FAKTOR – FAKTOR YANG MEMENGARUHI MINAT MAHASISWA UNTUK MENGGUNAKAN ALAT TRANSAKSI PEMBAYARAN *FINTECH*

(Studi pada Mahasiswa Universitas Lampung)

(Skripsi)

Oleh

Ledy Apriliani Silaban
NPM 1616051014

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021

ABSTRAK

FAKTOR – FAKTOR YANG MEMENGARUHI MINAT MAHASISWA UNTUK MENGGUNAKAN ALAT TRANSAKSI PEMBAYARAN FINTECH
(Studi pada Mahasiswa Universitas Lampung)

Oleh

LEDY APRILIANI SILABAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan faktor apa saja yang memegaruhi minat mahasiswa dalam penggunaan *fintech*,, mengetahui penggunaan *techology acceptance model* dalam mengukur minat menggunakan *fintech* sebagai alat transaksi pembayaran, dengan variabel kepercayaan, kualitas layanan, persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, sikap terhadap penggunaan, dan perilaku minat untuk menggunakan. Jenis penelitian ini *explanatory research*, dengan sampel berjumlah 100 responden. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) dan uji persamaan struktural berbasis *variance Partial Least Square (PLS)* dengan alat uji *SmartPLS* versi 2.0.m3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan, kualitas layanan berpengaruh tidak signifikan terhadap persepsi kegunaan namun berpengaruh signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap perilaku minat untuk menggunakan dan sikap terhadap penggunaan, persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh tidak signifikan terhadap perilaku minat untuk menggunakan namun berpengaruh signifikan terhadap sikap terhadap penggunaan dan persepsi kegunaan, sikap terhadap penggunaan berpengaruh tidak signifikan terhadap perilaku minat untuk menggunakan.

Kata Kunci: Faktor yang memengaruhi minat, *fintech*.

ABSTRACT

FACTOR'S THAT AFFECT STUDENT'S INTEREST IN USING FINTECH TRANSACTION TOOLS
(Study on University of Lampung Students)

By

LEDY APRILIANI SILABAN

The purpose of this study was to explain the factors that influence students' interest in using fintech, determine the usage of the technology acceptance model to assess interest in using fintech as a payment transaction tool. Trust, service quality, perceived ease of use, usefulness, attitude toward use, and interest in use are the variables examined in this study. This is an example of explanatory research; the sample size was 100 respondents. The data analysis technique used in this study was quantitative analysis with the Technology Acceptance Model (TAM) and a variance Partial Least Squares (PLS) with the SmartPLS version 2.0.m3 test tool. The findings indicated that trust has a significant influence on perceived usefulness and perceived ease of use, service quality has insignificant influence on perceived usefulness, but has a significant influence on perceived ease of use, perceived usefulness has a significant influence on interest in use and attitude towards use, perceived ease of use has an insignificant influence on interest in use, but has a significant influence on perceived usefulness, and attitude towards use has an insignificant influence on interest in use.

Key Words: Factors that affect interest , fintech.

FAKTOR – FAKTOR YANG MEMENGARUHI MINAT MAHASISWA UNTUK MENGGUNAKAN ALAT TRANSAKSI PEMBAYARAN *FINTECH*

(Studi pada Mahasiswa Universitas Lampung)

Oleh
Ledy Apriliani Silaban
NPM 1616051014

Skripsi

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA ADMNISTRASI BISNIS
pada
Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMI POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021

Judul Skripsi : **FAKTOR – FAKRTOR YANG MEMENGARUHI MINAT MAHASISWA UNTUK MENGGUNAKAN ALAT TRANSAKSI PEMBAYARAN *FINTECH* (Studi pada Mahasiswa Universitas Lampung)**

Nama Mahasiswa : **Ledy Apriliani Silaban**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1616051014**

Jurusan : **Ilmu Administrasi Bisnis**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

MENYETUJUI

1. Komisi pemimbing

Suprihatin Ali, S.Sos., M.Sc
NIP. 19740918 200112 1 001

Dra. Fenny Saptiani, M.Si
NIP. 231504 630710 201

2. Ketua Jurusan Ilmu AdministrasI Bisnis

Suprihatin Ali, S.Sos., M.Sc.
NIP. 19740918 200112 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

   Ketua : **Suprihatin Ali, S.Sos., M.Sc.** .....

   Sekretaris : **Dra. Fenny Saptiani, M.Si.** .....

   Penguji : **Hartono, S.Sos.,M.A.** .....

2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dr. Ida Nurhaida, M. Si
NIP 19610807 198703 2 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **18 Oktober 2021**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi/ Laporan akhir ini, adalah asli dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar Akademik (Sarjana/Ahli Madya), baik di Universitas Lampung maupun Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Bandar Lampung, 15 Oktober 2021
Yang membuat pernyataan,

Ledy Apriliani Silaban
NPM. 1616051014

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Ledy Apriliani Silaban dilahirkan di Pematang Siantar pada tanggal 20 April 1999. Penulis adalah anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak S. Gomos Silaban dan Ibu Tiar. M Silalahi. Latar belakang pendidikan yang telah ditempuh penulis yaitu pada tahun 2004, penulis mengawali pendidikannya di SDN 01 BEDILAN hingga tahun 2010, pendidikan dilanjutkan di SMP N 01 BELITANG MADANG RAYA hingga tahun 2013, dan melanjutkan pendidikan di SMA N 01 BELITANG hingga tahun 2016, kemudian penulis penulis memulai pendidikan Strata 1 di Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung melalui jalur undangan.

Selama menjadi mahasiswa penulis mengikuti organisasi jurusan yaitu Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis (HMJ Adm. Bisnis) Universitas Lampung sebagai anggota Kestari. Penulis juga menjadi pengurus PDO (Persekutuan Doa Oikumene) FISIP UNILA periode 2019/2020. Penulis juga mengikuti kegiatan pengabdian Kuliah Kerja Nyata (KKN) tahun 2018 yang berlokasi di Desa Tiuh Balak 2, Kecamatan Gunung Labuhan, Kabupaten Way Kanan. Selain itu Penulis juga mengikuti kegitan yang Praktek Kerja Lapangan yang berlasung selama kurang lebih 30 hari, dan berlokasi di PT PLN (Persero) Distribusi Lampung Area Tanjung Karang Rayon Way Halim.

MOTTO

Menjauhi kejahatan itulah jalan orang jujur; siapa menjaga jalannya, memellihara nyawanya.
(Amsal 16: 17)

Bersukacitalah dalam pengharapan, sabarlah dalam kesesakan, dan bertekunlah dalam doa !
(Roma 12 : 12)

Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang
(Amsal 23:18)

Ia membuat segala sesuatu indah pada waktunya, bahkan Ia memberikan kekekalan dalam hati mereka. Tetapi manusia tidak dapat menyelami pekerjaan yang dilakukan Allah dari awal sampai akhir
(Pengkhotbah 3:11)

Kita yang mengatur waktu, bukan waktu yang mengatur kita
(unknown story)

P.U.S.H
“ Pray Until Something Happen “
(Mangjo)

PERSEMBAHAN

Mengucapkan Puji dan Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa
Atas Berkat dan Cinta Kasih-Nya.
Karya ini kupersembahkan kepada:

Kedua Orang Tua tercinta
Bapak S.G Silaban dan Ibu T. Silalahi
yang telah membesarkan aku, mendidik dan membimbing aku
dengan penuh kasih dan kesabaran dan terus menjadi motivasi
dalam hidupku selama ini.

Adik Penulis,
ALBERTH MECHANICAL SILABAN
yang menjadi sumber motivasi penulis agar mampu menjadi kakak yang baik dan menjadi sosok panutan yang hebat bagi keluarga

Untuk keluarga besar dan juga sahabat-sahabatku terkasih.

Dosen pembimbing dan dosen penguji yang sudah sangat berjasa.

Untuk almamater tercinta,
Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan berkat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul **"Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Mahasiswa Untuk Menggunakan Alat Transaksi Pembayaran Fintech"**. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Administrasi Bisnis di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa selama proses penulisan dan penyusunan skripsi ini mendapatkan bantuan dan bimbingan dari banyak pihak, khususnya yang berada pada Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung. Untuk itu sebagai wujud rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak berikut ini:

1. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Dedy Hermawan, S.Sos., M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Arif Sugiono, S.Sos., M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Roby Cahyadi K., M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
5. Bapak Suprihatin Ali, S.Sos., M.Sc, selaku Ketua Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung dan selaku Dosen Pembimbing Utama. Terimakasih atas bimbingan dan arahan yang diberi semasa perkuliahan dan proses bimbingan skripsi.

6. Bapak Dr. K. Bagus Wardianto, S.Sos., M.A.B., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung
7. Bapak Drs. Dadang Karya Bhakti, M.M. Dosen selaku Pembimbing Akademik. Terimakasih atas ajaran, bimbingan, motivasi yang diberi semasa perkuliahan dan diluar perkuliahan.
8. Ibu Dra. Fenny Saptiani,M.Si. selaku Dosen Pembimbing Pembantu yang telah banyak meluangkan waktu, bimbingan, motivasi, dukungan, arahan, masukan, nasihat, saran dan kritik serta memberikan banyak pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Bapak Hartono, S.Sos.,M.A. selaku Dosen Penguji yang telah banyak meluangkan waktu, motivasi, dukungan, arahan, masukan, nasihat, saran dan kritik serta memberikan banyak pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
10. Ibu Mertayana, selaku staff jurusan Ilmu Administrasi Bisnis yang telah membantu kelancaran hingga selesai.
11. Terimakasih untuk seluruh dosen dan karyawan Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
12. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta Bapak S.G Silaban dan Ibu T. Silalahi, terimakasih selama ini telah membesarkanku dengan rasa cinta dan kasih sayang yang tidak ada batasnya, mengajarkanku banyak hal, memberikan motivasi, semangat, serta kepercayaan kepada penulis selama proses menyelesaikan skripsi ini dan senantiasa mendoakan agar penulis menjadi anak yang sukses dan berguna bagi keluarga, agama dan negara.
13. Adik terkasih, Alberth Mechanical Silaban yang selalu memberikan dorongan motivasi kepadaku untuk selalu berusaha sampai batas kemampuan terakhir.
14. Nicolas Jeremia Pohan yang sudah bersedia untuk direpotkan dan juga selalu menasehati aku dan selalu memberi semangat dan sekaligus menjadi teman berbagi cerita.
15. Nur Hamidah teman sekamar selama kurang lebih 4 tahun, dan selalu memberiku semangat.

16. Keluarga besar PDO FISIP UNILA (“MIRACLE” ; Firsta, Roma, Ellen, Destri, Ani, Ferdi, Adelica, Dian dan Anggi).
17. Dan untuk Elfrina Situmorang, terimakasih sudah meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
18. Seluruh keluarga besar GKPA, yan sudah bersedia menjadi rumah dan tempat untuk aku lebih berkembang lagi, untuk amang Pdt. Jo Sibarani beserta Inang Isti, semua anggota naposo, dan juga untuk guru dan anak sekolah minggu.
19. Yana, Dona, Anggun temen dari SMA yang masih bisa bertahan sampai sekarang dan saling mendukung satu sama lain.
20. Teman-teman grup “ADA ADA AJA” yaitu (Nelvi, Rini, Josua, Perni, Berlin) yang sudah bersedia untuk diajak mengerjakan skripsi ini dan selalu mengingatkan untuk terus semangat.

Bandar Lampung, 15 Oktober 2021
Penulis

Ledy Apriliani Silaban

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI ..... **i**
DAFTAR TABEL ..... **iv**
DAFTAR GAMBAR ..... **v**

1.PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 8
1.3 Tujuan Penelitian 9
1.4 Manfaat Penelitian 10
1.4.1 Manfaat Teoritis 10
1.4.2 Manfaat Praktis 10

II. TINJAUAN PUSTAKA
2.1 *Technology Acceptance Model* (TAM) 11
2.1.1 Pengertian TAM 11
2.1.2 Tujuan Inti dari TAM 13
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan sebuah Sistem 14
2.2 Minat Menggunakan (*Interest to Use*) 18
2.2.1 Pengertian Minat Menggunakan *(Interest to Use)* 18
2.2.2 Proses Terjadinya Minat Menggunakan 19
2.2.3 Tipe – Tipe Minat 19
2.2.4 Idikator Minat 20
2.2.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat 21
2.3 *Financial Technology* (*Fintech*) 22

2.3.1 Pengertian *Financial Technology* (*Fintech*) 22
2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan *Financial Technology* (Fintech) 23
2.3.3 Manfaat *Financial Technology* (Fintech) 24
2.4 Penelitian Terdahulu 26
2.5 Kerangka Pemikiran 28
2.6 Hipotesis 29

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian 32
3.2 Variabel Penelitian 33
3.3 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional 34
3.4 Populasi dan Sampel 39
3.4.1 Populasi 39
3.4.2 Sampel 39
3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel 40
3.5 Sumber Data 41
3.6 Skala Pengukuran 41
3.6.1 Skala Likert 41
3.7 Teknik Pengumpulan Data 42
3.8 Teknik Analisis Data 42
3.8.1 Analisis Deskriptif 43
3.8.2 Konsep dan Aplikasi PLS (Partial Least Square) 43
3.8.3 Model Pengukuran (*outer model*) 44
3.8.4 Model Analisis Struktural (*inner model*) 46
3.8.5 Uji Hipotesis 46

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Penelitian 47
4.2 Hasil Analisis Statistik Deskriptif 49
4.2.1 Karakteristik Responden 49
4.2.2 Mean, Median, Modus 53
4.2.3 Hasil Analisa Jawaban Responden 54

4.3 Hasil Analisis Data Interfensial 66
4.3.1 Pengukuran Model *(Outer Model)* 66
4.3.2 Evaluasi Model Struktural *(Inner Model*) 72
4.3.3 Hasil Pengujian Hipotesis 74
4.4 Pembahasan 78
4.5 Dukusi Hasil Penelitian 85

V. SIMPULAN DAN SARAN
5.1 Simpulan 88
5.2 Saran 90
5.2.1 Saran Teoritis 90
5.2.2 Saran Praktis 91

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 27

Tabel 3. 1 Definisi Operasional dan Definisi Konseptual Variabel 35
Tabel 3. 2 Data Jumlah Mahasiswa Unila 39
Tabel 3. 3 Pegukuran Skala Likert 41
Tabel 3. 4 Parameter Uji Validitas dalam Model Pengukuran PLS 44

