalah hal yang sangat fleksibel.



6) Variabel Perantara (Intervening Variabel)

Menurut Sugiyono (2017) pengertian variabel intervening (penghubung atau mediasi) adalah variabel yang secara teoritis memengaruhi hubungan antara variabel independen dengan dependen menjadi hubungan yang tidak langsung dan tidak dapat diamati dan diukur. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel intervening adalah Persepsi Kemanfaatan. *Perceived usefulness* adalah suatu tingkatan di mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut dapat meningkatkan kinerjanya dalam

bekerja. Variabel *Perceived usefulness* memiliki 5 indikator pernyataan yang diadopsi dari penelitian Andayani dan Ono, 2020. Skala yang digunakan pada penelitian ini adalah Skala Likert dengan nilai 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju).

Kode	Pernyataan
PU1	1. Saya merasa bahwa Aplikasi Flip adalah sebuah aplikasi yang berguna untuk melakukan transaksi pembayaran atau transfer dana antar bank.
PU2	
PU3	2. Saya merasa aplikasi flip membuat pekerjaan saya menjadi lebih efektif.
PU4	3. Saya merasa dengan aplikasi flip melakukan transfer antar bank yang berbeda menjadi lebih mudah.
PU5	4. Saya merasa lebih murah saat menggunakan aplikasi flip untuk melakukan transfer dana antar bank.
	5. Saya merasa jika Aplikasi Flip digunakan maka akan meningkatkan Produktivitas (memberikan fleksibilitas, kecepatan, dll)

7) Dependen Variabel

Menurut Sugiyono (2017) pengertian variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel dependennya adalah minat penggunaan flip. Minat penggunaan aplikasi flip terdiri dari tiga indikator pernyataan diambil dari penelitian yang dilakukan oleh (Liu dkk (2019); Sitinjak dan Joan (2019); dan Vankatesh & Davis (1996)). Skala dalam penelitian ini adalah menggunakan skala Likert poin 1 (sangat tidak setuju) sampai dengan 5 (sangat setuju)

Kode	Item Pernyataan
BI1	Saya akan menggunakan aplikasi flip
BI2	Saya harap penggunaan aplikasi flip dapat berlanjut di masa depan
BI3	Saya akan merekomendasikan aplikasi flip kepada orang yang berada di sekitar saya

3.5 Metode Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis ini adalah mengelompokkan sebuah data berdasarkan variabel dan jenis responden, menabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah,

dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2017).

Analisis data yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Deskriptif Statistik

a. Analisis Deskriptif Profil Responden

Deskriptif merupakan metode analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017).

$$\text{Rumus} = \frac{n1}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$n1$: Jumlah responden yang memilih jawaban

N : Jumlah seluruh responden

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk memastikan data data yang didapat akurat, lengkap, dan sesuai untuk analisis selanjutnya. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif untuk data-data yang terkumpul. Analisis ini meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi (Sekaran & Bougie, 2017).

Uji ini dilakukan untuk mengidentifikasi penilaian pada variabel kemudahan, inovatif, minat, dan kemanfaatan. Metode yang digunakan

adalah dengan mencari nilai rata-rata (mean) dari penilaian responden terhadap pertanyaan yang ada di kuesioner.

$$\text{Interval Kelas} = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Kelas}} = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui interval kelas dari penelitian ini yaitu 0,8, di mana pengembangan interval dalam masing-masing kelas antara lain:

Tabel 3.2

Kategori Rata-rata (Mean) berdasarkan Hasil Kelas

Interval Kelas	Kategori
1,0 – 1,80	Sangat tidak baik / sangat rendah
1,81 – 2,60	Tidak baik / rendah
2,61 – 3,40	Cukup baik / cukup tinggi
3,41 – 4,20	Baik / tinggi
4,21 – 5,00	Sangat baik / sangat tinggi

2) Analisis Regresi Linear Berganda

Regresi linear berganda merupakan regresi linear yang melibatkan lebih dari satu variabel independen untuk menjelaskan variabel dependennya. Menurut Cooper dan Schindler (2006), analisis regresi berganda digunakan sebagai alat deskriptif dalam tiga jenis situasi. Pertama, digunakan untuk mengembangkan persamaan yang digunakan untuk memprediksi nilai-nilai untuk variabel kriteria. Kedua, mengontrol variabel pengganggu untuk lebih mengevaluasi kontribusi terhadap variabel lainnya. Ketiga, untuk menguji dan menjelaskan teori kausal.

Hasil dari regresi linear berganda akan memberikan dua informasi. Pertama, hasil regresi akan menghasilkan *R-Square* (R^2) yang menjelaskan seberapa baik seperangkat variabel menjelaskan variabel dependen. Kedua, hasil dari regresi mengukur efek setiap variabel pada variabel dependen. Model persamaan regresi berganda dalam penelitian ini adalah:

$$\text{Rumus: } Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan:

a= Konstanta

b= Koefisien regresi

Y= Variabel dependen

X= Variabel Independen

e= Error term

3) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2017) mengatakan bahwa validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada suatu objek penelitian dengan data yang dapat peneliti laporkan, di mana data yang valid merupakan data yang tidak terdapat perbedaan antara data yang dilaporkan dengan data sesungguhnya yang terjadi pada objek penelitian. Menurut Sugiyono (2017) terdapat kriteria untuk uji validitas sebagai berikut:

1. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen pernyataan dinyatakan valid.

2. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrumen pernyataan dinyatakan tidak valid.

Uji validitas dapat dilakukan dengan melihat korelasi antara skor item dalam kuesioner dengan total skor yang diukur. Uji validitas dilakukan melalui *Coefficient Corelation Pearson* pada SPSS. Nilai pada validitas akan dicari dengan taraf kesalahan (α) sebesar 0,05. Ketika *p value* memiliki nilai lebih dari 0,05 maka hubungan signifikan tidak terjadi. Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian dilakukan kepada responden pengguna aplikasi flip. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item pernyataan tersebut valid atau tidak valid.

4) Uji Reliabilitas

Setelah melakukan pengujian validitas, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas guna untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih. Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa reliabilitas adalah derajat konsistensi/ketepatan suatu instrumen. Sedangkan menurut Silalahi (2017) menyatakan bahwa reliabilitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kemampuan atau kepercayaan atas suatu instrumen ukuran. Dapat dikatakan reliabilitas jika instrumen yang digunakan untuk mengukur objek atau subjeknya akan menghasilkan data yang relatif sama.

Pengukuran reliabilitas pada penelitian ini menggunakan metode yang digunakan adalah *Alpha Cronbach* (α) dengan bantuan *software* aplikasi

Statistical Product and Service Solution (SPSS). Suatu instrumen dikatakan reliabel jika hasil nilai *alpha cronbach* (α) lebih besar dari batasan yang ditentukan, di mana nilai batasan minimal yang ditentukan sebesar 0,6 (Sugiyono, 2017).

5) Uji Hipotesis

a. Uji T

Menurut Sugiyono (2017) mengungkapkan bahwa Uji **t** (t-test) adalah melakukan pengujian terhadap koefisien regresi secara parsial, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui signifikansi peran secara parsial dan antara variabel independen terhadap variabel dependen dengan mengasumsikan bahwa variabel independen lain dianggap konstan. Kriteria Pengujian:

- a) Jika probabilitas $t_{hitung} > \alpha$ maka tidak signifikan (secara individual variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependennya).
- b) Jika probabilitas $t_{hitung} < \alpha$ maka signifikan (secara individual variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependennya) $\alpha = 0.05$ (5%)

b. Uji F

Uji Statistik F menunjukkan apakah semua variabel independen yang terdapat dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen Kriteria Pengujian:

- a) Jika probabilitas $f_{hitung} > \alpha$ maka tidak signifikan (secara keseluruhan variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependennya).

- b) Jika probabilitas $f_{hitung} < \alpha$ maka signifikan (secara keseluruhan variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependennya)

6) Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi adalah perangkat yang mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel terikat. Kelemahan mendasar penggunaan koefisien determinasi adalah bias terhadap jumlah variabel independen yang dimasukkan ke dalam model. Oleh karena itu, banyak peneliti menganjurkan untuk menggunakan nilai *Adjusted R²* pada saat mengevaluasi model regresi yang terbaik. Tidak seperti *R²*, nilai *Adjusted R²* dapat naik atau turun apabila suatu variabel independen ditambahkan ke dalam model.

