

Pengaruh Kemampuan *Financial*, Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Perilaku Sistem Penggunaan *Financial Technology*

Islamiah Kamil^{1*}

¹Departement of Islamic Economics, Faculty of Islamic Economics and Business, Universitas Universitas Prof. DR. Moestopo (Beragama), Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 18-04-2020

Revised 15-06-2020

Accepted 08-07-2020

Available 21-07-2020

Revised (1) 18-07-2022

Accepted 19-07-2022

Revised Available 19-07-2022

Kata Kunci:

Kemampuan *Finanacial*,
Kemudahan, Keamanan, Sistem
Penggunaan *Finacial*
Technology (Fintech).

Paper type: Research paper

Please cite this article: Kamil, I. "Pengaruh kemampuan financial, kemudahan dan keamanan terhadap perilaku system penggunaan financial technology" Al-Mal: Jurnal Akuntansi dan Keuangan Islam [ONLINE], Volume 01 Number 02 (Juli 21, 2020)

Cite this document:

Al-Mal 2th edition

*Corresponding author

e-mail: kurnia@uinsby.ac.id

Page: 185-209

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi sistem penggunaan *Finacial Technology (Fintech)* dengan menggunakan regresi linear berganda. Metode pendekatan penelitian yaitu menggunakan metode kausal, Penelitian ini dilakukan di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi dengan menggunakan metode survei. Penelitian ini memperoleh responden sebanyak 200 orang yang pernah menggunakan *Cashless Payment* (Contoh: GO-PAY, GRAB-PAY, DANA, LinkAja, TAPCASH, OVO, T-Cash, dan lain sebagainya). Peneliti menggunakan *software SPSS.20* untuk menguji data penelitian. Hasil analisis untuk model ini menunjukkan bahwa Kemampuan *Financial*, Kemudahan dan Keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sistem Penggunaan *Finacial Technology (Fintech)*. Implikasi penelitian ini penggunaan *Finacial Technology* misalnya GO-PAY, GRAB-PAY, DANA, LinkAja, TAPCASH, OVO, T-Cash, dapat dipengaruhi oleh berbagai factor, seperti tingkat kemudahaan dan keamanan dalam menggunakan aplikasi untuk bertaransaksi.

Al-Mal with CC BY license. Copyright © 2020, the author(s)

ABSTRACT: *This study aims to examine the factors that influence the system of using Financial Technology (Fintech) using multiple linear regression. The research approach method is using the causal method. This research was conducted in the areas of Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang and Bekasi using a survey method. This study obtained 200 respondents who have used Cashless Payment (Examples: GO-PAY, GRAB-PAY, DANA, LinkAja, TAPCASH, OVO, T-Cash, and so on). Researchers used SPSS.20 software to test the research data. The results of the analysis for this model indicate that Financial Ability, Ease and Security have a positive and significant effect on the System for Using Financial Technology (Fintech). The implication of this research is the use of Financial Technology such as GO-PAY, GRAB-PAY, DANA, LinkAja, TAPCASH, OVO, T-Cash, can be influenced by various factors, such as the level of ease and security in using applications for transactions.*

Keyword : *Financial Capability, Ease, Security, System for Using Financial Technology (Fintech).*

PENDAHULUAN

Beberapa tahun terakhir, perkembangan produk fintech mulai marak bermunculan di Indonesia. Sebut saja beberapa yang paling familiar diantaranya OVO, Go-Pay, LinkAja, dan aplikasi dompet digital Dana. Produk-produk tersebut muncul bukan tanpa alasan, dengan melihat perkembangan teknologi digital, beberapa perusahaan existing dan start-up terdorong menciptakan produk fintech. Maraknya produk fintech ini adalah bukti bahwa digitalisasi merupakan tuntutan zaman yang harus dihadapi saat ini. Digitalisasi, Internet of Things, dan perkembangan teknologi informasi lainnya memungkinkan terjadinya perubahan pada hampir semua layer kehidupan masyarakat, termasuk dalam sektor ekonomi. Sehingga muncul isu serta fenomena cashless society, yang merupakan keadaan ekonomi di mana transaksi finansial masyarakat tidak lagi bergantung pada uang kertas dan koin fisik. Uang tidak lagi dinilai dalam bentuk fisik semata, dan dapat dipindahkan melalui transfer informasi digital. Berkembangnya penggunaan sistem pembayaran non-tunai dinilai wajar mengingat kelebihan yang ditawarkan sistem tersebut. Salah satunya keamanan; sistem pembayaran non-tunai dinilai lebih aman dibanding penggunaan uang fisik. Contoh saja ketika menggunakan uang fisik yang disimpan pada dompet, jika kehilangan dompet, maka uang yang dimiliki juga ikut raib. Namun ketika menggunakan uang

