

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

Siti Umul Khoiriyah¹, Moh. Halim², Achmad Syahfrudin Zulkarnaeni³

^{1,2,3}Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Muhammadiyah Jember

email: Siti.umul05@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan terhadap minat menggunakan financial technology 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 persepsi 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 keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA.

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

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of perceived benefits, perceived convenience, and perceived security on interest in using financial technology through e-wallet with the DANA application in Ajung District. The population used in this study is online and physical stores that use e-wallet with the DANA application as many as 53 shops in Ajung District. The sample in this study was selected using a purposive sampling technique. Shops that were sampled were 48 online stores and physical stores. The number of questionnaires distributed in this study were 53 questionnaires with 48 questionnaire data that could be processed. The data analysis technique used 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 e-wallet with the DANA application. In addition, the results of the study partially show that the perceived benefits, perceived convenience, and security perceptions have an effect on interest in using e-wallet with the DANA application.

Keywords : Perception of Benefits, Perception of Ease, Perception of Security, FinancialTechnology

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan *fintech* di Indonesia baru mulai berkembang pada beberapa tahun ke belakang. Di Tahun 2015, muncul Asosiasi Fintech Indonesia (AFI) yang memiliki tujuan untuk menyediakan partner bisnis yang mumpuni dalam bidang keuangan. Berbagai penelitian telah mengkonfirmasi bahwa masyarakat lebih banyak menyukai teknologi yang menyediakan layanan *platform* dengan cepat, mudah, aman dan bermanfaat. Salah satunya yaitu *fintech* dengan memunculkan sistem pembayaran secara nontunai atau biasa disebut *e-money*. Penggunaan alat pembayaran non-tunai juga dapat mencegah uang rusak (Adhinagari, 2018).

Produk e-money adalah chip yang berbentuk kartu tetapi sekarang e-money sudah diproduksi dalam bentuk tidak terwujud yaitu secara digital yang harus tersambung pada jaringan atau biasa disebut e-wallet. Bank Indonesia sendiri mengeluarkan peraturan yakni tentang e-money pasal 1 ayat 3 No.20/6/PBI/2018 (Bank Indonesia, 2018). Manfaat dalam pembayaran digital ini dapat memberikan kemudahan pekerjaan dalam hal keuangan yaitu dalam melakukan pembayaran dengan sangat mudah dan efisien. Selain itu, sistem pembayaran elektronik ini bisa juga dilakukan dengan jarak jauh karena hal ini sangat bermanfaat bagi pebisnis untuk mengurangi antrean di kasir dan juga dapat menghemat waktu. (Ewa Abbas 2017) menyatakan bahwa salah satu kekuatan utama dari pembayaran tanpa uang tunai adalah peningkatan basis pajak, karena semua transaksi dapat dilacak oleh pemerintah.

Sistem pembayaran digital dengan e-money saat ini termasuk model pembayaran yang memudahkan dan menawarkan kenyamanan kepada penggunanya. Hanya dengan memanfaatkan internet secara online bisa membayar tanpa bertemu atau datang jauh-jauh untuk menemui penjual. Dan jika ingin melakukan pembayaran digital secara dekat seperti di toko offline hanya dengan scan QR Code yang telah disediakan toko dengan aplikasi yang ada di smarthphone milik konsumen. Penggunaan QR Code bertujuan untuk menyampaikan data yang terkandung di dalamnya dan merespons data tersebut secara cepat (Aulia and Suryanawa 2019).

Dengan dukungan teknologi yang semakin maju, masyarakat pengguna maupun penyedia jasa sistem pembayaran non tunai secara terus menerus mencari alternatif instrumen pembayaran non tunai yang lebih efisien dan aman (Sofyan 2017). Di Indonesia dari aplikasi pembayaran e-wallet payment yang ada, DANA ialah salah satu aplikasi pembayaran yang ada yang sangat cepat tumbuh di Indonesia dan termasuk ranking 10 besar aplikasi e-wallet dengan pengguna aktif terbanyak. Aplikasi DANA ini banyak sekali diminati oleh masyarakat kalangan usia apapun. bahkan dalam waktu tiga setengah bulan DANA telah mencapai satu juta pengguna yang merupakan platform yang paling cepat dibandingkan dengan yang lainnya (Sutanto and Yessica 2020). DANA adalah perusahaan rintisan Indonesia yang bergerak di bidang teknologi finansial yang menyediakan infrastruktur yang memungkinkan masyarakat Indonesia untuk melakukan pembayaran dan transaksi secara non-tunai dan non-kartu secara digital, baik online maupun offline dapat berjalan dengan cepat, praktis dan tetap terjamin keamanannya (Ainun Nadhifah 2018).

Dari fenomena inilah yang membuat para pebisnis toko online maupun toko fisik menerima pembayaran penjualannya melalui *digital* atau biasa disebut *digital payment* melalui *e-wallet* salah satunya menggunakan aplikasi DANA. Karena aplikasi ini memiliki fitur – fitur yang sangat mudah untuk membantu toko-toko atau UMKM semakin adaptif dengan dinamika era nontunai dan kompeten dalam pengelolaan transaksi (Yuliana 2021). Cara pembayaran melalui DANA dengan mudah memakai *link* untuk toko online dan *QR Code* untuk toko fisik. Bukan hanya untuk pembayaran saja DANA juga memberikan pada fitur tersebut bisa melihat riwayat transaksi serta

mendownload laporan keuangan *income* dan *expense* setiap bulannya.