Tabel 4. 1 Nilai Mean, Median dan Modus Berdasarkan Variabel Kepercayaan. Kualitas Layanan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kegunaan, Sikap Terhadap Penggunaan, Perilaku Minat untuk Menggunkan. 53
Tabel 4. 2 Evaluasi Kriteria Indeks Kesesuaian Model Struktural Variabel Kepercayaan 67
Tabel 4. 3 Evaluasi Kriteria Indeks Kesesuaian Model Struktural Variabel Kualitas Layanan 68
Tabel 4. 4 Evaluasi Kriteria Indeks Kesesuaian Model Struktural Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan 69
Tabel 4. 5 Evaluasi Kriteria Indeks Kesesuaian Model Strktural Variabel Persepsi Kegunaan 70
Tabel 4. 6 Evaluasi Kriteria Indeks Kesesuaian Model Struktural Variabel Sikap Terhadap Penggunaan 71
Tabel 4. 7 Evaluasi Kriteria Indeks Kesesuaian Model Struktural Variabel Sikap Perilaku Minat Untuk Menggunakan 71
Tabel 4. 8 Evaluasi Model Struktural 73
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Hipotesis 74
Tabel 4. 10 Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis 77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Perumbuhan Pengguna Internet di Indonesia 3
Gambar 1. 2 Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia 3
Gambar 1. 3 Statistik Pengguna Digital dan Internet di Indonesia 3
Gambar 1. 4 Profil *Fintech* di Indonesia berdasarkan Sektor 5

Gambar 2. 1Technology Acceptance Model 1..... 12
Gambar 2. 2 Technology Acceptance Model2..... 13
Gambar 2. 3 Technology Acceptance Model3..... 17
Gambar 2. 4 Contoh Gambar Technology Acceptance Model 17
Gambar 2. 5 Proses Terbentuknya Minat..... 19
Gambar 2. 6 Kerangka Pemikiran Pendekatan TAM..... 29

Gambar 3. 1 Sampel (Sugiyono 2017)..... 39

Gambar 4. 1 Karakteristis Responden Berdasarkan Jenis Kelamin..... 49
Gambar 4. 2 Karakteristis Responden Berdasarkan Usia 50
Gambar 4. 3 Karakteristis Responden Berdasarkan Usia 50
Gambar 4. 4 Karakteristis Responden Berdasarkan Jumlah Pendapatan..... 51
Gambar 4. 5 Karakteristis Responden Berdasarkan SumberPendapatan..... 51
Gambar 4. 6 Karakteristis Responden Berdasarkan Aplikasi Fintech yang digunakan..... 52
Gambar 4. 7 Karakteristis Responden Berdasarkan Lama Penggunaan 52
Gambar 4. 8 Jawaban Responden K1 55
Gambar 4. 9 Jawaban Responden K2 55
Gambar 4. 10 Jawaban Responden K3 56
Gambar 4. 11 Jawaban Responden K4 56
Gambar 4. 12 Jawaban Responden KL1..... 57
Gambar 4. 13 Jawaban Responden KL2..... 57
Gambar 4. 14 Jawaban Responden KL3..... 58
Gambar 4. 15 Jawaban Responden PKM1..... 58
Gambar 4. 16 Jawaban Responden PKM2..... 59
Gambar 4. 17 Jawaban Responden PKM3..... 59
Gambar 4. 18Jawaban Responden PKM3 ……. 60
Gambar 4. 19 Jawaban Responden PKM5..... 60
Gambar 4. 20 Jawaban Responden PKG1 61
Gambar 4. 21 Jawaban Responden PKG1 61

Gambar 4. 22 Jawaban Responden PKG3 62
Gambar 4. 23 Jawaban Responden PKG4 62
Gambar 4. 24 Jawaban Responden STP1 63
Gambar 4. 25 Jawaban Responden STP2 63
Gambar 4. 26 Jawaban Responden STP3 64
Gambar 4. 27 Jawaban Responden PMM1 64
Gambar 4. 28 Jawaban Responden PMM2 65
Gambar 4. 29 Jawaban Responden PMM3 65
Gambar 4. 30 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas 67
Gambar 4. 31 Hasil Pengujian Uji t 74
Gambar 4. 32 Hasil Pengujian Uji t dengan jalur koefisien signifikan 78

1. PENDAHULUAN

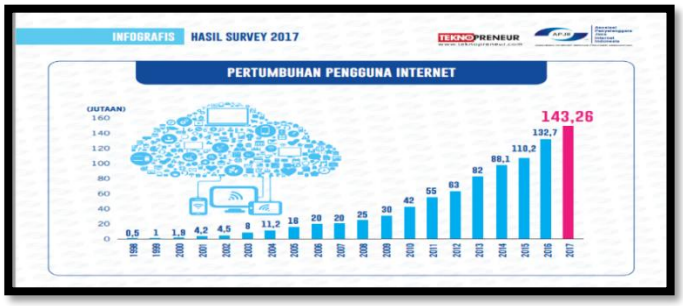
1.1 Latar Belakang

Pada masa kini teknologi digital berkembang pesat sehingga berpengaruh dan juga bermanfaat bagi manusia. Perkembangan ini sangat memberi pengaruh dan berpotensi terciptanya suatu *software* canggih dalam pengolahan citra digital yang mana jika terus berkembang dapat memberikan pengolahan data berupa citra yang semakin baik sesuai dengan tujuannya. Setelah masa pengembangan teknologi digital segala aktivitas manusia tidak lepas dari penggunaan teknologi digital, karena dengan menggunakan teknologi digital akan mempermudah segala aktivitas manusia.

Kemajuan teknologi ini muncul bersamaan dengan banyaknya penemuan baru yang dapat membantu mempermudah segala kegitan manusia menjadi salah satu penyebab terjadinya perubahan pola hidup dalam masyarakat, salah satunya adalah di bidang komunikasi. Indonesia merupakan salah satu negara dengan persentase penggunaan *mobile phone* sebesar 100% sehingga dapat menciptakan suatu kemajuan dalam bidang usaha atau bisnis yang efektif dan efisien karena dukungan dari akses internet dan fitur yang dapat dijangkau dengan mudah melalui *mobile phone* (*We Are Social*, 2016). Dengan adanya kemajuan teknologi maka penggunaan ponsel cenderung didominasi oleh penggunaan ponsel pintar yang dikenal dengan nama *smart phone.* Banyaknya pengguna *smart phone* yang terdaftar dengan tingkatan usia yang berbeda menunjukan bahwa data usia dan gender bisa didapatkan dengan cara signifikan. Maka berkembangnya teknologi digital ini juga mendorong perkembangan penggunaan internet di dunia *(Ipsos MediaCT, Google 2016*).

Internet adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar global *Transmission Control Protocol Inernet Protocol Suite*. Saat ini perkembangan internet mengalami kemajuan yang sangat pesat, sehingga muncul layanan-layanan yang mendukung kegiatan manusia melalui media interet atau teknologi interet, yang membantu dalam kemudahan sera kecepatan pengiriman, penyampaian dan penerimaan informasi. Teknologi informasi yang semakin berkembang salah satunya menjadi alat komunikasi *online* yang sangat penting dan berguna bagi banyak orang. Dimasa kini sejumlah masyarakat lebih dominan menyukai segala kegiatan yan lebih praktis, efektiv dan fleksibel. Banyak juga layanan jejaring sosial yang telah menjadi suatu konsep yang cukup simpel. Dalam Oetomo dinyatakan bahwa di tahun 2007 terhitung sebnayak 25 juta individu yang menggunakan internet.

Dalam 10 tahun terakhir tingkatan rata-rata pertumbuhan penggunaan internet mencakup banyak kalangan usia, baik yang muda sampai yang orang tua dan juga mencakup seluruh kalangan profesi mulai dari yang ibu rumah tangga, pelajar, mahasiswa dan para pekerja lainnya, karena hampir seluruh kegiatan yang kita lakukan tidak terlepas dari teknologi dan internet (Oetomo, 2002). Pada tahun 2019 di Indonesia terhitung banyaknya jumlah pengguna internet di meningkat menjadi 12,6% dibandingkan jumlah pada tahun 2018, yaitu menjadi 107,2 juta pengguna, sedangkan pada tahun 2023 menigkat menjadi 150 juta pengguna. Sesuai dengan laporan bahwa pengguna internet dominan menggunakan telpon selular. Sebagian besar kegiatan transaksi dalam berbelanja *online* menggunakan perangkat ini *(Internet Retalling Expo* (IRX) 2017).



Gambar 1. 1 Grafik Perumbuhan Pengguna Internet di Indonesia
Sumber: APJII(2017)

Gambar 1. 2 Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia
Sumber:Agus Tri Haryanto (2019)

Pada gambar 1.1 dan 1.2 dapat kita lihat bahwa tingkat penggunaan internet setiap tahunnya mengalami kenaikan yang cukup drastis. Dan dari data ini dapat menjadi bukti bahwa tingkat penggunaan internet semakin hari semakin berkembang pesat. Hal ini bisa memberikan kesimpulan bahwa saat ini internet bisa kita anggap sebagai kebutuhan pokok yang sangat diperlukan di era saat ini

Gambar 1. 3 Statistik Pengguna Digital dan Internet di Indonesia
Sumber: Julian Arisandi (2020)

Pada gambar 1.3 terlihat data statistik pengguna teknologi digital dan juga pengguaan internet mulai dari yang aktif menggunakan sosial media dan juga yang aktif mengunakan *mobile phone.*

Internet juga merupakan suatu bagian dari bentuk kemajuan teknologi, sehingga dapat membentuk banyak peluang bagi pasar dan bisnis. Ada banyak konsumen yang menjadi candu terhadap gaya hidup baru dengan memiliki banyak keinginan maka beberapa dunia bisnis memulai untuk mengadopsi internet sebagai sebuah pendukung terbentuknya sistem *e-education, e-commerce, e-marketing,* dan lain sebagainya. Pekembangan bisnis yang pesat dapat menimbulkan sebuah perubahan dalam teknologi dan gaya hidup *(life style).*

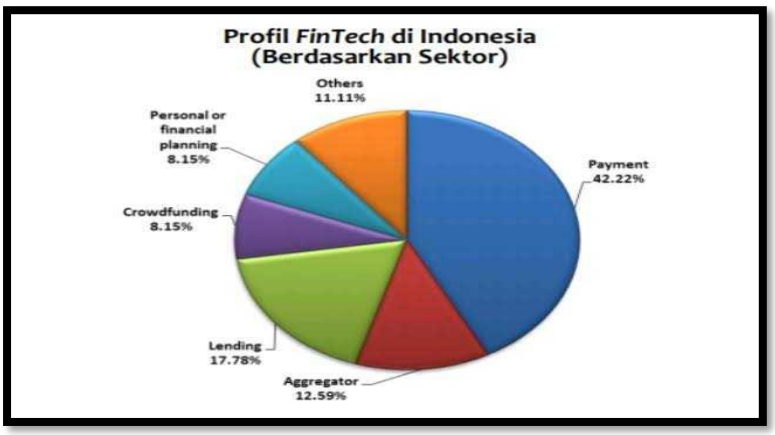
Banyak sektor sektor memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menciptakan inovasi tidak terkecuali pada sektor keuangan. Seiring dengan berjalannya perkembangan dunia, dapat di manfaatkan untuk suatu inovasi dalam sektor keuangan yang dapat menjadi tren, yaitu *financial Ttechnology* (*fintech*). Hanya dengan sekali menekan tombol maka semua kegiatan keuanagan dapat dilakukan oleh konsumen dan kegiatan bisa dilakukan dimanapun dalam menyelenggarakan aktifiasi bisnisnya (*The National Digial Resarch Center* (NDRC), 2017). *Fintech* sendiri merupakan inovasi dalam sektor keuangan yang dibuat dengan tujuan untuk mempermudah segala penggunaannya dalam melakukan kegiatan transaksi. *Fintech* ialah suatu fenomena yang memadukan teknologi dengan keuangan sehingga menicptakan suatu produk dalalm bentuk layanan sistem dan dapat meberikan dampak padatabilitas moneter dan stabilitas sistem keuangan (Bank Indonesia, 2017).

Meningkatnya segala kegitan dengan transaksi nontunai mendorng terciptanya uang elektronik. Pada tanggal 14 Agustus 2014 Bank Indonesia sudah merencanakan adanya sebuah gerakan nasional yaitu gerakan “Gerakan Nasional Non Tunai (GNGT)” yang mana dengan adanya gerakan ini dapat mendorong masyarakat untuk mengurangi segala transaski yang menggunakan uang tunai *(less cash sociery)*. Perkembangan teknologi jugan membentuk pola hidup baru dan sistem transakasi yang baru.

Maka dapat dikatakan bahwa dengan adanya peran teknologi keuangan dalam sistem pembayaran secara bertahap dapat menggantikan peran uang sebagai alat pembayaran karena lebih efektif dan efisien. Istilah *fintech* mulai banyak didengar dan mulai *booming* ketika tahun 2015 dan penggunaannya semakin gencar pada tahun 2016. Ada banyak jumlah perusahaan *fintech* di Indonesia mencapai kurang lebih 142 perusahaan yang mana sudah melakukan kegiatan transaksi sebesar Rp. 199 triliun pada tahun 2016, karena kejadian tersebut maka perusahaan *fintech* menarik perhatian Bank Indonesia dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK).

Banyak yang lebih menyukai transaksi online karena lebih efektif. Dari data yang diperoleh fitur fintech yang paling sering digunakan adalah pembayaran (42,22%), *aggregator* (12,59%), Pinjaman (17,78%), serta sisanya merupakan fitur lain (Muliaman, 2017).

Walaupun dari sisi penggunaan teknologi altematif pembayaran *non tunai* sangat feasible untuk dapat menggantikan pembayaran konvensional namun jika dilihat dari aspek kenyamanan, keamanan, kepercayaan dan psikologis masyarakat terhadap uang kas kemungkinan besar sehingga dapat menjadi penghambat dalam pembayaran nontunai.



