

**PENGARUH *PERFORMANCE EXPECTANCY*, *PRICE VALUE*,
DAN *HABIT* TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *FINTECH*
GOPAY PADA MAHASISWA STIE PEMBANGUNAN
TANJUNGPINANG**

SKRIPSI

REGITA DESTRY CAHYANI

NIM : 19622211



**SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI (STIE) PEMBANGUNAN
TANJUNGPINANG**

2023

**PENGARUH *PERFORMANCE EXPECTANCY*, *PRICE VALUE*,
DAN *HABIT* TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *FINTech*
GOPAY PADA MAHASISWA STIE PEMBANGUNAN
TANJUNGPINANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Akuntansi

OLEH

NAMA : REGITA DESTRY CAHYANI

NIM : 19622211

PROGRAM STUDI S1 AKUNTANSI



**SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI (STIE) PEMBANGUNAN
TANJUNGPINANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN / PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGARUH *PERFORMANCE EXPECTANCY*, *PRICE VALUE*, DAN
HABIT TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *FINTECH* GOPAY PADA
MAHASISWA STIE PEMBANGUNAN TANJUNGPINANG**

Diajukan kepada :

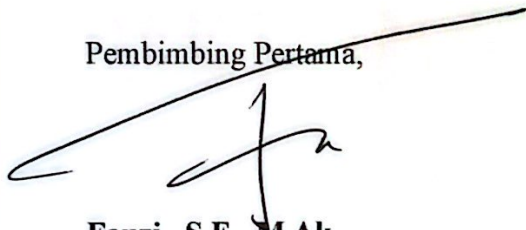
Panitia Komisi Ujian
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan
Tanjungpinang

Oleh :

NAMA : REGITA DESTRY CAHYANI
NIM : 19622211

Menyetujui,

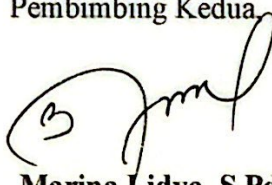
Pembimbing Pertama,



Fauzi, S.E., M.Ak

NIDK. 8928410021/Asisten Ahli

Pembimbing Kedua,

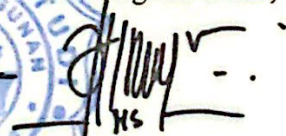
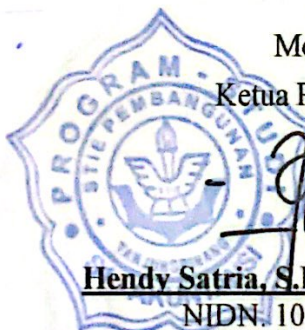


Marina Lidya, S.Pd., M.Pd

NIDN. 1024037602/ Asisten Ahli

Menyetujui,

Ketua Program Studi,



Hendy Satria, S.E., M.Ak., CAO., CBFA

NIDN. 1015069101/Lektor

Skripsi Berjudul

**PENGARUH *PERFORMANCE EXPECTANCY*, *PRICE VALUE*, DAN
HABIT TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *FINTECH* GOPAY PADA
MAHASISWA STIE PEMBANGUNAN TANJUNGPINANG**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

NAMA : REGITA DESTRY CAHYANI

NIM : 19622211

Telah dipertahankan di depan Panitia Komisi Ujian Pada Tanggal
Lima Belas Juli Tahun Dua Ribu Dua Puluh Tiga dan
Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat untuk Diterima

Ketua,

Panitia Komisi Ujian

Sekretaris,

Fauzi, S.E., M.Ak

NIDK. 8928410021/Asisten Ahli

Charly Marlinda, S.E., M.Ak., Ak., CA

NIDN. 1029127801 / Lektor

Anggota,

Tommy Munaf, S.E., M.Ak

NIDN. 1016048202 / Asisten Ahli

Tanjungpinang, 15 Juli 2023
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan
Tanjungpinang,
Ketua,



Charly Marlinda, S.E., M.Ak., Ak., CA

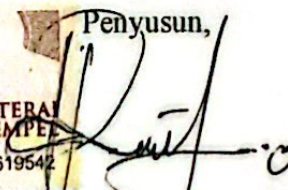
NIDN. 1029127801 / Lektor

PERNYATAAN

Nama : Regita Destry Cahyani
NIM : 19622211
Tahun Angkatan : 2019
Indeks Prestasi Kumulatif : 3.72
Program Studi : Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh *Performance Expectancy*, *Price Value*,
dan *Habit* terhadap Minat Penggunaan *Fintech*
GOPAY pada Mahasiswa STIE Pembangunan
Tanjungpinang

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa Seluruh isi dan materi dari skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan rekayasa maupun karya orang lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan apabila ternyata di kemudian hari saya membuat pernyataan palsu, maka saya siap diproses sesuai peraturan yang berlaku.

Tanjungpinang, 15 Juli 2023

Penyusun,


REGITA DESTRY CAHYANI
NIM : 19622211

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT atas segala karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan tepat waktu. Terima kasih karena Engkau telah menghadirkan orang-orang baik disekeliling saya yang selalu mensupport saya sampai sekarang ini sehingga skripsi saya dapat diselesaikan dengan baik.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada semua orang yang sangat aku kukasihi dan kusayangi

Ayah dan Ibu Tercinta

Terima kasih yang tiada hinggga untuk ayah dan ibu yang selalu memberikan doa, dukungan dan kasih sayangnya kepada saya. Saya persembahkan karya kecil ini untuk ayah dan ibu. Semoga dengan ini dapat membuat ayah dan ibu bangga dan menjadi langkah awal untuk membuat ayah dan ibu bahagia.

Teman-Teman Seperjuangan

Untuk teman-temanku, terima kasih telah selalu mendukungku dengan memberi masukan, motivasi dan diskusi bersama sehingga membuat saya menjadi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala urusan kita selalu dipermudah oleh Allah SWT dan sukses selalu untuk kita semua.

HALAMAN MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

– QS Al-Insyirah: 5-6

“Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk menjadi hebat.”

– Zig Ziglar

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan, rahmat dan hidayah;Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu syarat mengikuti seminar usulan penelitian dan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh *Performance Expectancy*, *Price Value*, dan *Habit* terhadap Minat Penggunaan *Fintech* GOPAY pada Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang”**. yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata 1 (S1) Program studi Akuntansi pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pembangunan Tanjungpinang.

Dalam proses penulisan proposal usulan penelitian ini tentunya tidak lepas dari banyak dukungan berbagai pihak yang selalu mendukung penulis, maka dengan ini izinkan penulis menyampaikan terimakasih kepada :

- 1 Ibu Charly Marlinda, S.E. M.Ak, Ak, CA selaku ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
- 2 Ibu Ranti Utami, S.E, M.Si, Ak, CA. selaku wakil ketua I Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
- 3 Ibu Sri Kurnia, S.E, Ak, M.Si, CA. selaku wakil ketua II Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
- 4 Bapak Muhammad Rizki , M.HSc selaku Wakil Ketua III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
- 5 Bapak Hendy Satria, SE. M. Ak., CAO.,CBFA selaku Ketua Program Studi Akuntansi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.

- 6 Bapak Isa Alamsyahbana, S.E., M.Ak selaku Sekretaris Program Studi Akuntansi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
- 7 Bapak Fauzi, S.E., M.Ak selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, meluangkan waktu memberikan arahan, saran, dan perbaikan selama penyusunan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik
- 8 Ibu Marina Lidya, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan saran sehingga penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik
- 9 Seluruh dosen pengajar dan staf sekretariat Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
- 10 Kedua orang tua penulis, Bapak Desu Herman dan Ibu Tri Suryani serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan do'a yang tidak putus-putus, memberikan dukungan moril dan materil, juga tiada hentinya memotivasi penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
- 11 Teman-teman seperjuangan angkatan 2019 STIE Pembangunan Tanjungpinang dan teman-teman kelas Akuntansi Malam 1 yang sama-sama berjuang untuk mendapatkan gelar S1.
- 12 Sahabat-sahabat kuliah saya yaitu Putri Rahayu, S.Ak., Ramadhayani Putri, S.Ak., Sevina Rinanda, S.Ak., dan Windi Aprilia Sari, S.Ak., yang telah mendukung serta memotivasi penulis sejak awal masuk kuliah hingga akhir, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.

13 Sahabat-sahabat saya yaitu Aminah Fitriana Hamka, S.Farm., Safina Salma Ramadini, S.Pd., Waode Shelly Adinda, S.T., dan Winda Okta Firdayana, S.T., yang telah mendukung penulis dalam menggapai cita-citanya sejak dulu.

14 Teman-teman saya sejak dibangku SMA yaitu Melina Qadrillah Fitri, S.T., Nenny Rismayanti, S.AP., Nurullah Marina Kelana, S.Kom., Syavina Ananda, S.T., serta Tiwi Nursafitri, Amd. Stat., yang telah mendukung dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

15 Semua pihak terkait yang berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini namun tidak dapat dituliskan satu-persatu.

Atas segala motivasi, bimbingan, dukungan, bantuan serta kerja sama yang telah diberikan selama penulis menyelesaikan penelitian ini, maka penulis dengan setulus hati mengucapkan banyak terimakasih. Selain itu, penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pembaca, khususnya seluruh mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.

Tanjungpinang, 15 Juli 2023

Penulis,

REGITA DESTRY CAHYANI
NIM 19622211

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN BIMBINGAN

HALAMAN PENGESAHAN KOMISI UJIAN

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN MOTTO

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xvii

DAFTAR GAMBAR xviii

DAFTAR LAMPIRAN xix

ABSTRAK.....xx

ABSTRACT..... xxi

BAB I PENDAHULUAN1

1.1 Latar belakang1

1.2 Rumusan Masalah10

1.3 Batasan Masalah.....10

1.4 Tujuan Penelitian.....11

1.5 Kegunaan Penelitian.....11

1.5.1 Kegunaan Ilmiah.....11

1.5.2 Kegunaan Praktis11

1.6 Sistematika Penulisan.....12

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....15

2.1 Tinjauan teori15

2.1.1 <i>Fintech</i>	15
2.1.1.1 Pengertian <i>Fintech</i>	15
2.1.1.2 Jenis-Jenis <i>Fintech</i>	16
2.1.1.3 Daftar Dompok Digital Berizin di Indonesia	17
2.1.1.4 Manfaat <i>Fintech</i>	24
2.1.2 Sistem informasi Akuntansi.....	26
2.1.3 Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)	27
2.1.4 <i>Performance Expectancy</i>	29
2.1.5 <i>Price Value</i>	29
2.1.6 <i>Habit</i>	31
2.2 Hubungan Antar Variabel	33
2.2.1 Hubungan Antara <i>Performance Expectancy</i> terhadap Minat Penggunaan <i>Fintech</i>	33
2.2.2 Hubungan Antara <i>Price Value</i> terhadap Minat Penggunaan <i>Fintech</i>	34
2.2.3 Hubungan Antara <i>Habit</i> terhadap Minat Penggunaan <i>Fintech</i>	35
2.2.4 Hubungan Antara <i>Performance Expectancy</i> , <i>Price Value</i> dan <i>Habit</i> terhadap Minat Penggunaan <i>Fintech</i>	36
2.3 Kerangka Pemikiran	37
2.4 Hipotesis.....	37
2.5 Penelitian Terdahulu	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	43
3.1. Jenis Penelitian	43
3.2. Jenis Data	43
3.3. Teknik Pengumpulan Data	44

3.4. Populasi dan Sampel	46
3.4.1. Populasi.....	46
3.4.2. Sampel	47
3.5. Definisi Operasional Variabel	48
3.6. Teknik Pengolahan Data	50
3.7. Teknik Analisis Data	52
3.7.1. Uji Kualitas Data	53
3.7.1.1. Uji Validitas.....	53
3.7.1.2. Uji Reliabilitas	53
3.7.2. Uji Analisis Statistik Deskriptif	53
3.7.3. Uji Asumsi Klasik.....	54
3.7.3.1. Uji Normalitas	54
3.7.3.2. Uji Heterokedastisitas	54
3.7.3.3. Uji Multikolinieritas	55
3.7.4. Uji Analisis Regresi Linear Berganda	55
3.7.5. Uji Hipotesis	56
3.7.5.1. Uji Parsial (Uji T)	56
3.7.5.2. Uji Simultan (Uji F).....	57
3.7.5.3. Uji Koefisien Determinasi (R^2)	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
4.1 Hasil Penelitian	58
4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	58
4.1.1.1 Sejarah Singkat STIE Pembangunan Tanjungpinang.....	58
4.1.1.2 Visi Misi STIE Tanjungpinang.....	59
4.1.1.3 Tujuan STIE Pembangunan Tanjungpinang.....	59

4.1.1.4 Visi Misi Program Akuntansi	60
4.1.1.5 Tujuan Program Akuntansi.....	61
4.1.2 Gambaran Umum Responden.....	61
4.1.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	62
4.1.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Tahun Angkatan.....	62
4.1.3 Deskriptif Tanggapan Responden.....	63
4.1.3.1 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	64
4.1.4 Uji Kualitas Data	65
4.1.4.1 Uji Validitas.....	65
4.1.4.2 Uji Reliabilitas	67
4.1.5 Uji Asumsi Klasik.....	68
4.1.5.1 Uji Normalitas	68
4.1.5.2 Uji Heterokedastisitas.....	70
4.1.5.3 Uji multikolinearitas	71
4.1.6 Analisis Regresi Linear Berganda	72
4.1.7 Uji Hipotesis	73
4.1.7.1 Uji Parsial (Uji T)	73
4.1.7.2 Uji Simultan (Uji F).....	75
4.1.7.3 Uji Koefisien Determinasi (R^2)	77
4.2 Pembahasan.....	77
BAB V PENUTUP.....	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR LAMPIRAN	

