

**PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI
RISIKO, DAN KEPERCAYAAN TERHADAP MINAT
BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN APLIKASI FLIP.ID DI
ERA PANDEMI *COVID-19***

RINGKASAN SKRIPSI



NUR RIA HAZANAH

111830100

PROGRAM STUDI AKUNTANSI

SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI

YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA

YOGYAKARTA

JANUARI 2022

TUGAS AKHIR

PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI RISIKO, DAN KEPERCAYAAN TERHADAP MINAT BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN APLIKASI FLIP.ID DI ERA PANDEMI COVID-19

Dipersiapkan dan disusun oleh:

NUR RIA HAZANAH

No Induk Mahasiswa: 111830100

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada tanggal 11 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Akuntansi (S.Ak.)

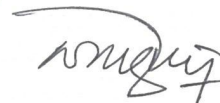
Susunan Tim Penguji:

Pembimbing



Julianto Agung S., Dr., S.Kom., M.Si., Ak., CA.

Penguji



Wing Wahyu Winarno, Dr., MAFIS., Ak., CA.

Yogyakarta, 11 Januari 2022
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta
Ketua



Wisnu Prajogo, Dr., M.B.A.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko, kepercayaan konsumen terhadap penggunaan aplikasi Flip.id di era pandemi *COVID-19*. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat yang telah mengenal maupun masyarakat yang telah menggunakan aplikasi Flip.id. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 130 responden. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh melalui kuesioner dengan menggunakan skala likert yang dibagikan kepada responden (*Survey Method*). Metode dan teknik analisis data diolah menggunakan analisis data deskriptif, uji kualitas data, uji asumsi klasik, uji analisis regresi berganda, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi Flip.id di era pandemi *COVID-19*, (2) Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi Flip.id di era pandemi *COVID-19*, (3) Persepsi risiko berpengaruh positif terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi Flip.id di era pandemi *COVID-19*, dan (4) Kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi Flip.id di era pandemi *COVID-19*.

Kata kunci: Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Persepsi Risiko, Kepercayaan, Minat Bertransaksi Menggunakan Aplikasi Flip.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

This study aims to address the perception of perceived ease, perception of perceived benefits, perceived risk perception, and consumer confidence in transacting interest using Flip.id applications in the era of the COVID-19 pandemic. The population in this study are people who already know and people who have used the Flip.id application. The sample used in this study amounted to 130 respondents. The data used in this study is primary data obtained through a questionnaire using a Likert scale which was distributed to respondents (Survey Method). Methods and techniques of data analysis were processed using descriptive data analysis, data quality test, classical assumption test, multiple regression analysis test, and hypothesis testing. The result of this study indicate that: (1) The perception of ease has a positive effect on the interest in transacting using Flip.id applications in the era of the COVID-19 pandemic, (2) The perception of benefits has a positive effect on the interest in transacting using Flip.id applications in the era of the COVID-19 pandemic, (3) Risk perception positively affects the interest in transacting using Flip.id applications in the era of the COVID-19 pandemic, and (4) trust has a positive effect on the interest in transacting using Flip.id applications in the era of the COVID-19 pandemic.