Penelitian ini menggunakan teori TAM dan E-Business untuk mengetahui persepsi dari pengguna. Technology Acceptance Model (TAM) merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang memengaruhi diterimanya penggunaan teknologi. Model TAM berasal dari teori psikologis untuk menjelaskan perilaku pengguna teknologi informasi. salah satu faktornya yaitu persepsi manfaat atas kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan teknologi informasi sebagai suatu tindakan dalam konteks pengguna teknologi informasi (Tri Irawati, et al 2019).

Sedangkan E-Business merupakan suatu kegiatan yang menggunakan teknologi internet sebagai media utama untuk menjalankan proses bisnis berbasis website baik di dalam internetwork dengan pelanggan dan mitra bisnisnya. Keamanan merupakan isu yang paling mendasar yang mempengaruhi dalam pengelolaan e-Business oleh suatu organisasi atau perusahaan, transaksi yang aman menjadi tolok ukur dalam memberi nilai lebih (*high value*) kepada pelanggan dan keamanan juga menjadi dasar kepercayaan dalam bertransaksi dalam lingkungan e-Business (B. M Rizki Budi Ericaningtyas 2021).

Dalam teori TAM persepsi manfaat yaitu persepsi pengguna terhadap manfaat dari teknologi dalam menggunakannya (Fitria 2017a). Hal tersebut dapat diartikan bahwa persepsi manfaat merupakan pandangan subjektif seseorang atau sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi sangat bermanfaat untuk meningkatkan kinerja pekejaannya. Salah satu manfaat yang didapat dalam menggunakan e-wallet pada aplikasi DANA yaitu disaat setiap transaksi baik pembeli maupun penjual tidak perlu memikirkan kembalian karena e-wallet bisa memotong saldo hingga jumlah desimal sesuai jumlah pembayaran.

Persepsi kemudahan dalam teori TAM juga diartikan sebagai persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan dari teknologi (Fitria 2017a). Hal tersebut dapat diartikan bahwa persepsi kemudahan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan tidak membutuhkan banyak usaha tetapi mudah digunakan dan mudah dioperasikannya. Salah satu kemudahan dalam menggunakan e-wallet pada aplikasi DANA yaitu menyediakan kemudahan untuk segala jenis transaksi.

Faktor lain selain kecepatan dan kemudahan yang merupakan komoditi utama e-money, faktor keamanan diperlukan untuk menimbulkan bahkan meningkatkan kepercayaan masyarakat untuk menggunakan e-money dan menjadi semacam kemungkinan untuk mewujudkan cashless society. Meskipun, teknologi memberikan banyak manfaat dan kemudahan penggunaan bagi para penggunanya, ternyata masih ada sejumlah pengguna yang menolak untuk menggunakan teknologi karena terdapat masalah ketidakpastian dan keamanan. Faktor risiko keamanan ini perlu diperhatikan oleh pihak penerbit uang elektronik (e-money) guna meminimalkan persepsi pengguna akan risiko transaksi yang dapat terjadi, akibat transaksi yang dilakukan secara elektronik dengan tujuan agar pengguna uang elektronik terhindar dari berbagai kekhawatiran pada saat bertransaksi menggunakan e-money.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena-fenomena tersebut diatas maka peneliti mengambil judul persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan dalam minat menggunakan *fintech* pada aplikasi DANA (Studi kasus pada Toko Online dan Toko Fisik di Kecamatan Ajung).

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan seperti berikut :

1. Bagaimana pengaruh persepsi manfaat terhadap minat penggunaan *fintech* pada aplikasi DANA ?

2. Bagaimana pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan *fintech* pada aplikasi DANA ?
3. Bagaimana pengaruh persepsi keamanan terhadap minat penggunaan *fintech* pada aplikasi DANA ?

Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah tersebut dapat disimpulkan tujuan penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat terhadap minat penggunaan *fintech* pada aplikasi DANA ?
2. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan *fintech* pada aplikasi DANA ?
3. Untuk mengetahui pengaruh persepsi keamanan terhadap minat penggunaan *fintech* pada aplikasi DANA ?

Manfaat Penelitian

Berlandaskan latar belakang maupun tujuan penelitian maka manfaat penelitian ini ialah seperti di bawah ini.

1. Manfaat teoritis.

Diharapkan hasil penelitian ini bisa memberi kontribusi ilmu pengetahuan untuk pihak yang melaksanakan kajian lebih luas terkait faktor apa saja yang memberikan minat dalam menggunakan *e-wallet* dengan aplikasi DANA.

2. Manfaat praktis

- 1) Bagi toko online dan toko fisik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan masukan bagi toko online maupun toko fisik yang belum menyediakan pembayaran secara *digital*.

- 2) Bagi universitas

Hasil dari penelitian ini diharapkan untuk menambah koleksi penelitian serta dapat dijadikan sebagai bahan referensi mahasiswa yang ingin melanjutkan penelitian tentang SIA yaitu pada aplikasi DANA.

- 3) Bagi peneliti

Dilakukannya penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung terkait layanan aplikasi DANA.