CURICULUM VITAE

DAFTAR TABEL

No	Judul	Halaman
1.	Tabel 1.1 Jumlah Mahasiswa Akuntansi STIE Pembangunan Tanjungpinang ...	8
2.	Tabel 2.1 Daftar Dompok Digital Berizin di Indonesia.....	18
3.	Tabel 3.1 Tabel Definisi Operasional Variabel	45
4.	Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.....	49
5.	Tabel 4.1 Analisis Statistik Deskriptif	64
6.	Tabel 4.2 Uji Validitas Variabel <i>Performance Expectancy</i>	65
7.	Tabel 4.3 Uji Validitas Variabel <i>Price Value</i>	66
8.	Tabel 4.4 Uji Validitas Variabel <i>Habit</i>	66
9.	Tabel 4.5 Uji Validitas Variabel Minat Penggunaan Fintech GOPAY	67
10.	Tabel 4.6 Uji Reliabilitas	68
11.	Tabel 4.7 Uji Multikolinearitas	71
12.	Tabel 4.8 Uji Analisis Regresi Linear Berganda	72
13.	Tabel 4.9 Uji Parsial (Uji T)	74
14.	Tabel 4.10 Uji Simultan (Uji F).....	76
15.	Tabel 4.11 Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	77

DAFTAR GAMBAR

No	Judul	Halaman
1.	Gambar 1.2 Grafik Pra Survey Pengguna <i>Fintech</i> Pada Mahasiswa Akuntansi STIE Pembangunan Tanjungpinang	9
2.	Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	37
3.	Gambar 4.1 Identitas Responden Berdasarkan Usia	62
4.	Gambar 4.2 Identitas Responden Berdasarkan Tahun Angkatan.....	63
5.	Gambar 4.3 Hasil Uji Normalitas Histogram.....	69
6.	Gambar 4.4 Hasil Uji P-plot	69
7.	Gambar 4.5 Hasil Uji Heterokedastisitas	70

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran
Lampiran 1	: Kuesioner
Lampiran 2	: Tabulasi Kuisisioner
Lampiran 3	: Hasil Output JASP
Lampiran 4	: Lampiran <i>Google Form</i>
Lampiran 5	: Surat Keterangan Objek Penelitian
Lampiran 6	: Scan <i>Plagiarisme</i>

ABSTRAK

PENGARUH *PERFORMANCE EXPECTANCY*, *PRICE VALUE*, DAN *HABIT* TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *FINTECH* GOPAY PADA MAHASISWA STIE PEMBANGUNAN TANJUNGPINANG

Regita Destry Cahyani. 19622211. S1 Akuntansi. STIE Pembangunan
Tanjungpinang. regitadestryc@gmail.com

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *performance expectancy*, *price value*, dan *habit* terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Tanjungpinang. Objek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa akuntansi STIE Pembangunan Tanjungpinang yang menggunakan GOPAY sebanyak 116 orang responden, menggunakan metode pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* atau teknik sampel secara acak.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji kualitas data, uji asumsi klasik, uji regresi linear berganda dan uji hipotesis dengan bantuan program JASP version 0.17.21.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa data bersifat valid, reliabel dan normal. Untuk uji heteroskedastisitas menunjukkan tidak adanya heteroskedastisitas. Berdasarkan uji hipotesis, uji t menunjukkan bahwa variabel *performance expectancy* (X1) tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY (Y), sedangkan variabel *price value* (X2) dan *habit* (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY (Y). Pada uji koefisien determinasi, *performance expectancy*, *price value* dan *habit* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY sebesar 54,9%.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa *performance expectancy* tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan *fintech* GOPAY. Sedangkan variabel *price Value* (X2) dan *habit* (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY (Y).

Kata kunci : Minat Penggunaan, *Fintech*, *Performance Expectancy*, *price value* dan *Habit*.

Dosen Pembimbing I : Fauzi , S.E., M.Ak.

Dosen Pembimbing II : Marina Lidya, S.Pd., M.Pd

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF PERFORMANCE EXPECTANCY, PRICE VALUE, AND HABIT ON INTEREST IN USING FINTECH GOPAY IN STIE DEVELOPMENT STUDENTS AT TANJUNGPINANG

Regita Destry Cahyani. 19622211. S1 Accounting. STIE Pembangunan
Tanjungpinang. regitadestryc@gmail.com

The purpose of this study was to determine the effect of performance expectancy, price value, and habit on interest in using GOPAY fintech among STIE Tanjungpinang students. The object of this study were all accounting students at STIE Pembangunan Tanjungpinang who used GOPAY as many as 116 respondents, using a purposive sampling technique or a random sampling technique.

The method used in this research is a quantitative method. The data analysis technique used was data quality test, classic assumption test, multiple linear regression test and hypothesis testing with the help of the JASP version 0.17.21 program.

The results of this study indicate that the data are valid, reliable and normal. The heteroscedasticity test shows no heteroscedasticity. Based on the hypothesis test, the t test shows that the performance expectancy variable (X1) has no significant effect on interest in using GOPAY fintech (Y), while the price value (X2) and habit (X3) variables have a positive and significant effect on interest in using GOPAY fintech (Y). In the coefficient of determination test, performance expectancy, price value and habit have a significant effect on Interest in using GOPAY fintech by 54.9%.

Based on the results of the study it was concluded that performance expectancy has no significant effect on Interest in using GOPAY fintech. Meanwhile, the price value (X2) and habit (X3) variables have a positive and significant effect on interest in using GOPAY fintech (Y).

Keywords: *Interest in Use, Fintech, Performance Expectancy, Price Value and Habit.*

Supervisor I: Fauzi , S.E., M.Ak.

Supervisor II: Marina Lidya, S.Pd., M.Pd

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Di era digital ini teknologi informasi semakin berkembang pesat dalam segala aspek termasuk dalam dunia bisnis. Ini dapat dibuktikan dengan adanya terobosan baru dalam bidang keuangan yaitu dengan hadirnya *financial thecnology* atau *fintech*. *Financial thecnology* merupakan sebuah layanan jasa keuangan baru yang dibentuk oleh perusahaan *fintech* dalam mempermudah dan membantu masyarakat dalam bertransaksi. Dengan hadirnya *fintech* dalam bidang keuangan membuat perubahan terhadap peran uang tunai yang biasa digunakan sebagai alat bertransaksi. *Fintech* hadir seiring dengan perubahan terhadap gaya hidup masyarakat yang banyak menggunakan teknologi informasi.

Hadirnya *fintech* menjadikan salah satu alternatif dalam berinvestasi dengan menyediakan banyak pilihan untuk mengakses layanan keuangan secara efisien, praktis, nyaman dan ekonomis. Dengan adanya *fintech* memberikan dampak positif dan memberikan solusi finansial kepada masyarakat. Perkembangan *fintech* semakin berkembang pesat dari tahun ke tahun berdasarkan data dari World Bank pengguna *fintech* yang awalnya 7% pada tahun 2007, berkembang menjadi 20% pada tahun 2011, lalu meningkat menjadi 36% pada tahun 2014. Dan pada tahun 2017 sudah ada 135-140 perusahaan yang meningkat menjadi 78%. Tercatat sebanyak Rp 202,77 triliun nilai transaksi *fintech* di Indonesia (Otoritas jasa keuangan.).

Salah satu jenis *fintech* yaitu *digital payment* atau pembayaran secara digital. *Digital payment* ini banyak diminati masyarakat karena memberikan kemudahan dan keamanan bagi penggunaannya. Dengan *digital payment* penggunaannya tidak perlu

membawa uang tunai lagi (*cashless*) sehingga bisa mengurangi resiko adanya kehilangan uang dan kejahatan. Adapun produk-produk dari *digital payment* yaitu: *mobile banking*, *internet banking*, *SMS banking*, dan yang paling populer adalah dompet digital atau *e-wallet*.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Vania, (2022) mencatat hasil survey frekuensi penggunaan dompet digital pada 2021, sebanyak 26,4% masyarakat sebulan sekali menggunakan dompet digital. Frekuensi paling sering kedua adalah beberapa bulan sekali sebanyak 22,8%. Selanjutnya frekuensi paling sering ketiga adalah sebanyak 2-3 kali sebesar 16,8%. Diikuti dengan frekuensi penggunaan seminggu sekali 9,1%, setiap hari sebesar 6,4% dan tidak menggunakan sama sekali sebesar 4%. Menurut Widiyanti, (2020) dompet digital atau *e-wallet* adalah suatu aplikasi yang terkoneksi dengan internet yang menyimpan uang elektronik. Sebenarnya *e-wallet* juga termasuk uang elektronik, namun perbedaannya terletak pada media penyimpanannya yaitu berbasis server.

Menurut Kurniawan Agus, (2022) berdasarkan survey yang dilakukan oleh Ipsos Asia Tenggara, didapatkan hasil bahwa banyak masyarakat indonesia lebih tertarik untuk menggunakan layanan dompet digital dibanding rekening bank. GOPAY, ShoppePay, OVO, DANA dan Link Aja menjadi lima aplikasi dompet digital yang paling populer di kalangan masyarakat indonesia. Hal ini dikarenakan dompet digital menawarkan kemudahan dan kecepatan ketika menggunakannya

Menurut Anam khoirul, (2022) berdasarkan riset dari *Insight Asia*, GOPAY menjadi *platform* dompet digital yang paling banyak digunakan dalam lima tahun terakhir. Hasil riset menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna dompet digital

pernah menggunakan GOPAY sebesar 71%. Dan GOPAY termasuk tiga besar kategori dompet digital dengan pengguna terbanyak. Hal ini didorong dengan adanya fitur dompet digital dan *e-commerce* dalam satu naungan, sehingga penggunanya dapat merasakan kemudahan dalam bertransaksi karena menyediakan berbagai kelengkapan fitur didalamnya.

Menurut lavinda, (2022) Menariknya dari banyaknya kalangan yang menggunakan *e-wallet* sebagai sarana dalam bertransaksi, yang mendominasi penggunaan *e-wallet* berasal dari generasi Z . generasi Z adalah generasi yang lahir dari tahun 1995 – 2010. Pada tahun 2023 generasi Z memiliki rentang usia dari 13-28 tahun. Hal ini dikarenakan generasi Z lebih sering mengaplikasikan teknologi internet dalam kehidupan sehari-hari. sehingga mereka memiliki minat terhadap pola hidup *cashless* atau bertransaksi dengan non-tunai. Berdasarkan penelitian Maharani, (2021) menjelaskan bahwa generasi Z sudah sangat terbiasa dengan penggunaan teknologi, karena mereka lahir di lingkungan yang sudah menerima penerapan teknologi dengan baik, sehingga penggunaan *e-wallet* atau dompet digital merupakan sebuah kebiasaan bagi generasi Z

Dengan banyaknya kemunculan berbagai produk-produk *e-wallet* tersebut menimbulkan banyak persaingan antara perusahaan-perusahaan *fintech* untuk menarik minat pengguna terhadap produk mereka. Untuk itu pada penelitian ini dirancang untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat penggunaan *fintech*. Berdasarkan teori UTAUT2 yang dikemukakan oleh Venkatesh et al., (2012) terdapat 7 faktor yang mempengaruhi minat menggunakan teknologi informasi yaitu:

Pertama *performance expectancy* yang dapat diartikan suatu tingkatan kepercayaan individu dalam menggunakan teknologi dapat bermanfaat dalam melakukan kegiatan. Kedua *effort expectancy* yaitu tingkatan kemudahan pengguna dalam menggunakan suatu teknologi, Ketiga *social influence* yaitu tingkat kepercayaan individu dalam menggunakan suatu teknologi akibat pengaruh dari orang lain. Keempat *facilitating condition* yaitu tingkatan kepercayaan seorang individu terhadap infrastruktur yang mendukung dalam menggunakan teknologi, Kelima *hedonic motivation* yaitu suatu perasaan senang yang didapatkan ketika menggunakan suatu teknologi. Keenam *price value* yaitu nilai harga yang dirasakan individu ketika menggunakan suatu teknologi, dan yang terakhir *habit* yaitu sejauh mana pengguna cenderung menggunakan teknologi secara otomatis karena adanya pengalaman dan pembelajaran sebelumnya (S. Putri & Sadha, 2020).

Namun pada penelitian ini berfokus kepada 3 faktor yaitu, faktor pertama adalah *performance expectancy* hal ini dikarenakan kebanyakan pengguna tertarik menggunakan *fintech* disebabkan oleh harapan yang mereka miliki ketika menggunakannya pekerjaan mereka lebih efisien dan efektif. Faktor kedua *price value* hal ini dikarenakan banyak pengguna tertarik untuk menggunakan *fintech* disebabkan adanya penawaran harga yang didapatkan ketika menggunakan *fintech* seperti adanya diskon, voucher, hingga *cashback*. Sehingga pengguna lebih tertarik dalam menggunakannya. Dan faktor ketiga adalah *habit* hal ini dikarenakan kebanyakan pengguna tertarik untuk menggunakan *fintech* karena adanya pengalaman dan kebiasaan yang telah mereka punya sehingga mereka cenderung akan menggunakannya lagi secara terus menerus.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ompusunggu & Anugrah, (2021) ditemukan bahwa *performance expectancy* berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *mobile wallet*. Hal ini dikarenakan pengguna *mobile wallet* dapat merasakan bahwa menggunakan *mobile wallet* memberikan kemudahan dan meningkatkan kinerja pengguna. Jadi dapat dikatakan bahwa semakin tinggi harapan kinerja seseorang, maka akan semakin tinggi pula intensitas seseorang untuk menggunakan suatu teknologi.