- 1) Jika *Adjusted R²* > 0,5 maka hubungan antara variabel sangat kuat
- 2) Jika *Adjusted R²* < 0,5 maka hubungan antara variabel sangat lemah

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Pengumpulan Data

Data dari penelitian ini didapatkan langsung dari para responden yaitu masyarakat Yogyakarta yang menggunakan aplikasi. Berikut hasil dari penyebaran data dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1

Keterangan	Jumlah	Persentase
Kuesioner yang disebar	110	100%
Kuesioner yang Kembali	110	100%
Kuesioner yang tidak memenuhi syarat	0	0%
Kuesioner yang memenuhi syarat	110	100%

Berdasarkan tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa jumlah kuesioner yang disebar sebanyak 110 buah, dan kuesioner yang juga kembali sebanyak 110 buah (100%). Sehingga data yang dapat digunakan untuk diolah adalah sebanyak 110 responden (100%).

4.2 Analisis Deskripsi Karakteristik Responden

Karakteristik responden yang menjadi objek penelitian diklasifikasikan berdasarkan usia, pekerjaan, dan jenis kelamin.

4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Hasil analisis responden berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
17-23 tahun	56	50,9 %
24-30 tahun	39	35,5 %
> 30 tahun	15	13,6 %
Jumlah	110	100 %

Pada tabel 4.2 diketahui mayoritas responden berusia 17-23 tahun yaitu sebanyak 56 orang (50,9%). Responden usia antara 24-30 tahun sebanyak 39 responden (35,5%) dan untuk responden usia >30 tahun sebanyak 15 responden (13,6%). Hasil analisis ini didapatkan bahwa nilai rata-rata pengguna aplikasi Flip adalah pada kalangan usia 17-23 tahun.

4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Hasil analisis responden berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	36	32,7%
Perempuan	74	67,3%
Jumlah	110	

Pada tabel 4.3 diketahui bahwa mayoritas responden adalah berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 74 orang (67,3%). Selanjutnya responden jenis kelamin laki-laki dengan jumlah 36 orang (32,7%). Dari data ini dapat dilihat bahwa rata-rata pengguna flip adalah berjenis kelamin perempuan.

4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh persentase responden berdasarkan pekerjaan ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.4

Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Frekuensi	Persentase
Mahasiswa	64	58,2%
Karyawan Swasta	15	13,6 %
PNS	3	2,7 %
Swasta	28	25,5 %
Jumlah	110	100 %

Hasil analisis data pekerjaan responden yang diperoleh pada tabel 4.4 diketahui bahwa mayoritas pekerjaan responden adalah Mahasiswa sebanyak 64 orang (58,2%). Selanjutnya pekerjaan swasta sebanyak 28 responden (25,5%), Karyawan Swasta sebanyak 15 orang (13,6%) dan PNS sebanyak tiga responden (2,7%). Dapat disimpulkan bahwa pengguna aplikasi flip paling banyak adalah mahasiswa.

4.3 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan metode analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang

telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017).

$$\text{Rumus} = \frac{n1}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$n1$: Jumlah responden yang memilih jawaban

N : Jumlah seluruh responden

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk memastikan data data yang didapat akurat, lengkap, dan sesuai untuk analisis selanjutnya. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif untuk data-data yang terkumpul. Analisis ini meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi (Sekaran & Bougie, 2017). Uji ini dilakukan untuk mengidentifikasi penilaian pada variabel Kualitas Produk, Harga, Citra Merek, Keputusan Pembelian dan Kepercayaan Pelanggan. Metode yang digunakan adalah dengan mencari nilai (mean) dari penilaian responden terhadap pertanyaan yang ada di kuesioner.

$$\begin{aligned} \text{Interval Kelas} &= \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Kelas}} \\ &= \frac{5-1}{5} = 0,8 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dapat diketahui nilai dari penelitian ini yaitu 0,8, di mana pengembangan interval dalam masing-masing kelas antara lain:

Tabel 4.5

Interval Penilaian

Skala Data	Kelas	Kategori
1	1,00-1,79	Sangat tidak setuju
2	1,80-2,59	Tidak setuju
3	2,60-3,39	Netral
4	3,40-4,19	Setuju
5	4,20-5,00	Sangat setuju

4.3.1 Analisis Deskriptif Variabel *Optimisme*

Tabel 4.6

Analisis Statistik Deskriptif Variabel *Optimism*

Indikator	Min	Max	Mean
Saya merasa lebih efisien saat melakukan transaksi keuangan dengan menggunakan aplikasi flip.	1	5	3,92
Saya merasa produk dan layanan yang menggunakan teknologi terbaru jauh lebih nyaman digunakan	1	5	3,58
Saya yakin sistem teknologi akan mengikuti yang saya perintahkan.	1	5	3,59

Tabel 4.6 terlihat nilai (mean) tiap indikator pada variabel optimism. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa tanggapan responden terhadap indikator-indikator pada variabel *optimism* memiliki nilai yang cukup tinggi dengan nilai rata-rata pada indikator pertama sebesar 3,92 yang artinya bahwa termasuk ke

dalam kategori setuju, yang artinya bahwa responden setuju jika teknologi memberikan kebebasan, dan nyaman digunakan, serta lebih efisien. Selanjutnya indikator ketiga 3,59 yang artinya bahwa termasuk ke dalam kategori setuju, yang berarti responden setuju bahwa teknologi memberikan kenyamanan dalam penggunaan dan selanjutnya indikator kedua 3,58 di mana 59 yang artinya bahwa termasuk ke dalam kategori setuju, yang artinya bahwa responden setuju jika teknologi ini mampu membantu kehidupan sehari-hari responden.

4.3.2 Analisis Statistik Deskriptif Variabel *Innovativeness*

Tabel 4.7
Analisis Deskriptif Variabel *Innovativeness*

Indikator	Min	Max	Mean
Saya dapat menjelaskan penggunaan Aplikasi Flip kepada rekan saya	1	5	3,35
Saya cepat menguasai Aplikasi Flip	1	5	3,50
Saya mampu memahami penggunaan Aplikasi Flip secara mandiri	1	5	3,57
Saya mengikuti perkembangan Aplikasi Flip	1	5	3,23

Pada tabel 4.7 diketahui variabel *innovativeness* memiliki penilaian yang cukup tinggi nilai dari indikator ketiga 3,57, indikator kedua 3,50, indikator pertama 3,35, dan indikator keempat 3,23 di mana indikator kedua dan ketiga masuk dalam kategori setuju dan indikator pertama dan keempat masuk dalam kategori netral.

4.3.3 Analisis Statistik Deskriptif *Discomfort*

Tabel 4.8

Analisis Deskriptif Variabel *Discomfort*

Indikator	Min	Max	Mean
Terkadang saya sempat berpikir jika sistem teknologi aplikasi flip ini tidak dirancang untuk digunakan oleh orang biasa.	1	5	3,59
Saya merasa saat saya memberikan informasi pribadi ke sistem, saya merasa bahwa saya tidak akan pernah yakin bahwa informasi tersebut benar-benar sampai di tempat yang tepat.	1	5	3,15
Saya selalu malu saat mengalami kesulitan saat melakukan transaksi keuangan melalui aplikasi flip	1	5	3,48
Layanan bantuan pengguna aplikasi flip di ponsel tidak dapat memberikan solusi atau bantuan kepada saya, karena aplikasi flip menjelaskan hal yang tidak saya mengerti.	1	5	2,88

Tabel 4.8 menunjukkan nilai (mean) tiap indikator pada variabel *discomfort*. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa tanggapan responden terhadap indikator-indikator pada variabel *discomfort* memiliki penilaian dengan rata-rata indikator pertama sebesar 3,58, indikator ketiga 3,48, indikator kedua 3,15, dan indikator keempat 2,88. Keempat indikator tersebut dua masuk dalam kategori interval setuju yaitu indikator pertama dan ketiga, dan dua masuk dalam kategori netral indikator kedua dan keempat. Kedua indikator yang masuk dalam kategori

setuju yang artinya bahwa setuju jika teknologi flip tidak dirancang untuk digunakan oleh orang biasa dan malu saat mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi flip. Selanjutnya indikator dengan interval netral artinya bahwa responden tidak yakin bahwa sistem pada aplikasi flip ini aman dan juga menurut mereka aplikasi flip belum membantu menjelaskan hal-hal yang tidak dimengerti.

