

**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI
KEMUDAHAN,DAN PERSEPSI KEAMANAN TERHADAP
MINAT MENGGUNAKAN *FINANCIAL TECHNOLOGY* PADA
APLIKASI DANA**

SKRIPSI

**HERA MELINDA
18622110**



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

**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI
KEMUDAHAN,DAN PERSEPSI KEAMANAN TERHADAP
MINAT MENGGUNAKAN *FINANCIAL TECHNOLOGY* PADA
APLIKASI DANA**

SKRIPSI

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

OLEH

NAMA : HERA MELINDA

NIM : 18622110



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

HALAMAN PERSETUJUAN / PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN, DAN
PERSEPSI KEAMANAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN
FINANCIAL TECHNOLOGY PADA APLIKASI DANA**

Diajukan Kepada:

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

Oleh:

NAMA : HERA MELINDA
NIM : 18622110

Menyetujui,

Pembimbing Pertama,



Ranti Utami, S.E., M.Si., AK.CA
NIDN. 1004117701 / Lektor

Pembimbing Kedua,



Rachmad Chartady, S.E., M.Ak
NIDN. 1021039101 / Asisten Ahli

Menyetujui,

Ketua Program Studi



Hendy Satria, S.E., M.Ak., CAO
NIDN. 1015069101 / Lektor

Skripsi Berjudul

**PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN, DAN
PERSEPSI KEAMANAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN
FINANCIAL TECHNOLOGY PADA APLIKASI DANA**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

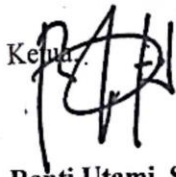
NAMA : HERA MELINDA

NIM : 18622110

Telah dipertahankan di depan Panitia Komisi Ujian Pada Tanggal
12 Januari 2023 dan
Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat untuk Diterima

Panitia Komisi Ujian

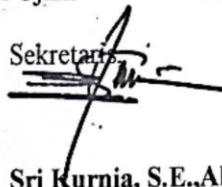
Ketua,



Ranti Utami, S.E., M.Si., AK.CA

NIDN. 1004117701 / Lektor

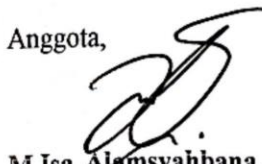
Sekretaris,



Sri Kurnia, S.E., Ak., M.Si. CA

NIDN. 1020037101 / Lektor

Anggota,



M. Isa Alamsyahbana, S.E., M.Ak

NIDN. 1025129302 / Asisten Ahli

Tanjungpinang, 12 Januari 2023

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan

Tanjungpinang,

Ketua,



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

NIDN. 1029127801 / Lektor

PERNYATAAN

Nama : Hera Melinda
NIM : 18622110
Tahun Angkatan : 2018
Indeks Prestasi Kumulatif : 3.26
Program Studi : Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan *Financial Technology* Pada Aplikasi Dana

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa seluruh skripsi isi dan materi dari skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan bukan rekayasa maupun karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanda ada paksaan dari pihak manapun dan apabila terdapat dikemudian hari saya membuat pernyataan palsu, maka saya siap diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Tanjungpinang, 06 Februari 2023

Penyusun



Hera Melinda
NIM. 18622110

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada :

Kedua orang tua ku

Bapak Suhendi dan Ibu Ratna

dan Adik ku

Nurul Aulia Safitri

*Skripsi ini merupakan salah satu tanda bakti
ku kepada kalian.*

LEMBAR MOTTO

“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun,
selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk
memaksimalkan kemampuan yang ia miliki”

(Bambang Pamungkas)

“Menuntut ilmu adalah takwa, Menyampaikan ilmu adalah ibadah ,
Mengulang ngulang ilmu adalah zikir, Mencari ilmu adalah jihad”

(Abu Hamid Al Ghazali)

“Hargailah setiap tetes keringatmu, Karena ada pencapaian besar yang
pasti menantimu”

(Albert Einstein)

“JANGAN MENILAI DARI KEBERHASILAN DAN KESUKSESAN, TETAPI
NILAILAH SAYA DARI SEBERAPA SERING JATUH DAN BERHASIL
BANGKIT KEMBALI”

-Hera Melinda-

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT. yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi DANA”. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Rasulullah SAW., keluarga, dan para sahabatnya.

Dalam proses penulisan ini tentunya tak lepas dari bantuan pihak yang selalu mendukung. Maka dengan ketulusan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak sebagai berikut :

1. Ibu Charly Marlinda, S.E., M.Ak.Ak.CA selaku Ketua STIE Pembangunan Tanjungpinang
2. Ibu Ranti Utami, S.E., M.Si., Ak.Ak.CA selaku wakil ketua I STIE Pembangunan Tanjungpinang dan selaku pembimbing 1 yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan masukan dan saran dalam proses perbaikan skripsi.
3. Ibu Sri Kurnia, SE.,Ak. M.Si., CA selaku wakil ketua II STIE Pembangunan Tanjungpinang.
4. Bapak Ir.Imran Ilyas,MM selaku wakil ketua III STIE Pembangunan Tanjungpinang.
5. Bapak Hendy Satria,S.E.,M.Ak selaku Ketua Program Studi S1 Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Pembangunan Tanjungpinang.
6. Bapak Rachamad Chatardy,S.E.,M.Ak selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran kepada penulis sehingga terselesaikan skripsi ini.

7. Seluruh dosen di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pembangunan yang telah memberikan bantuan dan ilmu pengetahuan selama kuliah.
8. Ayahanda dan Ibunda tercinta (Ayahanda Suhendi dan ibunda Ratna), yang telah membimbing, memberikan kasih sayangnya, memberikan do'a memberikan semangat serta dukungannya, ananda ucapkan terimakasih yang tak terhingga.
9. Kepada yang terkasih Debrian Yuspar Gustiandi terima kasih atas *supportnya* dan selalu menemani di kala membutuhkan bantuan apapun
10. Sahabat ku tersayang (Laras Dairona, Navarillah Zahwa Kusuma dan Marshella shanina) yang selalu memberi support dan semangatnya
11. Seluruh keluarga besarku yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.
12. Teman-teman seperjuangan Akuntansi Sore angkatan 2018 yang telah berjuang bersama-sama selama duduk dalam bangku perkuliahan
13. Dan seluruh Mahasiswa Akuntansi semester 5 dan 7 telah meluangkan waktu untuk membantu dalam menyelesaikan skripsi

Semoga Allah SWT. menunjukkan jalan dan memberikan cahaya-Nya, serta melapangkan dada kita dengan limpahan iman, rahmat, dan keindahan tawakal. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan. Namun demikian tiada manusia yang sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk menjadikan skripsi ini lebih sempurna.

Tanjungpinang, 28 Desember 2022

Penulis

Hera Melinda

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN PERSETUJUAN / PENGESAHAN SKRIPSI	
PERNYATAAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
LEMBAR MOTTO	
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Batasan Masalah.....	10
1.6 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Tinjauan Teori	11
2.1.1 Definisi <i>Financial Technology</i>	11
2.1.2 DANA.....	14
2.1.3 Persepsi.....	17
2.1.4 Minat.....	20
2.2 Hubungan Antar Variable.....	21
2.2.1 Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Minat Menggunakan <i>Financial Technology</i>	21

2.2.2Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan <i>Financial Technology</i>	22
2.2.3Pengaruh Keamanan terhadap Minat Menggunakan <i>Financial Technology</i>	22
2.3 Kerangka Pemikiran	23
2.4 Hipotesis	24
2.5 Penelitian Terdahulu.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1Jenis Penelitian	29
3.2Jenis Data.....	29
3.2.1 Data Primer.....	29
3.3Teknik Pengumpulan Data	29
3.4 Populasi dan Sampel.....	30
3.4.1 Populasi	30
3.4.2 Sampel	31
3.5 Definisi Operasional Variabel	32
3.6 Teknik Pengolahan Data.....	34
3.7Teknik Analisis Data	35
3.7.1 Uji Kualitas Data	35
3.7.2Uji Asumsi Klasik	37
3.7.3 Uji Linear Berganda	39
3.7.4 Pengujian Hipotesis	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Hasil Penelitian.....	43
4.1.1Gambaran Umum Objek Penelitian.....	43
4.2 Gambaran Umum Responden.....	46
4.2.1 Karakteristik Data Responden.....	47
4.2.2Deskripsi berdasarkan Semester.....	47
4.3 Analisis Hasil Penelitian.....	62
4.3.1 Uji Validitas.....	62
4.3.2 Uji Reliabilitas.....	68
4.3.3 Uji Asumsi Klasik	71

4.3.4 Uji Regresi Linear Berganda	75
4.3.5 Uji Hipotesis (Uji T dan Uji F).....	77
4.4 Hasil Pembahasan.....	81
BAB V PENUTUP	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
<i>CURRICULUM VITAE</i>	

DAFTAR TABEL

No	Judul Tabel	Hal
1	Jumlah Mahasiswa Aktif STIE Pembangunan Tanjungpinang	5
2	Kriteria Pengambilan Sampel.....	33
3	Definisi operasional variabel	34
4	Kriteria Bobot Nilai Alternatif Skala Likert.....	36
6	Kriteria penilaian reliabilitas.....	38
7	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	49
8	Identifikasi Responden Berdasarkan Semester.....	50
9	Identifikasi Responden Berdasarkan Usia.....	50
10	Tanggapan Responden Mengnai Variabel	51
14	Hasil Pengujian Validitas Variable	66
15	Rekapan Hasil Pengujian Validitas Variabel.....	71
16	Hasil Pengujian Reabilitas	73
17	Rekapan Hasil Pengujian Reabilitas.....	74
18	Hasil Uji Komolgrov Smirnov.....	77
19	Hasil Uji Multikoleniritas.....	78
20	Hasil Uji Regresi Linier Berganda.....	80
21	Hasil Pengajian Uji T.....	82
22	Hasil Analisis Antar Variabel Bebas Secara Simultan Uji F.....	84
23	Hasil Uji Koefisien Destreminasi.....	85

DAFTAR GAMBAR

No	Judul Gambar	Hal
1	Pengguna Aktif Bulanan Terbanyak Aplikasi <i>E-wallet</i>	3
2	Kerangka Pemikiran.....	25
3	Hasil Kurva Histogram.....	75
4	Hasil Uji P-Plot.....	76
5	Hasil Scatterplot.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran
Lampiran 1 :	Kuesioner Penelitian
Lampiran 2 :	Hasil Pengolahan Data dengan SPSS 26
Lampiran 3 :	Hasil Output SPSS
Lampiran 4	Dokumentasi
Lampiran 5 :	Hasil Uji Scan Plagiat
Lampiran 6:	<i>Curriculum vitae</i>

ABSTRAK

PENGARUH PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN, DAN PERSEPSI KEAMANAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *FINANCIAL TECHNOLOGY* PADA APLIKASI DANA

Hera Melinda, 2023. Akuntansi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pembangunan
Tanjung pinang.