Gambar 1. 4 Profil *Fintech* di Indonesia berdasarkan Sektor
Sumber: Alvian Shanardi Wijaya (2019)

Pada gambar 1,4 ini dapat kita lihat beberapa sektor bidang pembagian dalam *fintech*. Dalam *fintech* ada beberapa sektor bidang yaitu, perencanaan keuangan (pribadi),

urun dana, aggragator, lending, payment (pembayaran) dan lainnya. Dari beberapa bidang tersebut dapat kita lihat bahwa *fintech* paling banyak digunakan dibidang pembayaran, yaitu dengan adanya transaksi pembayaran non tunai. *Fintech* dalam *payment* terbagi menjadi dua, yaitu *e-money* dan *e-wallet* yang mana keduanya terlihat sama namun berbeda. *E-money* adalah alat pembayaran yang bebentuk elektronik dimana nilai uangnya disimpan dalam media tertentu. *E-wallet* adalah sebuah aplikasi atau fitur yang dikembangkan untuk mempermudah pengguna dalm melakukan transaksi.

Untuk mengembangkan sistem pembayaran non tunai peran teknologi sangat dibutuhkan agar semakin canggih. Berdasarkan pada tahap dan proses yang menjelaskan tentang terbentuknya *fintech*, mulai dari setiap kemudahan menggunakan *fintech*, keefektifan dan kepraktisan yang ada pada layanan *fintech* dan juga value yang diberikan *fintech* merupakan value yang positif dikalangan masyarakat sehingga menimbulkan keinginan masyrakat untuk menggunakan layanan teknolog keuangab dalam kegiatan sehari – hari. Minat untuk menggunakan *fintech* muncul karena difaktorkan oleh beberapa hal yang menjadi tolak ukur masyarkat sehingga dapat memengaruhi hasrat untuk menggunakan *fintech*.

Fenomena perkembangan penggunaan *fintech* telah menyebar luas, dan sudah merambat dikalangan mahasiswa, tidak tekecuali pada mahasiswa Unila. Saat ini mahasiswa di Unila sudah tidak asing lagi dengan kata *fintech*. Banyak dari mereka yang memiliki minat dan juga cukup antusias dalam mengkonsumsi *fintech* dalam melakukan aktivitas, terutama penggunaan *fintech* pada sektor *payment* yang berupa *e-wallet* misalnya seperti penggunaan *gopay*, dana, *shopeepay*, link aja, *ovo*, iSaku dan lainnya yang saat ini sangat darstis meningkat. Hal ini terlihat dari segala aktivitas yang mereka lakukan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari tidak jauh dari penggunaan *e-wallet*, seperti pada saat mahasiswa unila menggunakan *gocar*, *goride*, dan grab untuk menuju ke kampus, selain itu ada juga mahasiswa yang melakukan pemesanan makanan atau minuman secara *online (gofood)* yang kemudian semua

aktivitas yang mereka lakukan tersebut dapat dibayar dengan cara pembayaran non tunai menggunakan *gopay* maupun *ovo*.

Tidak hanya untuk memenuhi keperluan ke kampus mereka juga dapat menggunakan *fintech* untuk keperluan yang lainnya. Seperti saat mereka akan keluar untuk ke bioskop bersama dengan teman-temannya, mereka juga bias memesan tiket bioskop secara *online* melalui beberapa aplikas pemesanan tiket bioskop seperti Tix ID, Go-Tix, Cinema21, CGV ID dan yang lainnya. Begitu juga jika mereka sedang melakukan kegiatan di luar seperti belanja, makan ataupun kegiatan lainnya yang perlu melakukan transaksi pembayaran. Kini mereka tidak harus membawa uang tunai yang cukup banyak karena mereka bisa melakukan transaksi pembayarannya dengang cara *non tunai* menggunakan aplikasi dana, *ovo*, dan *gopay*. Selain itu aplikasi *e-wallet* seperti dana dapat digunakan untuk menyimpan uang, mentransfer dan juga melakukan transaksi pembayaran.

Tidak hanya itu para mahasiswa ini juga kerap meggunakan shopee, BliBli, toko pedia, bukalapak, lazada dan sebagainya sebagai salah satu sarana belanja. Hal ini telah menjadi kebiasaan bagi mereka untuk belanja *online* dikarenakan kesibukan yang mereka miliki. Selain melakukan belanja *online* mereka juga bisa membayamya secara *online* atau *non tunai* dengan menggunakan fitur *shopeepay* yang telah tersedia pada aplikasi shopee. Bahkan sudah ada juga aplikasi fintech yang bisa digunakan mahasiswa untuk berinvestasi. Dengan adanya *e-wallet* dapat membantu pengguna dalam memperoleh kebutuhan secara cepat dan mudah dengan menggunakan teknologi dan jaringan internet yang dimiliki oleh pengguna juga dapat membantu pengguna dalam penggunaan teknologi yang positif.

Selain itu terbentuknya minat menggunakan fintech juga dapat disebabkan oleh beberapa variabel yang saling mempengaruhi yaitu: 1) kepercayaan dan kualitas layanan yang merupakan variabel eksogen atau bisa disebut sebagai faktor yang menyebabkan terjadinya variabel endogen seperti : 1) persepsi kemudahan penggunaan; 2) persepsi kegunaan; 3) sikap terhadap penggunaan sehingga memunculkan variabel minat untuk menggunakan. Saat ini Fintech juga telah

menjadi suatu kebutuhan tambahan bagi mereka yang dapat mempengaruhi setiap kegiatan yang mereka kerjakan.

Dari banyaknya sektor bidang pembagian dalam *fintech*, sektor *payment* menjadi sektor bidang yang paling diminati oleh mahasiswa Unila yang semakin mempermudah mereka dan semakin ramai diperbincangkan seperti yang sudah dijelaskan di atas, maka minat untuk menggunakan *fintech* juga semakin berkembang pesat. Dari latar belakang permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berkaitan dengan minat untuk menggunakan *financial technology*, yang mana *financial technology* semakin berkembang pesat di Indonesia terkusus di likungan mahasiswa dengan judul "Fakfor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Mahasiswa Untuk Menggunakan Alat Transaksi Pembayaran *Fintech*.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai beikut:

1. Bagaimana pengaruh variabel kepercayaan pada variabel persepsi kemudahan penggunaan ?
2. Bagaimana pengaruh variabel kepercayaan pada variabel persepsi kegunaan ?
3. Bagaimana pengaruh variabel kualitas layanan pada variabel persepsi kemudahan penggunaan ?
4. Bagaimana pengaruh variabel kualitas layanan pada variabel pesepsi kegunaan?
5. Bagaimana pengaruh variabel persepsi kemudahan pada variabel variabel pesepsi kegunaan ?
6. Bagaimana pengaruh variabel persepsi kemudahan pada variabel variabel sikap terhadap penggunaan ?

7. Bagaimana pengaruh variabel persepsi kemudahan pada variabel minat untuk menggunakan *fintech*?
8. Bagaimana pengaruh variabel persepsi kegunaan pada variabel ikap terhadap penggunaan?
9. Bagaimana pengaruh variabel persepsi kegunaan pada variabel minat untuk menggunakan *fintech*?
10. Bagaimana pengaruh variabel sikap terhadap penggunaan pada variabel minat untuk menggunakan *fintech*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang sudah ada, tujuan penelitian adalah:

1. Untuk dapat mengetahui besarnya pengaruh veriabel kepercayaan pada variabel persepsi kemudahan penggunaan.
2. Untuk dapat mengetahui besarnya pengaruh veriabel kepercayaan pada variabel persepsi kegunaan.
3. Untuk dapat mengetahui besarnya pengaruh veriabel kualitas layanan pada variabel persepsi kemudahan penggunaan.
4. Untuk dapat mengetahui besarnya pengaruh veriabel kualitas layanan pada variabel persepsi kegunaan.
5. Untuk dapat mengetahui besarnya pengaruh veriabel persepsi kemudahan penggunaan pada variabel persepsi kegunaan.
6. Untuk dapat mengetahui besarnya pengaruh veriabel persepsi kemudahan penggunaan pada variabel sikap terhadap penggunaan.
7. Untuk dapat mengetahui besarnya pengaruh veriabel persepsi kegunaan padavariabel minat untuk menggunakan *fintech*.
8. Untuk dapat mengetahui besarnya pengaruh variabel persepsi kegunaan pada variabel sikap terhadap penggunaan.

9. Untuk dapat mengetahui besarnya pengaruh variabel persepsi kegunaan pada variabel minat untuk menggunakan *fintech*.
10. Untuk dapat mengetahui besarnya pengaruh variabel sikap terhadap penggunaan pada variabel minat untuk menggunakan *fintech*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan dapat bermanfaat terkhususnya bagi pengembangan ilmu pengetahuan tentang faktor yang mempengaruhi minat untuk menggunakan *fintech* dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* dan melakukan penerapannya, juga dapat sebagai sumber referensi yang memberikan informasi teoritis. Kiranya melalui penelitian ini dapat menjadi sarana baru dalam melatih berfikir secara ilmiah sesuai dengan ilmu, khususnya pada *financial technology* dengan pendekatan TAM bagi peneliti selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Untuk dijadikan referensi bagi perushaan fintech dalam membuat kebijakan bisnis yang berkaitan dengan *fintech*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Technology Acceptance Model* (TAM)

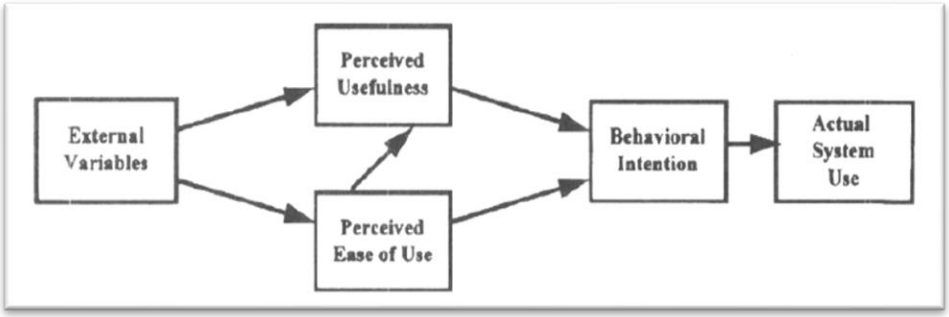
2.1.1 Pengertian TAM

Model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*, TAM) adalah model yang dibangun untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan penggunaan teknologi modern (F. D. tesh. Venkatesh. dan Davis, 2000). Modifikasi model TAM dilakukan dengan menggunakan variabel trust dengan judul *Trust enhanced Technology Acceptance Model*, yang meneliti tentang hubungan antar variable TAM dan trust. Modifikasi TAM lain yaitu *Trust and Risk in Technology Acceptance Model* (TRITAM) yang menggunakan variabel kepercayaan dan resiko bersama variable TAM (Jamieson., 2003). TAM merupakan model yang dianggap paling tepat dalam menjelaskan bagaimana user menerima sebuah sistem.

Untuk mengetahui pengaruh faktor eksternal terhadap sikap, kepercayaan, dan tujuan dari penggunanya dapat menggunakan TAM sebagai landasan dasar. TAM memiliki kelebihan yaitu dibangun dengan dasar teori yang kuat, selain itu juga dapat memberikan jawaban suatu pertanyaan mengenai system teknologi yang gagal diterapkan karena adanya pengguna yang kurang memiliki minat untuk menggunakannya. TAM juga merupakan suatu teori sistem informasi yang modelnya bagaimana pengguna datang untuk menerima dan menggunakan teknologi (Jamieson., 2003).

faktor sikap dari tiap perilaku pengguna dengan dua variabel yaitu kemudahan penggunaan *(ease of use)* dan kemanfaatan *(usefulness)* ditemkan sebagai sebuah

instrument yang akan menjelaskan varriabel pada minat menggunakan dari pengguna dengan menekankan fokus pada pemakaian teknologi informasi. Tujuan didesainnya TAM digunakan untuk meneliti perilaku penggunaan komputer, namun setelah banyaknya riset yang telah dilakukan maka TAM juga menganalisis ataupun untuk memahami faktor yang memengaruhi penerimaan suatu sistem atau informasi (A. dan R. Davis, 1986)

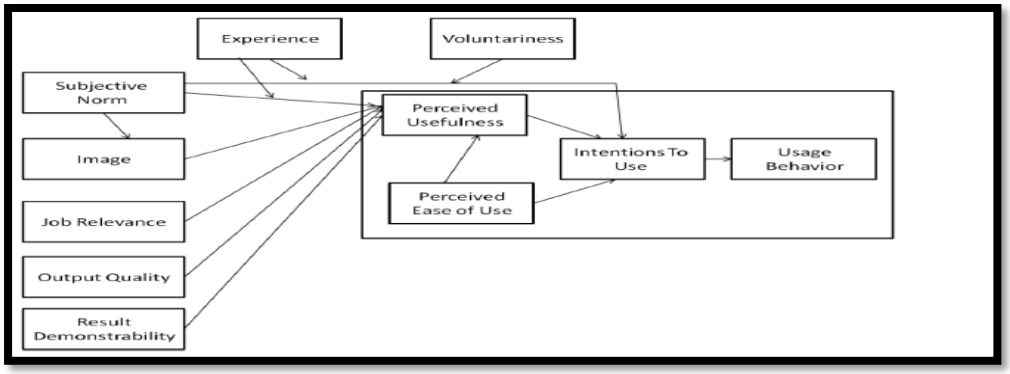


Gambar 2. 1 *Technology Acceptance Model1*
***Sumber:* Davis et al (1986:162)**

TAM diangkat dari sebuah model yaitu *The Theory of Reasoned Action (TRA)*,dengan asumsi bahwa persepsi dapat menjadi dasar tindakan untuk melakukan suatu hal. Sikap dalam penerimaan penggunaan diperoleh dari persepsi dan reakkssi dari pengguna SI (Sistem Informasi). Niat untuk menggunakan *(behavioral Intention)* dapat ditentukan dengan dua faktor yaitu norma subyektif *(subjective norm*) dan sikap terhadap prilaku (*attitude toward behavior)* hal ini dinyatakan dalam teori TRA yang sebelumnya (Ajzen, 2009). Ada perbedaan mendasar dari teori TRA yang sebelumnya dengan model teori ini yaitu terdapat penambahan satu elemen dala model konstruksi yaitu persepsi kontrol perilaku artinya persepsi seseorang terhadap sejauh manakah tingkat kemudahan/ tingkat kesuliatan dalam melaksanakan suatu tindakan atau prilaku (Alharbi, 2014).