Dalam penelitian Oktafani & Sisilia, (2020) *performance expectancy* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan dompet digital OVO pada generasi Z di Dayeuh Kolot, Kabupaten Bandung. Hal ini dikarenakan pengguna belum bisa merasakan bahwa OVO dapat memberikan manfaat maupun keuntungan dalam bertransaksi. Hal ini tentu tidak sejalan dengan teori UTAUT2 yang dikemukakan oleh Venkatesh yang menyatakan bahwa *performance expectancy* berpengaruh positif terhadap minat penggunaan suatu teknologi.

Price value atau nilai harga merupakan persepsi seseorang mengenai biaya yang dikeluarkan untuk menggunakan suatu teknologi tertentu, agar mereka bisa merasakan manfaat dari teknologi tersebut. Variabel *price value* salah satu faktor penting dalam menentukan seseorang menggunakan teknologi. Terbukti pada penelitian yang dilakukan oleh Mazaya, (2020) bahwa *price value* berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-wallet* pada Mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi dikeluarkan untuk menggunakan *e-wallet* masih masuk akal. Sehingga mereka bersedia untuk menggunakan *e-wallet* karena dirasakan bahwa manfaat yang dikeluarkan untuk menggunakan *e-wallet* masih masuk akal. Sehingga mereka

bersedia untuk menggunakan *e-wallet* karena dirasakan bahwa manfaat yang diperoleh lebih besar dibandingkan harga yang dikeluarkan untuk menggunakannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai harga mampu memengaruhi minat seseorang untuk menggunakan suatu teknologi tertentu.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andrianto,(2020) ditemukan bahwa variabel *price value* berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi dompet digital LinkAja. Hal ini terjadi karena adanya penawaran harga yang terjangkau dan masuk akal untuk menggunakan layanan dompet digital LinkAja. Dan juga pengguna dapat merasakan bahwa layanan yang dijanjikan sesuai dengan harga yang ditetapkan. sesuai dengan harga yang ditetapkan untuk membayar seharga yang telah ditetapkan untuk menggunakan layanan dompet digital LinkAja.

Habit atau kebiasaan dapat diartikan suatu hal yang seseorang lakukan akibat dari peristiwa sebelumnya maupun pembelajaran yang didapatkan dalam menggunakan teknologi informasi. Faktor kebiasaan ini tentu dapat menjadi penentu niat seseorang dalam menggunakan teknologi. Dengan adanya kebiasaan atas pengalaman sebelumnya, pengguna akan cenderung menggunakan teknologi secara terus-menerus karena mereka sudah terbiasa dan berpengalaman menggunakannya.

Di mana hal tersebut konsisten dengan penelitian yang diungkapkan oleh Mazaya, (2020) bahwa kebiasaan atau *habit* berpengaruh positif terhadap niat untuk melakukan pembayaran *e-wallet*. Pengguna cenderung akan terus menerus menggunakan *e-wallet* karena adanya pengalaman sebelumnya yang mereka dapatkan. yang mana mereka secara tidak langsung akan belajar dan menjadi terbiasa dengan penggunaan *e-wallet*.

Sistem pembayaran dompet digital seharusnya memberikan kenyamanan dan kepercayaan kepada penggunanya. Dengan kita memahami penerimaan individu terhadap suatu teknologi, maka dengan mudah kita akan memahami apa saja yang menentukan niat mereka dalam menggunakan suatu teknologi. Dengan adanya kenyamanan dalam menggunakan suatu teknologi maka akan muncul rasa kepercayaan di dalamnya.

Fokus pada penelitian ini mengungkapkan apa saja faktor-faktor yang berpengaruh terhadap niat penggunaan *fintech*. Dengan tujuan memberikan acuan kepada perusahaan penyedia layanan *fintech* untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas layanan sistem *fintech* mereka. sehingga perusahaan dapat menentukan apa yang menjadi keputusan seseorang dalam menggunakan layanan sistem *fintech*.

Mahasiswa dikenal sebagai *agent of change* atau agen perubahan, ini dikarenakan mahasiswa memiliki tingkatan pendidikan yang lebih tinggi. Tentunya dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, tidak diragukan lagi bahwa mahasiswa merupakan orang-orang yang melek terhadap teknologi dan terbiasa menggunakan teknologi dalam segala aktivitasnya termasuk sistem pembayaran *e-wallet*.

Untuk di Tanjungpinang khususnya pada mahasiswa akuntansi STIE Pembangunan Tanjungpinang, peneliti melakukan *survey* sementara terhadap jumlah penggunaan produk dompet digital (*e-wallet*) pada mahasiswa akuntansi di STIE Pembangunan Tanjungpinang. Dengan banyaknya produk-produk *e-wallet* yang ada

banyak mahasiswa menggunakan produk layanan *e-wallet* lebih dari satu produk *e-wallet*. Dikarenakan setiap layanan *e-wallet* memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, seperti contoh GOPAY memiliki fitur layanan untuk memesan makanan dan banyaknya tersedia *merchant* di berbagai tempat. Namun tidak bisa meminjam dana tunai dengan limit yang besar dan promo terbatas.

Sementara layanan *e-wallet* seperti ShoopePay juga banyak diminati karena memiliki keunggulan dengan menawarkan banyak promo diskon maupun *cashback* Dan fasilitas pinjaman dengan limit besar tetapi untuk ketersediaan *merchant* di berbagai tempat sangat minim. Sehingga banyak mahasiswa memiliki lebih dari satu *e-wallet* untuk bertransaksi sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya pada saat itu. Untuk itu dalam observasi ini, peneliti memberikan dua pilihan dari 40 produk *e-wallet* yang terdaftar resmi di Bank Indonesia.

Tabel 1.1
Jumlah Mahasiswa Akuntansi STIE Pembangunan Tanjungpinang

NO	Angkatan	Jumlah Mahasiswa	Yang mengisi survey	Yang tidak mengisi survey
1	2019	224	63	161
2	2020	170	79	91
3	2021	122	22	100
4	2022	155	17	138
	TOTAL	671	181	490

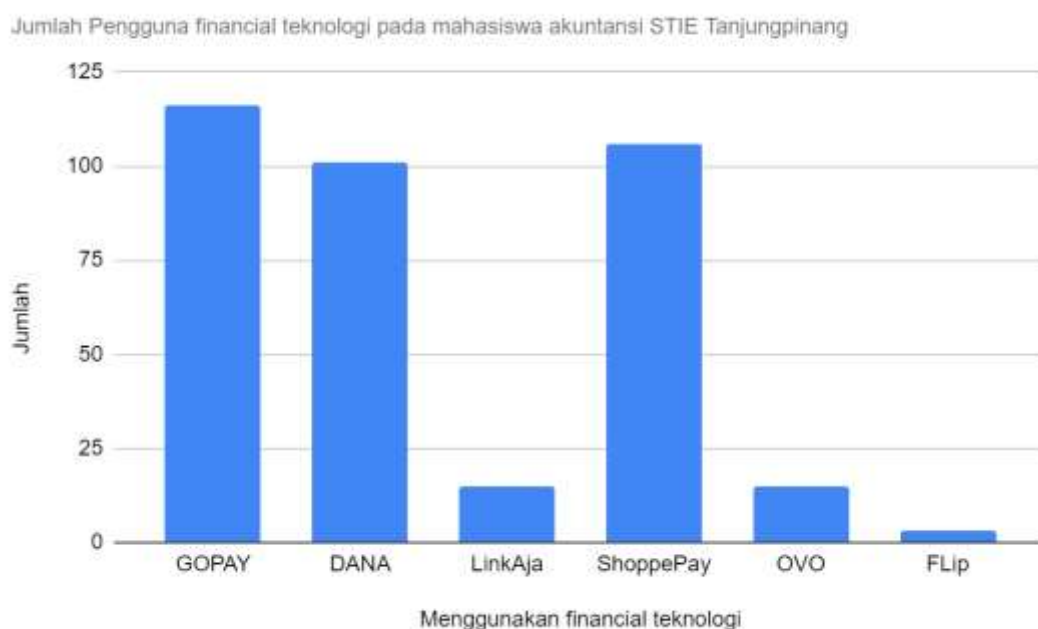
Sumber: Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) STIE Pembangunan Tanjungpinang, 2023.

Fokus pada penelitian ini pada mahasiswa jurusan akuntansi yang ada di STIE Pembangunan Tanjungpinang. Dikarenakan mahasiswa akuntansi memiliki pemahaman yang cukup terhadap pengelolaan keuangan. Bersumber dari Biro

Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) STIE Pembangunan Tanjungpinang tahun 2023. Dapat dilihat pada tabel di atas bahwa jumlah mahasiswa jurusan akuntansi sebanyak 671 orang. Namun jumlah mahasiswa yang mengisi survey sebanyak 181 orang dan sisanya sebanyak 490 orang tidak mengisi survey.

Gambar 1.2

Grafik Pra survey Jumlah Pengguna *Fintech* pada Mahasiswa Akuntansi STIE Tanjungpinang



Sumber : Data Olahan , 2023

Dari observasi sementara tersebut didapatkan hasil yang dapat dilihat pada diagram di atas. Yang mana sebanyak 116 orang mahasiswa memilih untuk menggunakan layanan GOPAY, sedangkan sisanya memilih menggunakan layanan ShopeePay sebanyak 106 orang, Dana sebanyak 101 orang, OVO sebanyak 15 orang, Flip sebanyak 3 orang dan Linkaja sebanyak 15 orang.

Berdasarkan fenomena di atas, maka penulis tertarik untuk memilih judul **“Pengaruh *Performance Expectancy*, *Price Value*, dan *Habit* terhadap Minat**

Penggunaan *Fintech* GOPAY pada Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah *performance expectancy* berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang ?
2. Apakah *price value* berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang ?
3. Apakah *habit* berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang ?
4. Apakah *performance expectancy*, *price value*, dan *habit* berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih berfokus dan terarah dari pembahasan yang ada, maka penelitian ini membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu, bahwa yang menjadi objek penelitian ini hanya pada mahasiswa akuntansi STIE Pembangunan Tanjungpinang dikarenakan mahasiswa akuntansi memiliki pemahaman yang cukup terhadap pengelolaan keuangan

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh *performance expectancy* terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang ?
1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh *price value* terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang ?
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh *habit* terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang ?
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh *performance expectancy*, *price value*, dan *habit* terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Ilmiah

Pada penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan masukan dan rujukan untuk peneliti selanjutnya. Dan bagi penulis, penelitian ini tidak hanya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pembangunan Tanjungpinang, tetapi juga sebagai sarana untuk menambah ilmu pengetahuan dan mempraktekan ilmu yang di dapatkan selama berada dibangku kuliah.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- a. Bagi Mahasiswa

Adapun manfaat penelitian ini bagi mahasiswa diharapkan bisa membantu mahasiswa untuk menambah minat penggunaan *fintech* melalui aplikasi GOPAY.

b. Bagi perusahaan

Diharapkan bisa memberikan acuan kepada perusahaan penyedia layanan *e-wallet* GOPAY untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas layanan system *e-wallet* mereka

c. Bagi peneliti

Diharapkan bisa memahami dan mengetahui apakah *performance expectancy*, *price value*, dan *habit* menjadi faktor yang mempengaruhi minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan bisa menjadi acuan dan sumber pengetahuan bagi penelitian selanjutnya. Dan mempermudah bagi penelitian selanjutnya dalam mengkaji mengenai faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat penggunaan *fintech* pada mahasiswa.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini membahas berbagai teori yang menjadi dasar acuan dalam menganalisis permasalahan pada penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan yang terdiri atas jenis penelitian, jenis dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam menjawab permasalahan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang analisis hasil penelitian dan Pembahasan mengenai pengaruh *performance expectancy*, *price value* dan *habit* terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan teori

2.1.1 *Fintech*

2.1.1.1 Pengertian *Fintech*

Menurut (Basalamah et al., 2022) *fintech* adalah suatu sistem keuangan berbasis teknologi yang menghasilkan model bisnis baru yang berdampak pada stabilitas moneter dan efisiensi serta keamanan pembayaran. Sementara NDRC (*National Digital Research Centre*) mendefinisikan *fintech* suatu layanan finansial dalam bentuk teknologi modern. Di mana suatu terobosan baru yang inovatif dalam bidang jasa keuangan dengan menggunakan sistem secara online dalam transaksinya.

Berdasarkan peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang penyelenggara teknologi finansial, menyebutkan bahwa teknologi finansial adalah suatu penggunaan teknologi dalam bentuk sistem pembayaran finansial, dan menghasilkan produk berupa layanan keuangan yang berdampak terhadap kestabilan moneter, keamanan dan kemudahan sistem pembayaran.

Fintech merupakan akronim dari *financial thecnology* yang menggambarkan suatu perusahaan gabungan antara teknologi dengan layanan finansial. *Fintech* tidak dapat dikategorikan berdasarkan penggunaannya pada dokumen hukum atau peraturan pemerintah. Karena perusahaan *fintech* mempunyai produk atau layanan yang berbeda sesuai jenis bisnis mereka sehingga perusahaan *fintech* mematuhi jenis kewajiban hukum tertentu dan aturan yang berbeda. Rata-rata bisnis *fintech* ini digunakan untuk menarik minat konsumen terhadap produk dengan adanya kemudahan, efisiensi serta keterbukaan dibandingkan dengan bisnis umum lainnya (Susilo et al., 2019).

2.1.1.2 Jenis-Jenis *Fintech*

Terdapat banyak jenis-jenis *fintech* yang ada di Indonesia. berikut jenis-jenis *fintech* menurut Otoritas jasa keuangan,(2023) sebagai berikut :

1. *Crowdfunding*

Salah satu model *fintech* yang terkenal di Indonesia adalah *crowdfunding* atau penggalangan dana. Jadi masyarakat dapat menggalang dana atau berdonasi berbasis teknologi. Sehingga mempermudah masyarakat dalam melakukan program sosial yang mereka lakukan. Salah satu contoh dari produk *crowdfunding* adalah KitaBisa.com, AyoPeduli.id dan GandengTangan.