Email : Heramelinda0105@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan terhadap minat menggunakan financial technology menggunakan aplikasi DANA pada mahasiswa semester 5 dan 7 akuntansi STIE Pembangunan Tanjungpinang.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Akuntansi semester 5 dan 7, STIE Pembangunan Tanjungpinang. Sampel dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling. Mahasiswa yang menjadi sampel sebanyak 120 Mahasiswa Jumlah kuisioner yang disebar dalam penelitian ini sebanyak 403 kuisioner dengan data kuisioner yang dapat diolah sebanyak 120 kuisioner. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linear berganda.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan menunjukkan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan aplikasi DANA. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan secara parsial variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi DANA.

Kata kunci : Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan,
Financial Technology

Dosen pembimbing 1 : Ranti Utami,S.E,M.Si.,Ak.,CA

Dosen pembimbing 2 : Rachmad Chatardy,S.E.,M.Ak

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF PERCEPTIONS OF BENEFITS, PERCEPTIONS OF CONVENIENCE, AND PERCEPTIONS OF SECURITY ON INTEREST TO USE FINANCIAL TECHNOLOGY IN FUND APPLICATIONS

Hera Melinda, 2022. *Accounting Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pembangunan Tanjung pinang.*

Email : Heramelinda0105@gmail.com

This study aims to determine the effect of perceived benefits, perceived convenience, and perceived security on interest in using financial technology using the DANA application in semester 5 and 7 accounting students at STIE Pembangunan Tanjungpinang.

The population used in this study were 5th and 7th semester Accounting Students, STIE Pembangunan Tanjungpinang. The sample in this study was selected using a purposive sampling technique. 120 students were sampled. The number of questionnaires distributed in this study were 403 questionnaires with 120 questionnaires that could be processed.

The data analysis technique uses multiple linear regression analysis. Based on the results of the analysis and discussion, it shows that perceived benefits, perceived convenience, and perceived security have a positive effect on interest in using the DANA application. In addition, the results of the study show that perceived benefits, perceived convenience, and perceived security partially influence interest in using the DANA application.

Keywords: Perceived Benefit, Perceived Convenience, Perceived Security, Financial Technology

Dosen pembimbing 1 : Ranti Utami,S.E,M.Si.,Ak.,CA

Dosen pembimbing 2 : Rachmad Chatardy,S.E.,M.Ak

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

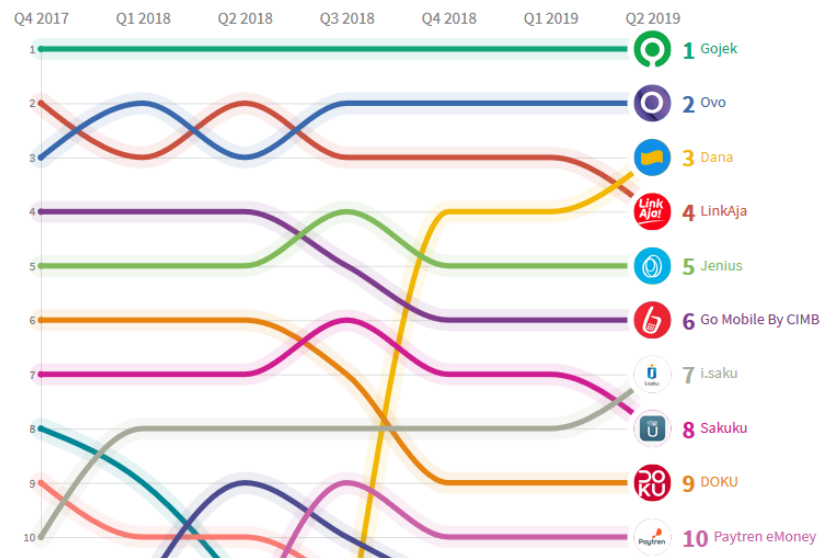
Perkembangan teknologi saat ini mempengaruhi sektor keuangan di Indonesia. Banyak bermunculan industri jasa layanan keuangan yang menjadi trend baru ditengah masyarakat. Hal ini menjadi wujud perkembangan dunia bisnis dengan menggunakan teknologi, salah satunya yaitu hadirnya *Financial Technology*. Bank Indonesia (2018) mendefinisikan *Financial Technology* merupakan hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang akhirnya mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat, yang awalnya dalam membayar harus bertatap-muka dan membawa sejumlah uang kas, kini dapat melakukan transaksi jarak jauh dengan melakukan pembayaran yang dapat dilakukan dalam hitungan detik saja.

Hal ini dapat dilihat dari jumlah pertumbuhan transaksi online, yang juga telah mendorong digitalisasi untuk sistem pembayaran. Jenis pembayaran digital kini telah berkembang dan mulai mengganti bentuk pembayaran tradisional atau tunai. Berdasarkan laporan *JakPat Research* 2020, 9 dari 10 pengguna internet di Indonesia telah menggunakan pembayaran elektronik dalam aktivitas transaksinya. Sistem pembayaran elektronik seperti uang tunai digital, kartu debit atau kredit, dan dompet elektronik (*e-wallet*) telah menguntungkan konsumen dalam melakukan transaksi nontunai pasar. Perubahan ekonomi perilaku masyarakat dari konvensional ke digital, dalam jangka panjang berpotensi membentuk konsep baru tentang masyarakat yang disebut *cashless society* Rahman, Ismail, and Bahri (2020). Penggunaan uang elektronik secara

tidak langsung mempengaruhi pola transisi konsumsi tersebut, kehadiran uang elektronik (*e-money*) menjadi salah satu pendorong masyarakat menjadi konsumtif, dimana seseorang konsumen mengalami daya beli yang meningkat.

E-wallet yaitu aplikasi atau fitur layanan yang dikembangkan Bank untuk mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi atau pembayaran non tunai, dengan adanya layanan *e-wallet* uang tunai akan berkurang serta akan menciptakan kesadaran masyarakat dalam meningkatkan pembayaran tunai menjadi uang non tunai. Salah satu jenis *e-wallet* bermacam-macam seperti OVO, GOPAY, DANA, LinkAja, yang dapat di unduh secara gratis di *Google Play Store* dan *App Store* dengan memberikan layanan transaksi secara online yang dapat menggunakan tanpa membawa uang *cash* sehingga dalam melakukan transaksi jual beli lebih aman, cukup dengan menunjukan aplikasi *e-wallet* yang didalamnya terdapat saldo maupun point yang memberikan manfaat bagi pengguna, *e-wallet* saat ini belum merata sehingga dengan adanya layanan pembayaran *e-wallet* dapat membangun kesadaran penggunaan Utami (2019). Berdasarkan data yang diberikan oleh Bank Indonesia (BI), terdapat 38 *e-wallet* yang telah mendapatkan lisensi resmi. Seiring dengan menjamurnya uang elektronik, transaksi *e-wallet* di Indonesia mencapai USD 1,5 miliar setara dengan Rp 21 triliun (1 USD = 14.222) Kemungkinan akan terus meningkat menjadi Rp. 355 triliun pada 2023. aplikasi *e-wallet* dengan pengguna aktif bulanan terbanyak masih diduduki oleh pemain lokal yaitu OVO, GOPAY, DANA, LinkAja, dan Jenius.

Gambar 1.1
Pengguna aktif bulanan terbanyak aplikasi e-wallet



Sumber : <https://www.liputan6.com>

DANA adalah singkatan dari Dompet Digital Indonesia yang merupakan salah satu aplikasi layanan dari *startup* dan sudah terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan di bidang *fintech*. DANA diluncurkan pada tanggal 5 Desember 2018, DANA dirancang untuk memenuhi dan mempermudah kebutuhan masyarakat dalam bertransaksi. DANA merupakan aplikasi *mobile payment* yang berkonsep *open platform*, dan dikembangkan oleh *startup* berbadan hukum Indonesia. Berdasarkan hasil riset *iPrice Group* dan *App Annie*, DANA yang baru masuk pasar *mobile payment* di kuartal IV tahun 2018 langsung menempati posisi ke-4 dan kuartal II tahun 2019, posisinya naik ke peringkat ketiga (www.iprice.co.id). Riset yang dilakukan *iPrice* menggunakan ukuran jumlah download aplikasi dan pengguna aktif bulanan sehingga menghasilkan statistik yang lebih konkret. DANA memiliki pemberi modal yang cukup besar termasuk *Emtek Group* dan *Ant Financial*. DANA adalah karya aplikasi teknologi keuangan yang dibuat oleh anak bangsa, pusat data DANA berada di Indonesia dan menggunakan rupiah

sebagai transaksinya. Sebagai bentuk transparansi DANA sudah mendapat ijin dari Bank Indonesia, bahkan DANA juga bekerja sama dengan Bank-bank nasional, diantaranya Bank Mandiri, BRI, CIMB Niaga, BCA, BNI, BTN, Panin Bank, Bank Sinar Mas dan Bank Permata. Melalui aplikasi DANA, masyarakat yang kesulitan mendapatkan akses perbankan bisa menggunakan aplikasi DANA sebagai alternatif dalam kegiatan bisnisnya.