Perkembangkan TAM menjadi *Technology acceptance model 2* (TAM 2). Dengan mengintegrasikan dua proses yang menurutnya penting dalam proses penerimaan teknologi, yaitu proses pengaruh sosial yang terdiri atas konstruk norma subyektif, kesukarelaan, pengalaman dan gambar serta proses intrumental kognitif yang terdiri

atas konstruk relevansi pekerjaan, kualitas keluaran, demonstrasibilitas hasil dan kegunaan yang dipahami (F. D. tesh. Venkatesh. dan Davis, 2000).



Gambar 2. 2 ***Technology Acceptance Model2***
Sumber: Venkatesh & Davis (2000:145)

Venkatesh & Bala (2008:7) TAM2 dikombinasikan untuk mengembangkan model *Technology Acceptance Model*(TAM3). TAM3 dibentuk oleh Venkatesh dan Bala dengan cara menambah beberapa variabel yang termasuk dalam golongan *adjustment* dan *anchor* yang akan memiliki hubungan dengan variabel persepsi kemudahan penggunaan *(Perceived ease of use).* Berikut adalah gambar TAM3.

2.1.2 Tujuan Inti dari TAM

TAM memiliki tujuan inti yaitu penyedia gambar yang menjadi dasar pengaruh eksternal kepada kepercayaan *(believe)* internal, sikap dan tujuan yang diformulasikan untuk mencapai semua tujuan tersebut dengan mengidentifikasi variabel-variabel yang mendasar dengan melakukan beberapa riset dan juga digunakan menjadi dasar ilmiah dalam menetukan hubungan dua kunci *belief,* yaitu (1) persepsi kemudahan dan (2) persepsi kegunaan pada sikap pengguna (Kurniawan et al, 2008). Persepsi kegunaan merupakan suatu prospek untuk terjadinya suatu kemungkinan pengguna yang telah menggunakan sistem aplikasi khusus dan meningkatkan kinerja dalam organisasi. Sedangkan persepsi kemudahan merupakan tingkat dimana sasaran pengguna adalah. Pengguna sistem dan tujuan berperilaku memiliki hubungan yang bisa digambarkan melalui TAM yang menunjukkan secara

tidak lansung bahwa segala tindakan yang dilakukan individu bersifat positif (Kurniawan et al, 2008).

2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan sebuah Sistem

Menurut Fred Davis , ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan sebuah sistem:

1. Kepercayaan

   Kepercayaan akan lebih dominan dalam mempengaruhi minat untuk melakukan sebuah transaksi. Dalam TRA hubungan kepercayaan dan sikap ditempakan sebagai sebuah keyakinan berperilaku (Gefen, et.al. 2003). Penambahan variabel kepercayaan dilakukan dalam memodifikasi TAM (Chuang et. al, 2016). Kepercayaan akan memiliki tingkat kedudukan yang sama dengan persepsi kemudahan dan juga persepsi kegunaan, untuk mengukur kepercayaan terhadap suatu sistem teknologi. Yang menjadi indikator dalam kpercayaan terhadap suatu produk bisa dilihat dari keamanan produk dan *image* produk (Pavlou, 2003).

2. Kualitas Layanan

   Kualitas adalah tingkatan dari baik atau tidaknya suatu hal atau suatu tindakan, kualitas juga meliputi usaha untuk melebihkan harapan konsumen. Layanan atau pelayanan adalah suatu tindakan atau kegiatan yang ditawarkan dari satu pihak ke pihak lain. Kualitas layanan adalah segala hal dalam bentuk apapun yang dilakukan dan diberikan oleh perusahaan guna untuk memenuhi harapan konsumen. Dalam aplikasi fintech kualitas layanan yang diterima konsumen adalah melalui fitur – fitur yang telah tersedia pada aplikasi dan diharapkan dapat memberikan kepuasan pada konsumen (Kottler, 2009)

3. *Perceived Usefulness*

   Tingkatan di mana seseorang menerima bahwa menggunakan kerangka kerja dapat bekerja pada presentasi mereka dalam mengelola pekerjaan

atau hal-hal lain (F. D. Davis, 1989). Ini menggambarkan keuntungan dari penggunaan yang diidentifikasi dengan sudut yang berbeda. Jadi, dalam persepsi ini, membentuk kepercayaan yang dinamis dalam suatu penentuan untuk menggunakan sebuah sistem informasi atau tidak. Anggapan bahwa dengan asumsi individu yang menerima bahwa sistem tersebut memiliki manfaat, mereka akan menggunakannya, tetapi sekali lagi, jika mereka tidak menerima bahwa itu bermanfaan, respons yang tepat tidak akan menggunakannya. Persepsi Kegunaan memiliki petunjuk yang dapat digunakan sebagai tindakan untuk mengukur harapan perilaku dalam memanfaatkan suatu sistem informasi (Chuang et. al, 2016).

4. *Perceived Ease of Use*

   Tingkatan di mana seseorang menerima bahwa menggunakan sistem informasi itu mudah. Dalam F. D. Davis (1989) dinyatakan bahwa "kemudahan" berarti "kemandirian dari kesulitan atau usaha yang luar biasa". Selain itu, "kesederhanaan untuk memanfaatkan yang tampak" dicirikan sebagai "seberapa banyak individu menerima bahwa menggunakan sistem informasi tertentu akan terbebas dari pengerahan tenaga". Dalam hal ini diterapkan pada kerangka data perpustakaan, itu menyiratkan bahwa pengguna menerima bahwa sistem informasi tidak sulit dioperasikan, tidak memerlukan uasaha yang sulit dan akan terbebas dari kesulitan.

   Ini mengingat kenyamananistem informasi untuk kesepakatan dengan keinginan penggunanya. Kenyamanan yang terlihat dapat memperjelas tujuan di balik penggunaan sistem baru dan dapat memperjelas apakah sistem informasi baru tersebut memadai bagi pengguna. Ketika kerangka inovasi data tidak sulit untuk digunakan, klien akan merasa lebih baik dan dapat menggunakan kerangka inovasi sistem. Menariknya, ketika teknologi informasi sulit digunakan, pengguna akan merasa ragu untuk memanfaatkan sistem teknologi informasi (F. D. Davis, 1989). Menurut

hipotesis TAM, nilai yang terlihat juga dipengaruhi oleh kegunaan yang terlihat pada sistem teknologi informasi yang akan digunakan lebih bermanfaat. Perasaan lugas dalam menggunakan sistem teknologi informasi akan membuat seseorang cenderung merasa bahwa sistem teknologi informasi itu berharga dan karenanya membuat perasaan nyaman saat menggunakan sistem teknologi informasi lebih lanjut (F. D. Venkatesh. dan Davis, 2000).

5. *Attitude Toward Using*

   Attitude toward using merupakan suatu bentuk terhdapa sebuah penolakan ataupun sebuah penerimaan dalam menggunakan sistem teknologi infomasi (J. Hartono, 2008:117). Sikap penerimaan ataupun penolakan seseorang terhadap teknologi informasi tergantung pada tingkat kepercayaan yang dimiliki seseorang. Apabila seseorang memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi terhadap suatu teknologi informasi, maka seseorang tersebut akan menunjukkan sikap positifnya berupa menerima suatu teknologi tersebut.

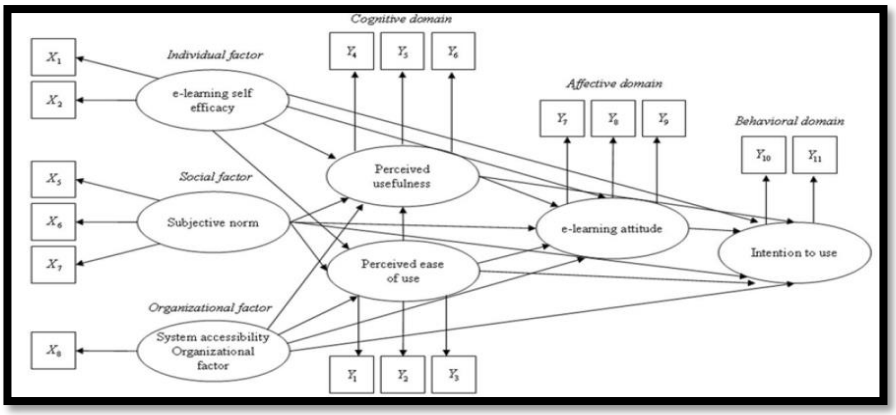
6. *Behavioral Intention To Use*

   Kecenderungan perilaku untuk menggunakan suatu teknologi. Dalam pengaturan ulang proses bisnis teknologi informasi mempunyai peranan penting. Teknologi, konektivitas internet, kemampuan dan kecepatan informasi meningkatkan kerjasama dan komunikasi secara langsung meningkatkan efisiensi bisnis (O'Brien, 2005:76). Teknologi memiliki peran penting dalam berbagai aktivitas manusia dan juga dapat menjadi sebuah dasar perubahan struktur operasi, manajemen oerganisasi, dan sarana fasilitator utama dalam kegiatan binis

   Berikut adalah kemudahan yang diterima dalam penggunaan teknologi informasi : 1) memperkuat peran manusia, dengan menyajikan informasi terhadap suatu tugas atau proses. 2) dalam restrukturisasi terhadap peran manusia, yakni dalam melakukan perubahan terhadap tugas atau proses.

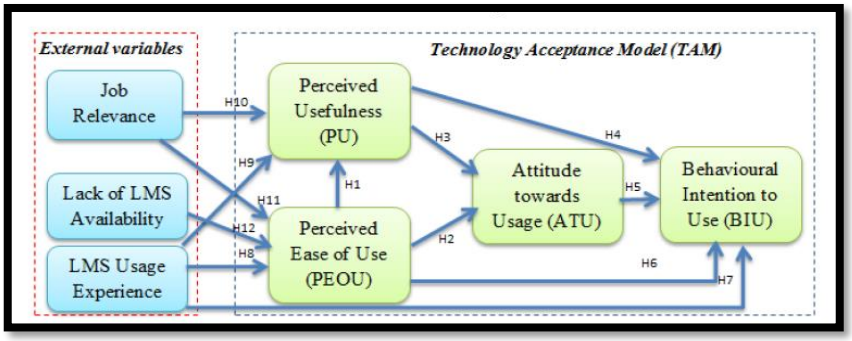
3) menggantikan peran manusia. Dalam tugas ini, teknologi informasi melakukan otomasi terhadap suatu tugas atau proses. (Kadir, 2003).

Beberapa faktor di atas bisa digunakan menjadi variabel yang digunakan dalam penelitian sebagai penentu bagaimana repon penerimaan dari pengguna terhadap suatu sistem / sistem informasi yang ingin dibangun atau sudah berjalan.



Gambar 2. 3 Technology Acceptance Model3
Sumber: Sumber: Venkatesh & Bala (2008:7)

Berdasarkan buku jurnal Analisis Model Penerimaan Teknologi Dalam Pemahaman, Niat Perilaku Mahasiswa untuk Menggunakan *e-Learning* dilakukan menggunakan *TAM* untuk menguji kecenderungan mahasiswa dalam menggunakan *e-Learning* (Park, Heungsik dan Blenkinsopp, 2009).



Gambar 2. 4 Contoh Gambar *Technology Acceptance Model*
Sumber: Park (2009)

Selain itu, berdasarkan jurnal *Using The Technology Acceptance Model in Understanding Academics' Behavioral Intention to Use Learning Management System* juga memanfaatkan *TAM* untuk melihat kerinduan para akademisi penghibur untuk memanfaatkan *Learning Management System* (Alharbi, 2014).

Banyak penelitian yang berbeda telah menggunakan TAM dan menunjukkan bahwa TAM adalah model penting untuk menguji pengakuan suatu sistem atau sistem informasi. Jadi model TAM dapat disarankan sebagai salah satu faktor eksplorasi untuk menguji pengakuan sistem atau sistem informasi. TAM adalah model pengakuan inovasi yang paling menarik dan paling banyak digunakan dalam penyelidikan di bidang Teknologi Informasi. Studi TAM sebelumnya umumnya menggunakan berbagai jenis model yang sepenuhnya bertujuan untuk mendapatkan sudut pandang yang lebih luas dan klarifikasi superior dari ukuran pengakuan teknologi bagi orang-orang.

2.2 Minat Menggunakan (*Interest to Use*)

2.2.1 Pengertian Minat Menggunakan *(Interest to Use)*

Tahap minat adalah tahap di mana individu tertarik untuk mencari tahu tentang suatu hal atau benda, mulai dari manfaat hingga apa sebenarnya keuntungan yang bisa didapat dari barang tersebut, terlepas dari apakah itu sesuai dengan kebutuhan mereka. Pada tahap ini seseorang saat ini tidak jauh dari kesadarannya, tetapi sudah mulai secara efektif memikirkan integritas item untuk dirinya sendiri. Minat menggunakan adalah cara pembeli yang mungkin menggunakan barang, atau layanan. Dalam hal keuntungan lebih menonjol daripada pengorbanan untuk mendapatkan atau memanfaatkan. (Kottler, 2012).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi kata minat memiliki makna sebagai kecenderungan hati terhadap sesuatu, bisa juga disebut sebagai gairah atau keinginaN (Depdiknas, 2001). Berikut merupakan bebarapa definisi minat menurut para ahli:

1. Minat pada dasarnya merupakan suatu sikap penerimaan terhadap suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri (Djaali, 2008:121)
2. Minat merupakan suatu suka atau tidak dalam memberi respon suatu objek (Surya, 2004:100).
3. Minat sebagai suatu keinginan yang tinggi terhadap sesuatu, yang didorong dengan adanya suatu kemauan, dorongan yang timbul dalam diri (Syah, 2010).

Sedangkan menururt penulis minat adalah respon positif yang diberikan terhadap suatau objek sehingga mnimbulkan rasa ingin menggunakan atau mengonsumsi objek tersebut. Jika seseorang memiliki minat terhadap sesuatu maka dia akan berusaha untuk mendapatkannya.