TINJAUAN PUSTAKA

Fintech (Financial Technology)

Fintech (Financial Technology) adalah penggabungan inovasi teknologi dan bidang *financial* atau inovasi teknologi berupa aplikasi dan model bisnis yang terkait dengan penyediaan layanan keuangan dengan tujuan untuk memudahkan konsumen melakukan transaksi keuangan dengan dilakukan secara praktis, mudah, efektif dan aman. *Financial Technology (Fintech)* muncul seiring perubahan gaya hidup masyarakat yang saat ini didominasi oleh pengguna teknologi informasi tuntutan hidup yang serba cepat (Burhanuddin and Abdi 2019). *Fintech* juga turut membantu masyarakat untuk lebih mudah mendapatkan akses terhadap produk keuangan dan literasi keuangan (Sugiarti, Diana, and Mawardi 2019)

Dompot Digital Indonesia (DANA)

DANA adalah dompet digital Indonesia atau *e-wallet* yang diluncurkan pada tanggal 5 Desember 2018 yang didirikan oleh Elang Sejahtera Mandiri. 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).

Technology Acceptance Model (TAM)

TAM dikembangkan dari teori psikologis yang menjelaskan tentang perilaku pengguna komputer yang berlandaskan pada kepercayaan (belief), sikap (attitude), keinginan (intention), dan hubungan perilaku pengguna (user behaviour relationship). Model ini menempatkan faktor sikap dan tiap-tiap perilaku pemakai dengan dua variabel, yaitu kemanfaatan (usefulness) dan kemudahan penggunaan (ease of use).

Kemudahan penggunaan serta kemanfaatan adalah dua karakteristik yang banyak dipelajari secara mendalam karena merupakan hal utama dalam Technology Acceptance Model (TAM). Dengan demikian dapat dipahami reaksi dan persepsi pemakai atas kemanfaatan dan kemudahan penggunaan TI sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks penggunaan TI menjadikan tindakan orang tersebut dapat menerima penggunaan TI (Fitria 2017). Kedua variabel model TAM, yaitu kemanfaatan (usefulness), dan kemudahan (ease of use) dapat menjelaskan bahwa persepsi pemakai akan menentukan sikapnya dalam penerimaan penggunaan teknologi informasi.

E-Business

Infrastruktur e-Business secara langsung mempengaruhi kualitas layanan bagi para pengguna sistem dalam hal kecepatan dan responsif. Infrastruktur e-Business mengkombinasikan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) bertujuan memberikan pelayanan kepada para pekerja, mitra dan pelanggan mereka. Beberapa komponen arsitektur e-business yang saling berhubungan dan perlu dikelola dengan baik, beberapa lapisan dalam komponen tersebut dapat dipahami sebagai tugas yang perlu di pahami oleh setiap pengguna e-Business baik organisasi / perusahaan (B. M Rizki Budi Ericaningtyas 2021)

Persepsi manfaat

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 (Davis, 1989). 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 kemudahan

Persepsi kemudahan dapat diartikan tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi dapat mudah dipahami. Berdasarkan definisinya, bahwa kemudahan dalam penggunaan merupakan suatu kepercayaan dalam mengambil keputusan. Jika pengguna merasa percaya bahwa sistem tersebut mudah dipahami untuk digunakan, maka ia akan menggunakannya begitu juga

sebaliknya. Persepsi Kemudahan juga diartikan seberapa jauh subjek beranggapan bahwa suatu sistem atau teknologi dapat digunakan dengan mudah.(Asja, Susanti, and Fauzi 2021)

Persepsi keamanan

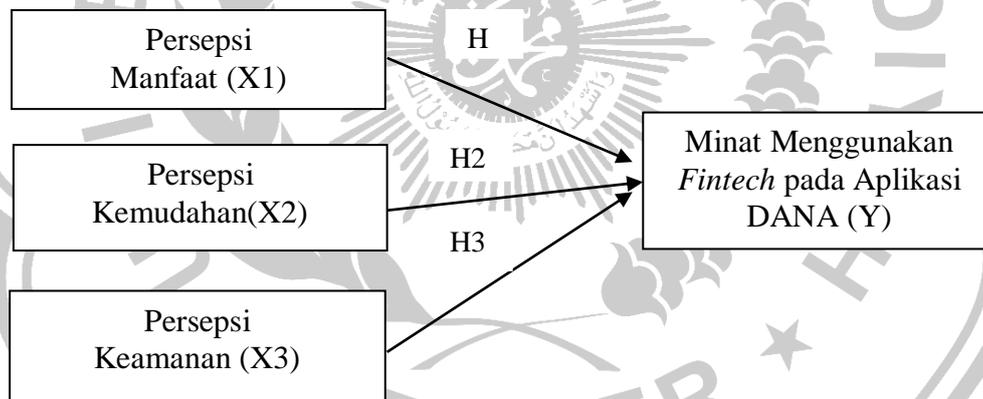
Persepsi keamanan dapat diartikan sebagai tingkatan dimana seseorang percaya bahwa mengirimkan informasi terhadap sistem teknologi tersebut akan aman. Keamanan informasi adalah perlindungan informasi dari berbagai ancaman untuk memastikan kelangsungan bisnis, meminimalisir resiko bisnis dan memaksimalkan laba atas investasi dan peluang bisnis (Irawan and Affan 2020).