Perkembangan yang terjadi pada bidang *financial technology* tentu sangat berpengaruh bagi mahasiswa akuntansi yang mana salah satu layanan *fintech* yang tersedia yaitu *mobile payment*. Dunia digital tidak hanya melahirkan peluang dan manfaat besar namun juga banyak risiko yang menjadi pertimbangan dalam kesinambungan usaha dan kredibilitas organisasi. Peran akuntan akan menjadi penting dalam pengambilan keputusan, seorang akuntan harus bertanggung jawab dalam manajemen risiko, keputusan investasi IT, dan manajemen rantai nilai (<http://iaiglobal.or.id>). Untuk masa yang akan datang dapat dipastikan bahwa teknologi akan mendominasi segala jenis transaksi. Mahasiswa akuntansi harus belajar dan berkenalan dengan teknologi agar tidak mengalami kepunahan, sehingga dapat menjaga keutuhan data perusahaan dan mengelola data perusahaan berbasis internet. Seorang akuntan harus mencari cara dalam mengukur dan menilai biaya serta manfaat dari penggunaan teknologi. Pembekalan diri tentang model operasi bisnis terbaru dan pemanfaatan berbagai sumber pendanaan juga hal yang perlu dilakukan seorang akuntan. Oleh karena itu, mahasiswa akuntansi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Tanjungpinang telah dibekali dengan pengetahuan tentang sistem informasi akuntansi dan teknologi untuk bisnis yang dapat dijadikan sebagai wawasan di era digital saat ini. Adapun Jumlah mahasiswa akuntansi di STIE Pembangunan tanjong pinang adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1
Jumlah Mahasiswa Aktif STIE Pembangunan Tanjungpinang

No	Program Studi	Status	Semester	Jumlah
1	S-1 Akuntansi	Aktif	1	159
2	S-1 Akuntansi	Aktif	3	125
3	S-1 Akuntansi	Aktif	5	176
4	S-1 Akuntansi	Aktif	7	227
	Total			687

Sumber : BAAK STIE Pembangunan Tanjungpinang (2022)

Perkembangan teknologi ini diharapkan memudahkan pekerjaan manusia khususnya dalam hal bertransaksi yang lebih cepat dan efisien. Dari fakta tersebut, peneliti ingin mengetahui tentang persepsi manfaat, persepsi kemudahan serta persepsi keamanan yang dapat mempengaruhi minat menggunakan *financial technology* pada penggunaan aplikasi DANA yang dapat digunakan untuk memudahkan kegiatan masyarakat. Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi tentang persepsi penggunaan DANA, khususnya mengenai persepsi manfaat, persepsi kemudahan serta persepsi keamanan dalam niat penerimaan dan penggunaan aplikasi DANA sebagai alat pembayaran *cashless*.

Menurut Dalcher dan Shine dalam Bayu & Dewa (2019) menjelaskan persepsi manfaat sebagai perjanjian kepercayaan bahwa teknologi dapat mampu meningkatkan usaha seseorang. Menurut Davis et al dalam jurnal Ahmad & Pambudi (2013) persepsi manfaat yaitu dimana seseorang percaya akan teknologi dan meningkatkan suatu kinerja seseorang dalam usahanya. Sedangkan menurut Rahmatsyah dalam Marchelina & Pratiwi (2016) mengatakan bahwa persepsi manfaat yaitu sebagai probabilitas subyektif untuk memakai suatu aplikasi guna memudahkan kinerja bagi pekerjaanya.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang tidak akan menggunakan *e-wallet* apabila seseorang tidak percaya dalam melakukan sesuatu pekerjaan tidak menghasilkan manfaat apa-apa, begitu juga sebaliknya seseorang akan menggunakan *e-wallet* jika seseorang percaya dalam melakukan sesuatu pekerjaan akan memberikan manfaat dalam menyelesaikan pekerjaannya. Oleh karena itu persepsi manfaat dapat mempengaruhi konsumsi pengguna *e-wallet* dalam bertransaksi. Penelitian sebelumnya yang dilakukan Haidari & Tileng (2018) menunjukkan bahwa persepsi manfaat mempengaruhi positif terhadap intention to use pada GOPAY. Penelitian Elsa & Bulan (2019) menunjukkan persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat pembelian saldo *e-wallet* OVO, maka hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Persepsi kemudahan merupakan tingkat dimana penggunaan teknologi dapat dimengerti oleh seseorang *Davis et al* dalam jurnal Bayu & Dewa(2019). Persepsi kemudahan adalah terbebasnya suatu usaha yang dapat diukur apabila sejauh mana seseorang menggunakan suatu teknologi Jogiyanto dalam Marchelina & Pratiwi (2016). Berdasarkan definisi dapat disimpulkan bahwa kemudahan dapat mempermudah seseorang jika seseorang itu percaya bahwa sistem informasi tidak mempersulit penggunaanya maka seseorang akan menggunakannya *e-wallet* dan dapat diterima dengan baik, jika menurut seseorang sistem itu sulit digunakan maka seseorang tidak akan menggunakan *e-wallet*. *Technology Acception Model* (TAM) atau yang dikenal dengan model penerimaan teknologi suatu model yang disusun oleh Davis et al dalam Bayu & Dewa (2019) yang digunakan untuk menjelaskan penerimaan teknologi yang digunakan. Penelitian Bayu & Dewa (2019) hasilnya menunjukkan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan

e-wallet. Sedangkan penelitian Cita (2018) mengemukakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan layanan Gopay. Dengan demikian Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah:

Keamanan yaitu rahasia dan risiko keselamatan supaya dapat mempengaruhi persepsi pengguna pada kegiatan umum perbankan, Jebran dan Dipankar dalam Sari (2019). Sedangkan menurut Tsikis dan Stephanides dalam Sari (2019). Keamanan yaitu satu tata cara dan program untuk memverifikasi sumber informasi dan memastikan informasi kerahasiaan kebutuhan. Menurut Simons dalam Ahmad & Pambudi (2013) keamanan informasi yaitu cara untuk mencegah adanya penipuan di suatu sistem yang berdasarkan informasi, dimana informasinya tidak mempunyai maksud fisik. Sedangkan menurut Casalo et al, dalam penelitian Ahmad & informasi atau data pengguna dari kejahatan seperti penipuan dan pencurian pada bisnis perbankan secara online. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa keamanan dapat mengukur mengenai keselamatan dan kendala layanan perbankan, dalam *e-wallet* keamanan akan menjamin resiko kecil dari pada penggunaan uang tunai dalam bertransaksi. Keamanan informasi yaitu cara untuk mencegah adanya penipuan di suatu sistem yang berbasis informasi, dimana informasinya tidak memiliki arti fisik Simons dalam Ahmad & Pambudi (2013). Jebran dan Dipankar dalam Sari (2019) mengidentifikasi bahwa keamanan, privasi, dan risiko keselamatan yang mempengaruhi persepsi pengguna pada kegiatan perbankan pada umumnya. Keamanan yaitu prosedur dan program untuk memberikan sumber informasi dan jaminan integritas dan privasi informasi Tsiakis dan Stephanides dalam Sari(2019). Penelitian Kamil (2019) memberikan hasil bahwa keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan

penggunaan Gopay. Sedangkan penelitian Musfiroh (2019) menunjukkan bahwa keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*. Dengan demikian hipotesis ketiga yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Berdasarkan permasalahan diatas maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan *Financial Technology* Pada Aplikasi Dana (Studi Kasus Mahasiswa STIE Tanjungpinang)”.

Dengan variabel Dependent (Y) adalah Minat Menggunakan *Financial Technology* Pada Aplikasi DANA (X) adalah Persepsi Manfaat (X1), Persepsi Kemudahan (X2), dan Persepsi keamanan (X3). Dengan objek penelitian adalah Mahasiswa STIE Tanjungpinang.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan demikian untuk mempermudah penelitian ini nantinya, dan agar penelitian ini memiliki arah yang jelas, maka terlebih dahulu dirumuskan permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah Persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat bertransaksi dengan menggunakan *financial technology* pada aplikasi DANA ?
2. Apakah Persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat bertransaksi dengan menggunakan *financial technology* pada aplikasi DANA ?
3. Apakah Persepsi Keamanan berpengaruh terhadap minat bertransaksi dengan menggunakan *financial technology* pada aplikasi DANA ?

4. Apakah persepsi manfaat, kemudahan dan keamanan berpengaruh secara simultan terhadap minat bertransaksi dengan menggunakan *financial technology* pada aplikasi DANA ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipaparkan di atas maka tujuan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh Persepsi Manfaat terhadap minat bertransaksi menggunakan *financial technology* Pada Aplikasi DANA.
2. Untuk mengetahui pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap minat bertransaksi menggunakan *financial technology* Pada Aplikasi DANA.
3. Untuk mengetahui pengaruh Persepsi keamanan terhadap minat bertransaksi menggunakan *financial technology* Pada Aplikasi DANA.
4. Untuk mengetahui pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Persepsi keamanan terhadap minat bertransaksi menggunakan *financial technology* Pada Aplikasi DANA.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya dapat dibandingkan dengan hasil penelitian selanjutnya.
2. Bagi Penulis, penelitian ini bermanfaat untuk mengimplementasikan pengetahuan penulis tentang ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.
3. Bagi Pengembang *Fintech*, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam membuat sistem layanan keuangan berbasis teknologi sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan mahasiswa.

1.5 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini adalah hanya mahasiswa Akuntansi STIE semester 5 dan 7 tahun 2022/2023 Ganjil dan mahasiswa yang sudah menggunakan aplikasi DANA.