2. *Microfinancing*

Microfinancing adalah salah satu layanan yang menjembatani masyarakat ekonomi ke bawah atas permasalahan masyarakat yang kesulitan dalam memperoleh pinjaman atau modal usaha, dan tidak memiliki akses ke perbankan. Dimana *microfinancing* ini merupakan layanan keuangan yang menyediakan pinjaman atau menyalurkan modal usaha kepada masyarakat untuk membantu secara finansial. Sistem *microfinancing* ini di desain agar *return* bernilai kompetitif tetapi tetap dapat dijangkau bagi peminjamnya. Contoh dari produk *microfinancing* ini adalah Amartha, yang menjembatani antara pengusaha mikro di desa dengan pemodal secara online.

3. *P2P Lending Service*

P2P lending service merupakan model layanan peminjaman uang kepada masyarakat. Dengan jenis *fintech* ini masyarakat dapat meminjam uang dengan lebih mudah untuk memenuhi kebutuhan mereka sehari-hari, tanpa harus

melewati prosedur yang rumit seperti meminjam di bank konvensional. Salah satu contoh dari produk *fintech* ini AwanTunai yang merupakan perusahaan *Start-up* yang memberikan fasilitas cicilan secara digital dengan mudah dan aman.

4. *Market Comparison*

Fintech jenis ini merupakan jenis layanan yang berfungsi sebagai perencana finansial. Jadi pengguna dapat mengetahui dan membandingkan jenis-jenis produk keuangan dari berbagai perusahaan *fintech*. dan dapat membantu penggunanya untuk mendapatkan pilihan berinvestasi. Contoh dari produk market comparison ini seperti: Cekaja.com, Cermati, Lifepal dan BandingAja.

5. *Digital Payment System*

Fintech jenis ini bergerak di bidang penyediaan layanan pembayaran dalam bentuk digital berupa kartu kredit, tagihan pulsa maupun tagihan listrik PLN. Produk *digital payment system* ada *mobile banking*, *internet banking*, dan *SMS banking*. Selain itu salah satu produk *digital payment system* yang populer dan banyak diminati sekarang adalah produk *e-wallet* atau dompet digital seperti OVO, DANA, GOPAY, LinkAja dan ShoppePay.

2.1.1.3 Daftar Dompet Digital Berizin di Indonesia

Menurut (Widiyanti, 2020) dompet digital (*e-wallet*) adalah suatu aplikasi yang terkoneksi dengan internet yang menyimpan uang elektronik. Sebenarnya dompet digital (*e-wallet*) juga termasuk uang elektronik, namun perbedaannya terletak pada media penyimpanannya yaitu berbasis server. Dompet digital merupakan instrumen transaksi yang sudah diawasi oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan resmi terdaftar di Bank Indonesia. Sehingga penggunaanya tidak perlu khawatir lagi dalam

menggunakannya. Terdapat 40 aplikasi dompet digital yang terdaftar resmi di Indonesia oleh bank Indonesia yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini (Bank Indonesia, 2023.)

Tabel 2.1
Daftar Dompet Digital Berizin di Indonesia

No	Nama Penyelenggara	Kategori ID	Nama Produk	Status	Keterangan ID
1	PT Harsya Remitindo	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	IKI Pay	Berizin (Telah Operasional)	-
2	PT Nusapay Solusi Indonesia	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Nusapay	Berizin (Telah Operasional)	https://www.nusapay.co.id/
3	PT Pakai Donk Nusantara	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Pakaidonk	Berizin (Telah Operasional)	https://pakaidonk.id/
4	PT Ayopop Teknologi Indonesia	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	AyoSaldo	Berizin (Telah Operasional)	https://ayopop.id/
5	PT Inacash Lentera Teknologi	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Inacash	Berizin (Telah Operasional)	-
6	PT GDC Multi Sarana	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	GDCpay	Berizin (Telah Operasional)	https://www.gdcpay.i

No	Nama Penyelenggara	Kategori ID	Nama Produk	Status	Keterangan ID
7	PT Indivara Sejahtera Sukses Makmur	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Wallet of Indivara (Wol)	Berizin (Telah Operasional)	https://www.indivaragroup.com
8	PT Cashfazz Teknologi Nusantara	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Fazz	Berizin (Telah Operasional)	https://cashfazz.com/
9	PT Datacell Infomedia	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	PAYDIA	Berizin (Telah Operasional)	https://paydia.id
10	PT Dompot Anak Bangsa (d/h PT MV Commerce Indonesia)	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Gopay	Berizin (Telah Operasional)	https://gopay.co.id/
11	PT Espay Debit Indonesia Koe	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Dana	Berizin (Telah Operasional)	https://www.dana.id/
12	PT Fasa Centra Artajaya	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Fasapay	Berizin (Telah Operasional)	https://www.fasapay.co.id/

No	Nama Penyelenggara	Kategori ID	Nama Produk	Status	Keterangan ID
13.	PT Fintek Karya Nusantara	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	LinkAja	Berizin (Telah Operasional)	https://www.linkaja.id
14	PT Airpay International Indonesia	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	SHOPEEPAY	Berizin (Telah Operasional)	https://shopeepay.co.id/
15.	PT Indosat, Tbk	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	IMkas (d/h PayPro d/h Dompetku)	Berizin (Telah Operasional)	https://www.indosatooredoo.com/portal/id/indexpers
16.	PT Inti Dunia Sukses	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	iSaku	Berizin (Telah Operasional)	https://i-saku.com/
17.	PT Jatelindo Perkasa Abadi	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Fello	Berizin (Telah Operasional)	http://jatelindo.co.id/
18.	PT Midazpay Digital Indonesia	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Midazpay	Berizin (Telah Operasional)	https://www.whiz.id

No	Nama Penyelenggara	Kategori ID	Nama Produk	Status	Keterangan ID
19.	PT Mitra Pembayaran Elektronik	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Saldomu	Berizin (Telah Operasional)	https://saldomu.com/
20	PT Netzme Kreasi Indonesia	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Netzme	Berizin (Telah Operasional)	https://netzme.id/
21	PT Nusa Satu Inti Artha	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	DokuPay	Berizin (Telah Operasional)	https://www.doku.com/
22	PT Gpay Digital Asia	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	GPay	Berizin (Telah Operasional)	-
23	PT Cakra Ultima Sejahtera	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	DUWIT	Berizin (Telah Operasional)	https://duwit.id
24	PT Paprika Multi Media	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Paprika	Berizin (Telah Operasional)	https://www.paprika.co.id

No	Nama Penyelenggara	Kategori ID	Nama Produk	Status	Keterangan ID
25	PT Rpay Finansial Digital Indonesia	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Yourpay	Berizin (Telah Operasional)	https://yourpay.co
26	PT Sarana Pactindo	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	PACCash	Berizin (Telah Operasional)	https://www.pactindo.com/
27	PT Smartfren Telecom, Tbk	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Uangku	Berizin (Telah Operasional)	https://www.uangku.co.id
28	PT Solusi Pasti Indonesia	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	KasPro (d/h PayU)	Berizin (Telah Operasional)	https://www.kaspro.id
29	PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Flexy Cash	Berizin (Telah Operasional)	
30	PT Telekomunikasi Selular	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	T-Cash	Berizin (Telah Operasional)	https://www.telkomsel.com/

No	Nama Penyelenggara	Kategori ID	Nama Produk	Status	Keterangan ID
31	PT Transaksi Artha Gemilang	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	OttoCash	Berizin (Telah Operasional)	
32	PT Veritra Sentosa Internasional	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Paytren	Berizin (Telah Operasional)	https://www.paytren.co.id
33	PT Visi Jaya Indonesia	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Eidupay	Berizin (Telah Operasional)	https://www.eidupay.com
34	PT Witami Tunai Mandiri	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Truemoney	Berizin (Telah Operasional)	https://www.truemoney.co.id/
35	PT Yukk Kreasi Indonesia	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Yukk	Berizin (Telah Operasional)	https://yukk.co.id/
36	PT Bank Jabar dan Banten	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	DigiCash	Berizin (Telah Operasional)	https://www.bankbjb.co.id

No	Nama Penyelenggara	Kategori ID	Nama Produk	Status	Keterangan ID
37	PT Bank OCBC NISP, Tbk	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	One Wallet	Berizin (Telah Operasional)	https://www.ocbcnisp.com/
38.	PT Visionet Internasional	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	OVO	Berizin (Telah Operasional)	https://www ovo.id/
39.	PT. Fliptech Lentera Inspirasi Pertiwi	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Flip	Berizin (Telah Operasional)	https://flip.id/
40.	PT Duta Teknologi Kreatif	Penyedia Jasa Pembayaran - Kategori Izin 1	Duta money, Dutapay	Berizin (Telah Operasional)	-

Sumber : Bank Indonesia, 2023

2.1.1.4 Manfaat Fintech

Dengan kemunculan *fintech* tentu mengubah gaya hidup masyarakat yang semakin banyak menggunakan teknologi informasi. Di era globalisasi ini, masyarakat dituntut untuk serba cepat. Dengan hadirnya *fintech* memberikan solusi atas permasalahan tersebut. Menurut Bank Indonesia, (2018) *fintech* memiliki beberapa manfaat yaitu :

1. Bagi konsumen

Bagi konsumen, *fintech* memberikan manfaat dengan menawarkan layanan yang lebih baik dengan harga yang lebih murah dan memberikan pilihan yang lebih banyak.

2. Bagi pemain *fintech*

Bagi pemain *fintech* (pedagang produk atau jasa), *fintech* memberikan manfaat yaitu menyederhanakan rantai transaksi, menekan biaya operasional dan membekukan alur informasi.

3. Bagi negara

Bagi suatu negara, *fintech* memberikan beberapa manfaat seperti: meningkatkan kecepatan perputaran rupiah sehingga secara tidak langsung meningkatkan ekonomi masyarakat, selain itu *fintech* juga mendorong transmisi kebijakan ekonomi negara, serta mendorong Strategi nasional keuangan inklusif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Basalamah et al., 2022) ada beberapa kriteria di dalam minat penggunaan *fintech* yaitu :

1. Minat transaksional

adalah suatu persepsi seseorang yang cenderung untuk menggunakan atau membeli suatu produk atau jasa tertentu.

2. Minat Refrensial

Minat refrensial adalah kondisi seseorang yang cenderung untuk mereferensikan atau menyarankan suatu jasa maupun produk kepada orang lain, ketika mereka menggunakan jasa maupun produk yang diminati.

3. Minat eksploratif

Yaitu suatu gambaran perilaku seseorang dalam menunjukkan minatnya dengan mencari informasi mengenai suatu produk atau jasa yang diminati untuk mencari kegunaan-kegunaan positif dari produk maupun jasa yang digunakan.

2.1.2 Sistem informasi Akuntansi

Menurut Mahardika & Suardhika, (2018) sistem informasi akuntansi adalah suatu struktur dalam suatu entitas, seperti perusahaan bisnis, yang memperkerjakan sumber daya fisik dan komponen lainnya untuk mengubah data ekonomi menjadi data akuntansi, dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi dari berbagai pengguna informasi

Menurut Hajli & Sims (2015) dalam (Saadah et al., 2022) perkembangan teknologi informasi di era digital sekarang ini sangat pesat dan signifikan. Masyarakat dituntut untuk serba cepat dan akurat dalam mendapatkan informasi. Sehingga perancangan sistem informasi akuntansi yang tepat akan menyajikan informasi yang cepat dan akurat sebagaimana yang selama ini menjadi tuntutan bagi masyarakat.

Dalam perkembangannya ternyata penggunaan sistem informasi memberikan dampak yang cukup signifikan dalam berbagai bidang termasuk dalam bidang akuntansi. Hal tersebut tidak terlepas dari pentingnya akuntansi bagi entitas bisnis. Sebuah sistem informasi akuntansi yang berbasis teknologi ternyata mampu untuk menyajikan data-data keuangan yang sangat informatif dan cepat (Saadah et al., 2022).

Sistem informasi akuntansi saat ini menjelma menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat yang sangat berkaitan erat dengan perkembangan teknologi informasi. Namun sebaik apapun sistem ketika tidak dukung dengan pemahaman yang mumpuni maka akan menjadi resiko tersendiri bagi penggunanya tidak terkecuali dalam melakukan transaksi menggunakan *e-wallet*.

Bertransaksi secara digital tidak hanya menawarkan kemudahan namun banyak resiko yang harus ditanggung bagi penggunanya. Sehingga suatu entitas bisnis harus dapat memberikan kepercayaan bagi penggunanya. Untuk itu dibutuhkan sistem informasi akuntansi (SIA) yang dapat menjadi filter penting dalam menimalisir adanya kasus-kasus yang sering terjadi dalam bertransaksi secara digital (Saadah et al., 2022).

Menurut (Saputra & Yadnyana, 2015) efektivitas penerapan SIA meliputi :

1. Aspek keamanan
2. Pertimbangan waktu
3. Ketelitian
4. Pertimbangan kesesuaian output sistem yang dihasilkan
5. Pertimbang laporan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan
6. Pertimbangan kualitas informasi

2.1.3 Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)

Menurut Venkatesh (2012) dalam (Sutanto et al., 2018) UTAUT2 teori yang mempelajari penerimaan dan penggunaan teknologi dalam konteks konsumen. Dimana teori UTAUT2 menambahkan 3 variabel baru dan menghilangkan 1 variabel moderasi. Sehingga didalam teori UTAUT2 terdapat 7 konstruk yaitu *performance*

expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation, price value dan *habit*. Serta menggunakan 3 variabel moderasi yaitu: umur, gender, dan pengalaman.