elektronik, yang mengandalkan smartphone sebagai instrumen utama, bahkan jika smartphone hilang entah karena pencurian ataupun tercecer, uang yang dimiliki tidak akan hilang. Popularitas uang elektronik juga didukung oleh perilaku milenial yang mendominasi populasi masyarakat Indonesia. Kaum milenial cenderung lebih akrab dengan teknologi informasi, ditambah masyarakat milenial yang semakin "mager" sehingga membutuhkan sebuah sistem yang efisien agar tidak perlu banyak usaha untuk melakukan kegiatan ekonomi. Uang elektronik dan sistem pembayaran non-tunai hadir sebagai solusi atas masalah ini. (Detik.com,2019)

(Al Rasyid & Indah, 2018) Teknologi finansial (Financial Technology) disingkat atau disebut dengan TekFin atau Fintech. Teknologi Finansial dalam peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 merupakan penggunaan teknologi sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, efisiensi, kelancaran, keamanan dan keandalan sistem pembayaran. Taufik Akbar, Diah dkk (2017) Peranan teknologi informasi pada aktivitas manusia saat ini memang begitu besar. Teknologi informasi telah menjadi fasilitator utama kegiatan bisnis yang memberikan andil besar terhadap perubahan-perubahan mendasar bagi struktur, operasi, dan manajemen organisasi.

(Cnnindonesia.com, 2019) Transaksi non-tunai memang tengah mendapat angin segar di Indonesia, terutama dari pesatnya pembangunan infrastruktur pendukung trend tersebut. Menurut riset eMarketer, sebuah lembaga riset digital marketing, jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia diprediksi mencapai lebih dari 100 juta orang pada 2018 kemarin. Dengan jumlah itu, Indonesia menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah China, India, dan Amerika. Sementara itu, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) dalam surveinya yang bertajuk 'Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017' menyebutkan pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 143,26 juta

pengguna. Jumlah pengguna internet tersebut meningkat 10,56 juta jiwa dibanding tahun sebelumnya yang mencapai 132,7 juta orang. Jumlah pengguna internet tersebut mewakili 54,7 persen dari total populasi penduduk. Kondisi ini membuat penyedia layanan keuangan digital (*financial technology/fintech*) untuk transaksi pembayaran makin menjamur di Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian guna menganalisis mengenai *Cashless Society: Pengaruh Kemampuan Financial, Kemudahan Dan Keamanan terhadap Perilaku Sistem Penggunaan Financial Technology (Fintech)*.

1. Sistem Penggunaan *Financial Technology (Fintech)*

Fintech merupakan teknologi yang memanfaatkan jejaring internet berawal dari tahun 1966 dengan tujuan untuk mengembangkan bisnis secara global.penggunaan. (Bank Indonesia, 2020) menjelaskan bahwa *Financial technology/Fintech* 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. Dalam hal layanan keuangan, ini adalah layanan inovatif yang menyediakan layanan keuangan terdiferensiasi menggunakan teknologi baru, seperti mobile, media sosial, dan IOT (Suyanto & Kurniawan, 2019). *Financial teknologi* atau “Fintech” adalah penggunaan teknologi untuk memberikan solusi keuangan. Pengertian lain mengenai fintech adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menunjukkan perusahaan yang menawarkan teknologi modern pada sektor keuangan (Saksonova & Kuzmina-Merlino, 2017). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan *financial technology* adalah suatu inovasi baru di jasa keuangan yang mengadaptasi perkembangan teknologi untuk mempermudah pelayanan keuangan dan sistem keuangan agar lebih efisien dan efektif.