2.2.2 Proses Terjadinya Minat Menggunakan

Proses terjadinya menurut Charles yang dikutip oleh Widodo (2007) dideskripsikan sebagai berikut: Pada awalnya sebelum terlibat di dalam suatu aktivitas, seseorang mempunyai perhatian terhadap suatu obyek atau suatu situasi tertentu. Perhatian ini, akan menimbulkan keinginan untuk terlibat di dalam aktivitas. Secara skematis proses terbentuknya minat dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2. 5 Proses Terbentuknya Minat

Sumber:Widodo (2007)

2.2.3 Tipe – Tipe Minat

Setiap orang memiliki tingkat minat yang berbeda terhadap suatu objek, hal ini disebabkan karena minat memiliki banyak ragam. Menurut Super dan Crites (2003) ada 4 macam minat, sebagai berikut:

a. Minat yang diekspresikan secara verbal

   Artinya adala sebuah minat dapat dilihat dari sikap yang tercermin, misalnya dalam hal suka atau tidak, dipilih atau tidak

b. Minat yang terlihat dalam kegiatan atau perbuatan

   Artinya minat dapat dlihat melalui keseringan dalam melakukan suatu perbuatan. Misalnya, individu dapat dikatakan mempunyai minat pada produk A jika individu tersebut sering mengkonsumsi produk A.

c. Minat yang tidak jelas

   Artinya minat yang tidak bisa dilihat dari rupa atau kegiatan apapun, karena minat ini bersifat tersembunyi dalam diri sesoran dan hanya dapat diketahui melalui sebuah tes yang bersifat obyektif yaitu dnegan cara memberikan pertanyaan pendek dengan jawaban ya atau tidak.

d. Minat laten

   Merupakan suatu bentuk minat yang masih terpendam dan memiliki potensi untuk muncul ketika mengikuti tes inventori, yaitu tes dalam bentuk sebuah ujian untuk mngetahui tingkat karakteristik kepribadian dan keterampilan seseorang.

2.2.4 Idikator Minat

Minat untuk menggunakan dapat dicirikan sebagai jenis keinginan kosumen dalam menggunakan atau dalam penggunaan kembali suatu produk tertentu. Ketertarikan untuk memanfaatkan salah satu bagian dari pikiran manusia yang pada umumnya akan memberikan pertimbangan atau rasa senang yang lebih besar terhadap hal tersebut, dimana kecenderungan ini dapan menjadi pendukung dalam mencapai suatu tujuan (Kanuk., 2008:6). Minat menggunakan terlihat melalui keadaan individu sebelum melakukan suatu tindakan. Hal ini juga dapat digunakan sebagai alasan untuk meramalkan perilaku atau kegiatan seseorang. Sebagai aturan umum, ketika pembeli merasakan minat atau kepuasan dalam memenuhi suatu kebutuhan, biasanya pelanggan ini akan terus mengingat apa yang mereka rasakan.. Berikut menjelaskan

bahwa indikator minat adalah melalui model stimuli AIDA Benyamin (Kottler, 2012:203), yaitu:

1. Perhatian *(Attention)*

   Ketertarikan menggunakan dari seseorang dimulai dengan tahap memperhatikan suatu barang setelah mendengar atau melihat barang atau barang tersebut diajukan oleh perusahaan. Jika artikel tersebut dapat menarik lebih banyak perhatian pelanggan, kemungkinan pembeli akan menggunakannya sangat tinggi.
2. Minat *(Interest)*

   Setelah mendapatkan informasi tentang suatu produk yang sedang dikembangkan oleh perusahaan, makan akan menimbulkan suatu ketertarikan pada produk tersebut. Jika pembeli menyukai dorongan yang diberikan oleh perusahaan, pada tahap ini akan ada perasaan tertarik pada barang yang diiklankan.
3. Keinginan *(desire)*

   Setelah pembeli meneliti kelebihan suatu barang, maka setelahnya pembeli akan memiliki keinginan untuk menggunakan barang tersebut.
4. Tindakan *(Action)*

   Pada tahap ini, pembeli telah melalui beberapa tahapan, mulai dari melihat dan mendengar tentang produk yang sedang dikembangkan, memunculkan pertimbangan, perhatiandan ketertarikan terhadap barang tersebut. Jika ada dorongan dan keinginan yang kuat, ia akan memutuskan untuk menggunakan produk tersebut.

2.2.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat

Menurut Assael (2002:72) ada beberapa faktor yang dapat menjadi pengaruh minat kosumen adalah sebagai berikut:

a. Lingkungan,

   Dapat mempengaruhi konsumen dalam mengkosumsi suatu produk

b. Stimulus Pemasaran,

Minat konsumen dapat ditarik melalui bagaimana cara perusahaan melakukan pemasaran pada produknya.

2.3 *Financial Technology* (*Fintech*)

2.3.1 Pengertian *Financial Technology* (*Fintech*)

Teknologi keuangan, yang biasa disebut "*fintech*", saat ini menjadi ungkapan populer yang banyak digunakan. Sebuah startup yang bersaing dengan administrasi keuangan konvensional, menawarkan bantuan berbasis menggabungkan kecepatan dan kemampuan beradaptasi, tersebar di seluruh dunia. Mereka secara mendasar mengubah asumsi dan komitmen klien. Pengguna secara bertahap mengambil bagian dalam sudut pandang yang lebih maju, dijelaskan oleh kecepatan dan aksesibilitas data yang hampir lengkap, didukung oleh perangkat mekanis, seperti ponsel dan tablet, dan oleh berbagai pola seperti *Internet of Things* (IoT) (Nicoletti, 2017:1).Teknologi keuangan adalah pemanfaatan teknologiuntuk menawarkan jenis bantuan yang lebih baik dalam uang atau perbankan.

Selain itu, ada juga produk-produk dari industri Teknologi keuangan yang bekerja sama dengan produk-produk dari lembaga keuangan biasa seperti perbankan, spekulasi, dan perlindungan. Teknologi keuangan mengacu pada penggunaan program dan tahapan terkomputerisasi untuk menawarkan jenis bantuan atau layanan keuangan kepada konsumen. *Fintech* juga memiliki potensi yang tidak terbatas. Teknologi keuangan adalah pemanfaatan inovasi teknologi keuangan yang menghasilkan item baru, administrasi, inovasi atau rencana tindakan dan mempengaruhi ketergantungan terkait uang, kesehatan sistem moneter, efektivitas, keakraban, keamanan, dan pembayaran (Loesch, 2018:37).

Pelaksanaan teknologi keuangan mencakup kerangka angsuran, dukungan pasar, usaha pengurus dan risiko para eksekutif, uang muka, pemasok pembiayaan dan modal, dan administrasi moneter lainnya (Peraturan Bank Indonesi Nomor 19/12/PBI, 2017). (*Financial Technology* merupakan kemajuan di bidang keuangan

dalam bentuk inovasi teknologi keuangan (Chrismastianto, 2017). Dorfleitner, G., L. Hornuf, M. Schmitt (2017:5) mengatakan, "*Fintech* merupakan industri dinamis dan cepat dengan berbagai macam rencana tindakan".

2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan *Financial Technology* (Fintech)

Kemajuan dalam pertukaran yang dibuat dengan hati-hati, secara bertahap, mempengaruhi iklim umum. Baik dari cara hidup individu maupun dampak mental yang harus diakui oleh masyarakat itu sendiri. Kondisi ini tentunya akan segera terjadi di Indonesia. Dengan demikian, setiap individu harus terus belajar dan menyegarkan diri agar tidak ketinggalan dengan kemajuan-kemajuan inovatif saat ini. Bagaimanapun, masyarakat harus memikirkan manfaat dan hambatan inovasi uang (Irma Muzdalifa, 2017). Berikut adalah kelebihan dan kekurangan yaitu:

1. Kelebihan menggunakan *finance technology*, yakni:

   a. Memudahkan dalam pemberian donasi

      Teknologi keuangan tidak hanya dibuat untuk tujuan bisnis, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk memberikan donasi sesuatu yang berguna dan bersifat kemanusiaan. Eksklusif dengan memanfaatkan ponsel, donasi dapat dapat diberikan tanpa masalah.

   b. Memberikan Kemudahan Melakukan Pembayaran

      Dengan memanfaatkan layanan teknologi keuangan , tidak ada alasan kuat untuk mengantri dalam melakukan pembayaran, atau khawatir atas keamanan saat anda melakukan transaksi dengan nominal yang tinggi. Teknologi keuangan memberi kemudahan administrasi untuk melakukan pembayaran apapun.

   c. Memudahkan untuk Mengelola Keuangan

      Tidak hanya mengelola keuangan dalam perusahaan, tapi juga dapat digunakan dalam mengelola keuangan milik pribadi.

d. Mempermudah orang untuk membuka rekening dengan menggunakan teknologi keuangan melalui situs yang berkombinasi dengan beberapa bank besar yang ada di Indonesia.
e. Memilih produk teknologi keuangan yang sesuai dengan kebutuhan dimulai dari kebutuhan untuk melakukan kredit spereti kredit tanpa agunan, kredit pemilikan rumah dan lain sebagainya.
f. Memudahkan seseorang dalam berinvestasi seperti yang kita ketahui bersama, saat ini berinvestasi merupakan hal yang wajib dilakukan. Pasalnya, dengan usaha ini, seseorang dapat menyisihkan uang untuk waktu yang cukup lama tanpa takut mengalami pembengkakan atau hal lain, karena perusahaan keuangan juga tercipta untuk mempermudah dalam memilih investasi yang di inginkan.

2. Kekurangan Menggunakan *FinanceTechnology*

Tidak hanya memiliki kelebihan, pemanfaatan teknologi keuangan juga memiliki kelemahan, yaitu kredibilitas situs harus terjamin dan juga harus diketahui apakah situs tersebut telah memperoleh izin dari Otoritas Jasa Keuangan atau disebut juga OJK. Ada banyak situs yang mengumpulkan dana yang tak jelas sumbernya dan menimbulkan kerugian pada masayarakat yang menggunakannya. Kehadiran teknologi keuangan memiliki tujuan utama yaitu membantu mempermudah dalam melakukan transaksi. Namun, jika sudah diberi label dengan keuntungan yang besar maka pengumpulan dana yang tidak jelas harus diwaspadai.

2.3.3 Manfaat *Financial Technology* (Fintech)

Sironi (2016), mengatakan perkembangan Fintech di Indonesia dapat membawa keuntungan bagi peminjam, investor maupun perbankan di Indonesia :

1. Bagi peminjam bermanfaat dalam meningkatkan inklusi keuangan, memberi alternatif pinjaman bagi debitur yang belum mencukupi syarat

untuk meminjam, memiliki proses yang cepat, mudah, dan adanya penurunan suku bunga pinjaman akibat persaingan.

2. Bagi investor *Fintech*, keuntungan yang diterima yaitu return yang tinggi denga risiko yang deault.
3. Bagi perbankan, keikutsertaan dalam Fintech dapat menekan pengeluaran, misalnya pemanfaatan credit scoring non-konvensional untuk penyaringan awal pengajuan kredit, penambahan Dana Pihak Ketiga (DPK), penambahan jalur penyaluran kredit dan menjadi pilihan investasi bagi bank.

Menurut Otoritas Jasa Keuagan (2017), manfaat *Fintech* di Indonesia, yaitu:

1. Pemberdayaan sirkulasi pembiayaan Nasional yang masih timpang di 17.000 pulau
2. Memberdayakan kapasitas tarif UKM yang saat ini masih rendah
3. Memperluas pertimbangan monete r publik
4. Memberdayakan pemerataan tingkat bantuan pemerintah untuk rakyat
5. Membantu memenuhi kebutuhan pembiayaan dalam negeri yang masih sangat besar.

Berikut adalah beberapa contoh gambar logo aplikasi fintech:

1. Gopay

Sumber : www.liputan6.com (diakses pada 16 Agustus 2020)

2. Linkaja

Sumber : jateng.tribunnews.com (diakses pada 16 Agustus 2020)

3. Shopeepay

Sumber : www.tirto.id (diakses pada 16 Agustus 2020)

4. Modalku

Sumber : www.mediaindonesia.com (diakses pada 16 Agustus 2020)

5. Dana

Sumber : www.infokomputer.grid.id (diakses pada 16 Agustus 2020)

2.4 Penelitian Terdahulu

Eksplorasi ini diarahkan tak terpisahkan dari efek samping dari penyelidikan masa lalu yang telah dilakukan sebagai bahan untuk korelasi dan studi. Dampak lanjutan dari pengujian yang dijadikan korelasi tidak dapat dipisahkan dari titik eksplorasi, khususnya terkait faktor yang memengaruhi pengguanaan *Fintech* dengan pendekatan TAM.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1.	Lai dan Li (2004)	*Technology Acceptance Model for internet banking; are in variance analysis.*	Adanya hubungan antara persepsi kemudahan dan kegunaan, sikap terhadap niat berperilaku mengadopsi *internet banking.*
2.	Tinjini dan Baridwan, 2011)	Pengaruh persepsi kemudahan dan kegunaan, kepercayaan, dan kenyamanan terhadap minat menggunakan *internet banking.*	Terdapat pengaruh kenyamanan dan kepercayaan terhadap minat menggunakan *intrenet banking.*
3.	Chuang et. al.,(2016)	*The adoption of fintech service: TAM perspective.*	Adanya pengaruh persepsi kemudahan dan kegunaan, kepercayaan, dan sikap terhadap penggunaan dalam mengadopsi *fintech*.
4.	Jayanti dan Ariyanti (2017)	Pengaruh kualitas layanan niali, persespsi kemudahan dan kegunaan, terhadap penggunaan m-banking.	Kualitas layanan, nilai pesepsi kemudahan dan kegunaan, berpengaruh secara signifikan terhadap niat berperilaku dalam menggunakan sistem *m-banking*

5	Ghina Qothrunnada Eltin (2019)	Pengaruh persepsi kemudahan dan keguanaan, kepercayaan terhadap penggunaan *fintech*.	Persepsi kemudahan dan kegunaan, kepercayaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengguaan *fintech*

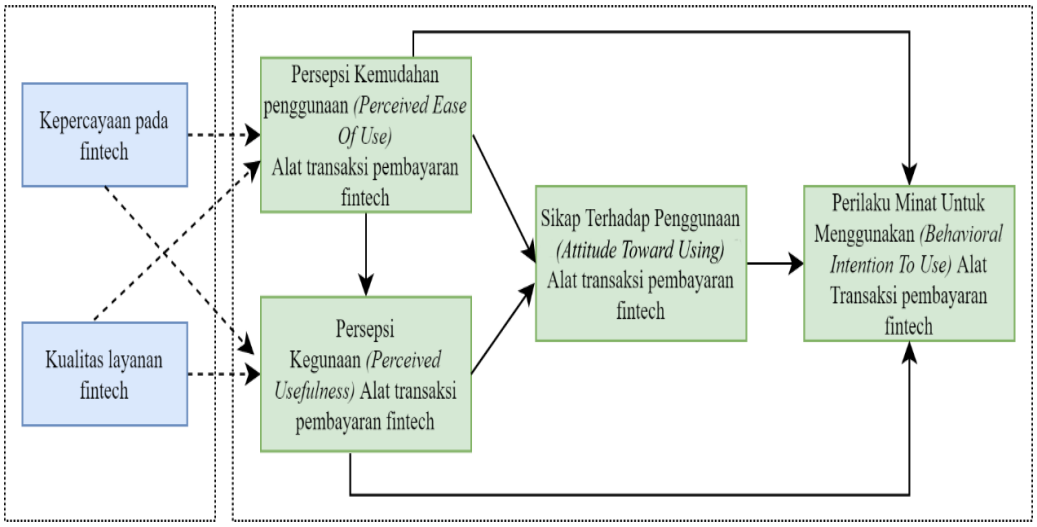
Sumber : skripsi dan jurnal (data diolah peneliti, 2020)

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

Penelitian ini menambahkan variabel kepercayaan pada *fintech* dan juga variabel kualitas layanan *fintech* sebagai faktor eksternal yang dapat memberikan pengaruh pada perilaku minat untuk menggunakan *fintech.* Selain itu penelitian ini untuk membuktikan pengaruh prnggunaan fintech dalam kehidupan mahasiswa.