4.3.4 Analisis Statistik Deskriptif Variabel *Insecurity*

Tabel 4.9
Analisis Deskriptif Variabel *Insecurity*

Indikator	Min	Max	Mean
Saya merasa bahwa saat ini banyak orang yang terlalu bergantung pada teknologi untuk melakukan segala sesuatu	1	5	3,74
Saya merasa kurang aman memberikan informasi pribadi melalui internet	2	5	3,88
Setiap transaksi yang saya lakukan secara online wajib dikonfirmasi setelah transaksi.	1	5	4,06
Saat suatu transaksi terjadi pada aplikasi flip secara otomatis, maka saya harus secara seksama memeriksa bahwa transaksi tersebut tidak terjadi kesalahan. otomatis, saya perlu memeriksa dengan seksama bahwa sistem tidak terjadi kesalahan	1	5	3,77

Pada tabel 4.9 dapat dilihat indikator pada variabel insecurity ini memiliki penilaian yang cukup tinggi dengan nilai rata-rata pertama sampai dengan keempat

secara berurutan sebesar 4,06, 3,88, 3,77 dan 3,74 di mana keempat indikator tersebut termasuk ke dalam kategori setuju, artinya responden ini setuju jika masyarakat ini terlalu bergantung dengan teknologi untuk melakukan sesuatu, kurang aman dalam memberikan informasi pribadi melalui internet dan merasa takut jika informasi tersebut disalahgunakan, otomatisasi dalam internet perlu diperiksa kembali dan transaksi secara online perlu dikonfirmasi kembali.

4.3.5 Analisis Statistik Deskriptif Variabel *Perceived Ease of Use*

Tabel 4.10
Analisis Deskriptif Variabel *Perceived Ease of Use* (Persepsi kemudahan)

Indikator	Min	Max	Mean
Saya merasa mengoperasikan aplikasi flip adalah sesuatu yang mudah.	2	5	3,90
Saya merasa melakukan transfer atau pengiriman dana menggunakan aplikasi flip adalah hal yang mudah.	1	5	3,84
Saya merasa mengerti atau memahami proses transaksi keuangan pada aplikasi flip merupakan sesuatu yang mudah.	1	5	3,79
Saya merasa memahami cara/petunjuk di dalam aplikasi flip merupakan hal yang mudah.	1	5	3,82
Saya merasa melakukan transaksi transfer/pengiriman dana dengan aplikasi flip adalah hal yang sangat fleksibel.	1	5	3,98

Tabel 4.10 Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa tanggapan responden terhadap indikator-indikator pada variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki penilaian yang sangat tinggi dengan nilai rata-rata pada indikator pertama sebesar 3,90, indikator kedua 3,84, indikator ketiga 3,98, dan indikator keempat 3,98 di mana keempat kategori tersebut masuk dalam kategori setuju, artinya responden setuju bahwa aplikasi flip mudah untuk digunakan secara mandiri.

4.3.6 Analisis Statistik Deskriptif Variabel *Perceived Usefulness* (persepsi kemanfaatan)

Tabel 4.11
Analisis deskriptif variabel *Perceived Usefulness* (persepsi kemanfaatan)

Indikator	Min	Max	Mean
Saya merasa bahwa Aplikasi Flip adalah sebuah aplikasi yang berguna untuk melakukan transfer dana antar bank.	1	5	4,06
Saya merasa dengan menggunakan aplikasi flip membuat pekerjaan saya menjadi lebih efektif.	2	5	3,98
Saya merasa dengan menggunakan aplikasi flip melakukan transfer antar bank yang berbeda menjadi lebih mudah.	2	5	4,00
Saya merasa lebih murah saat menggunakan aplikasi flip untuk melakukan transfer dana antar bank.	2	5	4,10

Saya merasa jika Aplikasi Flip digunakan maka akan meningkatkan Produktivitas (memberikan fleksibilitas, kecepatan, dll)	2	5	3,90
--	---	---	------

Tabel 4.11 Berdasarkan tabel dapat dilihat jika tanggapan responden terhadap indikator-indikator pada variabel persepsi kemanfaatan memiliki penilaian yang tinggi dengan nilai rata-rata pada indikator pertama sebesar 4,06, indikator kedua 3,98, indikator ketiga, 4,00, indikator keempat 4,10, dan pada indikator ke lima 3,90 di mana dari kelima indikator tersebut masuk dalam interval setuju dan sangat setuju, artinya responden sangat setuju bahwa aplikasi flip memberikan manfaat (fleksibilitas, dan kecepatan) kepada pelanggan.

4.3.7 Analisis Deskriptif Variabel Minat Penggunaan Aplikasi Flip

Tabel 4.12

Analisis Deskriptif Variabel Minat Pengguna Aplikasi Flip

Indikator	Minimal	Maksimal	Mean
Saya berniat untuk menggunakan flip	2	5	4,22
Saya berharap, penggunaan aplikasi flip saya dapat berlanjut di masa yang akan datang	2	5	4,30
Saya akan merekomendasikan aplikasi flip kepada orang di sekitar saya	2	5	4,38

4.4 Pengujian Instrumen

4.4.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Menurut Sugiyono (2017) mengatakan bahwa validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada suatu objek penelitian dengan data yang dapat peneliti laporkan, di mana data yang valid merupakan data yang tidak terdapat perbedaan antara data yang dilaporkan dengan data sesungguhnya yang terjadi pada objek penelitian. Menurut Sugiyono (2017) terdapat kriteria untuk uji validitas sebagai berikut:

1. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen pernyataan dinyatakan valid.
2. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka instrumen pernyataan dinyatakan tidak valid.

Uji validitas dapat dilakukan dengan melihat korelasi antara skor item dalam kuesioner dengan total skor yang diukur. Uji validitas dilakukan melalui *Coefficient Corelation Pearson* pada SPSS. Nilai pada validitas akan dicari dengan taraf kesalahan (α) sebesar 0,05. Ketika *p value* memiliki nilai lebih dari 0,05 maka hubungan signifikan tidak terjadi. Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian dilakukan kepada responden pengguna aplikasi flip. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item pernyataan tersebut valid atau tidak valid. Tabel 4.13 berikut merupakan hasil uji validitas dari 25 item kuesioner untuk 30 responden dengan SPSS 26. *R table* untuk $df(n-2) = 28$, dengan sig (0,05) 2 tailed:

Tabel 4.13

Hasil Uji Validitas

<i>Variable</i>	<i>Item</i>	R-hitung	R-tabel	Keterangan
<i>Optimism</i>	<i>O1</i>	0,790	0,361	VALID
	<i>O2</i>	0,843	0,361	VALID
	<i>O3</i>	0,789	0,361	VALID
<i>Innovativeness</i>	<i>I1</i>	0,843	0,361	VALID
	<i>I2</i>	0,802	0,361	VALID
	<i>I3</i>	0,648	0,361	VALID
	<i>I4</i>	0,690	0,361	VALID
<i>Discomfort</i>	<i>D1</i>	0,820	0,361	VALID
	<i>D2</i>	0,730	0,361	VALID
	<i>D3</i>	0,841	0,361	VALID
	<i>D4</i>	0,869	0,361	VALID
<i>Insecurity</i>	<i>INS1</i>	0,865	0,361	VALID
	<i>INS2</i>	0,836	0,361	VALID
	<i>INS3</i>	0,810	0,361	VALID
	<i>INS4</i>	0,798	0,361	VALID
<i>Perceived Easy of Use</i>	<i>PEU1</i>	0,410	0,361	VALID
	<i>PEU2</i>	0,452	0,361	VALID
	<i>PEU3</i>	0,463	0,361	VALID

	<i>PEU4</i>	0,459	0,361	VALID
	<i>PEU5</i>	0,475	0,361	VALID
<i>Perceived Usefulness</i>	<i>PU1</i>	0,790	0,361	VALID
	<i>PU2</i>	0,843	0,361	VALID
	<i>PU3</i>	0,789	0,361	VALID
	<i>PU4</i>	0,843	0,361	VALID
	<i>PU5</i>	0,675	0,361	VALID
<i>Minat</i>	<i>M1</i>	0,757	0,361	VALID
	<i>M2</i>	0,767	0,361	VALID
	<i>M3</i>	0,648	0,361	VALID

Berdasarkan hasil di atas dapat dilihat semua item kuesioner memiliki nilai di atas R tabel untuk $df=28$ sebesar 0,361 sehingga dapat dinyatakan semua item kuesioner valid.