Fintech menawarkan berbagai jenis jasa keuangan, antara lain seperti *peer to peer* (P2P) lending (peminjaman), *crowdfunding*, *payment gateway* (alat pembayaran) dan manajemen investasi. Dari beberapa jenis usaha tersebut, layanan P2P lending dan sistem pembayaran yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia (Fadillah, 2020).

2. Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan pada tahun 1989 menjelaskan penerimaan teknologi yang akan digunakan oleh pengguna teknologi. Teori ini diadopsi dari beberapa model yang dibangun untuk menganalisa dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi baru (Surendran, 2012). Dikembangkan berdasarkan dua teori *Theory of Reasoned Action* (TRA) dan *Theory of Planned Behavior* (TPB), TAM dikembangkan menjadi suatu model yang mempunyai fokus utama untuk mengadopsi teknologi baru sebuah organisasi, komunitas, perusahaan atau dalam konteks yang lebih luas adalah perkembangan teknologi di sebuah negara untuk perkembangan pasar dan pertumbuhan ekonomi yang lebih maju (Gatignon et al., 1989). Hal ini didasarkan pada salah satu variabel *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* (Afwiyana, 2022).

Meskipun TAM dirancang untuk memprediksi adopsi penggunaan aplikasi teknologi informasi dalam organisasi tempat bekerja, banyak para peneliti telah memodifikasi model asli untuk menjelaskan banyak kebutuhan (Keat & Mohan, 2004). Davis mencoba mengembangkan lebih lanjut model TAM untuk melihat penerimaan pengguna teknologi komputer dimana penggunaan teknologi ditentukan oleh minat perilaku, dimana minat perilaku itu sendiri ditentukan dari sikap terhadap perilaku dan persepsi kegunaan (Davis et al., 1989). TAM bertujuan untuk menjelaskan faktor-faktor penentu diterimanya sebuah teknologi yang kemudian akan menjelaskan perilaku pengguna pada berbagai teknologi komputasi pengguna akhir (*end-user computing*) (Tony Sitinjak, 2019). Persepsi terhadap kegunaan dan persepsi terhadap kemudahan penggunaan teknologi mempengaruhi sikap individu

terhadap penggunaan teknologi itu sendiri, yang selanjutnya akan menentukan apakah individu tersebut memiliki minat untuk menggunakan teknologi tersebut. Minat untuk menggunakan teknologi akan menentukan apakah orang akan menggunakan teknologi. Dalam TAM, Davis menemukan bahwa manfaat teknologi juga mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan tetapi tidak berlaku sebaliknya. Dengan demikian selama individu merasa bahwa teknologi bermanfaat dalam tugas-tugasnya, ia akan berminat untuk menggunakannya terlepas apakah teknologi itu mudah atau tidak mudah digunakan. Model TAM ini menunjukkan bahwa ketika pengguna disajikan dengan sebuah teknologi baru, ada sejumlah variabel yang mempengaruhi keputusan mereka tentang bagaimana dan kapan mereka akan menggunakannya. Teori lain yang dapat menjelaskan penerimaan individu dalam menggunakan teknologi adalah Theory of Planned Behavior (TPB), teori ini dapat menjelaskan bahwa kepercayaan dan risiko dapat mempengaruhi individu berminat atau mempunyai keinginan untuk menggunakan teknologi (Khiyarunnas & Jogiyanto, 2017).

Ada dua spesifik variabel, persepsi manfaat dan persepsi kemudahan, yang diyakini menjadi faktor penentu dasar penerimaan pengguna teknologi (Davis et al., 1992)