Pada penelitian Venkatesh (2012) dalam (Andrianto, 2020) teori UTAUT2 menemukan bahwa penerimaan suatu teknologi dari sisi pengguna, menjadi lebih baik dibandingkan teori sebelumnya. Dapat dilihat pada aspek penerimaan niat penggunaan mengalami kenaikan persentase dari 40% menjadi 52% dari teori UTAUT sebelumnya. Dan mengalami kenaikan persentase perbaikan dari 56% menjadi 74%.

Menurut Pertiwi & Ariyanto (2017) dalam (S. Putri & Sadha, 2020) Teori UTAUT2 telah banyak digunakan di dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Sehingga sudah banyak masukan yang didapatkan dari penelitian sebelumnya. Pada model teori ini tentu memiliki perbedaan antar penelitian sehingga memunculkan konstruk atau susunan baru yang didasarkan pada populasi, budaya, teknologi yang berbeda-beda.

Menurut penelitian oleh Venkatesh, (2012) dalam (S. Putri & Sadha, 2020) terdapat beberapa kelemahan yaitu pada instrumen konstruk faktor sosial yang belum mampu menjadi dasar dalam membentuk sebuah organisasi. Karena UTAUT2 hanya berdasarkan pada masalah perilaku manusia. Sehingga dengan menerapkan model UTAUT2 bersama teknologi diharapkan mendapatkan hasil penelitian yang berbeda karena adanya perbedaan budaya.

2.1.4 *Performance Expectancy*

2.1.4.1 *Pengertian Performance Expectancy*

Taylor dan Todd (1955) dalam (Sutanto et al., 2018) *performance expectancy* adalah suatu tingkatan kepercayaan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi dimana mereka percaya bahwa dengan menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaan yang mereka lakukan. Ekspektasi kinerja menggambarkan bahwa pengguna memiliki persepsi dalam menggunakan sistem informasi akan meningkatkan efektifitas dan efisiensi mereka dalam mencapai tujuan. Di mana faktor ini merupakan proyeksi terkuat dalam mengukur niat seseorang dalam menggunakan suatu teknologi.

Menurut Venkatesh (2003) dalam (Hasibuan, 2021) ekspektasi kinerja merupakan harapan penggunaan suatu sistem yang digunakan, jika mereka merasa sistem yang digunakan mampu memberikan rasa aman dan nyaman saat menggunakannya, akan mempengaruhi mereka dalam menggunakan suatu sistem. Sehingga mereka memperoleh keuntungan kinerja yang lebih cepat. Hal ini dapat diartikan bahwa salah satu faktor yang dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan teknologi karena adanya rasa aman dan efektif ketika menggunakannya.

Di dalam penelitian Hartini & Afnisar, (2013) menjelaskan bahwa ekspektasi kinerja adalah keyakinan pengguna terhadap penerimaan suatu sistem teknologi informasi, yang akan membantu mereka menghasilkan performa kinerja yang maksimal. Dimana pada variabel ekspektasi kinerja memiliki lima susunan yang maksimal. Dimana pada variabel ekspektasi kinerja memiliki lima susunan variabel laten atau variabel yang tidak dapat diukur secara langsung, yang didapatkan dari

teori-teori sebelumnya yaitu:

1. *Job-fit*

Persepsi seseorang mengenai bagaimana suatu sistem bisa meningkatkan prestasi dalam bekerja.

2. *Perceived usefulness*

Tingkatan kepercayaan seseorang dalam menggunakan sistem teknologi informasi mampu meningkatkan pekerjaannya.

3. *Relative advantage*

Adalah suatu harapan individu dalam menggunakan suatu sistem dengan keuntungan yang didapatkan dalam menggunakannya

4. *Outcome expectations*

Sebuah ekspektasi yang seseorang miliki dalam menggunakan suatu sistem dapat memberikan performa yang baik dalam pekerjaannya.

5. *Extrinsic motivation*

Adalah suatu kegiatan yang dihasilkan dalam menggunakan suatu sistem tertentu dapat dihargai seperti peningkatan gaji, promosi dan prestasi.

Menurut Davis (1992) dalam (Alduais & Al-Smadi, 2022) *performance expectancy* mengacu pada harapan individu terhadap penggunaan teknologi mampu meningkatkan kinerja mereka di tempat kerja. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ekspektasi kinerja adalah sejauh mana seseorang percaya dalam menggunakan suatu sistem informasi, dapat membantu dirinya dalam mengerjakan pekerjaan lebih cepat dalam mencapai tujuan mereka.

Menurut Davis (1988) dalam (Ashghar & Nurlatifah, 2020) indikator *Performance expectancy* yaitu: mempercepat pekerjaan, suatu persepsi dimana dengan menggunakan suatu teknologi dapat membantu seseorang dalam menghemat waktu pekerjaan atau mempercepat pekerjaan. Kedua menambah produktifitas, suatu persepsi di mana dengan menggunakan suatu teknologi tertentu seseorang akan meningkatkan produktivitasnya dalam kegiatan-kegiatan yang lebih baik. Ketiga meningkatkan kinerja pekerjaan, dengan menggunakan suatu teknologi dapat mengembangkan dan membantu seseorang dalam kinerja pekerjaan yang mereka miliki. Keempat menjadikan pekerjaan lebih mudah, suatu teknologi yang mudah digunakan dan mudah dipelajari tentunya akan memberikan keterampilan kepada penggunanya agar pekerjaannya lebih mudah. Kelima Efektivitas, yaitu dengan menggunakan suatu teknologi tertentu akan membantu seseorang meningkatkan aktivitas sehari-hari dengan lebih baik. Dan yang terakhir Bermanfaat yaitu dalam menggunakan suatu teknologi tertentu seseorang percaya bahwa terdapat manfaat dan keuntungan yang dapat meningkatkan kinerja pekerjaan mereka.

2.1.5 Price Value

2.1.5.1 Pengertian Price Value

Menurut Venkatesh et al., (2012) dalam (Nopiani & Putra, 2021) mendefinisikan *price value* atau nilai harga adalah kesenjangan antara pengorbanan dengan manfaat. Jika manfaat yang dikeluarkan lebih besar dari biaya yang dikeluarkan, maka konsumen akan menunjukkan kesediaan untuk mengadopsi suatu teknologi. Sebaliknya jika pengorbanan yang dikeluarkan lebih besar dibandingkan manfaat yang dirasakan maka konsumen akan enggan untuk menggunakan suatu

teknologi. *Price value* dianggap merupakan indikator yang sangat penting dalam memperkirakan minat penggunaan suatu teknologi.

Menurut Venkatesh (2012) dalam (Hasibuan, 2021) *price value* merupakan indikator yang sangat penting dalam memperkirakan minat seseorang dalam mempengaruhi keunggulan perusahaan. *price value* adalah nilai yang dirasakan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi tertentu. Dimana variabel ini memiliki efek yang positif terhadap minat seseorang dalam menggunakan teknologi informasi. Ini dikarenakan pengguna merasakan manfaat yang mereka dapat ketika menggunakan teknologi lebih besar dibandingkan biaya yang mereka keluarkan untuk menggunakannya.

Menurut Faridwansyah & Widiyoko, (2021) nilai harga atau *price value* adalah dorongan eksternal bagi konsumen dalam memilih barang ataupun jasa. Karena harga bisa menggambarkan bagaimana kualitas suatu produk dan harga secara langsung dapat menggambarkan loyalitas konsumen dalam membeli sebuah produk. Didalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa *price value* berpengaruh terhadap minat penggunaan Zilingo ini dikarenakan aktivitas berbelanja online menawarkan harga murah dan diskon yang besar, sehingga konsumen merasakan manfaat moneter yang lebih besar saat menggunakannya.

Price Value adalah *trade-off* antara pengorbanan dan manfaat. jika manfaat yang dirasakan lebih besar dibandingkan biaya yang dikeluarkan, maka konsumen akan bersedia untuk menggunakan suatu teknologi. *Price value* berasal dari nilai yang dirasakan, dimana variabel ini sering dianggap sebagai indikator yang paling penting dalam memprediksi perilaku seseorang dalam membeli suatu produk maupun jasa

yang dapat mempengaruhi keunggulan kompetitif suatu perusahaan Ramdhani *et al* (2017) dalam (S. Putri & Sadha, 2020).

Menurut Saadah *et al* (2022) nilai harga menjadi faktor yang sangat penting bagi seorang konsumen. Hal ini dikarenakan seseorang terkadang menggunakan suatu teknologi dikarenakan terbukti lebih hemat dari segi finansial sehingga mendorong seseorang untuk menggunakan teknologi tersebut.

Menurut Saadah *et al* (2022) indikator didalam *price value* ada dua yaitu: Harga yang murah dan Hemat. Dengan menggunakan suatu teknologi tertentu, ketika seseorang mendapatkan harga yang terjangkau atas biaya yang dikeluarkan, tentu akan meningkatkan minat seseorang untuk menggunakan suatu teknologi. dan ketika mereka mendapatkan harga yang murah, tentu dapat memberikan keuntungan yaitu lebih hemat dalam biaya pengeluaran. Sehingga dapat diartikan bahwa semakin minimnya biaya atau harga yang dikeluarkan dari penggunaan suatu teknologi, maka akan semakin meningkat kecenderungan seseorang untuk menggunakan teknologi tersebut.

2.1.6 *Habit*

2.1.6.1 Pengertian *Habit*

Menurut Faridwansyah & Widijoko, (2021) *habit* atau kebiasaan adalah faktor seberapa penting pengguna dalam menggunakan suatu teknologi tertentu, jika pengguna menggunakan suatu teknologi tertentu maka akan secara alami terbiasa dalam mengoperasikannya. Disaat pengguna merasa sudah terbiasa tentu akan meningkatkan minat untuk menggunakan suatu teknologi secara terus menerus.

Menurut Venkatesh et al (2012) dalam (Mazaya, 2020) mendefinisikan kebiasaan atau *habit* adalah persepsi sejauh mana seseorang cenderung akan melakukan sesuatu secara otomatis sebagai wujud dari pengalaman sebelumnya atau pembelajaran yang didapat. Dengan seiringnya pengalaman yang meningkat dalam menggunakan suatu teknologi, maka penggunaanya akan terbiasa dengan penggunaan suatu teknologi. *Habit* atau kebiasaan dianggap sebagai indikator penting dalam menentukan seseorang menggunakan teknologi. Dan variabel *habit* atau kebiasaan menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan suatu teknologi dengan kebiasaan konsumen ketika mereka menghadapi suatu lingkungan yang berbeda.

Menurut Ispriandina & Sutisna, (2019) *habit* dapat diartikan sebagai persepsi seseorang dapat menggunakan suatu teknologi secara otomatis. Di mana variabel kebiasaan ini memiliki pengaruh paling kuat terhadap intensitas penggunaan suatu teknologi. Semakin banyak pengguna terbiasa menggunakan teknologi tertentu, maka akan semakin cepat teknologi tersebut menjadi rutinitas dan kebiasaan.

Menurut Ramdhani et al (2017) dalam (S. Putri & Sadha, 2020) *habit* atau kebiasaan terdiri atas 3 kriteria yaitu: perilaku masa lalu, suatu kondisi dimana seseorang terbiasa menggunakan suatu teknologi karena adanya masa lalu dan pembelajaran. Selanjutnya adanya perilaku refleksi yaitu suatu kondisi di mana pengguna akan secara otomatis akan selalu menggunakan teknologi yang sama, jika ingin melakukan pembayaran atau transaksi. Dan yang terakhir yaitu adanya pengalaman individu, suatu kondisi di mana pengguna akan terbiasa menggunakan suatu teknologi tertentu karena adanya pengalaman. Dari pengalaman tersebut mereka akan belajar dan akhirnya secara terus-menerus menggunakan teknologi tersebut.

2.2 Hubungan Antar Variabel

2.2.1 Hubungan Antara *Performance Expectancy* terhadap Minat Penggunaan *Fintech*

Pada penelitian yang dilakukan Heryangi & Ariyanto, (2018) menemukan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh terhadap minat pemanfaatan sistem *Online Travel Agent* (OTA) di hotel kawasan ITDC Nusa Dua. Variabel Ekspektasi kinerja merupakan variabel yang kuat dalam memengaruhi minat penggunaan sistem *Online Travel Agent* (OTA) karena penggunanya dapat merasakan dalam menggunakan sistem *Online Travel Agent* (OTA) mampu meningkatkan efektivitas pekerjaannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi ekspektasi kinerja maka akan semakin tinggi pula minat penggunaan suatu sistem informasi dan akan cenderung menggunakan sistem tersebut secara terus menerus.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Pertiwi & Ariyanto, (2021) menjelaskan bahwa variabel *Performance Expectancy* atau ekspektasi kinerja merupakan indikator yang paling mempengaruhi minat penggunaan *mobile banking* dengan memperoleh skor paling tinggi. Di mana didapatkan hasil bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *mobile banking*, bahwa Nasabah di Kota Denpasar dapat merasakan pekerjaan mereka lebih cepat dan dapat meningkatkan produktivitas mereka dengan menggunakan *mobile banking*.

Pada penelitian Dewi & Yadnyana, (2017) bahwa variabel ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-filling*. Didalam penelitian ini variabel ekspektasi kinerja yang berhubungan dengan kualitas output, efektivitas, waktu, dan biaya. Dijelaskan bahwa semakin tinggi tingkat keyakinan pengguna dalam menggunakan *e-filling* dalam meningkatkan kinerjanya dalam pelaporan SPT

Tahunan, maka semakin tinggi pula minat penggunaan *e-filling* di Kota Denpasar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seseorang akan percaya bahwa dengan menggunakan *e-filling* dapat meningkatkan kinerjanya dalam melaporkan kewajiban pajaknya, dan secara tidak langsung akan mendorong seseorang akan menggunakan *e-filling* secara terus menerus.