2.5 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan pada penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kepercyaan, persepsi kegunaan penggunaan, persepsi kemudahan penggunaan, dan niatan untuk menggunakan memiliki pengaruh terhadap pengggunaan teknologi, misalnya seperti *fintech*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dengan melakukan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Kerangka pemikiran dari penelitian ini adalah :



***Gambar 2. 6* Kerangka Pemikiran Pendekatan TAM**
Sumber: diadopsi dari Davis et al. (1986)

2.6 Hipotesis

Jawaban sementara terhadap sebuah rumusan masalah dalam suatu penelitian dan telah dinyakatan dalam bentuk kalimat pernyataan adalah hipotesis. Yang artinya jawaban yang diberikan sesuai dengan teori yang relevan namun belum sesuai dengan fakta dari data yang telah diperoleh (Sugiyono, 2010). Hubungan antar variabel dalam penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut:

H1: Kepercayaan pada alat transaksi pembayaran *fintech* dapat menjadi salah satu faktor eksternal yang memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) alat transaksi pembayaran *fintech*.

H2: Kepercayaan pada alat transaksi pembayaran *fintech* dapat menjadi salah satu faktor eksternal yang memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kegunaan Penggunaan (*Perceived Usefulness*) alat transaksi pembayaran *fintech*.

H3: Kualitas layanan pada alat transaksi pembayaran *fintech* dapat menjadi salah satu faktor eksternal yang memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kegunaan Penggunaan (*Perceived Usefulness*) alat transaksi pembayaran *fintech*

H4: Kualitas layanan pada alat transaksi pembayaran *fintech* dapat menjadi salah satu faktor eksternal yang memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kegunaan Penggunaan (*Perceived Usefulness*) alat transaksi pembayaran *fintech*

H5: Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) alat pembayaran *fintech* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kegunaan penggunaan (*perceived usefulness*) alat transaksi pembayaran *fintech.*

H6: Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) alat transaksi pembayaran *fintech* uang elektronik pengaruh yang positif dan juga signifikan terhadap sikap penggunaan (*attitude toward using*) alat transaksi pembayaran *fintech* .

H7: Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use* alat transaksi pembayaran *fintech* memiliki pengaruh yang positif dan juga signifikan terhadap perilaku minat untuk menggunakan (*behavioral intention to use*) alat transaksi pembayaran *fintech*.

H8: Persepsi penggunaan (*perceived usefulness*) alat transaksi pembayaran *fintech* memiliki pengaruh yang positif dan juga signifikan terhadap sikap penggunaan (*attitude toward using*) alat transaksi pembayaran *fintech.*

H9: Persepsi penggunaan (*perceived usefulness*) alat transaksi pembayaran *fintech* memiliki pengaruh positif dan juga signifikan perilaku minat untuk menggunakan (*behavioral intention to use*) alat transaksi pembayaran *fintech*.

H10: Sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*) alat transaksi pembayaran *fintech* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilakumenggunakan (*behavioral intention to use*) alat transaksi pembayaran *fintech*.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Teknik penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan *explanatory research*. Menurut Sugiyono (2017:48), itu adalah teknik eksplorasi yang bergantung pada cara berpikir positisme yang digunakan untuk memeriksa populasi atau sampel tertentu,pengumpulan data informasi menggunakan instrumen penelitian, membedah dan bersifat kuantitatif atau faktual yang ditentukan untuk menguji teori yang telah diterapkan.

Explanatory research penelitian yang menjelaskan hubungan antar variebel dan menguji hipotesis yang sudah dirumuskan (Sani, Ahmad, Maharani, 2013:180). Sementara itu, menurut Radjab & Jam'an (2017:6) *Explanatory research* adalah semacam eksplorasi yang menganalisis hubungan sebab akibat antara setidaknya dua keajaiban. Dalam investigasi ini, ilmuwan mencoba untuk mengklarifikasi dampak antara faktor bebas (x), secara spesifik, Kepercayaan pada Fintech (X1), Kualitas Layanan pada Fintech (X2), Persepsi Kemudahan Penggunaan (Y1), Persepsi Kegunaan (Y2), Sikap Terhadap Penggunaan (Y3), pada variabel terikat, khususnya Perilaku Minat Menggunakan Teknologi Finansial (Y4). Jenis informasi dalam pemeriksaan ini merupakan informasi yang esensial. Informasi esensial adalah informasi yang pertama kali dicatat dan dikumpulkan oleh analis (Sugiyono, 2017).

3.2 Variabel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2017:60) variabel penelitian adalah suatu sifat individu setiap orang, barang atau tindakan yang memiliki ragam tertentu yang dikuasai oleh peneliti untuk dipusatkan dan kemudian dibuat kesimpulan. Operasional variabel juga memiliki pengertian sebagai detail dalam menyiapkan pertanyaan kuesioner penelitian berdasarkan indikator operasional variabel penelitian. Penjelasan mengenai spesifikasi dan indikator dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

a) Variabel eksogen adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel dependen atau variabel terikat (endogen), baik secara positif maupun sebaliknya, yaitu jika ada variabel eksogen maka variabel endogen juga hadirdengan setiap perluasan unit di variabel eksogen, dan ada juga peningkatan atau pengurangan variabel endogen (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel Eksogen yaitu:
    1. Kepercayaan (X1), kepercayaan adalah pandangan mendasar dalam berbagai hal, misalnya dalam menggunakan suatu sistem , dan juga dalam melakukan pertukaran keuangan sesuai dengan kebutuhan manusia untuk memahami keadaan lingkungan sosial dalam mengenali perilaku seseorang. Memahami lingkungan sosial ternyata sangat membingungkan karena individu menurut kecenderungan umumnya tidak masuk akal atau berubah-ubah.
    2. Kualitas layanan (X1) Menurut Zeithaml dan Bitner (2009:111), kualitas layanan adalah derajat keunggulan yang diharapkan dan kekuasaan atas derajat keunggulan untuk memenuhi keinginan pengguna.

b. Variabel Endogen merupakan faktor yang menjadi perhatian utama bagi peneliti. Variabel endogen ini merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang berubah menjadi suatu hasil, mengingat adanya variabel bebas (Eksogen) (Sugiyono, 2010). Variabel endogen dalam penelitian ini adalah:

1. Persepsi Kemudahan Penggunaan *(Perceived Ease of Use)* (Y1) dalam hasil penelitian (F. D. Davis, 1989) mengatakan persepsi kemudahan akan menjelaskan alasan mengwnai penggunaan sebuah sistem dan juga mengenai penerimaan sistem baru dalam lingkungan.
2. Perepsi Kegunaan *(Preceived Usefullness)* (Y2) Menurut Chuang et, al., (2016) persepsi kegunaan merupakan indikator dalam mengukur suatu niat untuk menggunakan sebuah sistem informasi.
3. Sikap terhadap Penggunaan *(Attitude Toward Behavioral)* (Y3) menurut (Jogiyanto dan Hartono, 2008:117) *attitude toward using* dikonsepkan sebagai dasar untukpenerimaan atau penolakan suatu sistem teknologi yang dapat ditingkatkan melalui kepercayaan yang cukup tinggi terhadap teknologi informasi.
4. Perilaku Minat untuk Menggunakan (*Behavioral Intention to Use*) (Y4) adalah sebuah produk rasa ingin untuk melakukan suatu tindakan (J. Hartono, 2008:132). Individu akan melakukan suatu tindakan ketika mempunyai keinginan. Sedangkan menurut Jogiyanto, (2009:116), minat merupakan suatu rasa ingin untuk melakukan suatu tindakan yang dimana minat mempunyai sifat yg tidak statis yang artinya dapat berubah seiring berjalannya waktu.

3.3 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

Definisi konseptual merupakan suatu definisi yang berbagan sebuah konsep dengan maknya yang belum pasti namus bisa dipahami secara intuitif (Azwar 2007:72). Definisi operasional menurut Azwar (2007:74)merupakan suatu definisi yang membahas tentang variabel yang telah kelola sesuai dengan karakterisktik variable yang akan di analisa. Dengan konsep ini maka akan lebih mempermudah peneliti dalam menjalankan tugas. Definisi konseptual merupakan sebuah definisi yang menjelaskan suatu konsep variabel beabas ataupun terikat. Definisi Operasional merupakan suatu petunjuk dalam proses pengukuran variabel. Definisi operasional

akan mempermudah menganalisa variabel yang akan diteliti. Definisi operasional dan konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai beikut:

Tabel 3. 1 Definisi Operasional dan Definisi Konseptual Variabel

Variabel	Definisi Konseptual	Definisi Operasional	Indikator	Item	Skala
Kepercayaan (X1)	Kepercayaan adalah sebagai bentuk sikap yang menunjukkan perasaan suka dan tetap bertahan untuk mengguna kan suatu produk atau merek (Gunawan, 2014)	Kepercayaan adalah perasaan nyaman yang dirasakan oleh konsumen dalam menggunakan *financial technology*.	Keamanan data pribadi	1. Konsumen percaya untuk memberikan data pribadi pada aplikasi *fintech*.	Likert
				2. Konsumen merasa *fintech* dapat menjaga rahasia pengguna	
			Image yang baik	1. Kosumen percaya alikasi *fintech* memiliki reputasi yang baik	
			Kejujuran	2. konsumen percaya *fintech* sebagai alat transaksi terandalkan	

Kualitas Layanan (X2)	Kualitas layanan merupakan suatu kondisi dinasmis yang berhubungan dengan produk, jasa, manusia, proses, dan lingku ngan dimana penilaian kualitas nya ditentukan pada saat terjadinya pem berian pelayanan *public* tersebut. (Ibrahim dalam Hardyansyah, 2011:40)	Kualitas layanan pada *fintech* merupakan suatu upaya yang dilakukan atau diberikan oleh sistem fintech kepada pelanggannya	Dapat diandalkan	1. konsumen merasa fitur aplikasi *fintech* mudah digunakan	Likert
				2. Bagi konsum-en fitur pada aplikasi *fintech* cepat dioperasi-kan.	
			Fitur selalu terbaharui	1. Layanan fitur pada aplikasi sangat menarik	
Persepsi Kemudahan (Y1)	Persepsi kemudahan penggunaan mempercayai bahwa teknologi informasi yang lebih fleksibel, mudah dipahami dan mudah pengoperasiannya sebagai karakteristik kemudahan penggunaan	Persepsi kemudahan penggunaan merupakan sebuah rasa mudah, lebih simpel, lebih efektif dan efisien dalam menggunakan teknologi finansial.	Mudah dipahami	1. Konsumen mudah mengerti penggunaan aplikasi *fintech*	Likert
				2. Aplikasi mudah diakses	
				3. Konsumen mudah mema-hami tutorial	

	(Nasution, 2004) Sikap terhadap perilaku *(attitude toward using)* didefinisikan sebagai perasaan positif atau negative seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan (Jogiyanto, 2009)			penjelasan penggunaan aplikasi	
			Mudah dida-pattkan	1.Konsumen mudah dalam mendownload aplikasi	
			Mudah diop-erasikan	1. Konsumen mudah menendalikan transaksi pada aplikasi	
Persepi Kegunaan (Y2)	Persepsi kegunaan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya. (Thompson et. al, 1991)	Kegunaan teknologi finansial merupakan manfaat yang diharapkan oleh pengguna teknologi finansial dalam melaksanakan kegiatan.	Unggul	1. Konsumen merasa pembayara *fintech* lebih unggul daripada konvensional	Likert
			Meningkatkan produktivitas	1. Konsumen merasa *fintech* meningkatkan tingkat produktivitas	
			Efektif dan bermanfaat	1. *fintech* dapat memudahkan aktifitas	Likert

				2. *fintech* bermanfaat dalam pembayaran secara cepat	
Sikap Terhadap Penggunaan (Y3)	Sikap terhadap perilaku *(attitude toward using)* adalah perasaan baik atau tidak dari seseorang dalam melakukan perilaku yang akan ditentukan (Jogiyanto, 2009)	Sikap terhadap perilaku adalah bagaimana cara kita untuk menyikapi suatu tindakan yang akan kita lakukan dalam mengguankan *financial technology*.	Respon konsumen terhadap fintech	1. konsumen suka mengg unakan apli-kasi fintech	Likert
				2.Konsumen merasa terba ntu oleh *fintech*	
				3. Konsumen merasa dengan *fintech* lebih fektif	
Perilaku Minat untuk Menggunakan (Y4)	Minat untuk menggunakan merupakan suatu dorongan, kuat yang memberi motivasi untuk melakukan suatu tindakan yang dipengaruhi oleh stimulus dan perasaan positif akan produk (Kottler, 2012)	Minat untuk menggunakan merupakan perasaan atas sebuah keinginan dan kebutuhan dalam menggunakan *financial technology*.	Ketertarikkan dalam menggunakan	1. Konsumen akan menggu nakan fintech	Likert
				2. Konsumen akan lebih sering menggu nakan *fintech*	
				3. Konsumen akan menggu nakan *fintech*	

				dimasa mendatang	

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah komponen yang terdiri dari obek dan subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang sudah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diteliti dan kemudian dapat menghasilkan suatu kesimpulan(Sugiyono, 2017:136). Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Lampung.