- a. *Perceived Usefulness*. Persepsi kegunaan didefinisikan sebagai probabilitas subjektif dari pengguna potensial yang menggunakan sistem aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya (Davis et al., 1992). Individu akan menggunakan teknologi informasi jika orang tersebut mengetahui manfaat atau kegunaan (usefulness) positif atas penggunaannya. Variabel manfaat dapat diukur dengan indikator: (1). Meningkatkan kinerja individu (2). Menambah tingkat produktivitas individu (3). Meningkatkan efektifitas kinerja individu (4). Penggunaan sistem bermanfaat bagi individu (Silaen & Prabawani, 2019).
- b. *Perceived Ease of Use*. Persepsi kemudahan didasarkan pada sejauh mana calon pengguna mengharapkan sistem baru yang akan digunakan terbebas

dari kesulitan. Sikap individu yang mendukung penggunaan teknologi sistem informasi akan secara otomatis mendorong pemanfaatan serta penggunaan teknologi sistem informasi. Variabel kemudahan diukur dengan indikator: (1) Mudah di pelajari (ease to learn) (2). Dapat dikontrol (controllable) (3). Jelas dan dapat dipahami 4) Fleksibel (5). Mudah digunakan (easy to use) (Aini, 2020).

c. *Attitude towards Using*. Sikap terhadap perilaku didefinisikan sebagai perasaan positif atau negatif dari seseorang yang berasal dari persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan yang akan mempengaruhi minat pelaku terhadap sistem teknologi baru.

d. *Behavior Intention to Use*.

Minat adalah suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Minat setiap individu tergantung dari faktor-faktor yang mempengaruhinya, setiap individu memiliki minat masing-masing. Meskipun individu memiliki minat yang sama terhadap sesuatu namun dilatarbelakangi oleh faktor tertentu. Untuk mengukur minat ada beberapa indikator yang dapat digunakan diantaranya adalah : (1). Ketertrikan dalam menggunakan (2). Minat penggunaan jangka panjang (3). Minat transaksional (Hasan, 2013).

e. *Perceived Compatibility*

Persepsi kesesuaian (perceived compatibility) adalah kecocokan dan kekonsistenan suatu inovasi produk akan ide-ide, nilai, kepercayaan, pengalaman masa lalu dan kebutuhan saat ini (Laksana, 2015). Kesesuaian dapat diukur dengan indikator sebagai berikut : (1) kebutuhan transaksi, (2) gaya hidup, (3) kesesuaian dengan keinginan bertransaksi.

f. *External Variable*. Variabel eksternal secara langsung akan mempengaruhi persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan. Persepsi kemudahan penggunaan dipengaruhi variabel eksternal yang berkenaan dengan karakteristik

3. Persepsi Perilaku Masyarakat Penggunaan Sistem Financial Technology (*Fintech*)

Persepsi Masyarakat dapat mempengaruhi sistem penggunaan *Fintech* antara lain sebagai berikut:

1. Persepsi

Persepsi merupakan penyerapan terhadap informasi melalui indera dengan melalui penglihatan, pendengaran, penciuman dan perasa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata persepsi memiliki arti tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu (Al Rasyid & Indah, 2018). Menurut Sugiharto dkk bahwa persepsi adalah kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia (Sugihartono et al., 2007). Persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang dalam penginderaan yaitu proses yang dilalui orang dalam memilih, mengorganisasikan, dan menginterpretasikan informasi guna membentuk gambaran berarti mengenai dunia (Hurriyati, 2015). Ada yang mempersepsikan sesuatu itu baik atau persepsi yang positif maupun persepsi negatif yang akan mempengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata. Stimulus mana yang akan mendapatkan respon dari individu tergantung pada perhatian individu yang bersangkutan. Berdasarkan hal tersebut, perasaan, kemampuan berfikir, pengalaman-pengalaman yang dimiliki individu tidak sama, maka dalam mempersepsi sesuatu stimulus, hasil persepsi mungkin akan berbeda antar individu satu dengan individu lain. Oleh karenanya persepsi sangat penting bisa dilihat pada teori persepsi pada kepribadian implisit yaitu mengacu pada teori kepribadian individual yang diyakini seseorang dan yang mempengaruhi bagaimana persepsinya kepada orang lain (Karundeng, 2016). Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan proses menterjemahkan dari stimulus yang diterima oleh individu berdasarkan perasaan, kemampuan berfikir dan pengalaman-pengalaman yang menghasilkan suatu tanggapan atau kesimpulan.