Berdasarkan penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel *performance expectancy* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech*.

2.2.2 Hubungan Antara *Price Value* terhadap Minat Penggunaan *Fintech*

Pada penelitian Andrianto, (2020) variabel *price value* berpengaruh positif terhadap minat penggunaan aplikasi dompet digital LinkAja. Dijelaskan bahwa pengguna aplikasi dompet digital LinkAja merasakan bahwa harga yang dikeluarkan. Untuk menggunakan aplikasi dompet digital LinkAja masih masuk akal. Sehingga pengguna bersedia atau sukarela untuk membayar harga yang telah ditetapkan untuk mendapatkan layanan dompet digital LinkAja. Dan layanan yang diberikan juga sesuai dengan yang dijanjikan.

Sejalan dengan penelitian Farzin, (2021) yang menjelaskan bahwa variabel *price value* berpengaruh positif secara signifikan terhadap minat menggunakan *m-banking*. Nasabah dapat merasakan bahwa biaya yang mereka keluarkan untuk menggunakan *m-banking* tergolong lebih murah. Mereka merasa bahwa *m-banking* memberikan layanan yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *m-banking* dapat memberikan nilai baik secara moneter maupun non-moneter kepada penggunanya. Hal itulah yang menjadi pendorong bagi nasabah untuk menggunakan *m-banking* secara terus menerus.

Pada penelitian yang dilakukan oleh S. Putri & Sadha, (2020) didapatkan hasil bahwa variabel *price value* berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *e-money*, hal ini dikarenakan pengguna *e-money* mendapatkan manfaat seperti mendapat diskon maupun *cashback* ketika menggunakan layanan *e-money*. Pengguna dapat merasakan manfaat yang lebih besar ketika menggunakan layanan *e-money* dibandingkan beban biaya yang dikeluarkan, sehingga pengguna akan cenderung untuk menggunakan *e-money* secara terus menerus.

Berdasarkan penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel *price value* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech*.

2.2.3 Hubungan Antara *Habit* terhadap Minat Penggunaan *Fintech*

Habit atau kebiasaan merupakan salah satu faktor yang mendorong seseorang untuk terus menggunakan suatu teknologi. Seperti pada penelitian Ispriandina & Sutisna, (2019) bahwa variabel *habit* merupakan variabel yang paling berpengaruh diantara konstruk yang lain terhadap minat penggunaan *mobile wallet* di Kota Bandung. Dalam penelitian ini *habit* memainkan peran penting karena

Dengan sebuah kebiasaan dan memiliki pengalaman akan mempertahankan penggunaanya untuk tetap menggunakan *mobile wallet* secara terus menerus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan semakin meningkat pengguna yang terbiasa dengan menggunakan suatu teknologi, maka akan semakin cepat pula teknologi tersebut menjadi kebiasaan dan rutinitas untuk dilakukan sehari-hari.

Sejalan dengan penelitian Nopiani & Putra, (2021) dimana didapatkan hasil penelitian bahwa variabel *habit* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *mobile banking* di Kota Denpasar. Dijelaskan bahwa dengan adanya kebiasaan

Sejalan dengan penelitian Nopiani & Putra, (2021) dimana didapatkan hasil penelitian bahwa variabel *habit* berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *mobile banking* di Kota Denpasar. Dijelaskan bahwa dengan adanya kebiasaan membuat mereka ketagihan untuk menggunakan *mobile banking*, dikarenakan nasabah sudah menggunakan layanan *mobile banking* sejak tahun 2014 silam. Sehingga mereka merasakan bahwa menggunakan *mobile banking* ini semacam keharusan ketika melakukan transaksi non-tunai.

2.2.4 Hubungan Antara *Performance Expectancy*, *Price Value* dan *Habit* terhadap Minat Penggunaan *Fintech*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mazaya, (2020) menjelaskan bahwa variabel *performance expectancy*, *price value* dan *habit* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-wallet*. Didapatkan hasil bahwa layanan *e-wallet* banyak memberikan banyak kegunaan, mudah digunakan, dan menawarkan harga yang masuk akal. Sehingga membuat penggunanya berniat menggunakan *e-wallet*.

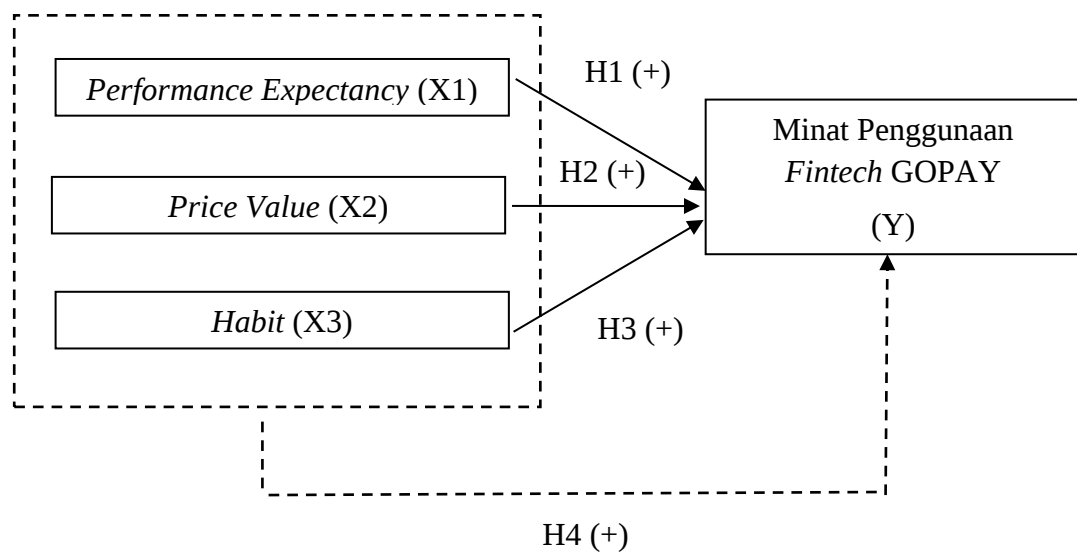
Menurut Penelitian Venkatesh (2012) dalam (Nopiani & Putra, 2021) menjelaskan bahwa variabel *performance expectancy*, *price value* dan *habit* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan teknologi. Dijelaskan bahwa apabila variabel *performance expectancy*, *price value* dan *habit* meningkat maka variabel niat penggunaan teknologi akan meningkat.

Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan penelitian di atas bahwa variabel *performance expectancy*, *price value* dan *habit* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech*.

2.3 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan penjelasan teori diatas, dapat digambarkan sebuah kerangka pemikiran dalam penelitian sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran



Sumber : Diolah Sendiri, 2023

Keterangan :

—————→ = Pengaruh variabel independen (X1,X2,X3) terhadap variabel dependen (Y) secara parsial.

-----→ = Pengaruh variabel independen (X1,X2,X3) terhadap variabel dependen (Y) secara simultan.

2.4 Hipotesis

Di dalam buku (Sugiyono, 2018) yang berjudul Metode Penelitian Kuantitatif menjelaskan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah di dalam sebuah penelitian. Pernyataan dan hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai

jawaban teoritis terhadap rumusan masalah yang belum ada jawabannya secara empiris

Berdasarkan kerangka pemikiran dan rumusan masalah yang ada, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H1 : *performance expectancy* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY.

H2 : *price value* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY.

H3 : *habit* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY.

H4 : *performance expectancy, price value, habit* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY.

2.5 Penelitian Terdahulu

1. Pada penelitian Andrianto, (2020) dengan judul Faktor yang Mempengaruhi *Behaviour Intention* untuk Pengguna Aplikasi Dompet Digital Menggunakan Model UTAUT2. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan aplikasi dompet digital LinkAja dengan menggunakan metode UTAUT2. Populasi pada penelitian ini adalah pengguna aplikasi dompet digital LinkAja yang berdomisili di Jakarta. Adapun pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini dengan menyebarkan kuisioner melalui *google form*. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah *PLS-SEM (Partial Least Square-Structural Equation Model)*. Hasil dari penelitian

ini ditemukan bahwa variabel *Price Value* berpengaruh positif terhadap minat penggunaan dompet digital LinkAja. Hal ini dikarenakan pengguna merasa layanan yang diberikan sesuai dan harga yang ditawarkan masih masuk akal untuk menggunakan layanan dompet digital LinkAja. Sehingga pengguna bersedia untuk membayar harga yang telah ditetapkan untuk dapat menggunakan dompet digital LinkAja.

2. Pada penelitian Maharani,(2021) dengan judul Minat Generasi Z Menggunakan Kembali Transaksi *Mobile Payment* dengan Pendekatan Model UTAUT2. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat hubungan antara variabel yang terdapat dalam UTAUT2 dengan menambahkan variabel keinginan dan kepuasan untuk menggunakan kembali transaksi *mobile payment*. Adapun pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menyebarkan kuisisioner secara online melalui *googleform*. Penentuan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis regresi linear berganda melalui aplikasi *software* SPSS. Hasil pada penelitian ini ditemukan bahwa variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, motivasi hedonis, nilai harga, dan pengaruh sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *mobile payment*. Sedangkan variabel kebiasaan dan kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap niat generasi Z dalam menggunakan kembali transaksi *mobile payment*. Hal ini dikarenakan generasi Z merupakan generasi yang sudah terbiasa dalam menggunakan teknologi dan mereka dapat merasa percaya ketika melakukan transaksi *mobile payment* yang mereka lakukan bisa menjaga privasi data yang mereka miliki.

3. Pada penelitian Nopiani & Putra, (2021) yang berjudul “ Penerapan Model UTAUT2 untuk Menjelaskan Minat dan Perilaku Penggunaan *Mobile Banking* Di Kota Denpasar. Tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan minat penggunaan *mobile banking* di Kota Denpasar dengan menerapkan model UTAUT2. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Adapun populasi pada penelitian ini adalah nasabah bank yang menggunakan *mobile banking* di Kota Denpasar. Menggunakan teknik *accidental sampling* dengan metode *nonprobability sampling*. Dengan jumlah sampel sebanyak 100 orang. Sumber data yang digunakan berupa data primer yang didapatkan melalui kuisioner. Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini regresi linear berganda dengan menggunakan aplikasi *software* SPSS. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah ekpektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *mobile banking*, dikarenakan pengguna dapat merasakan pekerjaan mereka lebih cepat dan produktivitas meningkat ketika menggunakan *mobile banking*. Dan variabel kebiasaan atau *habit* terbukti berpengaruh terhadap minat penggunaan *mobile banking*. Dijelaskan bahwa mayoritas nasabah sudah terbiasa melakukan transaksi non-tunai melalui *mobile banking* sejak tahun 2014 silam, sehingga mereka terbiasa menggunakan *mobile banking* secara terus menerus. Tentu hal ini konsisten dengan teori UTAUT2 yang menjelaskan bahwa kebiasaan dan ekpektasi kinerja berpengaruh terhadap minat penggunaan suatu teknologi.
4. Pada penelitian Alduais & Al-Smadi, (2022) yang berjudul *Intention to Use E-Payments From The Perspective of The Unified Theory of Acceptance And Use of Technology (UTAUT)*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki faktor utama pelanggan di Yaman yang mendukung penggunaan sistem *e-payment*

dengan metode UTAUT, dengan membuktikan hipotesis berdasarkan variabel-variabel yang ada di dalam teori UTAUT. Populasi pada penelitian ini adalah pengguna *smartphone* di seluruh daerah Yaman. Dengan sampel sebanyak 494 orang Yaman yang menggunakan *e-payment*. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data dengan kuisioner yang disebarakan melalui *google form* dan mengukur semua item dengan menggunakan skala likert 1-5. Analisis data pada penelitian ini menggunakan *software* SmartPLS4 dan jamovi untuk menganalisis model struktural dan analisis statistik. Dari data yang di analisis didapatkan hasil bahwa niat seseorang untuk menggunakan pembayaran elektronik di pengaruhi oleh ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan pengaruh sosial secara signifikan. Sedangkan variabel kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan sistem pembayaran elektronik.

5. Pada penelitian Farzin,(2021) dengan judul *Extending UTAUT2 in M-Banking Adoption And Actual Use Behavior : Does WOM Communication Matter?*. tujuan dari penelitian ini untuk menyelidiki faktor penting yang mampu menjelaskan minat nasabah dalam menggunakan *m-banking* dengan menerapkan model teori UTAUT2. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh nasabah yang ada di Iran yang menggunakan *m-banking* sebanyak 420 nasabah. Sedangkan dalam menentukan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik pendekatan *convinience noprobability sampling* sebanyak 396 sampel. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner. Lalu data yang didapatkan diolah dengan menggunakan *software* SPSS sedangkan untuk menganalisis data yang diperoleh berupa statistik dekskriptif menggunakan *software* Smart-PLS3. Adapun hasil penelitian ini didapatkan bahwa variabel ekspektasi usaha,

ekspektasi kinerja, kondisi yang memfasilitasi, pengaruh sosial, motivasi hedonis, kebiasaan, dan nilai harga berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *m-banking*. Dijelaskan Variabel ekspektasi kinerja berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan *m-banking*, ini disebabkan nasabah mendapatkan manfaat berupa layanan yang cepat dan nyaman dalam bertransaksi sehingga mereka bersedia untuk menggunakan *m-banking* lagi. Hal ini konsisten dengan temuan yang ada di teori UTAUT2.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Menurut Rifa'i Abubakar,(2021) jenis penelitian adalah upaya ilmiah yang digunakan untuk menyelesaikan masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran penelitian. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian tradisional yang dilandaskan berdasarkan kaidah-kaidah ilmiah seperti sistematis, terukur, objektif, konkrit dan rasional.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, menurut (Siyoto & Sodik, 2015) metode kuantitatif adalah jenis penelitian yang menekankan pada fenomena-fenomena objektif yang dilakukan dengan menggunakan angka-angka, terstruktur, pengolahan statistik, dan percobaan terkontrol. Maka dari itu jenis penelitian yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari variabel independen yaitu *performance expectancy* (X1), *price value* (X2), *habit* (X3) dan variabel dependen yaitu minat penggunaan *fintech* GOPAY (Y).