Keywords: Perception of Ease, Perception of Benefits, Perception of Risk, Trust, Interest in Transactions Using the Flip.id Application.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia berada pada era revolusi industri 4.0 dimana pada kondisi saat ini penggunaan teknologi sangatlah penting dalam kegiatan perekonomian yang melibatkan berbagai aspek kehidupan dengan tujuan untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan setiap aktivitas, sehingga banyak sekali bermunculan berbagai teknologi terutama dalam bidang teknologi keuangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan *financial technology (fintech)* yang memadukan antara teknologi dengan sistem keuangan. *Fintech* merupakan fenomena luas yang dapat berubah setiap saat diikuti dengan perkembangan inovasi-inovasi teknologi hal ini disebabkan karena semakin banyak pengusaha yang ikut terjun dalam dunia industri disesuaikan dengan kebutuhan sosial (Davis, 1989) (Zavolokina et al., 2016). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat seseorang dalam melakukan transaksi pembayaran yaitu persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko, dan kepercayaan. Faktor pertama yang mempengaruhi minat seseorang adalah persepsi kemudahan. Sistem pembayaran yang dapat memberikan kemudahan bagi para pengguna cenderung akan lebih banyak diminati masyarakat, kemudahan yang ditawarkan sebuah sistem dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengambil keputusan. Persepsi manfaat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan sistem pembayaran, persepsi risiko memiliki hubungan yang erat dengan keamanan sebuah sistem pembayaran.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Sehingga sistem atau sebuah teknologi yang ada dituntut untuk bisa mengatasi risiko-risiko yang ada. Kepercayaan merupakan faktor utama yang harus ada dalam sebuah sistem pembayaran, salah satu cara untuk meningkatkan kepercayaan konsumen yaitu dengan menerapkan berbagai strategi yang tepat sesuai dengan kebutuhan untuk meningkatkan kepercayaan pengguna. Penelitian terkait dengan persepsi kemudahan yaitu penelitian oleh (Tirtana & Sari, 2014); (Tiwari & Tiwari, 2020) menyatakan bahwa kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan m-banking.

Adanya kesenjangan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini maka peneliti tertarik untuk mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan sistem pembayaran khususnya transfer dana non bank antara lain persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko, dan kepercayaan. Penelitian ini merujuk pada penelitian yang terkait dengan yaitu penelitian oleh (Laksana et al., 2015) mengenai persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi risiko dan persepsi kesesuaian terhadap minat menggunakan m-banking. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi risiko dan persepsi kesesuaian berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan m-banking. Penelitian ini untuk mengukur minat seseorang dalam menggunakan teknologi yaitu dengan menggunakan teori TAM (*technology acceptance model*), teori ini belum digunakan dalam penelitian (Amalia et al., 2018).

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dalam mengukur minat seseorang yaitu menggunakan *unified theory of acceptance and use technology* (UTAUT), yaitu teori yang menjelaskan mengenai penerimaan dan kegunaan sebuah teknologi informasi dengan cara mengintegrasikan delapan teori menjadi satu teori (Venkatesh et al., 2003).

TINJAUAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Teori Penerimaan Teknologi (*Technology Acceptance Model*)

Technology acceptance model (TAM) adalah teori yang menjelaskan hubungan antara penerimaan suatu teknologi terhadap setiap individu yang ingin menggunakan teknologi tersebut. TAM memberikan gambar mengenai manfaat, kegunaan, dan tingkah laku serta tujuan utama dalam menggunakan teknologi ataupun sistem informasi. Dalam pembahasan TAM terdapat dua teori utama yang di kembangkan diantaranya; *teori perceived ease of use dan perceived usefulness*. Temuan dari beberapa bagian penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa TAM sebagai salah satu model terbaik dalam menjelaskan penerimaan dan penggunaan teknologi informasi, jika dikombinasikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Davis dan Venkatesh dapat diperoleh sebuah kesimpulan bahwa teori TAM bebas dari pengukuran yang bersifat bias (Davis & Venkatesh, 1996).

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*)

Persepsi kemudahan (*Perceived ease of use*) menjelaskan bahwa kemudahan dalam penggunaan dilihat dari sejauh mana sistem atau teknologi dapat meyakinkan pengguna bahwasanya teknologi dapat memberikan manfaat berupa kemudahan di berbagai aspek sehingga meningkatkan kepercayaan konsumen bahwa mereka tidak perlu mengeluarkan banyak usaha ketika menggunakan sistem atau teknologi yang dianggap dapat meningkatkan kinerja (Davis, 1989).