4.4.2 Uji Reliabilitas

Setelah melakukan pengujian validitas, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas guna untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih. Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa reliabilitas adalah derajat konsistensi/ketepatan suatu instrumen. Sedangkan menurut Silalahi (2017) menyatakan bahwa reliabilitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kemampuan atau

kepercayaan atas suatu instrumen ukuran. Dapat dikatakan reliabilitas jika instrumen yang digunakan untuk mengukur objek atau subjeknya akan menghasilkan data yang relatif sama.

Pengukuran reliabilitas pada penelitian ini menggunakan metode yang digunakan adalah *Alpha Cronbach* (α) dengan bantuan *software* aplikasi *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Suatu instrumen dikatakan reliabel jika hasil nilai *alpha cronbach* (α) lebih besar dari batasan yang ditentukan, di mana nilai batasan minimal yang ditentukan sebesar 0,6 (Sugiyono, 2017). Tabel 4.14 berikut merupakan hasil uji reliabilitas dari ketiga variabel kuesioner untuk 30 responden dengan SPSS 26. Nilai yang diharapkan dari koefisien *Cronbach's Alpha* adalah > 0,6.

Tabel 4.14

Hasil Uji Reliabilitas

Variable	Koefisien <i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Optimism	0,914	0,6	RELIABEL
Innovativeness	0,913	0,6	RELIABEL
Discomfort	0,913	0,6	RELIABEL
Insecurity	0,913	0,6	RELIABEL
Perceived Easy of Use	0,921	0,6	RELIABEL
Perceived Usefulness	0,931	0,6	RELIABEL

Minat	0,913	0,6	RILABEL
-------	-------	-----	---------

Berdasarkan hasil di atas semua variabel penelitian memiliki nilai koefisien *Crombach's Alpha* di atas 0,6 sehingga semua variabel penelitian dan item kuesioner dinyatakan reliabel.

4.5 Hipotesis dan Pembahasan

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan membandingkan t-hitung dan nilai Sig. hipotesis dinyatakan diterima apabila t-hitung > t-tabel dan nilai Sig. < 0,05.

Hasil pengolahan data dapat pada tabel berikut:

Tabel 4.15
Hasil Analisis Path Coefficients

Hipotesis	Path	t-hitung	t-tabel	Sig.	Keterangan
H1	O→PU	4,841	1,983	0,000	Diterima
H2	INN→PU	2,571	1,983	0,012	Diterima
H3	D→PU	2,286	1,983	0,124	Ditolak
H4	INS→PU	0,988	1,983	0,326	Ditolak
H5	PEU→PU	7,203	1,983	0,000	Diterima
H6	PU→M	9,651	1,983	0,000	Diterima

4.5.1 Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk menguji variabel independen yaitu *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, *insecurity*, *Perceived Easy of Use*, terhadap *Perceived Usefulness* terhadap minat penggunaan aplikasi flip. Pada analisis regresi linear berganda ini akan diperoleh informasi mengenai:

Tabel 4.16

Ringkasan Hasil Uji Linear Berganda I

Variabel	Unstandardized		Standardize	T	Sig.
	Coefficients		Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
<i>(Constant)</i>	3,230	2,014		1,604	0,112
<i>Optimism</i>	0,739	0,153	0,294	4,841	0,000
<i>Innovativeness</i>	0,248	0,096	0,296	2,571	0,012
<i>Discomfort</i>	0,200	0,087	0,139	2,286	0,124
<i>Insecurity</i>	0,080	0,081	0,058	0,988	0,326
<i>Perceived easy of use</i>	0,588	0,082	0,552	7,203	0,000
F-hitung	48,426				
Prob/Sig	0,000				
<i>Adj. R Square</i>	0,714				

Variabel Dependent: *Perceived Usefulness*

a. Uji t

1) Uji t 1

- a) Pengaruh *optimism* terhadap *Perceived Usefulness* pada penggunaan aplikasi flip (**Hipotesis 1**)

Pada tabel 4.16 nilai Sig. pada pengaruh *optimism* terhadap *Perceived Usefulness* adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t-hitung $4,841 > t\text{-tabel } 1,983$ dengan nilai beta 0,294 (positif), sehingga dapat disimpulkan bahwa **H1 diterima** yang berarti terdapat pengaruh *optimism* terhadap *Perceived Usefulness* pada penggunaan aplikasi flip.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Faizani dan Indriyanti (2021) yang mengatakan bahwa *optimism* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness*. Berdasarkan hasil tersebut bahwa membuktikan penggunaan aplikasi flip memiliki sikap optimis dan juga pandangan positif bahwa metode transfer atau pengiriman dana bermanfaat dalam kehidupan mereka karena memberikan kemudahan operasional dalam melakukan transaksi transfer serta dapat meningkatkan kualitas transaksi menjadi lebih cepat dan efisien.

Variabel *optimism* memiliki interval 3,92 yang artinya bahwa responden tersebut menyatakan setuju bahwa aplikasi flip mudah untuk menggunakannya. Artinya pengguna memiliki pandangan yang positif bahwa adanya teknologi aplikasi flip dalam kehidupan dapat mempermudah mereka dalam melakukan transaksi keuangan secara efisien dan juga mudah dalam melakukan pengendalian, karena pengguna

dapat dengan mudah melakukan pengecekan saldo. Saat ini banyak sekali manfaat dalam menggunakan aplikasi digital seperti flip sebab hanya dengan menggunakan *smartphone* saja pengguna dapat bertransaksi di manapun dan kapanpun. Aplikasi flip saat ini juga sudah dapat digunakan untuk melakukan pembayaran seperti listrik, pulsa, dan air.

b) Pengaruh *innovativeness* terhadap *Perceived Usefulness* pada penggunaan aplikasi flip

Berdasarkan tabel 4.16 nilai Sig. pada pengaruh *innovativeness* terhadap *Perceived Usefulness* adalah sebesar $0,012 < 0,005$ dan nilai t-hitung $2,571 > t\text{-tabel } 1,983$ dengan nilai beta 0,296 (positif), sehingga dapat disimpulkan bahwa **H2 diterima** yang berarti terdapat pengaruh *innovativeness* terhadap *Perceived Usefulness* pada penggunaan aplikasi flip.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Faizani dan Indriyanti (2021) yang mengatakan bahwa *innovativeness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived usefulness*. Berdasarkan hasil tersebut tingginya inovasi individu yang bisa dilihat dari pengetahuan pengguna terhadap teknologi tersebut tanpa bantuan orang lain dan minimnya menemukan kendala saat menggunakan aplikasi flip membuktikan bahwa aplikasi flip bermanfaat dan dianggap mudah digunakan untuk transaksi pembayaran.

Apabila dikaitkan dengan hasil analisis deskriptif variabel *innovativeness* memiliki nilai rata-rata 3,57 yang berarti responden setuju bahwa aplikasi flip memiliki inovasi yang bermanfaat sehingga mudah dan nyaman digunakan.

- c) Pengaruh *discomfort* terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan aplikasi flip

Berdasarkan tabel 4.16 diketahui nilai Sig. untuk pengaruh *discomfort* terhadap *perceived usefulness* adalah sebesar $0,124 > 0,05$ dan nilai t-hitung $2,286 > t\text{-tabel } 1,983$ dengan nilai beta $0,139$ (positif), sehingga dapat disimpulkan bahwa **H3 ditolak** yang berarti tidak terdapat pengaruh *discomfort* terhadap *Perceived Usefulness* pada penggunaan aplikasi flip.

Penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Faizani dan Indriyanti (2021) yang mengatakan bahwa *discomfort* tidak berpengaruh terhadap *perceived usefulness*. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa pengguna cenderung mengabaikan rasa ketidaknyamanannya yang dirasakan ketika menggunakan aplikasi flip dan tetap berpandangan bahwa aplikasi flip bermanfaat serta mudah digunakan karena cepat dan praktik untuk transaksi transfer dan pembayaran. Analisis variabel *discomfort* menunjukkan hasil variabel tersebut sebagian besar indikatornya memiliki nilai dari 2,80 sampai 3.50 yang berarti responden menyatakan netral dan setuju jika beberapa aspek kelemahan teknologi aplikasi flip membuat kurang nyaman untuk digunakan. Pengguna menyadari bahwa teknologi

aplikasi flip memiliki kelemahan yang dapat membuat pengguna merasa kurang nyaman dalam menggunakannya. Faktor dari luar individu, seperti sistem yang eror atau bermasalah serta adanya bug atau terjadi kesalahan pada aplikasi sehingga aplikasi tidak dapat berjalan dengan semestinya, juga dapat membuat pengguna merasa tidak nyaman. Ketidaknyamanan pernah terjadi saat adanya permasalahan jaringan pada sistem aplikasi *e-wallet* OVO, yang dikeluhkan oleh pengguna. Aplikasi OVO tidak dapat diakses selama berjam-jam karena adanya gangguan yang membuat pengguna tidak dapat mengakses layanan, karena setiap akan masuk aplikasi pengguna diminta untuk melakukan *fingerprint* dan muncul pengumuman bahwa aplikasi tersebut sedang dalam perbaikan (Franedya, 2019). Berdasarkan penelitian Khadka dan Kohsuwan (2018), penyedia layanan pembayaran digital perlu memahami dan menganalisis setiap bagian yang penting dari seluruh layanan dan memperbaiki bagian-bagian yang mungkin menciptakan ketidaknyamanan ketika pengguna menggunakan layanan pembayaran digital.

- d) Pengaruh *insecurity* terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan aplikasi flip

Berdasarkan tabel 4.16 diketahui nilai Sig. untuk pengaruh *insecurity* terhadap *perceived usefulness* adalah sebesar $0,326 > 0,05$ dan nilai t-hitung $0,988 < 1,983$ dengan nilai beta 0,058 (positif), sehingga dapat disimpulkan bahwa **H4 ditolak** yang berarti tidak terdapat pengaruh antara *insecurity*

terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan aplikasi flip. Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Faizani dan Indriyanti (2021) bahwa tidak ada pengaruh antara *insecurity* terhadap *perceived usefulness* dengan nilai negatif dan signifikan. Apabila dikaitkan maka hasil analisis deskriptif variabel *insecurity* sebagian besar indikator variabel tersebut memiliki nilai rata-rata mendekati 4,06 yang artinya setuju jika dalam menggunakan teknologi terbaru atau aplikasi flip ada rasa ketakutan akan ketidakamanan bahwa penggunaan aplikasi flip memiliki risiko keamanan bagi penggunanya. Pengguna tentu menyadari adanya risiko ketidakamanan dalam menggunakan aplikasi *e-wallet*.

- e) Pengaruh *perceived easy of use* terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan aplikasi flip

Berdasarkan tabel 4.16 diketahui nilai Sig. untuk pengaruh *perceived easy of use* terhadap *perceived usefulness* adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t-hitung $7,203 > t$ -tabel sebesar 1,983 dengan nilai beta 0,552 (positif), sehingga dapat disimpulkan bahwa **H5 diterima** yang berarti terdapat pengaruh *perceived easy of use* terhadap *perceived usefulness* pada penggunaan aplikasi flip. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Faizani dan Indriyanti (2021) yang menyatakan bahwa adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel *perceived easy of use* dengan *perceived usefulness*.

Kaitannya dengan hasil analisis statistic deskriptif variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki nilai rata-rata 4,06 yang berarti responden menyatakan setuju bahwa aplikasi flip mudah untuk digunakan dan bermanfaat untuk pengguna. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwasanya perubahan pada tingkat persepsi kemudahan penggunaan aplikasi akan memengaruhi tingkat penggunaan aplikasi flip.

2) Uji t 2

Tabel 4.17
Ringkasan Hasil Uji Linear Berganda II

Variabel	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardize Coefficients</i>	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
<i>(Constant)</i>	7,176	0,610		11,757	0,000
<i>Perceived usefulness</i>	0,288	0,030	0,677	9,561	0,000
F-hitung	91,404				
Prob/Sig	0,000				
<i>Adj. R Square</i>	0,458				

Variabel dependent: Minat

a) Pengaruh *perceived usefulness* terhadap minat penggunaan aplikasi flip

Berdasarkan tabel 4.17 diketahui nilai Sig. untuk pengaruh *perceived usefulness* terhadap minat sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t-hitung $9,561 > t$ -tabel $1,983$ dengan nilai beta $0,677$ (positif), maka dapat disimpulkan **H6 diterima** yang berarti terdapat pengaruh antara variabel *perceived usefulness* terhadap minat penggunaan aplikasi flip. Hasil analisis deskriptif variabel *perceived usefulness* penggunaan aplikasi flip memiliki nilai rata-rata $4,30$ yang berarti responden menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi flip bermanfaat untuk digunakan dalam bertransaksi dan mudah untuk digunakan.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Imandari dkk, 2017) yang menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat berperilaku untuk menggunakan sistem *e-learning*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *perceived usefulness* memiliki pengaruh terhadap minat, yang artinya semakin tinggi *perceived usefulness* maka akan semakin tinggi minat penggunaannya, namun sebaliknya jika *perceived usefulness* dalam diri individu rendah maka minat pengguna aplikasi flip juga akan rendah.

3) Uji f

Uji Statistik f menunjukkan apakah semua variabel independen yang terdapat dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

- a) Jika probabilitas $f_{hitung} > \alpha$ maka tidak signifikan (secara keseluruhan variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependennya)
- b) Jika probabilitas $f_{hitung} < \alpha$ maka signifikan (secara keseluruhan variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependennya)

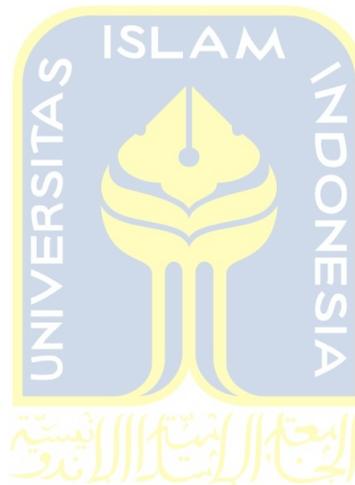
Hasil uji f secara bersama-sama (simultan) pada tabel 4.16 dapat dilihat bahwa nilai f-hitung sebesar 48,426 lebih besar dari f-tabel sebesar 2,187 dan nilai probabilitas (p) $0,000 < 0,05$. Berdasarkan ketentuan uji f dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan pada variabel independent *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, *insecurity*, dan *perceived easy of use* terhadap *perceived usefulness* penggunaan aplikasi flip.

Nilai Adjusted R Square sebesar 0,741 atau 71,4% memberikan informasi bahwa nilai variable *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, *insecurity*, dan *perceived easy of use* memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap *perceived usefulness* penggunaan aplikasi flip. Sedangkan sisanya sebesar 25,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam model penelitian ini. Sementara $e1 = \sqrt{1 - 0,714} = 0,8449$.

Hasil uji f secara Bersama-sama (simultan) pada tabel 4.17 dapat dilihat bahwa nilai f-hitung sebesar 91,404 lebih besar dari f-tabel sebesar 2,187 dan nilai probabilitas (p) $0,000 < 0,05$. Berdasarkan ketentuan uji f dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara simultan pada variabel intervening *perceived usefulness* terhadap minat penggunaan aplikasi flip.

Nilai Adjusted R Square sebesar 0,458 atau 45,8% memberikan informasi bahwa nilai variable *perceived usefulness* memiliki pengaruh yang sangat lemah

terhadap minat penggunaan aplikasi flip. Sedangkan sisanya sebesar 54,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam model penelitian ini. Sementara $e1 = \sqrt{1 - 0,458} = 0,7362$.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, berikut adalah kesimpulan dari hasil penelitian:

1. Analisis hipotesis dalam penelitian menyatakan prinsip optimisme ini berpengaruh signifikan positif terhadap *perceived usefulness*.
2. Analisis hipotesis pada penelitian menyatakan bahwa *innovativeness* berpengaruh signifikan positif terhadap *perceived usefulness*.
3. Analisis hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa *discomfort* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness*.
4. Analisis hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa *insecurity* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness*.
5. Analisis hipotesis dalam penelitian ini membuktikan bahwa *perceived ease of use* memiliki pengaruh signifikan positif terhadap *perceived usefulness*.
6. Analisis hipotesis pada penelitian ini membuktikan bahwa *perceived usefulness* memiliki pengaruh signifikan positif terhadap minat penggunaan aplikasi flip.