3.2. Jenis Data

Menurut Sugiyono, (2018) jenis data dapat dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Data Primer

(Sugiyono, 2018) mendefinisikan data primer adalah data yang mengacu pada informasi yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumber pertama atau informan. Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini yaitu

menggunakan kuisisioner yang disebar kepada seluruh mahasiswa akuntansi STIE Pembangunan Tanjungpinang yang menggunakan *fintech* GOPAY.

2. Data sekunder

Menurut Sugiyono, (2018) data sekunder adalah data yang berasal dari sebuah sumber tidak langsung seperti buku-buku, referensi jurnal terdahulu. Data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari data internet mengenai *fintech*. serta data jumlah mahasiswa akuntansi dari tahun 2019-2022, yang diperoleh dari Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) STIE Pembangunan Tanjungpinang.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuisisioner melalui aplikasi *google form* yang disebarluaskan melalui online dengan sumber primer atau langsung kepada responden yang ditentukan. Dalam penelitian ini responden merupakan Mahasiswa jurusan Akuntansi STIE Pembangunan Tanjungpinang yang menggunakan layanan GOPAY.

Menurut Rifa'i Abubakar, (2021) kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan daftar pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti untuk diajukan kepada responden. Isi daftar pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan yang jawabannya digunakan dalam menjawab permasalahan di dalam penelitian tersebut.

Tabel 3.1
Tabel Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi	Indikator	Butir Pertanyaan	Skala Pengukuran
1.	Minat Penggunaan Fintech (Y)	Minat penggunaan digambarkan sebagai persepsi yang mempengaruhi seseorang dalam melakukan suatu hal. Sumber : Ajzen (1991) dalam (Pradita & Munari, 2021)	1. Minat Transaksional 2. Minat Refrensial 3. Minat eksploratif Sumber : (Basalamah et al., 2022)	1,2 3 4,5	Skala Likert (1-5)
2	Performance Expectancy (X1)	Ekspetasi kinerja adalah keyakinan pengguna terhadap penerimaan suatu sistem teknologi informasi, yang akan membantu mereka menghasilkan performa kinerja yang maksimal Sumber : Hartini & Afnisar, (2013)	1. Mempercepat pekerjaan 2. menambah produktifitas 3. meningkatkan kinerja pekerjaan 4. menjadikan pekerjaan lebih mudah 5. Efektivitas, Sumber : Davis (1988) dalam (Ashghar & Nurlatifah, 2020)	1 2 3 4 5	Skala Likert (1-5)

3	<i>Price Value</i> (X2)	<i>Price value</i> adalah nilai yang dirasakan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi tertentu. Venkatesh (2012) dalam (Hasibuan, 2021)	1. Harga yang murah 2. Hemat Sumber : Saadah et al (2022)	1,2,3 4,5	Skala <i>Likert</i> (1-5)
4	<i>Habit</i> (X3)	<i>Habit</i> adalah persepsi sejauh mana seseorang cenderung akan melakukan secara otomatis sebagai wujud dari pengalaman sebelumnya atau pembelajaran yang didapat. Venkatesh et al., 2012 dalam (Mazaya, 2020)	1. perilaku masa lalu 2. perilaku refleksi 3. pengalaman individu sumber: Ramdhani et al (2017) dalam (S. Putri & Sadha, 2020)	1 2,3 4,5	Skala <i>Likert</i> (1-5)

Sumber : Data Sekunder yang diolah (2023)

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Menurut Rifa'i Abubakar, (2021) populasi adalah keseluruhan sumber data atau subjek penelitian atau sumber-sumber yang menjadi tempat akan diperoleh data.

Adapun populasi penelitian ini adalah semua mahasiswa aktif jurusan Akuntansi di STIE Pembangunan Tanjungpinang yang menggunakan layanan *fintech* GOPAY yaitu sebanyak 116 orang.

3.4.2. Sampel

Menurut Rifa'i Abubakar, (2021) sampel adalah sebagian dari populasi penelitian atau contoh dari keseluruhan penelitian. Jika populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena adanya keterbatasan waktu, dana dan tenaga, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Untuk itu sampel yang digunakan harus representatif atau mewakili dari populasi tersebut.

Sampel pada penelitian ini diukur dengan menggunakan rumus slovin. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel secara acak atau *purposive sampling*. Menurut (Rifa'i Abubakar, 2021) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan kriteria tertentu. Kriteria sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi yang memilih layanan *fintech* GOPAY yang berjumlah 116 orang.

Untuk menghitung penentuan ukuran sampel dari populasi tertentu, digunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Populasi

e = Error level/tingkat kesalahan (5%)

penelitian ini memiliki jumlah populasi sebanyak 116 orang, maka sampel pada penelitian ini dapat dihitung sebagai berikut:

$$n = \frac{116}{1 + (116 \times 0,05^2)} \longrightarrow \begin{array}{l} n = \frac{116}{1,29} \\ n = 89,9 \end{array}$$

Untuk menentukan jumlah sampel yang dipilih, penulis menggunakan error level 5% sehingga berdasarkan perhitungan diatas terdapat hasil sebanyak 89,9. Setelah dibulatkan penelitian ini memiliki sampel berjumlah 90 orang.

3.5. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono, (2018) mendefinisikan operasional variabel adalah suatu petunjuk dalam aspek penelitian yang memberikan informasi tentang penjelasan suatu variabel dan bagaimana cara mengukur variabel tersebut. Atau sebagai pedoman yang lengkap berhubungan dengan apa yang harus diamati dan juga dapat mengukur suatu variabel atau konsep untuk menguji kesempurnaan. Sehingga peneliti dapat mempelajari seperti apa konsep yang akan diteliti dan peneliti dapat menarik atas konsep tersebut.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan pada bab sebelumnya dan hipotesis yang akan diuji, diketahui bahwa variabel pada penelitian ini adalah *performance expectancy* (X1), *price value* (X2), dan *habit* (X3) sebagai variabel independen dan minat penggunaan *fintech* (Y) sebagai variabel dependen.

Tabel 3.2
Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi	Indikator	Butir Perta nyaan	Skala Penguku ran
1.	Minat Penggunaan <i>Fintech</i> (Y)	Minat penggunaan digambarkan sebagai persepsi yang mempengaruhi seseorang dalam melakukan suatu hal. Sumber : Ajzen (1991) dalam (Pradita & Munari, 2021)	4. Minat Transaksional 5. Minat Refrensial 6. Minat eksploratif Sumber : (Basalamah et al., 2022)	1,2 3 4,5	Skala <i>Likert</i> (1-5)
2	<i>Performance Expectancy</i> (X1)	Ekspetasi kinerja adalah keyakinan pengguna terhadap penerimaan suatu sistem teknologi informasi, yang akan membantu mereka menghasilkan performa kinerja yang maksimal Sumber : Hartini & Afnisar, (2013)	6. Mempercepat pekerjaan 7. menambah produktifitas 8. meningkatkan kinerja pekerjaan 9. menjadikan pekerjaan lebih mudah 10. Efektivitas, Sumber : Davis (1988) dalam (Ashghar & Nurlatifah, 2020)	1 2 3 4 5	Skala <i>Likert</i> (1-5)

3	<i>Price Value</i> (X2)	<i>Price value</i> adalah nilai yang dirasakan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi tertentu. Venkatesh (2012) dalam (Hasibuan, 2021)	3. Harga yang murah 4. Hemat Sumber : Saadah et al (2022)	1,2,3 4,5	Skala <i>Likert</i> (1-5)
4	<i>Habit</i> (X3)	<i>Habit</i> adalah persepsi sejauh mana seseorang cenderung akan melakukan secara otomatis sebagai wujud dari pengalaman sebelumnya atau pembelajaran yang didapat. Venkatesh et al., 2012 dalam (Mazaya, 2020)	4. perilaku masa lalu 5. perilaku refleksi 6. pengalaman individu sumber: Ramdhani et al (2017) dalam (S. Putri & Sadha, 2020)	1 2,3 4,5	Skala <i>Likert</i> (1-5)

Sumber : Data Sekunder yang diolah (2023)

3.6. Teknik Pengolahan Data

Menurut Sugiyono, (2018) pengolahan data adalah salah satu bagian terpenting dalam keseluruhan proses penelitian. Dengan adanya pengolahan data,

dapat diketahui bagaimana data berhasil dikumpulkan dan akan segera diketahui bagaimana hasil penelitiannya. Adapun pengolahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan program *software JASP version 0.17.21*.

Menurut Sofyan et al, (2023) JASP merupakan singkatan dari *Jeffrey Amazing Statistic Program*. JASP merupakan aplikasi olah data statistik yang dapat diakses secara gratis dan bebas. Berbeda dengan program data statistik lainnya, JASP menyediakan tampilan sederhana, menu yang sangat mudah digunakan. Data dianalisis secara langsung ketika penggunaannya memilih menu dan data tertentu. Begitu juga ketika variabel dikembalikan, hasil analisis akan secara otomatis terupdate. Berbeda dengan SPSS, dimana hasil keluaran tidak bisa dirubah otomatis ketika kita melakukan perubahan pada variabelnya.

Penelitian ini menggunakan teknik pengolahan data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Editing*

Langkah pertama peneliti dalam melakukan pengolahan data adalah dengan mengedit. *Editing* merupakan proses dari memeriksa, mengklarifikasi, melihat kelengkapan data yang sudah terkumpul serta mengatasi data yang tidak lengkap. Adapun tujuan dari proses ini untuk menimalisir kesalahan atau kelalaian dalam data yang meragukan dan tidak logis.

2. *Coding* (Pengkodean)

Coding merupakan proses menandai jawaban alternatif pada kuisisioner dalam bentuk huruf, angka, atau kode tertentu dan kemudian dikelompokkan dalam satu kategori yang sama untuk menyederhanakan jawabannya.

3. *Scoring* (Pemberian nilai)

Scoring adalah proses penilaian yang dilakukan dengan membuat kriteria dan kategori atas jawaban kuisioner sesuai tanggapan responden serta mengubah data yang bersifat kualitatif ke dalam bentuk kuantitatif.

Di dalam penelitian ini peneliti memberikan skor secara bertingkat berdasarkan skala likert. Skala likert digunakan untuk pertanyaan yang menunjukkan tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan responden. Tanggapan responden diberi bobot nilai sebagai berikut:

- a. SS = Sangat Setuju dengan nilai 5
- b. S = Setuju dengan nilai 4
- c. N = Netral dengan nilai 3
- d. TS = Tidak Setuju dengan nilai 2
- e. STS = Sangat Tidak Setuju dengan nilai 1

4. *Tabulating* (Tabulasi)

Tabulating adalah proses tahapan kegiatan untuk mengumpulkan data dengan menggambarkan jawaban responden kedalam bentuk data berkelompok dan dapat digunakan untuk menciptakan statistik dekriptif variabel yang diteliti atau variabel yang akan ditabulasi silang.

3.7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kuantitatif menurut Sugiyono, (2018) merupakan kegiatan setelah data terkumpul dari seluruh responden (Populasi/sampel) terkumpul. Dengan cara mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap

variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

3.7.1. Uji Kualitas Data

3.7.1.1. Uji Validitas

Menurut Widiyanti, (2020) uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuisioner. Pengukuran validitas dapat dilakukan dengan cara melakukan korelasi antar skor butir pertanyaan dengan total skor variabel. Kuisioner dapat dikatakan valid jika pertanyaan dari kuisioner tersebut mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisioner tersebut.

3.7.1.2. Uji Reliabilitas

Menurut Widiyanti, (2020) uji reliabilitas digunakan untuk mengukur mana pengukuran dari suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan tes berulang-ulang terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama. Tinggi rendahnya suatu reliabilitas ditunjukkan dengan suatu angka yang disebut koefisien reliabilitas yang diperoleh dengan melihat Alpha Cronbach pada hasil pengolahan JASP. Penelitian dapat dikatakan handal ketika hasil penelitian memberikan hasil data yang konsisten untuk pengukuran yang sama.

3.7.2. Uji Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Hamzah & Susanti, (2020) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data sampel yang telah terkumpul, sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi dimana sampel diambil

3.7.3. Uji Asumsi Klasik

Pengujian asumsi-asumsi klasik ini harus dilakukan untuk memenuhi pengujian regresi liner berganda. Setelah diadakan perhitungan regresi berganda melalui alat bantu JASP version 0.17.21, diadakan pengujian uji asumsi klasik regresi dan kemudian disajikan sebagai berikut:

3.7.3.1. Uji Normalitas

Menurut Faridwansyah & Widiyoko (2021) uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah nilai residual tersebar secara normal atau tidak. Normalitas suatu data penting karena dengan data yang diperoleh tersebut terdistribusi dengan normal atau tidak. Karena dengan data yang terdistribusi dengan normal maka data tersebut akan dianggap mewakili suatu populasi. Distribusi normal merupakan distribusi yang bentuknya seperti lonceng dan simetris. Dalam penelitian ini Uji normalitas dilakukan dengan uji grafik dengan melihat penyebaran data pada sumbu diagonal normal P-Plot. Jika grafik normal P-Plot menunjukkan bahwa titik-titik menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti garis diagonal, maka nilai residual tersebut terdistribusi secara normal.