1.6 Sistematika Penulisan

Adanya sistematika penulisan adalah untuk mempermudah pembahasan dalam penulisan. Sistematika penelitian penulisan ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini membahas tentang landasan teori yang digunakan, teori-teori yang memiliki relevansi atau paling tidak dipakai sebagai acuan berbagai masalah yang telah ditengahkan dan juga kerangka pikiran.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini terdiri dari metode penelitian, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, batasan operasional variable serta metode analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN

Membahas tentang gambaran umum objek penelitian, penyajian data, analisis hasil penelitian dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini atau bab terakhir berisi kesimpulan dari penelitian serta saran peneliti untuk objek yang diteliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Definisi *Financial Technology*

Financial technology atau teknologi keuangan atau yang biasa disebut dengan *fintech*, didefinisikan sebagai inovasi teknologi dalam layanan keuangan yang dapat menghasilkan model-model bisnis, aplikasi, proses atau produk – produk dengan efek material yang terkait dengan penyediaan layanan keuangan *Financial Stability Board* (2017). Bank Indonesia (2018) mendefinisikan *Financial Technology* merupakan hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang akhirnya mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat, yang awalnya dalam membayar harus bertatap-muka dan membawa sejumlah uang kas, kini dapat melakukan transaksi jarak jauh dengan melakukan pembayaran yang dapat dilakukan dalam hitungan detik saja.

Menurut Otoritas Jasa Keuangan OJK 2016 *fintech* adalah sebuah inovasi pada industri jasa keuangan yang memanfaatkan penggunaan teknologi. Produk *fintech* biasanya berupa suatu sistem yang dibangun guna menjalankan mekanisme transaksi keuangan yang spesifik. Rahma (2020) menerangkan *Fintech* bukan layanan yang diberikan oleh perbankan melainkan model bisnis baru yang sangat membantu masyarakat. *Fintech* memberikan jasa berupa transaksi keuangan tanpa harus memiliki rekening seperti diperbankan pada umumnya.

Maka menurut penulis, *Financial Technology* adalah penerapan teknologi informasi dengan teknologi modern yang menggabungkan teknologi dan fitur

keuangan dan menghasilkan layanan keuangan yang dapat menghasilkan model-model bisnis, aplikasi, proses atau produk – produk dengan efek material yang terkait dengan penyediaan layanan keuangan.

2.1.2 Klasifikasi *Financial Technology*

Klasifikasi *Fintech* Klasifikasi *fintech* ada beberapa macam Maulida (2019) yaitu:

1. *Crowdfunding dan peer to peer lending* adalah teknik pendanaan unit usaha atau proyek usaha yang melibatkan manusia secara luas *Peer to peer lending (P2P Lending)* adalah praktik atau metode memberikan pinjaman uang kepada individu atau bisnis dan juga sebaliknya, mengajukan pinjaman pada pemberi pinjaman yang menghubungkan antara pemberi pinjaman dengan peminjam atau investor secara online.
2. *Market Aggregator*, yaitu mengumpulkan dan mengelola data yang bisa dimanfaatkan konsumen untuk membantu pengambilan keputusan.
3. *Risk and Investment Management* atau biasa yang disebut dengan risiko dan investasi manajemen dalam *financial technology* digunakan sebagai perencanaan dalam bentuk digital.
4. *Payment, Settlement and Clearing Payment, settlement dan clearing* adalah sektor *fintech* yang dengan layanan sistem pembayaran baik yang diselenggarakan oleh industri perbankan atau lembaga Bank Indonesia

2.1.3 Faktor Penyebab Perkembangan Financial Technology

Faktor Penyebab Perkembangan *Fintech* menurut Fin (2016) sebagai berikut :

1. Adanya perubahan pola pikir konsumen Perubahan ini ditandai dengan kebutuhan yang semakin banyak dalam masyarakat tetapi masyarakat ingin mendapatkan dengan cara yang praktis dan mudah.
2. Kemajuan digital Digitalisasi merupakan perubahan dari sistem yang lama yang belum modern. Di era sekarang ini digitalisasi sudah digunakan di banyak produk untuk keperluan masyarakat.
3. Perubahan tren Perkembangan dan inovasi yang dilakukan secara cepat dan terus menerus mendorong perubahan dan percepatan dalam sebuah trend di masyarakat.
4. Menurunnya loyalitas terhadap merk dan institusi.
5. Akses yang semakin mudah.
6. Produk yang ditawarkan dinilai menguntungkan

2.1.4 Jenis-Jenis *Fintech*

Saat ini perkembangan *Fintech* di Indonesia sungguh pesat. Telah banyaknya berdiri perusahaan yang mengembangkan layanan keuangan berbasis teknologi. Ada beberapa jenis *Fintech* di Indonesia diantaranya adalah *Payment Settlement and Clearing*, *Crowdfunding* dan *Peer to Peer Lending*, *Market Agregator*, *Risk and Investment Management*.

1. *Payment Settlement and clearing* merupakan *fintech* yang memberikan manfaat layanan berupa pembayaran transaksi secara online sehingga proses tersebut menjadi lebih cepat, praktis, dan murah.

2. *Payment system* adalah layanan elektronik yang menggantikan uang kartal dan uang giral sebagai alat pembayaran seperti: kartu *e-money*, *e-wallet* dan bentuk aplikasi *Fintech* lain. Berbagai jenis produk *payment* telah meramaikan industri *Fintech* seperti: *e-money card*, *e-wallet*, dan bentuk aplikasi lain dengan berbagai merk seperti: GOPAY, OVO, *Paytren*, Link Aja, DANA, *T-Cash* dan lain sebagainya.
3. *Crowdfunding*, *Crowdfunding* merupakan suatu bentuk penggalangan DANA dari banyak orang untuk jenis usaha baik bisnis, atau kegiatan yang dananya dari sumbangan masyarakat luas. *Crowdfunding* juga merupakan suatu jenis kegiatan penggalangan DANA yang memanfaatkan web, social media maupun aplikasi serta sarana teknologi informasi lainnya untuk mendukung suatu proyek tertentu dengan melibatkan masyarakat luas dengan imbalan berupa barang atau jasa.

2.1.2 DANA

DANA adalah dompet digital Indonesia atau *e-wallet* yang diluncurkan pada tanggal 5 Desember 2018 yang didirikan oleh Elang Sejahtera Mandiri. DANA adalah aplikasi dompet digital yang diselenggarakan oleh PT Espay Debit Indonesia Koe, perusahaan rintisan Indonesia yang bergerak di bidang teknologi finansial yang menyediakan infrastruktur pembayaran tujuannya agar masyarakat Indonesia dapat melakukan pembayaran dan transaksi secara nontunai dan nonkartu.

Aplikasi DANA didesain untuk melakukan pembayaran secara elektronik dengan kata lain menjadikan semua transaksi non kartu atau non tunai, transfer

Dana, serta layanan pendukung lainnya berbasis digital.aplikasi *E-Wallet* DANA memiliki kelengkapan Fitur layanan aplikasi yang dengan kemampuan teknologi dengan pertimbangan untuk melakukan transaksi dalam memfasilitasinya. Layanan ini tidak harus bertemu dengan *customer service* atau *teller* dan dalam penggunaannya harus dipertimbangkan dalam pengguna *E-Wallet* DANA melalui transaksi secara online maupun offline Abrilia and Tri (2020).

Daftar Produk dan Fitur yang ditawarkan Sebagai Berikut:

DANA *Wallet* atau Dompot Digital

1. DANA Premium: jenis akun yang memiliki berbagai keunggulan dibandingkan hanya menggunakan akun biasa. Pada akun DANA biasa, maksimal top saldo Rp 2.000.000. Sementara pada akun premium maksimal saldo hingga Rp10 juta
2. Top Up: Isi saldo DANA mudah di mana & kapan saja, salah satunya melalui transfer bank
3. Simpan Kartu Bank: simpan kartu bank untuk bayar lebih mudah dengan menyambungkannya ke Aplikasi DANA
4. Tarik Saldo: layanan tarik tunai saldo DANA melalui agen, Alfamart, Lawson, dll
5. Bayar: gunakan aplikasi DANA untuk berbagai keperluan seperti membeli pulsa, bayar listrik, maupun pembayaran transaksi di merchant yang bekerjasama dengan DANA

Kirim dan Minta DANA

1. Ke DANA : Kirim uang gratis antar DANA

2. Ke Bank : Kirim uang gratis antar bank
3. Ke Link : Kirim uang gratis lewat chat
4. Minta DANA : Cara gampang terima uang transferan
5. DANA Kaget : Fitur berbagi saldo DANA kepada teman-teman dan kerabatnya dalam satu waktu secara bersamaan.

Kelebihan Aplikasi DANA Sebagai Berikut :

1. Aplikasi DANA turut didukung oleh dua data center yang akan menjamin setiap transaksi dapat terus berlangsung tanpa terjadinya gangguan-gangguan.
2. Proses pendaftaran akun yang sangat praktis, bisa *approve* dan *registrasi* secara *real time*, bahkan hanya beberapa menit saja.
3. Telah terintegrasi dengan sistem Dukcapil (Kependudukan Catatan Sipil) Kementerian Dalam Negeri.
4. Sudah mendapat empat lisensi dari Bank Indonesia.
5. Konsep open platform agar dapat terhubung langsung dengan transaksi digital dari berbagai merchant online maupun offline.
6. Transaksi pembayaran dapat dilakukan melalui *QR Code* dengan mesin transaksi di setiap outlet yang telah bermitra.
7. Transaksi yang dilakukan cepat dan praktis.
8. Dapat melakukan transfer ke bank lain tanpa dikenakan biaya admin, namun hanya untuk 10 transaksi setiap bulannya.

Kekurangan Aplikasi DANA Sebagai Berikut :

1. Transaksi pembayaran menggunakan DANA hanya terbatas pada *merchant-merchant* yang bekerja sama dengan DANA saja.

2. Karena satu akun hanya bisa di pakai pada satu smartphone saja, terdapat risiko yang tinggi saat pengguna melakukan pergantian nomor telepon.
3. Tidak semua pengguna dapat memperoleh layanan gratis biaya transfer, hanya akun yang telah upgrade ke premium yang bisa menikmatinya.

2.1.3 Persepsi

Persepsi merupakan proses seseorang untuk memilih, mengatur dan menyampaikan informasi untuk menciptakan gambaran dunia yang memiliki arti. Menurut Hafid dan Hasanah (2016) penerimaan persepsi ditentukan oleh dua pandangan yaitu perspektif individual dan perspektif objek persepsi. Perspektif individual akan terbentuk persepsi yang dipengaruhi oleh pengalaman, kepribadian, harapan dan penerimaan diri. Perspektif objek terbentuk persepsi yang ditentukan oleh datangnya intensitas stimulus dan bentuk stimulusnya.