5.2 Implikasi Penelitian

1. Bagi pengguna aplikasi flip

Bagi pengguna aplikasi flip diharapkan untuk bisa lebih meningkatkan keamanan sehingga dapat terhindarnya hal-hal yang tidak diinginkan. Pengguna aplikasi flip juga dapat membantu meningkatkan pengguna lain untuk melakukan transaksi keuangan Bersama dengan aplikasi flip.

2. Bagi Aplikasi Flip

Diharapkan aplikasi flip dapat memberikan performa atau kinerja yang lebih baik pada sistem, dan dapat membuat menu di dalam aplikasi supaya lebih mudah untuk digunakan bagi orang – orang yang kurang paham mengenai teknologi.

5.3 Keterbatasan dalam Penelitian

Berikut ini adalah keterbatasan penelitian yang dihadapi peneliti:

1. Peneliti menggunakan metode penelitian dengan kuesioner online yang mana metode ini memiliki kelemahan yang tidak dapat peneliti control, contohnya seperti responden yang tidak serius atau tidak jujur saat melakukan pengisian kuesioner.

5.4 Saran

1. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang lebih luas lagi dan lebih dalam sehingga bisa mendapatkan data yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriza, S. (2020). Analisis Pengaruh Kemudahan, Keamanan, dan Inovasi Teknologi terhadap Minat Penggunaan GO-Pay dalam Perspektif Ekonomi Islam. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. *Skripsi*
- Aisyah, M. N., Nugroho, M. A., & Sagoro, E. M. (2014). Pengaruh Technology Readiness terhadap Penerimaan Teknologi Komputer pada UMKM di Yogyakarta. *Jurnal Economia*. 10 (2). Hal 105 - 119
- Amalia, S. N. A. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Individu Terhadap Financial Technology Syariah Paytren Sebagai Salah Satu Alat Transaksi Pembayaran: Pendekatan Technology Acceptance Model dan Theory of Planned Behavior. *Jurnal Iqtishaduna*. 9 (1). Hal 64 - 79
- Andayani, S., Ono, R, S. (2020). Analisis Kesiapan Penerimaan Pengguna Terhadap E-Learning Menggunakan Model Tram. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi Komunikasi*. 3 (2). Hal 32 - 39
- Anggari, A, A. (2022). Analisis Kesiapan dan Penerimaan Aplikasi All-Digital Provider By.U dengan menggunakan Technologu Readiness and Acceptance Model (TRAM). Fakultas Sins dan Teknologi: Universitas Islam Negeri Hidayatullah Jakarta. *Skripsi*

- Ardianto dan Azizah, (2021) Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*. 23 (1). Hal 13 - 26
- Ariani, A. F., Napitupulu, D., Jati, R. K., Kadar, J. A., & Syafrullah, M. (2018). Testing of Technology Readiness Index Model Based on Exploratory Factor Analysis Approach. *Journal of Physics: Conference Series*. 1007 (1), 012043
- Asqia, M., Zulkarnain, Y., Fadhlila, A. (2022). Evaluasi Sistem ELena Berdasarkan Aspek Pengguna Dalam Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Technology Readiness Index. Sekolah Tinggi Teknologi Nurul Fikri, Depok, Jawa Barat. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 11 (2), Hal 148 - 156
- Bank Indonesia. (2018). *Mengenal Finansial Teknologi*. Bank Sentral Republik Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/mengenal-Financial-Teknologi.aspx>
- Butarbutar, N, S & Harris, L. (2018). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Penggunaan Pembayaran Non Tunai Pada Aplikasi Transportasi Online di Kota Malang. Universitas Brawijaya: Malang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis*. 6 (2), Hal 1 – 21
- Cooper, Donald R, dan Pamela S. Schindler, (2006). *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: PT Media Global Edukasi

- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science. Journal Management Science*. 35 (8). Hal 982 - 1003
- Faizani, S, N & Indriyanti, A, D. (2021). Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi e-Wallet Go-Pay, DANA, OVO, dan LinkAja di Surabaya). Program Studi S1 Sistem Informasi, Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*. 2 (2). Hal 85 - 93
- Flip. (2022). *Kenalan dengan Flip*. PT. Fliptech Lentera Inspirasi Pertiwi
<https://flip.id/tentang-flip>
- Franedy, R. (2019). *OVO Error Hari Ini, Ternyata Ini Penyebabnya!*
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20191105160154-37-112859/ovoerror-hari-ini-ternyata-ini-penyebabnya>
- Ginantra, N, L, W, S, R., Purba, R, A., Tojiri, M, Y., Duwila, A, A., Siregar, M, N, H., Nainggolan, L, E., Marit, E, L., Sudirman, A., Siswanti, I. (2020). *Teknologi Finansial: Sistem Finansial Berbasis Teknologi di Era Digital*. Medan: Kita Menulis
- Imandari, F., Astuti, S. E., Saifi, M. (2017). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Berperilaku dalam Penggunaan E-Learning. Fakultas Ilmu Administrasi: Universitas Brawijaya. *Jurnal Administrasi Bisnis*. 3 (2). Hal 1 - 6

- Indonesia, B. (2013). *Sistem Pembayaran Non Tunai; Transfer Dana*. Pusat Riset dan Edukasi Bank Sentral (PRES)
- Jatmiko, leo dwi. (2021). Flip klaim raih 6 juta pengguna hingga september 2021. <https://teknologi.bisnis.com/read/20210928/266/1448009/flip-klaim-raih-6-juta-penggunahingga-september-2021>
- Jogiyanto. (2008). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: ANDI.
- Khadka, R., & Kohsuwan, P. (2018). Understanding Consumers' Mobile Banking Adoption in Germany: An Integrated Technology Readiness and Acceptance Model (TRAM) Perspective. *Journal Human Behaviour, Development, and Society*. 18. Hal 56 - 67
- Kumala, D. C., Pranata, J. W., & Thio, S. (2020). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Trust, Dan Security Terhadap Minat Penggunaan Gopay Pada Generasi X di Surabaya. *Jurnal Manajemen Perhotelan*, 6 (1). Hal 19 - 29.
- Lai, P. C. (2017). Security as an Extension to TAM Model: Consumers' Intention to Use a Single Platform E-Payment. *Asia-Pacific Journal of Management Research and Innovation*. 13 (3,4). Hal 110 - 119
- Lai, P. C. (2018). Single Platform E-Payment System 'Consumer Intention to Use Journal Of Information Technology Management A Publication of the Association of Management Single Platform E-Payment System Consumers' intention To Use. *Journal of Information Technology Management*. 29 (2). Hal 22 - 28

- Lasiba, R., (2022). Analisis Faktor – Faktor Yang Memengaruhi Minat Perilaku Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis E-Commerce Pada Aplikasi Shopee. Universitas Islam Malang. *Skripsi*
- Lin, C. H., Shih, H. Y., & Sher, P. J. (2007). Integrating technology readiness into technology acceptance: The TRAM model. *Psychology & Marketing*, 24 (7). Hal 641 - 657
- LinovHR. (2020). *Fintech di Indonesia Beserta Manfaatnya*
<https://www.linovhr.com/fintech-di-indonesia/>
- Liu, Y., Wang, M., Huang, D., Huang, Q., Yang, H., & Li, Z. (2019). The impact of mobility, risk, and cost on the users' intention to adopt mobile payments. *Information Systems and e-Business Management*, 17. Hal 319 - 342.
- Martens, M., Roll, O., & Elliott, R. (2017). Testing the technology readiness and acceptance model for mobile payments across Germany and South Africa. *International Journal of Innovation and Technology Management*, 14 (06), 1750033.
- Midtrans. (2022). *Pengenalan Metode Bank Transfer*
<https://support.midtrans.com/hc/id/articles/900004627183-Pengenalan-metode-Bank-Transfer>
- Mulyasa, E. (2004). *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, Strategi dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Parasuraman, A., & Colby, C. L. (2015). An updated and streamlined technology readiness index: TRI 2.0. *Journal of service research*, 18 (1), Hal 59 - 74.