Persepsi Manfaat

Persepsi manfaat merupakan pandangan seseorang untuk melihat sejauh mana seseorang dapat percaya bahwa menggunakan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja dari suatu pekerjaan (Davis, 1989). Manfaat dan kepercayaan mengenai sebuah teknologi dapat diterima jika mampu meningkatkan kinerja secara maksimal. Pengukuran manfaat sebuah teknologi ataupun sebuah aplikasi dapat diukur berdasarkan tingkat frekuensi penggunaan dan keragaman fasilitas yang dapat dioperasikan secara mudah sehingga pengguna dapat merasakan manfaat dari teknologi yang digunakan.

Persepsi Risiko

Persepsi risiko (*risk perceived*) yaitu sudut pandang seseorang yang memiliki anggapan bahwa ketika mereka melakukan transaksi secara online akan berakibat pada hasil yang negatif (Featherman & Pavlou, 2003).

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Apabila terdapat kegiatan transaksi yang memiliki tingkat ketidakpastian yang cukup tinggi terhadap konsumen sehingga seseorang tidak bisa memprediksi apa yang akan terjadi atas keputusannya di masa mendatang. Adanya risiko ketidakpastian menyebabkan seseorang akan lebih berhati-hati dalam mengambil sebuah keputusan. Salah satu caranya untuk meminimalkan risiko yang terjadi yaitu dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang dianggap berkaitan dengan keputusan yang akan diambil

Kepercayaan

Kepercayaan merupakan perasaan yang dapat timbul ketika seseorang bersedia untuk menerima secara sukarela mengenai keputusan yang diambil oleh pihak yang dianggapnya dapat dipercaya (Gefen, 2002). Secara umum salah satu manfaat dari adanya sebuah kepercayaan yaitu seseorang akan merasa aman ketika orang tersebut melakukan sebuah transaksi atau sebuah kegiatan yang melibatkan kedua belah pihak karena semua kegiatan yang dilakukan berlandaskan pada kepercayaan.

Minat Menggunakan

Minat perilaku seseorang dapat dikatakan sebagai ukuran tingkat keinginan seseorang untuk melakukan hal-hal yang dapat menambah keyakinan orang tersebut untuk melakukan perilaku tertentu.

Pada dasarnya minat dapat muncul ketika seseorang merasa tertarik akan hal tertentu yang secara tidak langsung mempengaruhi mental nya, sehingga dapat

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

mempengaruhi pikiran seseorang untuk mengambil sebuah keputusan (Davis, 1989).

Pengembangan Hipotesis

Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip.id

Persepsi kemudahan merupakan persepsi yang menggambarkan sejauh mana seseorang dapat percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan membuat dirinya bebas dari sebuah usaha dan tidak merasa terbebani. Dalam *technology Acceptance Model* (TAM) menemukan bahwa persepsi manfaat dapat mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan teknologi tetapi tidak berlaku untuk sebaliknya (Davis, 1989). Dengan demikian, semakin mudah dalam menggunakan Flip.id maka seseorang akan lebih berminat untuk menggunakannya. Berdasarkan penjelasan di atas, maka hipotesis yang diajukan adalah:

H1: Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan Flip.id

Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip.id

Persepsi manfaat adalah persepsi yang menggambarkan tingkatan dimana pengguna percaya, bahwa dengan menggunakan suatu produk yang ditawarkan mereka akan merasakan manfaat yang didapat dari pengguna jasa tersebut (Davis, 1989). Terdapat indikator yang dapat menunjukkan kemanfaatan dari sebuah sistem atau teknologi berupa kegunaan dan efektivitasnya. Berdasarkan penjelasan di atas, maka hipotesis yang diajukan adalah:

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

H2: Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap minat menggunakan aplikasi Flip.id

Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip.id

Persepsi risiko (*perceived risk*) sebagai tindakan atau perilaku seseorang pasti memiliki risiko yang harus dihadapi sehingga menimbulkan ketidakpastian terkait konsekuensi yang harus dihadapi, dan cenderung pada hal yang kurang menyenangkan (Bauer & A., 1960). Risiko adalah akibat negatif yang diprediksi seorang konsumen terkait dengan penggunaan suatu sistem teknologi. Suatu keadaan yang memiliki risiko, sehingga mempengaruhi keputusan dan tingkat kepercayaan konsumen terhadap suatu sistem. Berdasarkan penjelasan di atas, maka hipotesis yang diajukan adalah:

H3: Persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan Flip.id

Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip.id

Mayer mendefinisikan kepercayaan sebagai sebuah kesukarelaan seorang pengguna teknologi untuk menerima ketidakpastian sebagai akibat dari kerjasama dengan pihak lain. Berdasarkan definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sebuah kepercayaan lebih menitikberatkan pada sudut pandang seseorang mengenai harapan seseorang. Sebuah kepercayaan sangat diperlukan semua orang, dalam penggunaan teknologi pun membutuhkan kepercayaan dari para pengguna agar bisa mengembangkan kemampuan setiap pengguna. Berdasarkan penjelasan di atas, maka hipotesis yang diajukan adalah:

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

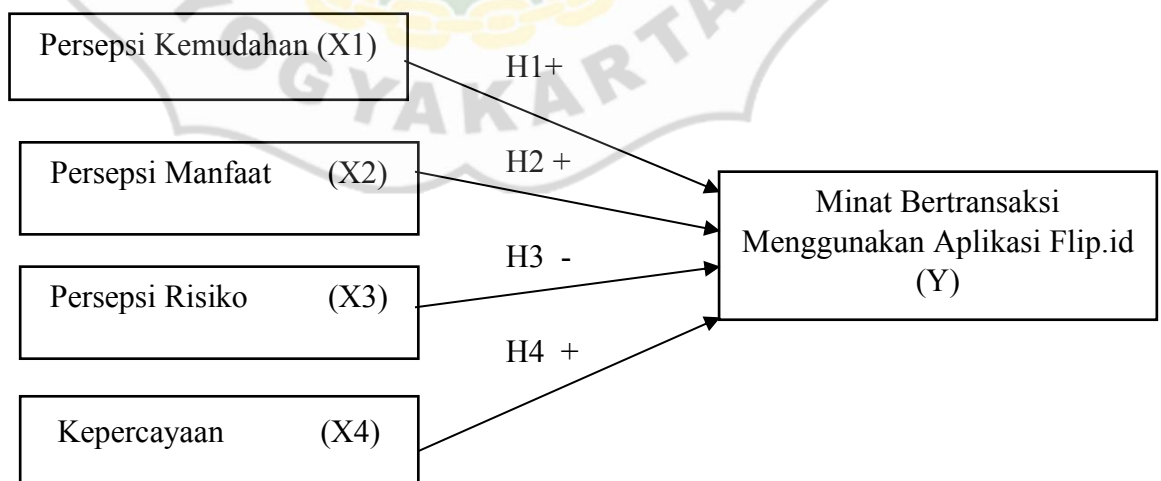
H4: Kepercayaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan aplikasi Flip.id

Kerangka Penelitian

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah variabel independen (X) merupakan variabel yang dapat mempengaruhi variabel (Y). Variabel independen (variabel bebas) antara lain persepsi kemudahan X_1 , persepsi manfaat X_2 , persepsi risiko X_3 , dan kepercayaan X_4 . Variabel dependen (Y) adalah variabel yang dipengaruhi variabel independen, variabel dependen dalam penelitian ini adalah minat bertransaksi menggunakan aplikasi Flip.id.

Variabel Independen

Variabel Dependen



PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

METODE PENELITIAN

Ruang Lingkup Penelitian

Peneliti dalam melakukan penelitian ini berjenis asosiatif kausal dengan menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Penelitian asosiatif kausal dengan pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang mencari hubungan sebab akibat antara dua variabel atau lebih melalui data yang dikumpulkan dapat berupa angka-angka. Adapun responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah masyarakat umum yang sudah mengenal ataupun menggunakan aplikasi Flip.id yang termasuk ke dalam aplikasi sistem pembayaran khususnya dalam penyelenggaraan transfer dana non bank. Periode penelitian Waktu penelitian yaitu mulai Bulan Oktober sampai dengan Januari 2022.

Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini populasi yang ditentukan oleh peneliti adalah masyarakat umum. Sedangkan sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah masyarakat yang telah mengenal maupun masyarakat yang telah menggunakan aplikasi Flip.id sebagai responden dalam penelitian ini. Responden yang dijadikan sampel harus memenuhi beberapa kriteria khusus yang sesuai dengan penelitian sehingga responden diharapkan dapat memberikan jawaban yang akurat terhadap masalah penelitian.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Data Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh melalui kuesioner dengan menggunakan skala likert yang dibagikan kepada responden (*Survey Method*) untuk mengukur tingkat pengaruh dari persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko, dan kepercayaan yang diperoleh masyarakat terhadap penggunaan aplikasi Flip.id. Dengan skala likert maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

Metode dan Teknik Analisis

1. Analisis Deskriptif

Uji deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara menjelaskan atau memberi gambaran data yang telah dikumpulkan secara apa adanya tanpa bertujuan untuk menarik kesimpulan yang berlaku

2. Uji Kualitas Data

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur tersebut dapat mengukur apa yang ingin diukur. Sebuah alat ukur dapat dikatakan valid apabila pemahaman responden atas pertanyaan yang berkaitan dengan variabel sesuai dengan variabel tersebut.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk memastikan apakah kuesioner penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data variabel penelitian itu reliabel atau tidak.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Kuesioner dikatakan reliabel atau handal, apabila kuesioner tersebut jika dilakukan pengukuran ulang memperoleh hasil yang sama atau konsisten dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *Cronbach Alpha*

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah dalam sebuah model regresi terdapat variabel independen, variabel dependen atau kedua variabel tersebut berdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan tingkat signifikansi 0,05 yang artinya data akan disimpulkan memiliki berdistribusi normal jika tingkat signifikansinya sama dengan atau lebih dari 5%.

b. Uji Multikolinearitas

Tujuan uji multikolinearitas adalah untuk menguji korelasi linear yang tinggi antar variabel independen. Untuk mengetahui ada tidaknya multikolinieritas dapat diketahui dengan melihat nilai *variance inflation factor* (VIF). Apabila angka *tolerance* sebesar 0,10 dan angka $VIF > 10$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat variabel yang mengalami multikolinearitas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Penelitian ini menggunakan uji *Glejser*, tujuan dari uji heteroskedastisitas adalah untuk menguji varians residual.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Jika angka signifikansi sama dengan atau lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

4. Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi berganda adalah suatu teknik analisis yang digunakan untuk menentukan ketepatan waktu prediksi dari pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) dengan lebih dari satu variabel independen. Persamaan regresi linear berganda dalam penelitian sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4 + e$$

5. Uji Hipotesis

a. Uji F

Tujuan dari uji F adalah untuk melihat apakah model pengujian yang digunakan dapat menggambarkan hubungan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian dilakukan dengan membandingkan F-hitung dengan F-tabel dan menggunakan nilai α sebesar 5%.

b. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan model dalam menjelaskan variabel dependennya. Pengujian ini dapat dibuktikan dengan melihat nilai *Adjusted R Square* dari model regresi.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

c. Uji Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk menguji dan membuktikan bahwa variabel-variabel independen dapat mempengaruhi variabel dependen secara parsial (secara individual). Pengujian ini menggunakan tingkat signifikansi sebesar 5%. Adapun kriteria untuk menerima atau menolak hipotesis yakni: Jika nilai Sig uji $t < 0,05$ maka variabel independen memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen secara parsial. Sebaliknya jika Sig uji $t > 0,05$ maka variabel independen tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen secara parsial.

d. Uji Standardized Coefficients

Uji standardized coefficients merupakan nilai koefisien beta dari setiap variabel independen yang ada, selain itu uji *standardized coefficient* yaitu pengujian yang digunakan untuk mengetahui urutan variabel-variabel independen yang paling berpengaruh terhadap variabel dependen. Pengaruh antara variabel-variabel independen terhadap variabel dependen dapat dilihat melalui koefisien nilai absolut *standardized coefficient*.