Setiap orang akan memberikan persepsi yang berbeda-beda terhadap teknologi. Seseorang akan membentuk persepsi ketika dia merasa teknologi baru sangat bermanfaat terhadap aktivitasnya sehari-hari. Ketika suatu teknologi mudah untuk digunakan maka penggunaanya akan merasa lebih nyaman dan berkeinginan untuk menggunakan sistem tersebut. Sebaliknya jika teknologi tersebut rumit untuk digunakan, maka penggunaanya akan merasa enggan untuk menggunakannya Ernawati dan Delima (2016).

2.1.3.1 Persepsi Manfaat

Persepsi manfaat didefinisikan sebagai keyakinan bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja individu. Manfaat dapat diketahui kegunaannya dari keyakinan pengguna itu sendiri dalam memutuskan untuk menerima suatu sistem dan meyakini bahwa penggunaan sistem tersebut

memberikan nilai positif bagi dirinya. Jika seseorang merasa yakin bahwa sistem berguna maka ia akan menggunakannya. Begitu pun sebaliknya, jika seseorang yakin bahwa sistem kurang berguna maka ia tidak akan menggunakannya.

Persepsi Manfaat didefinisikan sebagai sesuatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi, akan meningkatkan kinerjanya dalam bekerja, artinya bahwa adanya manfaat dari fasilitasnya akan mampu meningkatkan produktivitas kinerja bagi yang menggunakan fasilitas tersebut. Jadi, jika seseorang meyakini bahwa suatu sistem teknologi tersebut sangat bermanfaat maka seseorang akan menggunakannya sedangkan jika menurutnya teknologi tersebut kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya Andhika & I Dewa (2019).

Persepsi manfaat merupakan sejauh mana orang atau pengguna yakin jika teknologi tersebut sangat bermanfaat untuk meningkatkan kinerja mereka. Bambang Minarso Rizki Budi Ericaningtyas (2021) menyebutkan bahwa ada empat indikator persepsi manfaat pada minat penggunaan *e-wallet*, yaitu :

1. Proses transaksi pembayaran lebih cepat
2. Pekerjaan lebih efektif
3. Meningkatkan produktivitas
4. Penggunaan sistem bermanfaat bagi individu

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat merupakan suatu keyakinan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang yakin dimana ketika menggunakan suatu aplikasi dapat meningkatkan efektifitas kerja dalam dirinya maka ia akan menggunakannya.

2.1.3.2 Persepsi Kemudahan (*perceived ease of use*)

Persepsi kemudahan adalah suatu tingkat dimana seseorang memiliki keyakinan bahwa penggunaan teknologi informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha yang berat dalam mengoperasikan atau mengaplikasikannya.

Menurut Bambang Minarso Rizki Budi Ericaningtyas (2021) Persepsi kemudahan merupakan sejauh mana orang atau pengguna yakin jika teknologi tersebut sangat mudah untuk digunakan ada tiga indikator persepsi kemudahan pada minat penggunaan *e-wallet*, yaitu :

1. *E-wallet* sangat mudah untuk dipelajari
2. *E-wallet* sangat mudah dan fleksibel untuk digunakan
3. *E-wallet* sangat mudah digunakan di waktu kapanpun dan dimanapun.
4. *E-wallet* mudah meningkatkan keterampilan pengguna

2.1.3.3 Persepsi Keamanan (*Secure*)

Tingkat keamanan dalam sebuah teknologi penting dikarenakan telah menyimpan data dari penggunaan *fintech* pada fitur DANA. Sehingga, sebuah teknologi dikatakan baik jika memberikan jaminan keamanan terhadap seluruh informasi data yang disimpan dan keamanan saat proses penggunaan teknologi. Menurut Ramadhan, et al, (2016) keamanan dapat diukur menggunakan indikator sebagai berikut :

1. Tidak khawatir memberikan informasi
2. Kepercayaan bahwa informasi dilindungi
3. Kepercayaan bahwa keamanan uang yang ada di dalam alat elektronik terjamin pada saat transaksi

Menurut Armest et al., dalam Kinasih (2015) menyatakan bahwa persepsi keamanan biasanya terkait dengan ancaman yang dapat menciptakan suatu keadaan dan kondisi yang dapat menyebabkan kesulitan ekonomi melalui sumber data ataupun jaringan yang sedang mengalami kerusakan pengumpulan data, penolakan layanan, serta penipuan dan penyalahgunaan wewenang. Persepsi keamanan diartikan sebagai kepercayaan konsumen bahwa informasi pribadi mereka tidak dapat dilihat oleh pihak lain kecuali dirinya sendiri, karena informasi mereka sudah disimpan dan tidak dapat dimanipulasi oleh pihak lain.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa, persepsi keamanan merupakan persepsi yang dapat menunjukkan tingkat keyakinan yang dimiliki seseorang terhadap keamanan teknologi tersebut. Sehingga seseorang tersebut percaya untuk menggunakan teknologi yang sudah terjamin tingkat keamanannya.

2.1.4 Minat

Minat adalah gejala psikologis yang menunjukkan pemusatan perhatian terhadap suatu objek sebab ada perasaan senang. Dari pengertian tersebut jelas bahwa minat itu sebagai pemusatan perhatian atau reaksi terhadap suatu objek seperti benda tertentu atau situasi tertentu yang di dahului oleh perasaan senang terhadap objek tersebut Haryanto (2014).

Minat merupakan suatu proses kejiwaan yang bersifat abstrak yang dinyatakan oleh seluruh keadaan aktivitas, ada objek yang dianggap bernilai sehingga diketahui dan diinginkan. Sehingga proses jiwa menimbulkan kecenderungan perasaan terhadap sesuatu, gairah dan keinginan terhadap sesuatu. Bisa dikatakan pula bahwa minat menimbulkan keinginan yang kuat terhadap sesuatu Dahlan Syuhada (2014).

Minat adalah kecenderungan rasa ingin yang tinggi terhadap sesuatu untuk digunakan dan berlanjut di masa yang akan datang. Menurut *Tobergte and Curtis* (2013) seseorang akan melakukan suatu perilaku (*behavior*) jika mempunyai keinginan atau minat (*behavioral intention*) untuk melakukannya. Ini berarti minat berhubungan dengan nilai-nilai yang membuat seseorang mempunyai pilihan dalam hidupnya. Jadi suatu aktivitas sangat bergantung terhadap minat seseorang akan dilakukan atau tidak aktivitas tersebut. Adapun indikatornya adalah :

1. Minat transaksional
2. Minat Referensial
3. Minat Preferensial
4. Minat Eksploratif

2.2 Hubungan Antar Variable

2.2.1 Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Minat Menggunakan *Financial Technology*

Persepsi manfaat didefinisikan sebagai ukuran terhadap kesanggupan atau kemampuan dari sebuah teknologi dalam mendatangkan manfaat bagi penggunanya. Penilaian positif terhadap faktor persepsi manfaat dianggap akan menggerakkan minat pengguna dalam menggunakan teknologi. Menurut Wiyono Gendro dan Kusuma Chandra Kirana (2020) bahwa persepsi manfaat *fintech* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku keuangan UKM untuk berniat menggunakannya. Begitu juga hasil yang didapat dalam penelitian milik Saraswati dan Purnamawati (2020), menunjukkan persepsi manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* OVO. Serta penelitian milik Romadloniyah, A.L dan Prayitno, D.H (2018) menyatakan bahwa

Persepsi Manfaat secara simultan berpengaruh terhadap minat nasabah PT. BRI Cabang Lamongan.

2.2.2 Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan *Financial Technology*

Masyarakat dapat merasakan kemudahan dari DANA karena, dengan menggunakan DANA sebagai alat pembayaran maka mereka dapat melakukan transaksi lebih mudah dan cepat. Beberapa penelitian yang pernah dilakukan menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara persepsi kemudahan dengan minat untuk menggunakan suatu teknologi. Seperti penelitian milik Ramadhan, et.al (2016), menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan secara signifikan mempengaruhi minat penggunaan. Serta Saraswati dan Purnawati (2020) turut menyatakan bahwa persepsi kemudahan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet* OVO pada pelanggan transportasi online Grab di Kota Singaraja. Kemudian penelitian diatas juga didukung oleh penelitian milik Utami dan Berlianingsih Kusumawati (2017), dimana hasil yang didapatkan dalam penelitian ini menyatakan bahwa Persepsi kemudahan *e-money* berpengaruh secara signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan *e-money*.

2.2.3 Pengaruh Keamanan terhadap Minat Menggunakan *Financial Technology*

Tingkat keamanan sebuah teknologi menjadi penting dikarenakan telah menyimpan data dari pengguna *fintech* DANA. Sehingga, sebuah teknologi dikatakan baik jika memberikan jaminan keamanan terhadap seluruh informasi data yang disimpan dan keamanan saat proses penggunaan teknologi. Penelitian

yang dilakukan oleh Ramadhan, et.al. (2016), menyatakan bahwa keamanan secara signifikan mempengaruhi minat penggunaan. Begitu juga hasil yang didapat dalam penelitian milik Utami, S.S dan Berlianingsih Kusumawati (2017) menyatakan bahwa Keamanan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *e-money*.