Minat

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 niat (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.

HIPOTESIS

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini memiliki hubungan terkait antar variabel. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat dituliskan sebagai berikut :



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif.(Sugiyono 2018) menyatakan bahwa metode kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis. Jenis penelitian ini bersifat deskriptif analisis yang dilakukan melalui metode survey.(Sugiyono 2018) menyatakan metode penelitian survey adalah metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data untuk menguji beberapa hipotesis dari sampel yang diambil dengan pengumpulan datanya berupa wawancara atau kuesioner.

Penelitian ini menggunakan populasi pada pertokoan baik online dan fisik di Kecamatan Ajung. Sementara itu untuk sampel yang diambil menggunakan metode *purposive sampling* dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti sebelumnya. Maka sampel dalam penelitian ini berjumlah 53 pertokoan online dan fisik di Kecamatan Ajung dengan omzet Rp. 15 Jutaperbulandan telah menggunakan pembayaran melalui *e-wallet* aplikasi DANA. Dalam data penelitian ini diolah dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS 21. Pengujian dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda, uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji heteroskedastisitas, uji multikonilinearitas. Pengujian hipotesis menggunakan uji R (Kefisien Determinasi). Model analisis regresi dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

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

Keterangan :

Y = Minat menggunakan aplikasi DANA

X1 = Persepsi Manfaat

X2 = Persepsi Kemudahan

X3 = Persepsi Keamanan

α = Konstanta

$\beta_1 \beta_2 \beta_3$ = Koefisien regresi

ε = Komponen residual atau eror

Definisi Operasional Variabel Penelitian

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) menyebutkan bahwa ada tiga indikator persepsi manfaat pada minat penggunaan *e-wallet*, yaitu :

- a. Proses transaksi pembayaran lebih cepat
- b. Pekerjaan lebih efektif
- c. Meningkatkan produktivitas

Persepsi kemudahan (X2)

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

- a. *E-wallet* sangat mudah untuk dipelajari
- b. *E-wallet* sangat mudah dan fleksibel untuk digunakan
- c. *E-wallet* sangat mudah digunakan di waktu kapanpun dan dimanapun.

Persepsi Keamanan (X3)

Persepsi keamanan merupakan sejauh mana orang atau pengguna yakin jika teknologi tersebut aman digunakan. (Bambang Minarso Rizki Budi Ericaningtyas 2021) menyebutkan ada tiga indikator persepsi keamanan atau risiko pada minat penggunaan *e-wallet*, yaitu :

- a. Menggunakan *e-wallet* sangat berisiko tinggi.
- b. Transaksi menggunakan *e-wallet* tidak aman.
- c. Saldo *e-wallet* dapat berkurang tanpa sebab.

DANA

Dompot digital DANA hadir dengan konsep *open-platform*, artinya, aplikasi DANA dapat masuk dan digunakan dalam berbagai *platform* yang berbeda, baik *offline* maupun *online*. Konsep *open platform* ini, selain dapat terhubung dengan berbagai bentuk alat pembayaran lain, DANA juga dapat dimanfaatkan oleh berbagai sektor, termasuk pendidikan, layanan publik, layanan sosial, hingga pedagang kaki lima (Sutanto and Yessica 2020).minat menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA. (Abrilia and Tri 2020) menyebutkan terdapat tiga indikator pada minat menggunakan *e-wallet* yaitu, :

- a Berminat menggunakan *e-wallet* adalah berniat disediakan untuk bertransaksi.
- b Untuk kemajuan teknologi pada aplikasi dompet digital.
- c Ketertarikan berminat menggunakan aplikasi *e-wallet* atas dasar dari diri sendiri.

HASIL dan PEMBAHASAN

Gambaran Umum Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuisioner online melalui *google form* dari indikator yang sudah disebarkan terhadap pertokoan baik online dan toko fisik di Kecamatan Ajung yang bersedia memberikan izin bagi peneliti. Pertokoan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah pertokoan yang memiliki omzet Rp. 15 Juta perbulan dan telah menggunakan pembayaran melalui *e-wallet* dengan aplikasi DANA. Pengumpulan data pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada 1 pemilik toko online dan 1 pemilik toko fisik yang menyediakan pembayaran melalui DANA. Kemudian peneliti membagikan kuisioner tersebut dalam bentuk *google form* dengan metode pengukurannya menggunakan skala likert. Tidak hanya itu dalam penelitian ini, peneliti menggunakan literatur yang berkaitan dengan *financial Technology* jenis *e-wallet* atau dompet *digital* terutama pada aplikasi DANA. *Google form* dibagikan secara online setiap harinya selama jangka waktu 1 bulan, pada bulan Juni. Selama jangka waktu yang diberikan dari *google form* yang dibagikan sebanyak 53 sesuai dengan sampel yang ada, hanya terdapat 48 atau 91% responden atau pertokoan di Kecamatan Ajung Kota Jember yang bersedia mengisi *google form* tersebut. Dan sebanyak 5 pertokoan atau 9% yang tidak bersedia mengisi *google form* tersebut.