3.7.3.2. Uji Heterokedastisitas

Menurut (Widiyanti, 2020) uji heterokedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi variasi atau kesamaan dari nilai residual antar satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika nilai dari variasi dari nilai residual tersebut bersifat tetap maka disebut adanya heterokedastisitas. Uji heterokedastisitas dapat dilihat dari gambar Plot diagram. Apabila titik-titik plotnya menyebar dan tidak berpola maka tidak akan terjadi gejala heterokedastisitas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi gejala heterokedastisitas.

3.7.3.3. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinearitas digunakan bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi adakah ditemukannya korelasi antara variabel-variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi di antara variabel bebas Ghazali, (2013) dalam (Putri & Mahendra, 2017). Semakin besar korelasi antara sesama variabel bebas maka tingkat kesalahan dari koefisien regresi semakin besar, yang mengakibatkan standar *error*-nya semakin besar pula. Menurut Priyatno, (2013) dalam (Putri & Mahendra, 2017) uji multikolinearitas dapat dilihat dari nilai *tolerance* dan *Variance Inflation Factors* (VIF). Semakin besar multikolinearitas semakin kecil nilai VIF. Multikolinearitas yang baik apabila nilai VIF kurang dari 10 dan nilai *tolerance* lebih dari 0,1.

3.7.4. Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Menurut (Sugiyono, 2018) regresi linear berganda digunakan oleh peneliti untuk meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen atau regresi linear berganda dilakukan apabila jumlah variabel independen minimal dua. Penerapan metode regresi linear berganda jumlah variabel yang digunakan lebih dari satu bebas dan mempunyai satu variabel terikat.

Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh variabel independen yaitu *performance expectancy* (X1), *price value* (X2), dan *habit* (X3). Sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah minat penggunaan *fintech* GOPAY. Rumus linear berganda, sebagai berikut:

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

Keterangan :

Y : Minat Penggunaan *Fintech* GOPAY

a : Konstanta

β_1 : Koefisien regresi *Performance Expecctancy*

β_2 : Koefisien regresi *Price Value*

β_3 : Koefisien regresi *Habit*

X1 : Variabel *Performance Expecctancy*

X2 : Variabel *Price Value*

X3 : Variabel *Habit*

e : Error/Sisa

3.7.5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menurut (Widiyanti, 2020) adalah proses uji yang digunakan untuk mengetahui hipotesis mana yang ditolak dan hipotesis mana yang diterima. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh antara *performance expecctancy* (X1), *price value* (X2), dan *habit* (X3) terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY (Y). Dengan demikian, uji hipotesis yang digunakan meliputi :

3.7.5.1. Uji Parsial (Uji T)

Pengujian Parsial atau Uji T menurut Faridwansyah & Widiyoko, (2021) digunakan untuk mengetahui apakah antar variabel bebas secara parsial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t$

hitung $> -t$ tabel maka hasilnya tidak signifikan dan artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak. Sebaliknya apabila t hitung $> t$ tabel atau $-t$ hitung $< -t$ tabel maka hasilnya signifikan yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu uji T dapat dilihat dari besarnya nilai α sebesar 0,05, jika nilai $\text{sig} < \alpha$ berarti variabel dependen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

3.7.5.2. Uji Simultan (Uji F)

Uji F menurut Widiyanti, (2020) digunakan bertujuan untuk menguji hipotesis secara simultan dimana untuk melihat hipotesis dapat diterima atau ditolak dengan cara melihat tabel output ANOVA. Apabila nilai signifikan $< 0,05$ maka hipotesis dapat diterima. Sebaliknya jika nilai signifikan $> 0,05$ maka hipotesis ditolak.

3.7.5.3. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi R^2 menurut Faridwansyah & Widijoko, (2021) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikatnya. Nilai koefisien determinasi dapat diukur dengan nilai R-square atau Adjust R-Square.

Di dalam penelitian ini Uji koefisien determinasi R^2 untuk mengetahui seberapa besar variabel bebas : *performance expecctancy* (X1), *price value* (X2), dan *habit* (X3) terhadap variabel terikat: minat penggunaan *fintech* GOPAY (Y)

DAFTAR PUSTAKA

- Alduais, F., & Al-Smadi, M. O. (2022). Intention to Use E-Payments from the Perspective of the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT): Evidence from Yemen. *Economies*, 10(10). <https://doi.org/10.3390/economies10100259>
- Anam khoirul. (2022, November 27). *e-Wallet GoPay Paling Banyak Digunakan*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20221129173430-37-392232/riset-insightasia-e-wallet-gopay-paling-banyak-digunakan>
- Andrianto, A. (2020). Faktor yang Mempengaruhi Behavior Intention Untuk Penggunaan Aplikasi Dompet Digital Menggunakan Model UTAUT2. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 25(2), 111–122. <https://doi.org/10.35760/eb.2020.v25i2.2412>
- Ashghar, S. A., & Nurlatifah, H. (2020). Analisis Pengaruh Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, dan Perceived Risk terhadap Keinginan Membeli Kembali melalui e-Trust dan s-Satisfaction (Studi Kasus Pengguna Gopay pada Transaksi UMKM). *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(1), 40. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i1.459>
- Bank indonesia. (2018). *Mengenal Financial Teknologi*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/mengenal-Financial-Teknologi.aspx>
- Bank Indonesia. (n.d.). *daftar lembaga penyedia jasa keuangan berizin*. Bank Indonesia. Retrieved February 19, 2023, from <https://www.bi.go.id/PJSPQRIS/default.aspx>
- Basalamah, R., Nurdin, N., Haekal, A., Noval, & Abdul Jalil. (2022). Risiko Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology (Fintech) Gopay. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dna Bisnis Islam*, 4(1).
- Dewi, N. K. L. R. K., & Yadnyana, I. K. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat dan Perilaku Penggunaan Sistem E-Filing Di Kota Denpasar dengan Model UTAUT. *E-Jurnal Akuntansi*, 21(3), 2338–2366. <https://doi.org/10.24843/EJA.2017.v21.i03.p23>
- Faridwansyah, M., & Widiyoko, G. (2021). *Minat Konsumen Pada Penggunaan Zilingo Berdasarkan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2*. 9.
- Farzin, M. (2021). *Extending UTAUT2 in M-banking adoption and actual use behavior : Does WOM communication matter ?* <https://doi.org/10.1108/AJEB-10-2020-0085>

- Hamzah, A., & Susanti, L. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kajian Teoritik & Praktik* (Cetakan 1,). Lietrasi Nusantara.
- Hartini, S., & Afnisari, K. (2013). Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (Utaut) Pada Penggunaan Aplikasi Akuntansi Terhadap Kinerja Karyawan. *Pilar Nusa Mandiri*, IX(2), 113–122.
- Hasibuan, H. T. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Layanan Financial Technology Peer To Peer Lending Syariah. *E-Jurnal Akuntansi*, 31(5), 1201. <https://doi.org/10.24843/EJA.2021.v31.i05.p10>
- Heryangi, H., & Ariyanto, D. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan dan Penggunaan Sistem Online Travel Agent di Industri Perhotelan. *E-Jurnal Akuntansi*, 23(1), 626–650.
- Ispriandina, A., & Sutisna, M. (2019). Faktor-Faktor Penerimaan Teknologi Yang Memengaruhi Intensi Kontinuitas Penggunaan Mobile Wallet Di Kota Bandung. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 10(1), 1046–1055. <https://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/view/1462>
- Kurniawan Agus. (2022, April 20). *Hikmah Pandemi Covid-19 Dompot Digital Naik Daun*. Kementrian Keuangan. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/14974/Hikmah-Pandemi-Covid-19-Dompot-Digital-Naik-Daun.html>
- lavinda. (2022, January 13). *Survei KIC: Gen Z Lebih Pilih Pakai e-Wallet Dibanding ATM Bank*. Katadata.Co.Id.
- Maharani, Y. (2021). Minat Generasi Z Menggunakan Kembali Transaksi Mobile Payment: Pendekatan Model UTAUT 2. *Jurnal Akuntansi Dan Bisnis : Jurnal Program Studi Akuntansi*, 7(2), 140–154. <https://doi.org/10.31289/jab.v7i2.5641>
- Mahardika, I. B. G. A., & Suardhika, I. M. S. (2018). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Kinerja Sistem Informasi Akuntansi Pada Bank Perkreditan Rakyat (Bpr) Di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi*, 24, 2073. <https://doi.org/10.24843/eja.2018.v24.i03.p16>
- Mazaya, F. (2020). Analisis Transaksi Pembayaran Nontunai Melalui E-Wallet : Perpektif dari Modifikasi Model Unified Theory Of Acceptance And Use of Technology 2. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Brawijaya*, 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>

- Nopiani, N. K. R., & Putra, I. M. P. D. (2021a). Penerapan Model UTAUT 2 untuk Menjelaskan Minat dan Perilaku Penggunaan Mobile Banking. *E-Jurnal Akuntansi*, 31(10), 2621. <https://doi.org/10.24843/eja.2021.v31.i10.p17>
- Nopiani, N. K. R., & Putra, I. M. P. D. (2021b). Penerapan Model UTAUT 2 untuk Menjelaskan Minat dan Perilaku Penggunaan Mobile Banking. *E-Jurnal Akuntansi*, 31(10), 2569. <https://doi.org/10.24843/EJA.2021.v31.i10.p13>
- Oktafani, D., & Sisilia, K. (2020). Analisis Penerapan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology2 (UTAUT2) Pada Adopsi Penggunaan Dompot Digital Ovo Dayeuh Kolot Bandung (Studi Kasus Pada Generasi Z Sebagai Pengguna OVO). *Jurnal Menara Ekonomi*, VI(1), 24–36.
- Ompusunggu, H., & Anugrah, M. D. (2021). Gender in Mobile Wallet Adoption By Using Utaut Model. *Jurnal Riset Akuntansi Kontemporer*, 13(1), 26–31. <https://doi.org/10.23969/jrak.v13i1.3486>
- Otoritas jasa keuangan. (n.d.). *Yuk Mengenal Fintech! Keuangan Digital Yang Tengah Naik Daun*. Otoritas Jasa Keuangan. Retrieved March 9, 2023, from <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/10468>
- Pradita, L. A., & Munari. (2021). Pengaruh Attitude, Subjective Norms, Perceived Behavioral Control, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Dan Subsidy Terhadap Minat Penggunaan Financial Technology Pada E-Commerce. *Equilibrium: Jurnal Ilmiah Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 10(1), 9–23. <http://www.journal.stiem.ac.id/index.php/jureq/article/view/721>
- Putri, L. F. S., & Mahendra, I. (2017). Analisa Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Dan Penggunaan Aplikasi Go-Jek Menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 13(1), 136–144.
- Putri, S., & Sadha, I. M. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat Dan Perilaku Penggunaan E-Money di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi*, 30(2), 540. <https://doi.org/10.24843/EJA.2020.v30.i02.p20>
- Rifa'i Abubakar, M. . (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.
- Saadah, N., Nur Hakim, M. A., & Imron, A. (2022). Perilaku Pengguna Sistem Informasi Akuntansi Pada Pelaku Usaha Umkm Dalam Bisnis E-Commerce. *Jurnal Informasi, Perpajakan, Akuntansi, Dan Keuangan Publik*, 17(2), 195–218. <https://doi.org/10.25105/jipak.v17i2.12473>

- Saputra, G., & Yadnyana, I. (2015). Penilaian efektivitas penerapan sistem informasi akuntansi berbasis komputer di Alfa Mart. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 13(3), 753–765. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1918500>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media.
- Sofyan, M., Marlinda, C., & Satriadi. (2023). Pelatihan Analisis Regresi Linier Berganda Dengan Aplikasi Jasp Bagi Mahasiswa Stie Pembangunan Tanjungpinang Kepulauan Riau. *Batara Wisnu : Indonesian Journal of Community Services*, 3(1), 109–116. <http://batarawisnu.gapenas-publisher.org/index.php/home/article/view/157>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Susilo, A. Z., Iksan Prabowo, M., Taman, A., Pustikaningsih, A., & Samlawi, A. (2019). A comparative study of factors affecting user acceptance of go-pay and OVo as a feature of Fintech application. *Procedia Computer Science*, 161, 876–884. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.195>
- Sutanto, S., Ghozali, I., & Handayani, R. S. (2018). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penerimaan Dan Penggunaan Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (Sipkd) Dalam Perspektif the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (Utaut 2) Di Kabupaten Semarang. *Jurnal Akuntansi Dan Auditing*, 15(1), 37. <https://doi.org/10.14710/jaa.15.1.37-68>
- Vania, hanna farah. (2022, July 29). *Frekuensi Penggunaan Dompert Digital di Indonesia*. Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/29/frekuensi-penggunaan-dompert-digital-di-indonesia>
- Venkatesh, V., Thong, J. y. ., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology by Viswanath Venkatesh, James Y.L. Thong, Xin Xu :: SSRN. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2002388
- Widiyanti, W. (2020). Pengaruh Kemanfaatan, Kemudahan Penggunaan dan Promosi terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet OVO di Depok. *Moneter - Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 7(1), 54–68. <https://doi.org/10.31294/moneter.v7i1.7567>

CURICULUM VITAE



A. DATA PRIBADI

Nama : Regita Destry Cahyani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Tanjungpinang, 17 Mei 2000
Kewarganegaraan : Indonesia
Umur : 23 tahun
Alamat : Perum. Pinang Hijau Blok B No.10
Agama : Islam
Email : regitadestry@gmail.com
No. HP / WA : 082288969251

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

JENJANG	NAMA SEKOLAH & LOKASI	TAHUN LULUS
Sekolah Dasar	SDN 006 Tanjungpinang Timur	2012
SMP	SMPN 7 Tanjungpinang	2015
SMA	SMAN 2 Tanjungpinang	2018
Perguruan Tinggi	STIE Pembangunan Tanjungpinang	2023