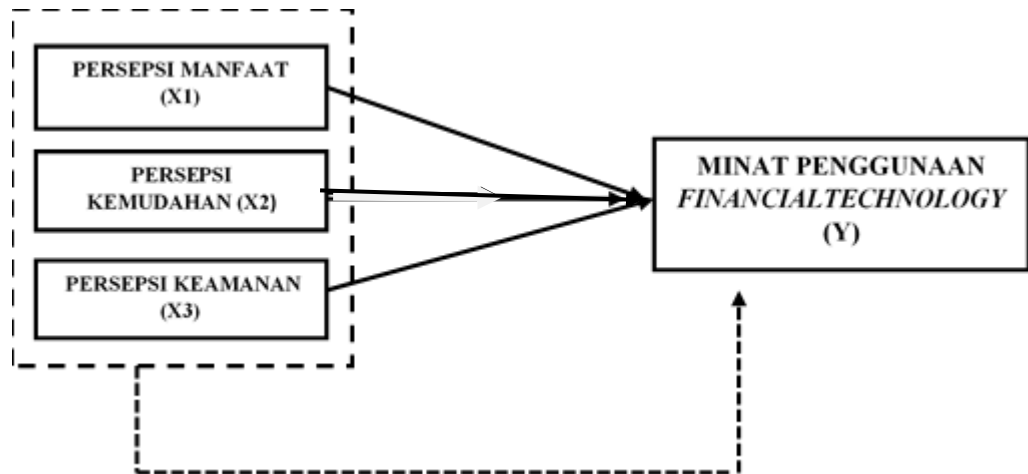
2.2.4 Pengaruh Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan *Financial Technology*

Trust (Kepercayaan) pada sebuah teknologi oleh penggunanya dianggap penting untuk mempengaruhi minat penggunaan *fintech* pada fitur DANA. Semakin tinggi *Trust* (Kepercayaan) pengguna terhadap minat menggunakan teknologi keuangan atau *fintech*, maka penggunaan pun akan berminat untuk melakukan transaksi menggunakan teknologi tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan Afgani dan Yulianti (2016) menunjukan bahwa *Trust* (Kepercayaan) memberikann pengaruh positif terhadap minat penggunaan sistem internet banking. Serta Romadloniyah, A.L dan Prayitno, D.H (2018) menyatakan bahwa persepsi kepercayaan secara simultan berpengaruh terhadap minat nasabah PT. BRI Cabang Lamongan.

2.3 Kerangka Pemikiran

Dari teori serta referensi yang telah di jelaskan di tas sehingga didapatkan kerangka pemikiran sebagai berikut.

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran



Sumber : Data diolah penulis 2022

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

1. H1: Diduga Persepsi Manfaatberpengaruh positif terhadap Minat Menggunakan *Financial Tecnology* Aplikasi DANA.
2. H2: Diduga Persepsi kemudahan berpengaruh positifterhadap Minat Menggunakan *Financial Tecnology* Aplikasi DANA.
3. H3: Diduga Persepsi Keamanan berpengaruh positif terhadap Minat Menggunakan *Financial Tecnology* Aplikasi DANA.

4. H4: Diduga Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Keamanan Berpengaruh terhadap Minat Menggunakan *Financial Technology* Aplikasi DANA.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang relevan dan biasanya digunakan untuk membandingkan antara penelitian yang dibuat dengan penelitian orang lain. Penelitian tentang minat penggunaan *financial technology* telah banyak mengalami perkembangan. Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan dan minat penggunaan *financial technology*. Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan, ada faktor-faktor yang berpengaruh positif namun ada juga yang tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *financial technology*.

1. Penelitian oleh Mandasari dan Giantari (2017) dengan judul Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use* dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan untuk Membangun Loyalitas (Studi pada Aplikasi Layanan GO-JEK) yang dilakukan di Kota Denpasar dengan sampel sebanyak 170 orang pengguna yang minimal 3 kali dalam 3 bulan pernah menggunakan aplikasi layanan GO-JEK. Metode yang digunakan adalah *nonprobability* sampling dengan teknik analisis *partial least square*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna, sedangkan kualitas layanan memiliki pengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap kepuasan pengguna. Kualitas layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap

loyalitas dan kepuasan pengguna berpengaruh positif dan signifikan terhadap loyalitas.

2. Penelitian oleh Wiwoho (2018) dengan judul *Pengaruh Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use Terhadap Customer Satisfaction dan Repurchase Intention* Pengguna Aplikasi OVO menyatakan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* berpengaruh signifikan terhadap *customersatisfaction* dan *repurchase intention* pada dompet digital OVO, yang artinya faktor tersebut memiliki peran penting dalam keputusan seseorang untuk melakukan pembayaran menggunakan OVO. Sampel dalam penelitian ini adalah 100 pengguna OVO pada aplikasi Grab yang sudah pernah melakukan pengisian minimal 2 kali di Kota Kebumen. Metode yang digunakan adalah metode *nonprobability* sampling menggunakan *purposive* sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, studi pustaka dan wawancara.
3. Penelitian Nawangsari dan Iswah (2019) dengan judul *Pengaruh Teknologi Informasi, Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Kepuasan Nasabah serta Implikasinya pada Minat Ulang Penggunaan Aplikasi Jenius Bank BTPN* menyatakan bahwa teknologi informasi, persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan fitur layanan berpengaruh terhadap kepuasan nasabah dimana nasabah merasakan manfaat dari aplikasi Jenius Bank BTPN tersebut. Alat analisis yang digunakan adalah analisa path dimana populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna aplikasi Jenius dengan jumlah sampel 200 responden. Objek dalam penelitian ini pada Bank BTPN di

Jabotabek dengan sampel pengguna aplikasi Jenius yang telah menggunakan aplikasi Jenius minimal 1 kali.

4. Penelitian oleh Meileny dan Wijaksana (2020) dengan judul Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan dan Kepercayaan Terhadap Tingkat Kepuasan Pelanggan Linkaja Di Indonesia menyatakan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan, fitur layanan dan kepercayaan berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pelanggan baik secara parsial maupun simultan. Data dalam penelitian dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner dan dianalisis dengan analisis kuantitatif. Sampel yang diambil adalah 100 responden dengan teknik *nonprobability* sampling menggunakan *purposive* sampling yang diolah dengan bantuan SPSS.
5. Aritonang dan Arisman (2017) melakukan penelitian tentang pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi manfaat terhadap minat menggunakan *e-money* (Studi Kasus pada Pengguna Go-pay). Karim (2017) melakukan penelitian tentang pengaruh penerimaan sistem pembayaran Go-pay terhadap intensitas penggunaan layanan Gojek dengan menggunakan variabel persepsi manfaat, kemudahan, dan pengalaman. Utami dan Kusumawati (2017) melakukan penelitian tentang variabel-variabel yang memengaruhi minat penggunaan *e-money* dengan menggunakan variabel persepsi kegunaan, kemudahan, dan keamanan. Qutbhi (2016) melakukan penelitian tentang pengaruh kemudahan, manfaat, keamanan, 23 kecukupan informasi dan kesenangan bertransaksi terhadap keputusan menggunakan *e-money* bus trans.

6. Siti Umul Khoriah¹, Moh Halim², Achmad Syahfrudin Zulkarnaeni³
(2022) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi kemanan terhadap minat menggunakan financial teknologi melalui e-wallet dengan aplikasi DANA di Kecamatan Ajung. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah took online dan fisik yang menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA sebanyak 53 pertokoan di Kecamatan Ajung . Sampel dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling. Pertokoan yang menjadi sampel sebanyak 48 toko online dan took fisik. Jumlah kuisisioner yang disebar dalam penelitian ini sebanyak 53 kuisisioner dengan data kuisisioner yang dapat diolah sebanyak 48 kuisisioner. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linear berganda. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan menunjukkan bahwa persespsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan secara parsial variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi kemanan berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan metode kuantitatif, yaitu suatu konsep atau ide yang diukur dengan menggunakan teknik yang menghasilkan angka-angka Wahyuni (2013). Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian pada populasi dan sampel mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang untuk mengumpulkan data melalui instrumen penelitian, yang kemudian dianalisis dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

3.2 Jenis Data

3.2.1 Data Primer

Data primer adalah data langsung. Pengumpulan data primer dalam penelitian ini dengan cara menyebarkan kuesioner dan melakukan wawancara secara langsung dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan menurut Sugiyono (2017). Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, keamanan, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan *fintech* DANA pada Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka dan Kuesoner.

1. Metode studi pustaka dilakukan dengan cara mengolah literatur, artikel, jurnal maupun media tertulis lainnya yang berkaitan dengan topik pembahasan dari penelitian ini.
2. Kuesioner adalah cara pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan kepada responden untuk diisi. Responden akan menilai setiap jawaban dari pertanyaan dengan menggunakan Skala *Likert* 5 poin Sugiyono (2013).

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiono (2021) populasi adalah kumpulan individu atau objek penelitian yang memiliki kualitas- kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan. Berdasarkan kualitas dan ciri tersebut. Populasi dipahami sebagai sekelompok individu atau obyek pengamatan yang minimal memiliki satu persamaan karakteristik. Populasi dalam penelitian ini adalah 403 mahasiswa berstatus aktif program studi Akuntansi dari semester 5 dan 7 STIE Pembangunan tahun 2022/2023 Ganjil. Berikut adalah jumlah mahasiswa Akuntansi Semester V dan VII berstatus aktif program studi S1-Akuntansi :

Tabel 3.1
Jumlah Mahasiswa Aktif STIE Pembangunan Tanjungpinang Tahun 2022/2023 Ganjil

No	Program Studi	Status	Semester	Jumlah
1	S-1 Akuntansi	Aktif	5	176
2	S-1 Akuntansi	Aktif	7	227
	Total			403

Menurut Mulyatiningsih Yusliani (2019), populasi adalah sekumpulan orang, hewan, tumbuhan, atau benda yang memiliki karakteristik tertentu yang akan diteliti. Populasi akan menjadi wilayah generalisasi kesimpulan hasil penelitian.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengguna *fintech* DANA pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang.