(Robbins & Judge, 2008) menambahkan bahwa faktor yang mempengaruhi seseorang memberikan suatu persepsi antara lain sebagai berikut:

- a. Sikap merupakan suatu reaksi yang terjadi pada seseorang yang mencerminkan suatu perasaan terhadap objek, aktivitas, peristiwa dan orang lain.
- b. Motivasi yakni suatu faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu aktivitas tertentu, oleh karena itu motivasi sering diartikan sebagai faktor pendorong perilaku seseorang.
- c. Minat yaitu dorongan atau keinginan untuk melakukan sesuatu,
- d. Pengalaman ialah peristiwa yang pernah dialami oleh seseorang.

2. Perilaku

Teori perilaku dengan memahami Theory of Planned Behavior (TPB) ini merupakan pengembangan dari TRA. TPB mengembangkan TRA dengan menambahkan sebuah konstruk yaitu kontrol perilaku yang dirasakan (perceived behavioral control) akan mempengaruhi minat dan perilaku (Ajzen, 2020). Pada Teori PB ada tiga faktor utama sebagai penentu dari minat, pertama adalah sikap yang mencerminkan sejauh mana individu memiliki penilaian setuju atau tidak setuju untuk melakukan perilaku. Kedua, faktor sosial yang juga disebut norma subyektif, mengacu pada tekanan social yang dirasakan untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku. Terakhir adalah kontrol perilaku, yang mengacu pada persepsi kemudahan atau kesulitan melakukan perilaku. (Ajzen, 1991) menunjukkan bahwa sikap, norma subyektif, dan kontrol perilaku dirasakan positif berkaitan dengan minat tentang perilaku. Minat tentang perilaku demikian akan memprediksi perilaku yang sebenarnya dari konsumen.

3. Masyarakat

Masyarakat menurut kamus besar Bahasa Indonesia merupakan sekelompok manusia yang bertempat tinggal dalam suatu wilayah tertentu dengan batas-batas yang jelas dan menjadi faktor utamanya ialah adanya hubungan yang kuat di antara anggota kelompok dibandingkan hubungan

dengan orang-orang diluar kelompoknya. Artinya proses yang terjadi pada sekelompok manusia yang hidup dan tinggal bersama dalam wilayah tertentu yang memberikan tanggapan atau kesimpulan terhadap hal-hal atau peristiwa yang diterima oleh sekelompok individu tersebut. Menurut (Hardaningtyas, 2018) masyarakat merupakan sekelompok manusia yang hidup dalam satu kesatuan dalam tatanan sosial masyarakat. Masyarakat adalah setiap kelompok manusia yang telah cukup lama hidup dan bekerja sama sehingga mereka itu dapat mengorganisasikan dirinya dan berpikir tentang dirinya sebagai kesatuan sosial dengan batas-batas tertentu.

4. Kemampuan Financial

Kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang. Pada dasarnya kemampuan terdiri dari atas dua kelompok faktor (Robbins & Judge, 2008) yaitu: 1) Kemampuan intelektual (*intellectual ability*) yaitu kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mentalberfikir, menalar dan memecahkan masalah Kemampuan fisik (*physical ability*) yaitu kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, ketrampilan, kekuatan dan karakteristik serupa. Menurut (Widdowson & Hailwood, 2007) finansial literacy akan mempengaruhi bagaimana orang menabung, meminjam, berinvestasi dan mengelola keuangan lebih jauh, kecakapan finansial disini juga lebih menekankan pada kemampuan untuk memahami konsep dasar dari ilmu ekonomi dan keuangan, hingga bagaimana menerapkannya secara tepat. Kecerdasan finansial dibutuhkan agar seseorang tidak terjebak dalam dua kutub permasalahan keuangan, kekurangan uang atau kelebihan uang (Supriyono, 2004) Penelitian yang dilakukan oleh (Hilgert & Hogart, 2002), menunjukkan bahwa orang-orang yang memiliki tingkat melek keuangan (*financial literacy*) yang lebih tinggi cenderung lebih baik dalam mengelola keuangan termasuk dalam berinvestasi pada berbagai jenis produk finansial. Jadi, kemampuan finansial adalah kemampuan seseorang dalam memecahkan

masalah atau mengelola keuangannya, baik yang didapat dari gaji maupun uang saku yang berarti menunjuk pada situasi ekonomi dimana keadaan tersebut akan mempengaruhi pemilihan produk dan keputusan pembelian suatu produk tertentu.