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Jumlah keseluruhan responden adalah 156, akan tetapi responden yang memenuhi kriteria dan digunakan sebagai objek penelitian berjumlah 130 sedangkan 26

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

responden tidak digunakan dalam pengolahan data karena tidak konsisten dalam menjawab pertanyaan yang telah dicantumkan di dalam kuesioner.

Dalam penelitian ini mendeskripsikan responden ke beberapa kriteria diantaranya; jenis kelamin, status, informasi Flip.id, jenis bank, frekuensi rata-rata transaksi, asal daerah, intensitas penggunaan, jangka waktu penggunaan.

1. Analisis Statistika Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Standar Deviasi
PK	130	1	4	3,56	0,522
PM	130	1	4	3,50	0,562
PR	130	1	4	3,21	0,641
KP	130	1	4	3,28	0,590
MB	130	1	4	3,37	0,584

Berdasarkan hasil tabel diatas, seluruh variabel memiliki bobot nilai minimum sebesar 1 yang berarti bahwa responden memiliki jawaban sangat tidak setuju terhadap pertanyaan yang diberikan. Sedangkan nilai maksimum dari tabel diatas sebesar 4 yang berarti bahwa responden memiliki jawaban sangat setuju terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Nilai *mean* dari kelima variabel diatas rata-rata memiliki nilai lebih 3 yang berarti bahwa mayoritas responden memiliki jawaban setuju terhadap setiap pertanyaan yang diberikan.

2. Uji Kualitas Data

a. Uji Validitas

Dalam penelitian ini pengujian validitas dari setiap item pertanyaan menggunakan software SPSS versi 15 serta merujuk pada nilai *Pearson*

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Correlation. Nilai *Pearson Correlation* akan dibandingkan dengan *r* tabel ($r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$).

Pada penelitian ini menggunakan 130 responden dengan tingkat signifikansi sebesar 5% dan $df = n-2$. Sehingga *r* tabel yang diperoleh adalah 0,172 yang diperoleh dari (5%, $df = 130-2 = 128$).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh item pertanyaan dari masing-masing variabel dinyatakan valid. Artinya seluruh item pertanyaan yang terdapat dalam penelitian dapat dinyatakan layak sebagai instrumen untuk mengukur data penelitian.

b. Uji Realibilitas

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Nilai Kritis	Kesimpulan
Persepsi Kemudahan	0,792	0,60	Reliabel
Persepsi Manfaat	0,604	0,60	Reliabel
Persepsi Risiko	0,669	0,60	Reliabel
Kepercayaan	0,801	0,60	Reliabel
Minat Bertransaksi	0,734	0,60	Reliabel

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa semua variabel telah memenuhi nilai *cronbach alpha* $> 0,60$ maka variabel-variabel tersebut dinyatakan reliabel. Sehingga setiap item pertanyaan yang terdapat dalam penelitian ini dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Pada pengujian ini, diketahui nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,943. Artinya nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Persepsi Kemudahan	0,545	1,836	Tidak terjadi gejala multikolinearitas
Persepsi Manfaat	0,518	1,930	Tidak terjadi gejala multikolinearitas
Persepsi Risiko	0,526	1,901	Tidak terjadi gejala multikolinearitas
Kepercayaan	0,444	2,252	Tidak terjadi gejala multikolinearitas

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi korelasi antara masing-masing variabel independen, artinya model regresi dalam penelitian ini tidak mengalami gejala multikolinearitas karena nilai VIF kurang dari 10 dan nilai toleransi lebih dari 0,10.

c. Uji Heteroskedastisitas

Variabel Independen	Signifikansi	Nilai α	Keterangan
Persepsi Kemudahan	0,776	0,05	Tidak memiliki gejala heteroskedastisitas
Persepsi Manfaat	0,59	0,05	Tidak memiliki gejala heteroskedastisitas
Persepsi Risiko	0,384	0,05	Tidak memiliki gejala heteroskedastisitas
Kepercayaan	0,129	0,05	Tidak memiliki gejala heteroskedastisitas

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa tingkat signifikansi seluruh variabel memiliki nilai lebih besar dibandingkan nilai α (5%), artinya dalam

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwasanya keempat variabel di atas tidak memiliki gejala heteroskedastisitas.