Analisis Regresi Berganda

Berdasarkan pengujian analisis regresi berganda yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS Versi 21 dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Analisis Regresi Berganda

No	Variabel	Koefisien Regresi	Signifikansi
1	Konstanta	1,259	0,856
2	Independensi	0,455	0,000
3	Pengalaman Auditor	0,207	0,003
4	Kompetensi Auditor	0,354	0,001

Berdasarkan tabel 4.12 maka bisa didapatkan persamaan regresi linear berganda seperti di bawah ini.

$$Y = 1,259 + 0,455X_1 + 0,207X_2 + 0,354X_3 + e$$

Berdasarkan hasil persamaan yang didapatkan bisa dijabarkan makna maupun arti dari koefisien seperti di bawah:

1. Berdasarkan persamaan di atas, nilai konstanta ialah sejumlah 1,259. Hal tersebut memaparkan bahwa apabila nilai variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan sama dengan nol, maka nilai minat menggunakan *e-wallet* dengan aplikasi DANA sejumlah 1,259.
2. Koefisien regresi persepsi manfaat sejumlah 0,455. Hal ini menjelaskan besarnya pengaruh variabel persepsi manfaat kepada variabel minat menggunakan *e-wallet* dengan aplikasi DANA, koefisien regresi bertanda positif signifikan.
3. Koefisien regresi persepsi kemudahan sebesar 0,207. Hal tersebut menjelaskan besarnya pengaruh variabel persepsi kemudahan kepada variabel minat menggunakan *e-wallet* dengan aplikasi DANA, koefisien bertanda positif signifikan.

4. Koefisien regresi persepsi keamanan sejumlah 0,354, menjelaskan besarnya pengaruh variabel persepsi keamanan kepada variabel minat menggunakan *e-wallet* dengan aplikasi DANA, koefisien regresi bertanda positif signifikan.

Uji Asumsi klasik

1. Uji validitas

Tabel 2 Uji Validitas

Variabel	Item Soal	r table	Correlatio n	Taraf Signfikan	Keteranga n
(X1)	1 Soal	0,284	0,774	0,05	Valid
	2 Soal	0,284	0,867	0,05	Valid
	3 Soal	0,284	0,810	0,05	Valid
	4 Soal	0,284	0,811	0,05	Valid
(X2)	1 Soal	0,284	0,782	0,05	Valid
	2 Soal	0,284	0,867	0,05	Valid
	3 Soal	0,284	0,903	0,05	Valid
	4 Soal	0,284	0,853	0,05	Valid
(X3)	1 Soal	0,284	0,660	0,05	Valid
	2 Soal	0,284	0,684	0,05	Valid
	3 Soal	0,284	0,778	0,05	Valid
	4 Soal	0,284	0,710	0,05	Valid
(Y)	1 Soal	0,284	0,905	0,05	Valid
	2 Soal	0,284	0,896	0,05	Valid
	3 Soal	0,284	0,829	0,05	Valid

Sumber : Data olahan SPSS 2022

Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji validitas variabel persepsi manfaat (X1), persepsi kemudahan (X2), persepsi keamanan (X3) dan minat menggunakan *e-wallet* pada aplikasi DANA (Y) menunjukkan bahwa masing-masing sitem soal memiliki nilai r lebih >r table. Nilai r table yaitu 0,284 yang didapat dengan $df(n-2)$ atau $(48-2)$ dengan menggunakan uji 2 arah pada tingkat signifikansi 0,05. Dari hasil uji yang telah dilakukan, maka seluruh item soal diatas dinyatakan valid.

2. Uji Reabilitas

Tabel 3 Uji Reabilitas

Variabel	Nilai alpha cronbach	Nilai Kritis	Keteranga n
Persepsi Manfaat (X1)	0,826	0,60	Reliabel

Persepsi Kemudahan (X2)	0,825	0,60	Reliabel
Persepsi Keamanan (X3)	0,884	0,60	Reliabel
Minat DANA (Y)	0,822	0,60	Reliabel

Sumber : Data olahan SPSS 2022

Berdasarkan tabel 4.9 memaparkan bahwa seluruh instrumen dalam penelitian ini yaitu independensi, pengalaman audit, kompetensi auditor dan kualitas audit memiliki koefisien Cronbach's Alpha lebih dari 0,60 sehingga semua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

3. Uji Normalitas

Tabel 4 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			48
Normal	Mean		,0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation		1,09362101
Most Extreme Differences	Absolute		,100
	Positive		,071
	Negative		-,100
Kolmogorov-Smirnov Z			,695
Asymp. Sig. (2-tailed)			,719

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel 4.11 diketahui nilai *asymp.sig* sebesar 0,719 ($0,719 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada semua variabel berdistribusi normal.