2.5 Kemudahan

Kemudahan diartikan sebagai kepercayaan individu dimana jika mereka menggunakan sistem tertentu maka akan bebas dari upaya (Mathieson, 1991). Hal ini berkaitan dengan keyakinan individu bahwa menggunakan sistem teknologi informasi tidak akan merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar pada saat digunakan (Andriyano & Rahmawati, 2016). Jadi apabila seseorang percaya bahwa suatu teknologi itu mudah untuk digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya. Sehingga variabel kemudahan ini memberikan indikasi bahwa suatu sistem dibuat bukan untuk mempersulit pemakainya, namun justru suatu sistem dibuat dengan tujuan memberikan kemudahan bagi pemakainya. Dengan demikian, seseorang yang menggunakan suatu sistem tertentu akan bekerja lebih mudah jika dibandingkan dengan seseorang yang bekerja secara manual. Beberapa penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa persepsi Kemudahan memiliki pengaruh terhadap sikap penggunaan teknologi, antara lain penelitian yang dilakukan oleh (Ramdani et al., 2009). Kemudahan juga didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Jogiyanto, 2007). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa Kemudahan Penggunaan ini juga merupakan suatu keyakinan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa yakin bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa yakin bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya. Dari penjelasan di atas kemudahan dapat diartikan sebagai suatu keyakinan tentang proses pengambilan keputusan tentang tingkat kesulitan yang didapat dalam suatu hal. Jika seseorang merasa yakin bahwa sistem informasi mudah digunakan

maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa yakin bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya, Kemudahan Penggunaan juga didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Jogiyanto, 2007). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa Kemudahan Penggunaan ini juga merupakan suatu keyakinan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa yakin bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa yakin bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya.

Suatu teknologi dikatakan memiliki suatu kemudahan dalam penggunaannya apabila memiliki beberapa indikator sebagai berikut (Karim, 2017).

1. Mudah dan terampil dalam menggunakan suatu teknologi.
2. Teknologi tersebut dapat dengan mudah untuk dipelajari.
3. Sangat mudah dalam pengoperasiannya. Kemudahan dalam bertransaksi dengan menggunakan Fintech disediakan oleh pihak perusahaan start up agar mudah untuk dipahami dan mudah untuk digunakan.

Kemudahan yang dirasakan mempengaruhi sikap individu dalam dua mekanisme yaitu self-efficacy dan Instrumentaly. Semakin mudah teknologi digunakan maka akan meningkatkan self-eficacy penggunanya. Kemudahan yang dirasakan juga memberikan dampak dalam memperbaiki kinerja seseorang (Yaufi, 2014). Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak kemudahan yang dapat dirasakan dari penggunaan teknologi atau sistem maka dapat mempengaruhi ketertarikan penggunanya.

6. Keamanan

Keamanan data adalah perlindungan data di dalam suatu sistem melawan terhadap otorisasi tidak sah, modifikasi, atau kerusakan dan perlindungan sistem komputer terhadap penggunaan tidak sah atau modifikasi. Keamanan terhadap data yang tersimpan dalam komputer saat ini

telah menjadi persyaratan mutlak, karena setiap data mempunyai nilai yang cukup tinggi bagi pengguna, pembaca maupun pemilik data itu sendiri. Untuk mencegah adanya penyalahgunaan data tersebut oleh pihak lain, maka di perlukan pengamanan data (Ndruru & Ramadhani, 2019). Ada empat aspek utama dalam keamanan data dan informasi yaitu:

- a. *Privacy/Confidentiality* yaitu usaha menjaga data informasi yang bersifat pribadi dari orang yang tidak berhak mengakses.
- b. *Integrity* yaitu usaha untuk menjaga data atau informasi tidak diubah oleh yang tidak berhak.
- c. *Authentication* yaitu usaha atau metode untuk mengetahui keaslian dari informasi, misalnya apakah informasi yang dikirim dibuka oleh orang yang benar atau layanan dari server yang diberikan benar berasal dari server yang dimaksud.
- d. *Availability* berhubungan dengan ketersediaan sistem dan data (informasi) ketika dibutuhkan.