4. Analisis Regresi Linier Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	.114	.993		.115	.909
	Persepsi kemudahan	.146	.080	.137	1.824	.071
	Persepsi Manfaat	.373	.088	.326	4.223	.000
	Persepsi risiko	.274	.073	.286	3.734	.000
	Kepercayaan	.194	.078	.207	2.490	.014

a. Dependent Variable: Minat bertransaksi

Berdasarkan hasil uji analisis di atas, dapat diketahui model regresi yang diperoleh sebagai berikut:

$$Y = 0.114 + 0,146X_1 + 0,373X_2 + 0,274X_4 + 0,194X_5 + e$$

5. Uji Hipotesis

a. Uji F

Keputusan yang diperoleh dari hasil *output* SPSS yaitu nilai F hitung sebesar $49,844 > F$ tabel sebesar 2,37. Selain itu hasil uji F memiliki tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$ maka hipotesis H_a diterima. Artinya; tingkat persepsi kemudahan, tingkat persepsi manfaat, tingkat persepsi risiko, dan tingkat kepercayaan berpengaruh terhadap minat bertransaksi menggunakan Flip.id.

b. Uji Koefisien Determinasi

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Berdasarkan tabel hasil uji koefisien determinasi melalui *uotput* SPSS diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,602 atau 60,2%.

Artinya variabel independen yang terdapat dalam penelitian ini mampu menjelaskan variabel dependen sebesar 60,2% dan sisanya sebesar 39,8% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

c. Uji Parsial (Uji t)

Berdasarkan tabel hasil uji parsial melalui *uotput* SPSS diperoleh Nilai t tabel sebesar 1,960 diperoleh dari jumlah responden (n) = 130 dengan nilai df ($n-2$) dengan tingkat signifikansi 5% dan 10%. Variabel persepsi kemudahan memiliki tingkat signifikansi sebesar $0,071 > 0,1$ maka hipotesis H1 terdukung. Variabel Persepsi manfaat memiliki tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka hipotesis H2 terdukung. Variabel persepsi risiko memiliki tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka hipotesis H3 terdukung. Variabel kepercayaan memiliki tingkat signifikansi $0,014 < 0,05$ maka hipotesis H4 terdukung.

d. Uji Standardized Coefficients

Berdasarkan hasil uji *standardized coefficients uotput* SPSS variabel persepsi manfaat memiliki pengaruh yang paling kuat karena *standardized coefficients beta* tertinggi yakni sebesar 0,326, variabel selanjutnya urutan kedua yaitu variabel persepsi risiko memiliki nilai *standardized coefficients beta* sebesar 0,286, variabel kepercayaan menempati urutan ketiga dengan nilai *standardized coefficients beta* sebesar 0,207. Kemudian variabel terakhir yang menempati urutan terendah dari keempat variabel lainnya

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

yaitu persepsi kemudahan karena memiliki nilai *standardized coefficients beta* paling rendah yakni sebesar 0,137.

Pembahasan

1. Persepsi kemudahan terhadap minat bertransaksi menggunakan Flip.id

Berdasarkan hasil uji regresi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara persepsi kemudahan terhadap minat bertransaksi menggunakan Flip.id. Artinya responden merasa bahwa aplikasi Flip.id dapat memberikan kemudahan bagi para pengguna.

2. Persepsi manfaat terhadap minat bertransaksi menggunakan Flip.id

Berdasarkan hasil uji regresi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara positif dan signifikan antara persepsi manfaat terhadap minat bertransaksi menggunakan Flip.id. Artinya responden merasa bahwa aplikasi Flip.id memberikan manfaat kepada responden berupa penghematan biaya serta mampu menambah kinerja, produktivitas, serta efektivitas dan berguna bagi responden saat melakukan transaksi.