Tabel 3. 2 Data Jumlah Mahasiswa Unila

Jenis Kelamin	Jumlah Mahasiswa
Laki – laki	11.271
Perempuan	16.401

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2017:137) sampel ialah bagian jumlah dari populasi dan mewakili seluruh populasi dengan jumlah 10% dari jumlah populasi. Penelitian ini memiliki jumlh populasi yang tak terbatas, karena jumlah mahasiswa Unila yang merupakan pengguna aplikasi *fintech* terhitung dengan cukup banyak sehingga tidak bisa dihitung secara keseluruhan jumlah populasinya, sehingga menurut Sugiyono, (2017) untuk menetukan dalam menetukan besaran sampel dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{\mathrm{N}}{\mathrm{N(d)}^2 + 1}$$

$$n = \frac{27.672}{27.672\ (10\%)^2 + 1}$$

$$n = \frac{27.672}{27.672\ (0{,}01) + 1}$$

$$n = \frac{27.672}{277{,}72}$$

$$n = 99{,}63$$

Gambar 3. 1 **Sampel (Sugiyono 2017)**

Keterangan:

n : Jumlah sampel

N : 1,96 dengan tingkat kepercayaan 95%

d : Margin of eror atau tingkat kesalahan maksimum 10%

Dari rumus di atas maka kita dapatkan jumlah sampel yang akan kita ambil dalam penelitian ini adalah 99,63 dan dibulatkan menjadi 100 responden yang merupakan mahasiswa Unila yang menggunakan sistem *Financial Technology.*

3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel

Metode yang digunakan dalam pengambilan sampel ini adalah metode *non-probalility sampling* dengan cara *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2017) *non-probability sampling* adalah suatu teknik pengambilan sampel yang tidak akan memberikan peluang atau sebuah kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. *Purposive sampling* adalah suatu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan beberapa kriteria tertentu (Sugiyono, 2017)

Berikut adalah kriteria sampel atau responden yang ditentukan secara *purposive sampling* :

1. Mahasiswa Unila.
2. Mahasiswa yang menggunakan aplikasi *financial technology.*
3. Bersedia untuk menjadi responden.

Sesuai dengan kriteria peneliti memilih responden yang menggunakan *fintech*. Dengan adanya pengguna *fintech* akan menunjukkan bahwa inovasi dari perkembangan teknologi dapat diterima baik tentang pengetahuan, keberadaan layanan *fintech* dan juga sudah mencakup niat untuk menggunakan *fintech* dalam

memenuhi kebutuhan. Penerimaan ini juga dapat dianalisa secara langsung ataupun tidak langsung yang diteliti melalui suatu tindakan sehingga kita dapat mengetahui niat dalam menggunakan *fintech*.

3.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Menurut Sugiyono (2017), data yang diperoleh dari pengumpulan data adalah data primer. Menurut Arikunto (2013:22) data primer merupakan olahan data yang diperoleh dalam bentuk verbal atau kata – kata secara lisan, dari tingkah perilaku yang dilakukan oleh responden. Dalam penelitian ini data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa unila sesuai dengan karakteristik yang sudah ditentukan.

3.6 Skala Pengukuran

3.6.1 Skala Likert

Penelitian ini menggunakan skala likert, yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi individu atau kelompok perihal fenomena sosial yang sedang terjadi. Dengan skala likert akan membantu dalam menjabarkan variabel menjadi indikator variabel yang kemudian akan dijadikan tolak ukur instrument yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang dijawab oleh responden Sugiyono (2017:93).

Tabel 3. 3 Pegukuran Skala Likert

Pilihan jawaban	Skor jawaban
Sangat setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber: Sugiyono (2017)

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada sampel yang telah dipilih. Menurut Sugiyono (2017:225) penyebaran kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner juga digunakan untuk mengetahui pendapat responden. Kemudian menurut Sugiyono (2017:158) dalam suatu penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya akan disebut sebagai variabel penelitian. Kuesioner merupakan sebuah teknik yang lebih efisien dalam pengumpulan data apabila peneliti dapat memhami variabel yg akan diukur dan paham akan apa yang sedang dteliti dari responden dengan cara menyebarluaskan kuesioner yang berupa daftar pernyataan atau pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan penelitian kepada resspoden yang telah ditentukan dab diberikan secara *oline* dalam bentuk *google form* sehingga memperoleh data yang akurat.

3.8 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini digunakan metode analisis data dengan persamaan structural (SEM) berdasarkan perbedaan yang sekaligus dapat menguji model estimasi seperti halnya menguji model utama. Model struktural untuk uji kausalitas dan model pengukuran untuk uji validitas dan reliabilitas (pengujian hipotesis dengan model prediksi). Lebih lanjut (Ghozali, I. dan Latan, 2015:18) menjelaskan bahwa PLS adalah strategi logis yang halus yang ditunjukkan dengan alasan tidak menerima informasi dengan skala estimasi tertentu, artinya tidak dengan sampel dalam jumlah kecil (dibawah 100 sampel).

Berikut adalah alasan mengapa PLS digunakan dalam penelitian ini, alasannya adalah: pertama, PLS (Partial Least Square) adalah merupakan salah satu metode

analisis yang apabila sampel kurang dari 100 analisis dapat dilakukan. Kedua, PLS memungkinkan perhitungan menggunakan pengujian *Series Ordinary Least Square* (OLS) sehingga diperoleh efektivitas estimasi perhitungan. Ketiga, dalam pendekatan PLS diterima bahwa semua proporsi fluktuasi dapat digunakan untuk mengklarifikasi. Keempat, PLS dapat digunakan untuk prediksi dan menganalisa teori yang diaggap lemah (Ghozali, I. dan Latan, 2015:19).

3.8.1 Analisis Deskriptif

Teknik analisis yang digunakan adalah analaisis deskriptif. Menurut Sugiyono (2017:232) analisis deskriptif merupaka pengukuran dalam menyelidiki informasi yang dilakukan dengan menggambarkan atau mendeskripsikan data terkumpul dan tidak membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui nilai variabel dependen. Dalam statistik deskriptif antara lain yaitu penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungandesil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata - rata standar deviasi, perhitungan persentase.

3.8.2 Konsep dan Aplikasi PLS (Partial Least Square)

1. Validitas Konvergen

   Validitas konvergen memiliki prinsip yang mana pengukur konstruk harus memiliki korelasi yang tinggi, akan terjadiketika skor didapatkan dari dua instrument yang berbeda mengukur konstruk yang sama dengan korelasi tinggi (J. Hartono, 2015:63). Hair et. al (2014) menyatakan bahwa *rule of thumb* yang biasa digunakan dalampemeriksaan awal dari matrik faktor adalah nilai ±.30 dengan pertimbangan sudah memenuhi tingkat level minimal, untuk loading nilai ±.40 berarti lebih baik, dan untuk loading nilai > 0.50 akan dianggap signifikan secara praktikal. Semakin tinggi nilai faktor loading, maka peranan loading dalam mengintepretasikan matrik faktor juga semakin

penting . *Rule of thumb* untuk validitas konvergen adalah *communality* >0.5, *average variance extracted* (AVE) > 0.5, dan *outer loading* dengan nilai > 0.7. (Chin, 1995).

2. Validitas Diskriminan

   Validitas diskriminan berhubungan dengan sebuah prinsip pengukur konstruk yang berbeda harus tidak memilki korelasi yang tinggi, dengan cara dua instrument yang berbeda mengukur dua konstruk yang diprediksi tidak berkorelasi dan akan menghasilkan skor yang memang tidak berkorelasi (J. Hartono, 2015:64). Uji ini dinilai melalui *cross loading* pengukuran dengan konstruknya. Metode lainnya dengan membandingkan jumlah akar AVE setiap konstruk dengan hubungan antar konstruk lainnya dalam model. Apabila akar AVE lebih besar dari hubungan antar konstruk, maka validitas diskriminan bisa dikatakan cukup (Chin, 1995). Berikut adalah tabulasi parameter uji validitas dalam PLS.

Tabel 3. 4 Parameter Uji Validitas dalam Model Pengukuran PLS

Uji Validitas	Parameter	Rule of Thumbs
Konvergen	Faktor loading	Lebih dari 0,7
	Average variance extracted (AVE)	Lebih dari 0,5
	Communality	Lebih dari 0,5
Diskriminan	Akar AVE dan korelasi variabel laten	Akar AVE > korelasi variabel laten
	Cross loading	Lebih dari 0,7 dalam satu variabel

3.8.3 Model Pengukuran (*outer model*)

Model pengukuran (*outer model*) digunakan untuk menguji validitas konstruk dan reliabilitas instrumen. Uji validitas untuk menentukan kemampuan alat uji dalam

mengukur apa yang seharusnya ditaksir, sedangkan uji reliabilitas alat ukur dalam mengukur suatu konsep, dan konsistensi jawaban kuesioner dari responden. *Convergent validity* dari *measurement mode* bisa dilihat dari hubungan jumlah skor indikator dengan jumlah skor variabelnya. Indiator dapat dikatakan valid jika *outer loading* dimensi *variable* tersebut memenuhi kriteria validitas konvergen dan memiliki nilai AVE >0,5 (Ghozali, I. dan Latan, 2015:25), berikut adsalah rumus *AVE* (*average varians extracted*):

$$\text{AVE} = \frac{\sum_{i}^{\eta}=1\lambda i}{n}$$

Keterangan :

AVE merupakan rata-rata presentase jumlah skor varian yang diektrasi dari seperangkat *variable* laten yang diestimasi melalui *loading standarlize* dan indikatornya dalam proses iterasi algoritma dalam PLS. **λ** merupakan lambang *standarlize loading factor* dan i adalah jumlah dari indikator.

Uji reabilitas bisa kita lihat dari jumlah nilai *Crombach's alpha* dan jumlah nilai *composite reability (pc).* Sebuah *item* dapat dikatakan *reliable* jika nilai *Crombach's alpha* memiliki nilai >0,6 dan jumlah nilai *composite reability* harus memiliki nilai >0,7. Dengan *output* yang dihasilkan melalui *Smart PLS* maka *composite reability (pc)* dapat kita hitung melalui rumus berikut (Ghozali, I. dan Latan, 2015:6) :

$$pc = \frac{(\sum \lambda)}{(\sum \lambda_i)^2 + \lambda_i{}^{v}{}_{var(\varepsilon_i)}}$$

Berbeda dengan *Crombach Alpha*, ukuran tidak dapat mengidentifikasikan *tau equivalence* antar pengukuran semua indikator dengan bobot sama. Maka *Crombach Alpha* lebih cenderung *lower bond estimate reability*, namun *Composite Reability*

merupakan *closer approximation* dengan sebuah asumsi estimasi parameter adalah akurat.

3.8.4 Model Analisis Struktural (*inner model*)

Model structural (*inner model*) adalah model yang memprediksi kausalitas antar variable laten. *R-square variable laten dependen* untuk mengukur *Googness of fitmodel* dengan interpretasi yang sama dengan regesi *Q-square predictive relevance* untuk model struktural, dengan cara mengukur nilai observasi yang telah dihasilkan oleh model dan estimasi parameternya. Nilai *Q-square* yang lebih besar dari 0 (nol) memeri makna bahwa model mempunyai nilai *predictive relevance*, kurang dari 0 (nol), artinya model kurang memiliki nilai *predictive relevance*. Jika hasil perhitungan menunjukkan lebih dari 0 (nol), artinya model layak dikatakan mempunyai nilai prediktif yang relevan (Ghozali, 2015) Dengan rumus sebagai berikut : (Q2=1-(1-R12) (1-R22)……(1-RP2)). Dimana R12, R22 … RP2 adalah R *square variable* endogen dalam model interpretasi Q2 sama dengan koefisiean determenasi total pada analisis jalur.

3.8.5 Uji Hipotesis

Menurut Jogiyanto (2011:87) pengujian hipotesis adalah ukuran signifikansi keterdukungan hipotesis sebagai perbandingan nilai *T-table* dan *T-statistic*. Jika nilai *T-statistic* > *T-table*, artinya hipotesis terdukung atau diterima. Pada penelitian ini memiliki tingkat keyakinan 95% (alpha 95 persen), maka jumlah nilai *T-table* untuk hipotesis satu ekor (*one tailed*) adalah sebesar >1,66140. Analisis *PLS (Partial least square)* yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menggunakan suatu program *SmartPLS* versi 2.0.m3 yang dijalankan dengan media komputer.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari data yang telah diperoleh pada hasil penelitian dan pembahasan tentang Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Mahasiswa untuk Menggunakan Alat Transaksi Pembayaran *Fintech*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Variabel kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap variabel Persepsi Kegunaan. Terbukti dengan hasil nilai t_{hitung} yang memiliki nilai lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu 4,137>1,672. Artinya adanya kepercayaan yang memiliki nilai positif pada aplikasi *fintech*, juga dapat meningkatkan niali yang baik tehadap persepsi kegunaan pada pengguna *fintech*, yang dapat kita liat dari hasil jawaban kuesioner dengan persentase tertinggi yaitu tentang " saya percaya dengan keamanan aplikasi *fintech*".
2. Variabel kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan. Terbukti dengan hasil nilai t_{hitung} yang memiliki kadar nilai lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu 4,508>1,672. Artinya adanya kepercayaan yang memiliki nilai positif pada aplikasi *fintech*, juga dapat meningkatkan niali yang baik tehadap persepsi kemudahan penggunaan *fintech* pada kosumen, yang mana kepercayaan kemanan yang diberikan *fintech* dapat memudahkan dan membuat kosumen merasa terlindungi pada saat melakukan transaksi dengan aplikasi fintech.
3. Variabel kualitas layanan berpengaruh tidak signifikan terhadap variabel persepsi kegunaan. Dengan hasil nilai t_{hitung} tercatat dengan nilai yang lebih kecil dari pada t_{tabel} yaitu 1,430>1,672. Artinya kualitas layanan yan

terdapat pada aplikasi *fntech* belum cukup memenuhi tingkat keggunaan yang dinginkan oleh mahasiswa unila sebagai pengguna aplikasi *fintech*.