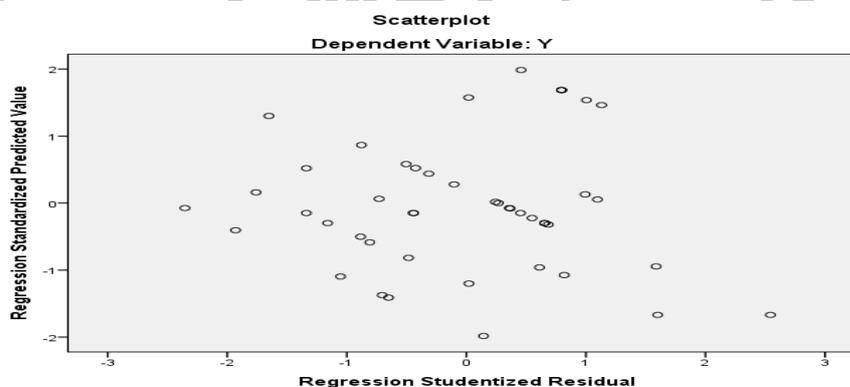
4. Uji Multikolinieritas

Tabel 4 Uji Multikolinieritas

No	Variabel	Nilai Tolerance	Nilai VIF
1	Persepsi Manfaat	0,418	2,394
2	Persepsi Kemudahan	0,421	2,377
3	Persepsi Keamanan	0,988	1,012

Berdasarkan tabel 4.12 diatas diketahui nilai VIF untuk variabel persepsi manfaat sebesar 2,394 ($2,394 < 10$), variabel persepsi kemudahan sebesar 2,377 ($2,377 < 10$), dan variabel persepsi keamanan sebesar 1,012 ($1,012 < 10$), sehingga dapat dikatakan regresi linear berganda yang digunakan dalam penelitian ini, bebas dari multikolinieritas.

5. Uji Heteroskedastisitas



Gambar 1 Uji Heteroskedastisitas Scatterplot

Berlandaskan hasil dari Scatterplot dalam gambar 4.2 tampak bahwa plot yang terbentuk tidak mempunyai pola yang jelas, dan titik-titik tersebut menyebar di atas maupun di bawah angka 0 di sumbu Y, maka bisa dinyatakan tidak berlangsung heterokedasitas.

Uji Hipotesis

1. Hasil uji t

Tabel 5 Uji t

No	Variabel	Item Uji				Ket
		Sig.Hitung	Taraf Sig.	t hitung	t tabel	
1	Persepsi Manfaat	0,00	0,05	4,266	2,015	Signifikan
2	Persepsi Kemudahan	0,03	0,05	2,720	2,015	Signifikan
3	Persepsi Keamanan	0,01	0,05	3,915	2,015	Signifikan

Berdasarkan tabel 4.13 hasil uji parsial dapat diketahui bahwa nilai t tabel yaitu 2,015. Jika nilai signifikansinya <0,05 maka variabel independensi berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Maka penjelasan uji t sebagai berikut :

- Variabel persepsi manfaat (X1) diperoleh nilai thitung sebesar 4,266 dengan nilai ttabel 2,015 dan nilai sig sebesar 0,00. Dapat disimpulkan bahwa thitung 4,266 > ttabel 2,015 dan nilai sig <0,05. Maka HO ditolak dan H1 diterima, artinya variabel persepsi manfaat (X1) berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA
- Variabel persepsi kemudahan (X2) diperoleh nilai thitung 2,720 dengan ttabel 2,015 dan nilai sig sebesar 0,03. Dapat disimpulkan bahwa thitung 2,720 > ttabel 2,015 dan nilai sig <0,05. Maka HO ditolak dan H2 diterima, artinya variabel persepsi kemudahan (X2) berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA
- Variabel persepsi keamanan (X3) diperoleh nilai thitung sebesar 3,915 dengan nilai ttabel 2,015 dan nilai sig sebesar 0,01. Dapat disimpulkan bahwa thitung 3,915 > ttabel 2,015 dan nilai sig <0,05. Maka HO ditolak dan H3 diterima, artinya variabel persepsi keamanan (X3) berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA.

2. Uji koefisien determinasi

Tabel 6 Uji R (parsial)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.797 ^a	,635	,610	1,13029

a. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

b. Dependent Variable: Y

Sumber : Data olahan SPSS 2022.

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji Koefisien determinasi menunjukkan Adjusted R Square adalah sebesar 0,610 atau 61 persen. Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi dana sebesar 61% dipengaruhi oleh persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan, sedangkan sisanya sebesar 39% dipengaruhi oleh faktor lain dari tiga variabel tersebut.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini, penulis meneliti tentang pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan persepsi keamanan terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA (studi kasus pada took online dan toko fisik di Kecamatan Ajung). Data pada penelitian ini diolah dengan menggunakan SPSS 21, berikut pembahasannya :

- Dalam hasil uji t untuk uji hipotesis 1 yang terdapat pada Tabel 4.12, diperoleh nilai

signifikansi pada variabel persepsi manfaat 0,00 yang berarti bahwa variabel persepsi manfaat memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA. Hal ini disebabkan karena tingkat signifikansi sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05, maka H1 diterima. Hasil pengujian regresi linear berganda pada Tabel 4.10 diperoleh nilai koefisien dari regresi persepsi manfaat sebesar 0,455. Hal ini menunjukkan bahwa setiap satuan variabel persepsi manfaat (X1) berpengaruh terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA sebesar 0,455 apabila variabel lainnya tetap. Persepsi manfaat merupakan sebuah pandangan seseorang terhadap seberapa besar sebuah sistem atau suatu teknologi bisa memberikan manfaat untuk meningkatkan kinerja pekerjaannya. Kemanfaatan penggunaan dapat diketahui dari kepercayaan pengguna tentang proses pengambilan keputusan dalam memutuskan penerimaan dengan suatu kepercayaan bahwa pengguna tersebut memberikan kontribusi positif bagi penggunaannya (Fitria 2017b). Pada penelitian (Fitria 2017b), (Andhika, 2019) dan (Bambang Minarso Rizki Budi Ericaningtyas 2021) menyatakan bahwa persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik atau dompet digital.