3. Persepsi risiko terhadap minat bertransaksi menggunakan Flip.id

Berdasarkan hasil uji regresi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara persepsi risiko terhadap minat bertransaksi menggunakan Flip.id, artinya responden merasa bahwa aplikasi Flip.id dapat memberikan jaminan mengenai keamanan bagi setiap penggunaannya sehingga responden yang mengisi kuesioner merasa aman dalam menggunakan aplikasi Flip.id dikarenakan aplikasi Flip.id menjamin keamanan dan risiko yang akan ditimbulkan.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

4. Kepercayaan terhadap minat bertransaksi menggunakan Flip.id

Berdasarkan hasil uji regresi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh secara positif dan signifikan antara kepercayaan terhadap minat bertransaksi menggunakan Flip.id, artinya responden merasa percaya untuk menggunakan aplikasi Flip.id dikarenakan aplikasi Flip.id diawasi oleh Bank Indonesia serta menjamin keamanan data pribadi para pengguna sehingga responden yang mengisi kuesioner merasa yakin dan percaya untuk menggunakan aplikasi Flip.id ketika melakukan transaksi.

KESIMPULAN

1. Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi Flip.id
2. Persepsi Manfaat berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi Flip.id
3. Persepsi Risiko berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi Flip.id
4. Kepercayaan berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan aplikasi Flip.id

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

SARAN

1. Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengambil topik yang berkaitan dengan penelitian ini, diharapkan dapat melakukan penyempurnaan yaitu dengan melakukan penelitian pada lingkup yang lebih luas serta mampu digeneralisasi dan mempertimbangkan variabel-variabel lain di luar variabel yang diteliti dalam penelitian sehingga memperoleh hasil yang lebih maksimal.
2. Bagi pihak startup Flip.id diharapkan dapat meningkatkan promosi yang lebih luas, ketepatan waktu transaksi serta menambah fitur-fitur yang dapat memenuhi seluruh kebutuhan nasabah.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S., Kusyanti, A., & Herlambang, A. D. (2018). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Nasabah Dalam Menggunakan Layanan Mobile Banking Dengan Menggunakan UTAUT (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) (Studi Pada Pengguna Mobile Banking BRI KCP Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(10), 2548-964X. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Bauer, & A., R. (1960). Consumer Behavior as Risk Taking. *Proceedings of the 43rd National Conference of the American Marketing Association, June 15, 16, 17, Chicago, Illinois, 1960*. <http://ci.nii.ac.jp/naid/10021015676/en/>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Davis, F. D., & Venkatesh, V. (1996). A critical assessment of potential measurement biases in the technology acceptance model: Three experiments. *International Journal of Human Computer Studies*, 45(1), 19–45. <https://doi.org/10.1006/ijhc.1996.0040>
- Featherman, M. S., & Pavlou, P. A. (2003). Predicting e-services adoption: A perceived risk facets perspective. *International Journal of Human Computer Studies*, 59(4), 451–474. [https://doi.org/10.1016/S1071-5819\(03\)00111-3](https://doi.org/10.1016/S1071-5819(03)00111-3)
- Gefen, D. (2002). Customer Loyalty in E-Commerce. *Journal of the Association for Information Systems*, 3(1), 27–53. <https://doi.org/10.17705/1jais.00022>
- Laksana, G. B., Astuti, E. S., & Dewantara, R. Y. (2015). (Studi Pada Nasabah Bank Rakyat Indonesia (BRI) Kantor Cabang Rembang , Jawa Tengah). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 26(2), 1–8.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Zavolokina, L., Dolata, M., & Schwabe, G. (2016). The FinTech phenomenon: antecedents of financial innovation perceived by the popular press. *Financial Innovation*, 2(1). <https://doi.org/10.1186/s40854-016-0036-7>

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