4. Variabel kualitas layanan berpengaruh signifikan terhadap variabel persepsi kemudahan penggunaan. Dengan hasil nilai t_{hitung} dengan kadar nilai yang lebih lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu 4,680>1,672. Artinya kualitas layanan yan diberikan aplikasi fintech dapat mendukung tingkat kemudahan dalam penggunaan aplikasi oleh mahasiswa unila. Dapat kita lihat pada pertanyaan kuesioner dengan persentase tertinggi yaitu tentang " kualitas layanan dari fitur-fitur aplikasi fintech yang saya gunakan cepat dioperasikan".
5. Variabel persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap variabel perilaku minat menggunakan. Dengan hasil nilai t_{hitung} yang memiliki nilai lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu 5,910>1,672. Artinya tingkat kegunaan dalam aplikasi fintech dapat memberikat manfaat bagi pengguna sehingga dapat meningkatkan minat unntuk menggunakan pada fintech oleh mahasiswa unila. Dapat kita lihat pada pertanyaan kuesioner dengan persentase tertinggi yaitu tentang " saya merasa menggunakan fintech sebagai alat ttransaksi pembayaran dapat bermanfaat untuk pembayaran secara cepat".
6. Variabel persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap variabel sikap terhadap prilaku. Dengan hasil nilai t_{hitung} yang memiliki nilai lebih besar dari pada nilai t_{tabel} yaitu 2,562>1,672. Artinya tingkat kegunaan dalam aplikasi fintech berpengaruh dalam menentukan sikap terhadap perilaku oleh mahasiswa unila. Dapat kita lihat pada pertanyaan kuesioner dengan persentase tertinggi "saya merasa menggunakan fintech sebagai alat ttransaksi pembayaran dapat bermanfaat untuk pembayaran secara cepat".
7. Variabel persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh tidak signifikan terhadap variabel perilaku minat menggunakan. Dengan hasil nilai t_{hitung} yang memiliki nilai lebih kecil dari pada t_{tabel} yaitu 1,111>1,672. Artinya persepsi kemudahan penggunaan yang terdapat pada aplikasi *fntech* belum cukup memenuhi tingkat kemudahan yang diinginkan oleh mahasiswa

unila selaku pengguna aplikasi *fintech* yang dapat memberikan pengaruh pad perilaku minat menggunakan *fintech*.

8. Variabel kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap variabel persepsi kegunaan. Dengan hasil nilai t_{hitung} yang memiliki nilai lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu 2,908>1,672. Artinya tingkat kemudaha dalam aplikasi fintech dapat meningkatkan persepsi kegunaan oleh mahasiswa unila. Dapat kita lihat pada pertanyaan kuesioner dengan persentase tertinggi yaitu tentang " aplikasi fintech mudah diakses".
9. Variabel kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan pada variabel sikap terhadap perilaku . Dengan hasil nilai t_{hitung} yang memiliki nilai lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu 2,908>1,672. Artinya tingkat kemudahan dalam aplikasi fintech dapat membantu konsummen dalam memmeberi respon atau menentukan sikap bagaimana yang harus dilakukan dalam menggunakan fintech oleh mahaiswa unila. Dapat kita lihat pada pertanyaan kuesioner dengan persentase tertinggi yaitu tentang " aplikasi fintech mudah diakses".
10. Variabel sikap terhadap perilaku berpengaruh tidak signifikan terhadap variabel perilaku minat menggunakan. Dengan hasil nilai t_{hitung} yang memiliki nilai lebih kecil dari pada t_{tabel} yaitu 0,349>1,672. Artinya sikap terhadap perilaku belum memiliki pengaruh yang cukup dalam menentukan minat menggunakan pada penggunaan aplikasi fintech pada mahasiswa unila.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

5.2.1 Saran Teoritis

Penelitian ini dapat dikembangkan lagi dengan mengangkat faktor – faktor yang menjadi pengaruh dalam penggunan *fintech* oleh peneliti. Dan diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat menyebarkan kuesioner secara merata dan

menyeluruh dikalangan masyrakat dan dapat menambahkan variabel lain yang bisa berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan actual atau variabel lain yang berhubungan karena dalam penelitia terdapat 3 hipotesis yang berhubungan tidak signifikan namun memiliki nilai pengaruh yang positif.

5.2.2 Saran Praktis

Dari hasil penelitian, untuk perusahaan pada bidang *fintech* agar lebih meningkatkan lagi kualitas layanan yang terdapat pada setiap aplikasi fintech yang sedang dikembangkan. Dan juga perusahaan harus lebih menigkatkan lagi kemudahan bagi para pengguna apliksi *fintech* misalnya seperti lebih mudah lagi untuk dipahami bagi para pemula, agar dalam hal pengelolaan keuangan melalui aplikasi lebih mudah dikendalikan. Karena diera saat ini ada saja faktor yang membuat beberapa hal mengenai pemahaman teknologi menjadi sedikit sulit dipahami sehingga dapat mengakibatkkan pengetahuan akan teknologi tersebut menjadi kurang. Maka perusahaan harus menciptakan suatu produk atau aplikasi yang dapat memudahkan pengguna dalam bertransaksi. Dan perusahaan harus bisa memberikan edukasi mengenai apa itu *fintech* sehingga bagi yang belum menggunakan finansial teknologi menjadi tertarik dan tidak meraba-raba dalam pemahaman dan penggunaan teknologi keuangan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, L. A. et al. (2020). Aplikasi Teknologi Informasi: Konsep dan Penerapannya. Medan. Yayasan Kita Menulis.

Ajzen. (2009). SEKILAS TENTANG TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL. from:https://statistikakomputasi.wordpress.com.2010/03/18/sekilas-tentangtechnogy-acceptance-model-tam/. Diakses pada 30 Juni pukul 15.30 WIB.

Anonim. (2017). PERATURAN BANK INDONESIA NOMOR 19/12/PBI/2017 TENTANG PENYELENGGARAAN TEKNOLOGI FINANSIAL. https://www.bi.go.id/id/peraturan/sistempembayaran/Pages/PBI_191217.aspx . Diakses pada 23 Februari 2020 pukul 20.14 WIB.

Anonim, OJK. (2017). FAQ: KATEGORI UMUM. https://ojk.go.id/id/kanal/iknb/data-dan statistik/direktori/fintech/Documents/ FAQ%20Fintech%20Lending.pdf. Diakses pada 29 Juni 2020 pukul 19.22 WIB.

Andreas, S. (2017). pengaruh Persepsian Manfaat, Persepian Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Uang Elektronik .Skripsi. Fakultas Ekonomi dan Bisnis.Univeritas Diponegoro.Semarang.

Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arner, D. W., Barberis, J. N. and Buckley, R. P. (2015). The Evolution of Fintech: A New Post-Crisis Paradigm. Hong Kong. Available at: http://hub.hku.hk /bitstream/10722/221450/1/Content.pdf.

Assael, H. (2002). Consumers Behavior and Marketing Action. Edisi 3. Boston Massachusset, AS. Kent Publishing Company.

Azwar, S. (2007). Metodelogi Penelitian. Jakarta: Pustaka Belajar.

Baridwan, T. dan. (2011). Intermediate Accounting. Edisi 8.Yogyakarta.BPFE.

Chin, W. . (1995). Partial Least Squares is to LISREL as Principal Components Analysis is to Common Factor Analysis. Technology Studies , 2. Technology Studies, 2, 315-319.

Chrismastianto, I. A. W. (2017). Analisis SWOT Implementasi Teknologi Finansial Terhadap Kualitas Layanan Perbankan Di Indonesia. Jurnal Ekonomi Dan Bisnis, Vol 20 No., Hal 134-136.

Chuang L-M, Liu C-C, & K. H.-K. . (2016). The adoption of fintech service: TAM perspective. Int J Manag Adm Sci, 3 :1–15.

Davis, A. dan R. (1986). Accounting Information Systems. John Wiley & Sons, Inc.

Davis, F. D. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. Management Science, 35, 8.

Depdiknas. (2001). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta ;Balai Pustaka.

Djaali. (2008). Psikologi Pendidikan. Jakarta. CV Pendoman Ilmu Jaya.

Dorfleitner, G., L. Hornuf, M. Schmitt, dan M. W. (2017). FinTech in Germany. Germany. Springer.

Gefen, D., Karahanna, E. and Straub, D. W. (n.d.). (2003) Trust and TAM in online shopping: an ntegrated model. MIS Quartely. (27:1). 51-90.

Ghozali, I. dan Latan, H. (2015). Partial Least Square: Konsep, Teknik, dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0. Semarang. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Gunawan, A. (2014). Aplikasi Technology Acceptance Model Pada Minat Nasabah Untuk Menggunakan Internet Banking. Jurnal Nominal. Volume 3 Nomor 2.

Hair, Josep, F, J. et al. (2014). A Primer on Partial Least Square Structural Equation Modeeling (PLS-SEM). SAGE Publication , Inc.

Harlan, D. (2014). Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan dan Risiko Persepsian Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan E-Banking. Skripsi. Akuntansi. Universitas Neeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Hartono, J. (2008). Sistem Informasi Keperilakuan (2 ed). Yogykarta. ANDI.

Hartono, J. (2015). Partial Least Square (PLS) – Alternative Structural Equation Modelling (SEM) dalam Penelitian Bisnis. Yogyakart. CV Andi Offset.

Hartono, Jogiyanto. (2008). Metodelogi Penelitian Sistem Informasi. Yogyakarta. CV Andi Offset.

Irma Muzdalifa, D. (2017). Peran Fintech Dalam Meningkatkan Keuangan Inklusif Pada Umkm Di Indonesia (Pendekatan Keuangan Syariah)", dalam jurnal Masyarif al Syariah: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah., Diakses melalui Website journal.umurabaya.ac.id. tanggal 30 juni 2020 pukul 19.30 WIB.

Jamieson., L. and. (2003). TriTAM: A model for integrating trust and risk perceptions in business-to-consumer electronics. From https:// www. researchgate. net /publication/228918781_TriTAM_A_model_for_ integrating_trust_and_risk_perceptions_in_business-to co. Diakses pada 30 Juni 2020.Pukul14.00 WIB.

Jogiyanto. (2009). Metodologi Penelitian Bisnis: Salah Kaprah dan Pengalaman – Pengalaman (Edisi 2007). Yogyakarta. BPFE.

Jogiyanto. (2011). Partial Least Square (PLS), Alternatif Structural Equation Modeling (SEM) dalam Penelitian Bisnis (Buku). Yogyakarta. Andi.

Kadir, A. (2003). Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta. Andi.

Kanuk., S. dan L. L. (2008). Perilaku Konsumen. Jakarta. PT Indeks.

Ketut, N. P. B. N. (2017). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kegunaan, dan Computer Self Pada Minat Penggunaan E-SPT. Skripsi.Fakultas Ekonomidan Bisnis.Universitas Udayan.Bali.

Kottler, P. (2012). Prinsip – Prinsip Pemasaran. Edisi 13. Jakarta. Erlangga

Kurniawan, David, Hatane Semuel, dan E. J. (2008). Analisis Penerimaan Nasabah terhadap Layanan Mobile Banking dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model dan Theory of Reasoned Action Pemasaran. Dalam Jurnal Manajemen. Vol. 1, No. pp 1-13.

Loesch, S. (2018). A Guide to Financial Regulation for Fintech Entrepreneurs. United Kingdom. Wiley.

Muliaman. (2017). OJK Kuliah Umum tentang FinTech. Retrieved 22 Maret Minggu, 2019, from IBS. Jakarta. In OJK Kuliah Umum tentang FinTech.

Nicoletti, B. (2017). The Future of FinTech: Integrating Finance and Technology in Financial Service. Italy. Palgrave Macmillan.

O'Brien, J. A. (2005). Pengantar Sistem Informasi Akuntansi : Perspektif Bisnis dan Manajerial, (Terjemahan). 12 th edition. Jakarta. Salemba Empat.

Oetomo. (2002). e-Education. Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan. Yogyakarta. Penerbit ANDI.

Park, Heungsik dan Blenkinsopp, J. (2009). Whistleblowing as Planned Behaviour –A Survey of South Korean Police Officer. Journal of Business Ethics, Vol. 85, 545-556.

Pavlou, P. A. (2003). Consumer Acceptance of Electronic Commerce: Integrating Trust and Risk with the Technology Acceptance Model.. International Journal of Electronic Commerce. 7 (3). 69–103.

Radjab, E & Jam'an, A. (2017). Metodologi Penelitian Bisnis. Makassar. Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Sani, Ahmad, Maharani, V. (2013). Metodologi Penelitian Manajemen Sumber Daya Manusia: Teori, Kuesioner, dan Analisis Data. Uin Press.

Sironi, P. (2016). FinTech Innovation: From Robo-Advisors to Goal Based Investing and Gamification. United Kingdom. Wiley.

Stephanus, I. (2019). Analisis Pengaruh Kualitas Aplikasi, Kualitas Layanan, dan Harga terhadap Kepuasan Konsumen Go-jek. Skripsi. Manajemen., .Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.

Sugiyono. (2010). Statistika untuk Penelitian. Bandung. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kualitatif: Untuk penelitian yang bersifat:eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif. Bandung. Alfabeta.

Surya, M. (2004). Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran. Bandung. Pustaka Bani Quraisy.

Syah, M. (2010). Psikologi Pendidikan. Bandung. PT Remaja Posdakarya Offset.

Thompson, Ronald L, Haggings, Christoper A., dan Howell, J. M. (1991). Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization. MisQuarterly, pp.125-143.

Venkatesh. dan Davis, F. D. tesh. (2000). A Theoritical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies.Management Science. Vol. 46 No. 2. pp.186-204.

Zeithaml, Bitner, dan G. (2009). Service Marketing: Integrating Customer. Focus Across the Firm.