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono, Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya keterbatasan DANA, tenaga dan waktu maka penelitian dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Teknik sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan kriteria tertentu. Berikut kriteria nya :

Tabel 3.2
Kriteria Pengambilan Sampel

NO	Kriteria	Sampel
1	Populasi Mahasiswa STIE Pembangunan Semester 5 & 7 Akuntansi Tahun 2022/2023 Ganjil	403
2	Mahasiswa yang tidak menggunakan <i>Fintech</i> DANA	(283)
3	Jumlah Mahasiswa yang menggunakan <i>Fintech</i> DANA	120

Sumber : Data diolah penulis 2022

Alasan Penulis memilih sampel mahasiswa STIE jurusan akuntansi semester 5 dan 7 dikarenakan mahasiswa jurusan akuntansi semester 5 dan 7

tersebut dapat diajak bekerja sama, serta berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti menemukan beberapa permasalahan khususnya dalam menggunakan aplikasi dompet digital, dibandingkan dengan semester lainnya kelas akuntansi semester 5 dan 7 lebih banyak dan rata-rata sudah sering menggunakan aplikasi dompet digital dalam kehidupan sehari-hari. Ditambah lagi penelitian ini dibatasi oleh waktu, sehingga dikhawatirkan akan dapat memperlambat proses penelitian apabila peneliti mengambil lebih banyak sample.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Pada bagian ini dijelaskan mengenai variabel-variabel yang digunakan oleh penelitian bagaimana pengukurannya. Variabel tersebut terdiri dari variabel dependen, independen, dimana variabel independen dalam penelitian ini adalah persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan variabel dependen adalah minat menggunakan *financial technology* DANA .

Untuk memudahkan dalam pengumpulan data dan pengukurannya, maka variabel-variabel dalam penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 3.3
Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi	Indikator	Butir Pernyataan
Persepsi Manfaat (X1)	Persepsi manfaat merupakan sejauh mana orang atau pengguna yakin jika teknologi tersebut sangat bermanfaat untuk meningkatkan kinerja mereka Bambang Minarso Rizki Budi Ericaningtyas (2021)	1.Meningkatkan kinerja individu	1,2
		2.Menambah tingkat produktivitas	3,4
		3. Meningkatkan efektifitas kinerja	5,6
		4. Bermanfaat bagi individu (<i>the system is useful</i>)	7,8

Persepsian kemudahan (X2)	Persepsi kemudahan merupakan sejauh mana orang atau pengguna yakin jika teknologi tersebut sangat mudah untuk digunakan (Bambang Minarso Rizki Budi Ericaningtyas 2021)	1. mudah untuk di pelajari	1,2
		2. mudah digunakan	3,4
		3.Fleksibel	5,6
		4.mudah di operasikan	7,8
Persepsi keamanan (X3)	Persepsi keamanan merupakan sejauh mana orang atau pengguna yakin jika teknologi tersebut digunakan (Bambang Minarso Rizki Budi Ericaningtyas 2021)	1.Tidak khawatir memberikan informasi	1,2
		2.Kepercayaan bahwa informasi dilindungi	3,4
		3.Kepercayaan bahwa keamanan uang yang ada di dalam alat elektronik terjamin pada saat transaksi	5,6
Minat Penggunaan Aplikasi Dana (Y)	Seseorang akan melakukan suatu perilaku jika mempunyai keinginan atau minat untuk melakukannya. berarti minat berhubungan dengan nilai- nilai yang membuat seseorang mempunyai pilihan dalam hidupnya. Jadi suatu aktivitas sangat bergantung terhadap minat seseorang akan dilakukan atau tidak aktivitas tersebut (Tobergte and Curtis 2013)	1.Minat tranksional	1,2
		2.Minat referensial	3,4
		3.Minat prefensial	5,6
		4.Minat Eksploratif	7,8

Sumber diolah oleh penulis (2022)

3.6 Teknik Pengolahan Data

Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan teknik pengolahan data sebagai berikut:

- 1 *Editing*, terhadap kuisioner yang telah diisi, yaitu dengan cara mencari kesalahan-kesalahan yang terdapat di dalam kuisioner yang telah disebarkan, misalnya terdapat ketidak serasian didalam pengisian kuisioner.
- 2 *Coding*, teknik ini dilakaukan dalam hal pemberian kode tertentu terhadap alternatif jawaban dari kuisiner untuk dapat dikelompokkan dalam kategori yang sama, sehingga dengan demikian akan menyederhanakan jawaban.
- 3 *Scoring*, teknik ini melakukan pemberian nilai berupa angka pada jawaban pertanyaan untuk memperoleh data kuantitatif. Dalam penelitian ini urutan pemberian skor jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kriteria Bobot Nilai Alternatif Skala Likert

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup Setuju (CS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Sugiyono, 2013

- 4 *Tabulating*, pada teknik ini, peneliti mengelompokkan data atas jawaban yang telah diberikan dengan teratur dan teliti, yang kemudian akan dihitung serta disajikan dalam bentuk tabel.

3.7 Teknik Analisis Data

Metode analisis data adalah sub-sub yang mengemukakan cara menganalisis data penelitian, termasuk alat-alat statistik yang bisa dan relevan yang digunakan dalam penelitian ini, adapun analisis kuantitatif yang digunakan pada data yang diperoleh dari hasil jawaban kuisisioner dan dilakukan untuk menganalisis data yang berbentuk angka-angka dan perhitungan dengan metode hitung-hitung Rumengan, Khaddafi, & Milamie (2015). Dalam pengujian pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 26.0. sehubungan dengan masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka akan dilakukan analisis berdasarkan data yang diperoleh dengan menggunakan peralatan analisis sebagai berikut

3.7.1 Uji Kualitas Data

3.7.1.1 Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk menguji sah/valid atau tidaknya suatu kuisisioner, suatu kuisisioner dikatakan valid jika pertanyaan dalam kuisisioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut . Ada dua syarat penting yang berlaku pada sebuah kuisisioner yaitu harus valid dan reliable Priyatno (2014).

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

3.7.1.2 Uji Reliabilitas

Ghozali (2016) Uji Reliabilitas merupakan alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban *responden* terhadap pernyataan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu pertanyaan yang dijawab oleh *responden* konsisten atau jawaban tidak boleh acak karena setiap pertanyaan akan mengukur hal yang sama. Untuk melihat realibilitas, maka dihitung *Cronbach Alpha* dari masing-masing *intrument*.

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Reliabilitas

No	Interval	Kriteria
1	< 0,20	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Cukup
4	0,60 – 0,799	Tinggi
5	0,80 – 1.00	Sangat Tinggi

Sumber: (Sugiyono,2015)

3.7.2 Uji Asumsi Klasik

Uji Asumsi klasik adalah analisis yang dilakukan untuk menilai apakah di dalam sebuah model *regresi linear Ordinary Least Square* (OLS) terdapat masalah-masalah asumsi klasik. Asumsi klasik adalah syarat-syarat yang harus dipenuhi pada model *regresi linear* OLS agar model tersebut menjadi valid sebagai alat praduga. Adapun tujuan pengujian asumsi klasik adalah untuk memberikan kepastian bahwa persamaan regresi yang didapatkan memiliki ketepatan dalam estimasi, tidak bias dan konsisten. Pengujian asumsi klasik ini meliputi uji normalitas, uji multikolinearitas, uji autokorelasi dan uji heterokedastisitas. Hasil uji asumsi klasik dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.7.2.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Berdasarkan pengalaman empiris beberapa pakar statistik, data yang banyaknya lebih dari 30 angka ($n > 30$), maka sudah dapat diasumsikan berdistribusi normal. Biasa dikatakan sebagai sampel besar.

Namun untuk memberikan kepastian, data yang dimiliki berdistribusi normal atau tidak, sebaiknya digunakan uji normalitas. Karena belum tentu data yang lebih dari 30 bisa dipastikan berdistribusi normal, demikian sebaliknya data yang banyaknya kurang dari 30 belum tentu tidak berdistribusi normal.

Apabila suatu variabel tidak berdistribusi secara normal, maka hasil uji statistik akan mengalami penurunan. Pada uji normalitas data dapat dilakukan

dengan menggunakan uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* yaitu dengan ketentuan apabila nilai signifikansi diatas 5% atau 0,05 maka data memiliki distribusi normal. Sedangkan jika hasil uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* menghasilkan nilai signifikan dibawah 5% atau 0,05 maka data tidak memiliki distribusi normal atau dapat juga dilakukan dengan menggunakan analisis grafik dengan dasar pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

1. Apabila data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas ($p \geq 0,05$).
2. Apabila data menyebar jauh dari diagonal dan tidak mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas ($p < 0,05$).

3.7.2.2 Uji Multikolinieritas

Menurut Gani & Amalia (2018) pengujian multikolinieritas dilakukan dengan mencermati nilai VIF dari model yang dihasilkan oleh *output* regresi linear berganda. Untuk melihat ada atau tidaknya multikolinieritas dalam model regresi adalah sebagai berikut:

1. Melihat besarnya *Variance Inflation Factor* (VIF)

Nilai VIF adalah faktor inflasi menyimpang baku kuadrat. Suatu model regresi yang bebas multikolinieritas apabila memiliki nilai *tolerance* ≤ 10 .

2. Melihat besarnya *Tolerance*

Nilai *Tolerance* adalah besarnya tingkat kesalahan yang dibenarkan secara statistik (a). Suatu model regresi yang bebas multikolinieritas apabila memiliki nilai *tolerance* $\geq 0,1$.

3.7.2.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji ini bertujuan untuk melakukan uji apakah pada sebuah model regresi terjadi ketidaknyamanan varian dari residual dalam satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Apabila varian berbeda, disebut heteroskedastisitas. Salah satu cara untuk mengetahui ada tidaknya heteroskedastisitas pada suatu model regresi linier berganda, yaitu dengan melihat grafik scatterplot atau dari nilai prediksi variabel terikat yaitu SRESID dengan *residualerror* yaitu ZPRED. Apabila tidak terdapat pola tertentu dan tidak menyebar diatas maupun dibawah angka nol pada sumbu y, maka dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas. Untuk model penelitian yang baik adalah yang tidak terdapat heteroskedastisitas, Ghozali (2016).