2. Dalam uji t untuk hipotesis H2 yang terdapat pada Tabel 4.12, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,03 yang berarti bahwa variabel persepsi kemudahan memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA. Hal ini disebabkan karena tingkat signifikansi sebesar 0,03 lebih kecil dari 0,05, maka H2 diterima. Hasil pengujian regresi linear berganda pada Tabel 4.11 diperoleh nilai koefisien dari regresi persepsi kemudahan sebesar 0,207. Hal ini menunjukkan bahwa setiap satuan variabel persepsi kemudahan (X2) berpengaruh terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA sebesar 0,207 apabila variabel lainnya tetap. Persepsi kemudahan diartikan seberapa jauh subjek beranggapan bahwa suatu sistem atau teknologi dapat digunakan dengan mudah. (Asja, Susanti, and Fauzi 2021). Maka persepsi kemudahan merupakan sebuah pandangan seseorang terhadap suatu kepercayaan tentang pengambilan keputusan. Jika seseorang atau pengguna merasa percaya terhadap sistem atau teknologi tersebut mudah digunakan atau tidak sulit dipahaminya maka dia akan menggunakannya. Pada penelitian (Fitria 2017b) dan (Abrilia and Tri 2020) menyatakan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik atau dompet digital.

3. Dalam uji t untuk hipotesis H3 yang terdapat pada Tabel 4.12, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,01 yang berarti bahwa variabel persepsi keamanan memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA. Hal ini disebabkan karena tingkat signifikansi sebesar 0,01 lebih kecil dari 0,05, maka H3 diterima. Hasil pengujian regresi linear berganda pada Tabel 4.11 diperoleh nilai koefisien dari regresi persepsi keamanan sebesar 0,354. Hal ini menunjukkan bahwa setiap satuan variabel persepsi keamanan (X3) berpengaruh terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA sebesar 0,354 apabila variabel lainnya tetap. Persepsi keamanan merupakan perlindungan informasi dari berbagai ancaman untuk memastikan kelangsungan bisnis, meminimalisir resiko bisnis dan memaksimalkan laba atas investasi dan peluang bisnis (Irawan and Affan 2020). Persepsi keamanan diartikan juga sebagai tingkat kepercayaan pengguna pada aplikasi tersebut sangat aman digunakan karena terdapat perlindungan informasi atau data dari tindak penipuan dan pencurian dalam bisnis online. Pada penelitian (Irawan and Affan 2020) dan (Sulistiyowati, Paais, and Rina 2020) menyatakan bahwa persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik atau dompet digital.

4. Hasil uji koefisien determinasi pada tabel 4.14 menunjukkan hasil bahwa nilai Adjusted R Square sebesar 0,610. Dan dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat (X1), persepsi

kemudahan (X2), dan persepsi keamanan (X3), secara parsial memberikan pengaruh pada variabel terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA. Dapat kita ketahui bahwa pentingnya mengikuti arus kemajuan teknologi saat ini, karena selain memudahkan baik bagi pihak produsen juga bagi pihak konsumen dalam proses transaksinya, juga sangat banyak memberikan manfaat dalam persaingan dunia bisnis di era digitalisasi saat ini, serta sangat efektif dan efisien akan keamanan bertransaksi dari mana saja dan kapanpun menggunakan *e-wallet* aplikasi DANA pada pertokoan online dan fisik di Kecamatan Ajung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan terhadap minat menggunakan *financial technology* pada aplikasi DANA yang dilaksanakan tepatnya pada toko online dan toko fisik di Kecamatan Ajung, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Berdasarkan hasil uji parsial (uji t), variabel persepsi manfaat (X1) berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA pada toko online dan toko fisik di Kecamatan Ajung.
2. Berdasarkan hasil uji parsial (uji t), variabel persepsi kemudahan (X2) berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA pada toko online dan toko fisik di Kecamatan Ajung.
3. Berdasarkan hasil uji parsial (uji t), variabel persepsi keamanan (X3) berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA pada toko online dan toko fisik di Kecamatan Ajung.
4. Berdasarkan hasil koefisien determinasi, variabel persepsi manfaat (X1), persepsi kemudahan (X2), dan persepsi keamanan (X3) berpengaruh secara parsial terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA pada toko online dan toko fisik di Kecamatan Ajung.