- Prabawalingga, I. G. N. M., & Yadnyana, I. K. (2016). Persepsi Kemanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Dengan Minat Penggunaan Sebagai Variabel Intervening Terhadap Perilaku Penggunaan Sistem. *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana*, 5 (10), Hal 3359 - 3390.
- Pratama, hadi aditya. (2017). Pasang surut flip, startup yang sempat ditutup oleh bank indonesia. <https://id.techinasia.com/flip-layananyang-terus-bertahan-meski-sempat-ditutupbank-indonesia>
- Putra, D. E., & Astuti, E. S. (2015). Pengaruh Kemudahan terhadap Kemanfaatan, Minat, dan Penggunaan E-commerce (Studi Kasus pada Pengguna Situs Olx. co. id). *Jurnal Adiministrasi Bisnis*, 21 (2), Hal 1 - 8
- Rahayu, P. P. (2019). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Persepsi Kepercayaan, dan Persepsi Kenyamanan terhadap Minat Penggunaan Mobile Banking. Fakultas Ekonomi: Universitas Islam Indonesia. *Skripsi*
- Ramadhan, R. (2016). Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kredibilitas, dan Persepsi Harga pada Niat Nasabah Menggunakan Layanan Mobile Banking di Bank Syariah Mandiri Surabaya. Program Studi Ekonomi Islam. Universitas Airlangga. *Skripsi*
- Rifai, S., Asakdiyah, S., & Setyawan, R. R. (2019). Analisis Penerimaan Core Banking System Berbasis Technology Readiness an Acceptance Model pada BPRS Bangun Drajat Warga di DIY. Perisai: *Islamic Banking and Finance Journal*, 3 (1), Hal 57 - 74.

- Rizaldi, M. A., Fathoni, M., & Yetty, F. (2021). Faktor Determinasi Minat Penggunaan Layanan LinkAja Syariah pada Masyarakat Jabodetabek. *Journal of Sharia Economics*, 2 (2), Hal 120 - 140.
- Rosmayanti, H., Aryadita, H., & Herlambang, A. D. (2018). Analisis Penerimaan Teknologi Cloud Storage Menggunakan Technology Readiness Acceptance Model (TRAM) Pada Badan Eksekutif Mahasiswa Institut Teknologi Sepuluh Nopember. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2 (10), Hal 3632 - 3639
- Sayeti, A. B., Fauzi, A., Irawan, D. F., Telaumbanua, K. K., Dzaky, M., & Salsabila, N. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pengguna Aplikasi Online Shop: Kelengkapan, Kenyamanan, Kualitas Dan Kemudahan (Studi Literasi Manajemen). *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3 (4), Hal 405 - 413.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research methods for business: A skill building approach*. John Wiley & Sons.
- Silalahi, U., & Atif, N. F. (2015). *Metode penelitian sosial kuantitatif*. Bandung: Refika Aditama
- Simiyu, S. C., & Kohsuwan, P. (2019). Understanding Consumers' Mobile Banking Adoption through the Integrated Technology Readiness and Acceptance Model (TRAM) Perspective: A Comparative Investigation. *Human Behavior, Development & Society*, 20 (4), Hal 29 - 40

- Sinuraya, Y. R. (2019). Pengaruh Kemampuan Pengguna, Inovasi Pribadi, Norma Subjektif, Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Adopsi Mobile Payment. Universitas Brawijaya. *Skripsi*
- Sitinjak, T., & Joan, L. (2019). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Layanan Pembayaran Digital Go-Pay. *Jurnal Manajemen*, 8 (2), Hal 27 - 39
- Sudono. (2019). *Mahkamah Agung Republik Indonesia. Pengadilan Agama Blitar Kelas 1*. <https://www.pa-blitar.go.id/informasi-pengadilan/160-untuk-kepentingan-apa-batasan-usia-dewasa-itu.html>
- Sugandini, D. (2009). Karakteristik Inovasi, Pengetahuan, Komunikasi Pemasaran, Persepsi Risiko Dan Stockout Dalam Keputusan Penundaan Adopsi Inovasi. Universitas Gadjah Mada, *Kolokium Nasional Program Doktor Fakultas Ekonomika dan Bisnis UGM*, 135 - 169
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suwardana. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penggunaan Layanan Gopay (Mobile Payment) Pada Pelanggan Gojek. Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijaya. *Skripsi*
- Teo, T. (2011). *Technology Acceptance in Education: Research and Issues*. Netherlands: Sense Publisher.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (1996). A model of the antecedents of perceived ease of use: Development and test. *Decision sciences*, 27 (3), Hal 451 - 481.

- Venkatesh, V., & Morris, M. G. (2000). Why don't men ever stop to ask for directions? Gender, social influence, and their role in technology acceptance and usage behavior. *MIS quarterly*, 24 (1), Hal 115 - 139.
- Walczuch, R., Lemmink, J., & Streukens, S. (2007). The effect of service employees' technology readiness on technology acceptance. *Information & management*, 44 (2), Hal 206 - 215.
- Widayati, F., & Sagoro, E. M. (2021). Determinan Minat Penggunaan Electronic Wallet Integrasi Model Keberterimaan Teknologi Dengan Efikasi Diri Komputer Dan Keinovatifan Personal. *Jurnal Profita: Kajian Ilmu Akuntansi*, 9 (1), Hal 18 - 33.
- Witherington, H. C. (1983). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru.
- Zaenudin, A. (2019). *Dompot Digital Semakin Banyak, Pengguna Belum Tentu Diuntungkan*. <https://tirto.id/dompot-digital-semakin-banyak-pengguna-belum-tentudiuntungkan-ejx2>



LAMPIRAN I
KUESIONER PENELITIAN
ANALISIS FAKTOR YANG MEMENGARUHI MINAT PENGGUNAAN
APLIKASI FLIP PADA MASYARAKAT YOGYAKARTA

Assalamualaikum Wr Wb,

Perkenalkan saya Lukman Abdi mahasiswa Universitas Islam Indonesia, sedang melakukan penelitian mengenai "**ANALISIS FAKTOR YANG MEMENGARUHI MINAT PENGGUNAAN APLIKASI FLIP PADA MASYARAKAT YOGYAKARTA**". Untuk tercapainya sasaran penelitian ini, kami membutuhkan kesediaan Anda untuk memberikan informasi sesuai dengan yang pernah Anda rasakan atau Anda alami.

Jawaban yang Anda berikan akan **DIRAHASIAKAN** dan hanya akan digunakan untuk penelitian ini. Terimakasih untuk waktu dan kerjasamanya. Partisipasi Anda sangat kami hargai.



Lukman Abdi
Fakultas Bisnis dan
Ekonomika
Universitas Islam Indonesia

IDENTITAS RESPONDEN

Nama Inisial*:

Usia*:

Pekerjaan*:

Jenis Kelamin*:

PERNYATAAN BAGIAN I

Optimism

Silahkan pilih jawaban di bawah ini:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju



1. Teknologi aplikasi flip membuat saya menjadi lebih efisien dalam melakukan transaksi keuangan
① ② ③ ④ ⑤
2. Produk dan layanan yang menggunakan teknologi terbaru jauh lebih nyaman digunakan
① ② ③ ④ ⑤
3. Saya yakin sistem teknologi akan mengikuti yang saya perintahkan.
① ② ③ ④ ⑤

PERNYATAAN BAGIAN II

Inovatiness

Silahkan pilih jawaban di bawah ini:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

1. Saya merasa lebih efisien saat melakukan transaksi keuangan dengan menggunakan aplikasi flip.
① ② ③ ④ ⑤
2. Saya merasa aplikasi dengan teknologi baru akan lebih nyaman untuk digunakan
① ② ③ ④ ⑤
3. Saya merasa yakin bahwa sistem yang berbasis teknologi akan mengikuti apa yang saya perintahkan.
① ② ③ ④ ⑤

PERNYATAAN BAGIAN III

Discomfort

Silahkan pilih jawaban di bawah ini:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

1. Terkadang saya sempat berpikir jika sistem teknologi aplikasi flip ini tidak dirancang untuk digunakan oleh orang biasa.
① ② ③ ④ ⑤

2. Saya kurang percaya jika saya memberikan informasi pribadi saya ke sebuah sistem.

① ② ③ ④ ⑤

3. Saya selalu merasa minder saat mengalami kesulitan saat melakukan transaksi keuangan melalui aplikasi flip

① ② ③ ④ ⑤

4. Layanan bantuan pengguna aplikasi flip diponsel tidak dapat memberikan solusi atau bantuan kepada saya, karena aplikasi flip menjelaskan hal yang tidak saya mengerti.