3.7.3 Uji Linear Berganda

Setelah semua uji asumsi klasik terpenuhi selanjutnya dilakukan analisis regresi linier berganda untuk mengetahui ketergantungan suatu variabel terikat terhadap satu atau lebih variabel bebas. Persamaannya dapat dituliskan sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Dimana :

Y = Minat penggunaan *financial technology*

a = Konstanta

X1 = Persepsi Manfaat

X2 = Persepsi Kemudahan

X_3 = Persepsi Keamanan

e = error

b_1 = Koefisien regresi persepsi manfaat

b_2 = Koefisien regresi persepsi kemudahan

b_3 = Koefisien regresi persepsi keamanan

e = Error term

3.7.4 Pengujian Hipotesis

3.7.4.1 Uji Koefisien Determinansi

Menurut Buchari (2015), Koefisien determinasi (R^2) adalah suatu indikator yang digunakan untuk menggambarkan berapa banyak variasi yang dijelaskan dalam model. Berdasarkan nilai R^2 dapat diketahui tingkat signifikansi atau kesesuaian hubungan antara variabel bebas dan variabel tak bebas dalam regresi linier. Besarnya nilai R berkisar antara 0-1, semakin mendekati angka 1 nilai R tersebut maka semakin besar pula variabel bebas (X) mampu menjelaskan variabel terikat (Y).

3.7.4.2 Uji Parsial (Uji-t)

Uji T adalah metode uji statistik yang membandingkan rata-rata dua sampel untuk menguji kebenaran atau tidaknya sebuah hipotesis (pengujian asumsi) pada suatu populasi.

Uji t dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh dari masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat. Uji T (*Test T*) adalah salah satu test statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis yang menyatakan bahwa diantara dua buah *mean* sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan

yang signifikan, Sudjiono (2014) *T-statistics* merupakan suatu nilai yang digunakan guna melihat tingkat signifikansi pada pengujian hipotesis dengan cara mencari nilai *T-statistics* melalui prosedur *bootstrapping*. Pada pengujian hipotesis dapat dikatakan signifikan ketika nilai *T-statistics* lebih besar dari 1,96, sedangkan jika nilai *T-statistics* kurang dari 1,96 maka dianggap tidak signifikan Meiryani (2021).

3.7.4.3 Uji Simultan (Uji-F)

Uji F bertujuan untuk mencari apakah variabel independen secara bersama-sama (stimultan) mempengaruhi variabel dependen. Uji F dilakukan untuk melihat pengaruh dari seluruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Tingkatan yang digunakan adalah sebesar 0.5 atau 5%, jika nilai signifikan $F < 0.05$ maka dapat diartikan bahwa variabel independent secara simultan mempengaruhi variabel dependen ataupun sebaliknya Ghazali (2016) Meiryani (2021). Uji simultan F (Uji Simultan) digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara bersama-sama atau simultan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian statistik Anova merupakan bentuk pengujian hipotesis dimana dapat menarik kesimpulan berdasarkan data atau kelompok statistik yang disimpulkan. Pengambilan keputusan dilihat dari pengujian ini dilakukan dengan melihat nilai F yang terdapat di dalam tabel ANOVA, tingkat signifikansi yang digunakan yaitu sebesar 0,05. Adapun ketentuan dari uji F yaitu sebagai berikut oleh Ghazali Meiryani (2021):

1. Jika nilai signifikan $F < 0,05$ maka H^0 ditolak dan H^1 diterima. Artinya semua variabel independent/bebas memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen/terikat.

2. Jika nilai signifikan $F > 0,05$ maka H^0 diterima dan H^1 ditolak. Artinya, semua variabel independent/bebas tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen/terikat.

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, C. N. (2021). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (Fintech) (Studi pada Masyarakat Kota Medan)*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Aritonang, Y. A. (2017). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan E-money. *Jurnal Akuntansi STIE Multi Data Palembang*, 1-7.
- Arriza, U., Sunaryo, H., & Rahman, F. (2017). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat Serta Persepsi Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Dana. *E-jurnal Riset Manajemen* , 89-97.
- Aulia, N. (2019). Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Kemudahan Penggunaan Pada Minat Penggunaan Quick Response Code dalam Transaksi Keuangan. *E-jurnal Akuntansi*, no 28, 1794-1766.
- Eka Ulansari, L. P., & Pertama, G. A. (2021). Pengaruh Presespsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Presespsi Kepercayaan,dan Norma Subjektif Terhadap Minat Menggunakan Sistem Informasi Pembayaran Elektronik (E-Payment). *Jurnal Ilmiah dan Akuntansi Humanika*, 11, 312-321.
- Khoiriyah, S. U., Halim, M., & Zulkarnaeni, A. S. (2022). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology pada Aplikasi Dana. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jember*, 1-15.
- Khoiriyah, S. U., Halim, M., & Zukarnaeni, A. S. (2021). Pengaruh Presespsi Manfaat,Presespsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Financial Tecnology Pada Aplikasi DANA.
- Mandasari, C. S. (2017). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Untuk Membangun Loyalitas. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*,.
- Meileny, F. &. (2020). engaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan Dan Kepercayaan Terhadap Tingkat Kepuasan Pelanggan Linkaja Di Indonesia. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ecodemica/article/view/7934>, 201-202.

- Meiryani. (2021). Memahami Uji F (Uji Simultan) Dalam Regresi Linear – Accounting. Binus University Faculty of Economics & Communication. . <https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/m>.
- Miliani, L. (2013). Adoption Behavior of E-Money Usage. *Information Management and Business Review, AMH International*, 369-378.
- Nawang Sari, S. &. (2019). Pengaruh Teknologi Informasi, Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Fitur Layanan terhadap Kepuasan Nasabah serta Implikasinya pada Minat Ulang Penggunaan Aplikasi Jenius Bank BTPN. <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/semnastik/article/view/2777>., 144-151.
- Novanty, N. S. (2021). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Dompet Digital "Dana"*. Skripsi. Universitas Yogyakarta.
- Pikkarainen, e. a. (2014). Consumer acceptance of online banking: an extension of the technology acceptance model Internet Research. 224-365.
- Ramadhan, A., & Tamba, R. S. (2022, Maret). Pengaruh Persepsi manfaat dan persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan E-Wallet Gopay di Wilayah DKI Jakarta. *Jurnal Abiwarra*, 3 , 134-139.
- Sati, R. A., & Ramaditya, M. (2020). Effect Of Perception Of Benefits, Easy Perception Of Use, Trust And Risk Perception Towards Interest Using E-Money(Case Study Of Consumers Who Use The Metland Card). *Journal Accounting* , 1-19.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*, CV.
- A'la, C. N. (2021). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (Fintech) (Studi pada Masyarakat Kota Medan)*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Aritonang, Y. A. (2017). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan E-money. *Jurnal Akuntansi STIE Multi Data Palembang*, 1-7.
- Arriza, U., Sunaryo, H., & Rahman, F. (2017). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat Serta Persepsi Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet Dana. *E-jurnal Riset Manajemen* , 89-97.

- Aulia, N. (2019). Pengaruh Persepsi Kegunaan dan Kemudahan Penggunaan Pada Minat Penggunaan Quick Response Code dalam Transaksi Keuangan. *E-jurnal Akuntansi*, no 28, 1794-1766.
- Eka Ulansari, L. P., & Pertama, G. A. (2021). Pengaruh Presespsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Presespsi Kepercayaan, dan Norma Subjektif Terhadap Minat Menggunakan Sistem Informasi Pembayaran Elektronik (E-Payment). *Jurnal Ilmiah dan Akuntansi Humanika*, 11, 312-321.
- Khoiriyah, S. U., Halim, M., & Zulkarnaeni, A. S. (2022). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology pada Aplikasi Dana. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jember*, 1-15.
- Khoiriyah, S. U., Halim, M., & Zukarnaeni, A. S. (2021). Pengaruh Presespsi Manfaat, Presespsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Financial Tecnology Pada Aplikasi DANA.
- Mandasari, C. S. (2017). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Untuk Membangun Loyalitas. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*,.
- Meileny, F. &. (2020). engaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan Dan Kepercayaan Terhadap Tingkat Kepuasan Pelanggan Linkaja Di Indonesia. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ecodemica/article/view/7934>, 201-202.
- Meiryani. (2021). Memahami Uji F (Uji Simultan) Dalam Regresi Linear – Accounting. Binus University Faculty of Economics & Communication. . <https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/m>.
- Miliani, L. (2013). Adoption Behavior of E-Money Usage. *Information Management and Business Review, AMH International*, 369-378.
- Nawangsari, S. &. (2019). Pengaruh Teknologi Informasi, Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Fitur Layanan terhadap Kepuasan Nasabah serta Implikasinya pada Minat Ulang Penggunaan Aplikasi Jenius Bank BTPN. <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/semnastik/article/view/2777>., 144-151.
- Novanty, N. S. (2021). *Pengaruh Perpepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Dompot Digital "Dana"*. Skripsi. Universitas Yogyakarta.

- Pikkarainen, e. a. (2014). Consumer acceptance of online banking: an extension of the technology acceptance model Internet Research. 224-365.
- Ramadhan, A., & Tamba, R. S. (2022, Maret). Pengaruh Persepsi manfaat dan Persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan E-Wallet Gopay di Wilayah DKI Jakarta. *Jurnal Abiwara*, 3 , 134-139.
- Sati, R. A., & Ramaditya, M. (2020). Effect Of Perception Of Benefits, Easy Perception Of Use, Trust And Risk Perception Towards Interest Using E-Money(Case Study Of Consumers Who Use The Metland Card). *Journal Accounting* , 1-19.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*, CV.

CURRICULUM VITAE



I. DATAPRIBADI

NamaLengkap : Hera Melinda
Tempat/TanggalLahir : Serasan / 01Mei 2000
JenisKelamin : Perempuan
Alamat : Perum Bintang Permai Blok D3 No.28
Usia : 22 Tahun
Agama : Islam
NomorHp : 0853-6454-3393
Email : heramelinda0105@gmail.com

II. DATAKELUARGA

AyahKandung : Suhendi
Ibu Kandung : Ratna
SaudaraKandung : 1.Nurul Aulia Safitri

III. RIWAYAT PENDIDIKAN

PendidikanFormal		
Jenjang	Intitusi	Tahun(masuk-keluar)
SD	SD Negeri 011 Tanjungpinang	2006-2012
SMP	SMP Negeri 7 Tanjungpinang	2012-2015
SMA	SMA Negeri 4 Tanjungpinang	2015-2018
S1	STIE Pembangunan Tanjungpinang	2018-2023