Hasil dari kesimpulan dalam penelitian, maka penulis merekomendasikan beberapa saran-saran yaitu keterbatasan penelitian ini adalah peneliti menyadari bahwa penelitian ini mempunyai keterbatasan. Penelitian selanjutnya hendaknya memperluas subyek penelitiannya, agar data lebih banyak dan menggunakan metode penelitian lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrilia, N. D., & Tri, S. (2020). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya*. 8(3).
- Adhinagari, A. H, 2018. *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan Dan Persepsi Resiko Terhadap Persepsi Penggunaan E-Money*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia
- Aktiva, J. A., Manfaat, P., Keamanan, K. D. A. N., Metro, U. M., Ki, J., & Dewantara, H. (2020). *Minat Pemakai Fintech Pada Aplikasi Ovo Sebagai Digital Payment*. 1(1).
- Ambaranie, 2018. *Kurang Dari Setahun DANA dapat 4 izin dari BI*. <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/12/05/205253326/kurang-dari-setahun-dana-dapat-4-izin-dari-bi>.
- Andhika, B. P., I Dewa G, D., (2019). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Tingkat Kepercayaan Pada Minat Menggunakan Uang Elektronik*. E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana, E. A. U.
- Asja, H. J., Susanti, S., & Fauzi, A. (2021). *Pengaruh Manfaat, Kemudahan, Dan Pendapatan Terhadap Minat Menggunakan Paylater : Studi Kasus Masyarakat Di Dki Jakarta (The Influence Of Perceived Usefulness, Ease Of Use And Income On Interest In Using Paylater : A Case Study Of People In Dki Jakart*. 2(4), 309–325.

- Aulia, N., & Suryanawa, I. K. (2019). *Pengaruh Persepsi Kegunaan Dan Kemudahan Penggunaan Pada Minat Penggunaan Quick Response Code Dalam Transaksi Keuangan*. E-Jurnal Akuntansi, 28(3), 1749. <https://doi.org/10.24843/Eja.2019.V28.I03.P08>
- Burhanuddin, C. I., & Abdi, M. N. (2019). *Minat Masyarakat Dalam Penggunaan Fintech*. Riset & Jurnal Akuntansi, 3(1), 1–27.
- Dana, 2018. *Aplikasi E-money DANA Indonesia* <https://www.dana.id/>.
- Davis, F. D. (1989). “Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Acceptance of Information System Technology”, *MIS Quarterly*. Vol.13, No.3, hlm.319-339
- Ewa Abbas, A. (2017). *Literature Review Of A Cashless Society In Indonesia: Evaluating The Progress*. *International Journal Of Innovation, Management And Technology*, 8(3), 193–196. <https://doi.org/10.18178/Ijimt.2017.8.3.727>
- F.Meileny & T.Wijaksana. (2020). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Di Jawa Tengah*. *Jurnal Ecodemica*. Vol.4. Hal. 200-209.
- Fitria. (2017). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan Dan Persepsi Resiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money*. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Irawan, D., & Affan, M. W. (2020). *Pengaruh Privasi Dan Keamanan Terhadap Niat Menggunakan Payment Fintech*. *Jurnal Kajian Akuntansi*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.33603/Jka.V4i1.3322>
- Jogiyanto, H.M. 2008. *Sistem Informasi Keperilaku*. Yogyakarta : Erlangga Kamus Besar Bahasa Indonesia
- M.Damanik & M.Putra. 2022. *Model Identifikasi Perencanaan Pada E-Business*. Vol.1. Hal. 1-4.
- Nadhifah, Ainun. *Berkenalan Dengan Dana, Startup Yang Hadirkan Masa Depan Pembayaran Digital Di Indonesia*. 13 September 2018.
- Ocbcnisp. *Apa Itu Fintech: Pengertian, Manfaat Dan Dasar Hukumnya*. 12 Juli 2021 <<https://www.ocbcnisp.com/id/article/2021/07/12/fintech-adalah>>
- Petra, U. K., Safira, G. L., Goenawan, F., Monica, V., & Komunikasi, P. I. (2019). *Perilaku Konsumen Dalam Memilih Dana Sebagai Aplikasi Fintech Payment*
- Peraturan Pemerintah Bank Indonesia (BI) Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik*
- Rahmawati, Y. D., & Yuliana, R. Y. (2020). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet*. *ECONBANK: Journal of Economics and Banking*, 2(2), 157–168. <https://doi.org/10.35829/econbank.v2i2.100>
- Risiko, D. A. N., Minat, T., Kasus, S., Bantargebang, D., & Bekasi, K. (2020). *Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (Fintech)*.
- Rizki Budi Ericaningtyas, B. M. (2021). *Analisis Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Dalam Minat Penggunaan Sistem Pembayaran E-Wallet Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Dian Nuswantoro Semarang)*. 2(2).
- Sofyan. (2019). *Dampak Kebijakan E-Money Di Indonesia Sebagai Alat Sistem Pembayaran Baru*.
- Sugiarti, E. N., Diana, N., & Mawardi, M. C. (2019). *Peran Fintech Dalam Meningkatkan Literasi Keuangan Pada Usaha Mikro Kecil Menengah Di Malang*. E-Jra, 8(4), 90–104.
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2019). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiyowati, R., Paais, L., & Rina, R. (2020). *Persepsi Konsumen Terhadap Penggunaan Dompot Digital*. *Isoquant: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.24269/Iso.V4i1.323>
- Sutanto, E. M., & Yessica, Y. (2020). *Analisis Pemilihan Aplikasi Pembayaran*. 10(121), 53–69. <https://doi.org/10.14414/Jbb.V10i1.2139>
- Tobergte, D. R., & Curtis, S. (2013). *Analisis Faktor-Faktor Penerimaan Penggunaan Quiooerschool.Com Dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam)*. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/Cbo9781107415324.004>