① ② ③ ④ ⑤

PERNYATAAN BAGIAN IV

Insecurity

Silahkan pilih jawaban di bawah ini:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

1. Saya merasa bahwa saat ini banyak orang yang bergantung dengan teknologi untuk melakukan segala sesuatu

① ② ③ ④ ⑤

2. Saya merasa tidak aman saat memberikan informasi pribadi saya melalui internet

① ② ③ ④ ⑤

3. Saya merasa setiap transaksi yang saya lakukan secara online wajib untuk dikonfirmasi setelah transaksi.

① ② ③ ④ ⑤



4. Saat suatu transaksi terjadi pada aplikasi flip secara otomatis, maka saya harus secara seksama memeriksa bahwa transaksi tersebut tidak terjadi kesalahan.

① ② ③ ④ ⑤

PERNYATAAN BAGIAN VI

Perceived Ease of Use

Silahkan pilih jawaban di bawah ini:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

1. Saya merasa mengoperasikan aplikasi flip adalah sesuatu yang mudah.

① ② ③ ④ ⑤

2. Saya merasa melakukan transfer atau pengiriman dana menggunakan aplikasi flip adalah hal yang mudah.

① ② ③ ④ ⑤

3. Saya merasa mudah untuk mengerti dan memahami proses transaksi yang ada pada aplikasi flip.

① ② ③ ④ ⑤

4. Saya merasa memahami cara/petunjuk di dalam aplikasi flip adalah hal yang mudah.

① ② ③ ④ ⑤

5. Saya merasa melakukan transaksi transfer/pengiriman dana dengan aplikasi flip adalah hal yang sangat fleksibel.

① ② ③ ④ ⑤

PERNYATAAN BAGIAN V

Perceived Usefulness

Silahkan pilih jawaban di bawah ini:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

1. Saya merasa bahwa Aplikasi Flip adalah sebuah aplikasi yang berguna untuk melakukan transfer dana antar bank.

① ② ③ ④ ⑤

2. Saya merasa aplikasi flip membuat pekerjaan saya menjadi lebih efektif.

① ② ③ ④ ⑤

3. Saya merasa dengan aplikasi flip melakukan transfer antar bank yang berbeda menjadi lebih mudah.

① ② ③ ④ ⑤

4. Saya merasa lebih murah saat menggunakan aplikasi flip untuk melakukan transfer dana antar bank.

① ② ③ ④ ⑤

5. Saya merasa jika Aplikasi Flip digunakan maka akan meningkatkan Produktivitas (memberikan fleksibilitas, kecepatan, dll)

① ② ③ ④ ⑤

PERNYATAAN BAGIAN VII

Minat

Silahkan pilih jawaban di bawah ini:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat Setuju

3. Saya akan menggunakan flip

① ② ③ ④ ⑤

4. Saya harap penggunaan aplikasi flip dapat berlanjut di masa depan

① ② ③ ④ ⑤

5. Saya akan merekomendasikan aplikasi flip kepada orang yang berada di sekitar saya

① ② ③ ④ ⑤



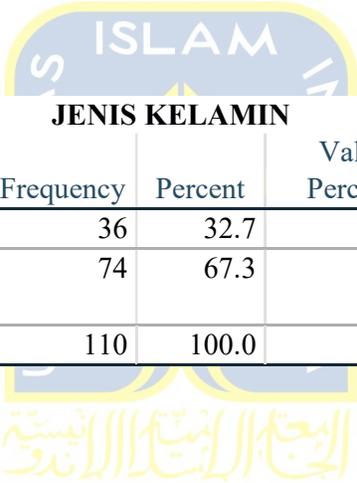
LAMPIRAN II
HASIL OUTPUT SPSS

1. Usia

USIA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17-23 tahun	56	50.9	50.9	50.9
	24-30 tahun	39	35.5	35.5	86.4
	>30 tahun	15	13.6	13.6	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

2. Jenis Kelamin



JENIS KELAMIN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LAKI-LAKI	36	32.7	32.7	32.7
	PEREMPUAN	74	67.3	67.3	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

3. Pekerjaan

PEKERJAAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Mahasiswa	64	58.2	58.2	58.2
	Karyawan Swasta	15	13.6	13.6	71.8
	PNS	3	2.7	2.7	74.5
	Swasta	28	25.5	25.5	100.0
	Total	110	100.0	100.0	

4. Analisis Deskriptif Variabel *Optimisme*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Optimism 1	110	1.00	5.00	3.9273	.91581
Optimism 2	110	1.00	5.00	3.5818	.89219
Optimism 3	110	1.00	5.00	3.5909	.92166
Valid N (listwise)	110				

5. Analisis Deskriptif Variabel *Innovativeness*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Innovativeness 1	110	1.00	5.00	3.3545	1.03681
Innovativeness 2	110	1.00	5.00	3.5000	1.02938
Innovativeness 3	109	1.00	5.00	3.5780	1.07405
Innovativeness 4	92	1.00	5.00	3.2391	1.10314
Valid N (listwise)	91				

6. Analisis Deskriptif Variabel *Discomfort*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Discomfort 1	110	1.00	5.00	3.5909	.92166
Discomfort 2	110	1.00	5.00	3.1545	.93049
Discomfort 3	110	1.00	5.00	3.4818	.86451
Discomfort 4	110	1.00	5.00	2.8818	1.08138
Valid N (listwise)	110				

7. Analisis Deskriptif Variabel *Insecurity*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Insecurity 1	110	1.00	5.00	3.7455	.91307
Insecurity 2	110	2.00	5.00	3.8818	.95525
Insecurity 3	110	1.00	5.00	4.0636	.83805
Insecurity 4	110	1.00	5.00	3.7727	1.13864
Valid N (listwise)	110				

8. Analisis Deskriptif Variabel *Perceived Easy of Use*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KEMUDAHAN 1	110	2.00	5.00	3.9091	.73629
KEMUDAHAN 2	110	1.00	5.00	3.8455	.79201
KEMUDAHAN 3	110	1.00	5.00	3.7909	.79095
KEMUDAHAN 4	110	1.00	5.00	3.8273	.81115
KEMUDAHAN 5	110	1.00	5.00	3.9818	.78963
Valid N (listwise)	110				

9. Analisis Deskriptif Variabel *Perceived Usefulness*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PEMANFAATAN 1	110	1.00	5.00	4.0636	.89111
PEMANFAATAN 2	110	2.00	5.00	3.9818	.87767
PEMANFAATAN 3	110	2.00	5.00	4.0000	.77814
PEMANFAATAN 5	110	2.00	5.00	4.1000	.82340

PEMANFAATAN 6	110	2.00	5.00	3.9000	.80080
Valid N (listwise)	110				

10. Analisis Deskriptif Variabel Minat

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
MINAT 1	110	2.00	5.00	4.2236	.89111
MINAT 2	110	2.00	5.00	4.3018	.87767
MINAT 3	110	2.00	5.00	4.3800	.77814
Valid N (listwise)	110				



Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.230	2.014		1.604	.112
	O	.739	.153	.294	4.841	.000
	INN	.248	.096	.196	2.571	.012
	D	.200	.087	.139	2.286	.124
	INS	.080	.081	.058	.988	.326
	PEU	.588	.082	.552	7.203	.000

a. Dependent Variable: PU

11. Hasil Analisis Coefficient Variabel

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	830.940	5	166.188	48.426	.000 ^b
	Residual	332.885	97	3.432		
	Total	1163.825	102			

a. Dependent Variable: PU

b. Predictors: (Constant), PEU, D, INS, O, INN

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.176	.610		11.757	.000
	PU	.288	.030	.677	9.561	.000

a. Dependent Variable: M

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	830.940	5	166.188	48.426	.000 ^b
	Residual	332.885	97	3.432		
	Total	1163.825	102			

a. Dependent Variable: PU

b. Predictors: (Constant), PEU, D, INS, O, INN