Keamanan data dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu keamanan fisik dan keamanan sistem. Keamanan fisik merupakan bentuk keamanan berupa fisik dari server, terminal/*client router* sampai dengan *cabling*. Sedangkan keamanan sistem adalah keamanan pada sistem pengoperasiannya atau lebih khususnya pada lingkup perangkat lunak, misalnya dengan penggunaan kriptografi dan steganografi.

7. Resiko

Risiko merupakan suatu keadaan *uncertainty* yang dipertimbangkan orang untuk memutuskan atau tidak melakukan transaksi secara online (Amijaya, 2010). Risiko merupakan ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi tidak diinginkan dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Risiko yang dipersepsikan didefinisikan sebagai ketidakpastian yang dihadapi konsumen ketika mereka tidak mampu melihat kemungkinan yang akan terjadi dari keputusan pembelian yang dilakukan. Sebelum memilih suatu produk atau layanan, konsumen tentu akan mempertimbangkan risiko dari

penggunaan produk atau layanan tersebut. Sama halnya dengan penggunaan Fintech, konsumen tentukan memutuskan menggunakan layanan berbasis transaksi online atau tidak, mengingat risiko yang mungkin dihadapi begitu tinggi.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kausal yang bertujuan untuk menguji tentang pengaruh, antara suatu variabel (Independen/ X_n) dengan variabel lainnya (Variabel Dependen/ Y_n) (Afrizal, 2014). Dalam hal ini terdiri: X_1 = Kemampuan Financial, X_2 = Kemudahan, X_3 = Keamanan, serta Y = Perilaku Sistem Penggunaan Fintech Penelitian ini memerlukan pengujian hipotesis dengan uji statistik.

Populasi dan Sampel Penelitian Populasi mengacu pada keseluruhan kelompok orang, atau minat yang ingin diinvestigasi (Sekaran, 2006). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengguna Fintech (OVO, GOPAY, GRABPAY,dll) di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik Convenience Sampling, dengan cara membagikan kuesioner kepada Pengguna Fintech di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi. Alasan pemilihan teknik pengambilan sampel ini adalah untuk mempermudah proses pengambilan sampel. (Fikriningrum & Syafruddin, 2012), (Roscoe, 1975) dalam (Sekaran, 2002) yang menyatakan bahwa:1. Jumlah sampel yang memadai untuk penelitian adalah berkisar antara 30 hingga 500. Pada penelitian yang menggunakan analisis multivariate (seperti analisis regresi berganda), ukuran sampel minimal harus 10 kali lebih besar dari pada jumlah variabel bebas. Sementara itu, (Hair et al., 1998) menyatakan bahwa jumlah sampel minimal yang harus diambil apabila menggunakan teknik analisis regresi berganda adalah 15 hingga 20 kali jumlah variabel yang digunakan. Jumlah sampel ditentukan dengan syarat seperti yang ditentukan oleh pendekatan (Tabachnick et al., 2007) dalam (Hair et al., 1998) ukuran

sampel yang dibutuhkan adalah antara 5 - 10 kali jumlah parameter. Dengan jumlah parameter penelitian, dalam hal ini adalah jumlah indikator konstruk sebanyak 20, maka jumlah responden idealnya adalah antara 100-200 responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengujian model regresi yang menggunakan variabel kemampuan financial, kemudahan dan keamanan hasilnya berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Sistem Penggunaan Fintech. Adapun dari hasil uji kesesuaian model dan uji hipotesis sebagai berikut:

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	379.644	4	,497	4,833	,003 ^b
1 Residual	3465.465	195	,295		
Total	3524.132	199			

a. Dependent Variable: Perilaku Sistem Pengguna *Fintech* (*Cashless Payment*)

b. Predictors: (Constant), Kemampuan *Financial*, Kemudahan, Keamanan

Sumber: Data diolah 2019

Berdasarkan Uji Anova pada tabel diatas diperoleh nilai F hitung sebesar 4,833 dengan tingkat signifikan 0,003. Sedangkan pada tabel F dalam lampiran dengan signifikan, diketahui df 1 (jumlah variabel - 1) atau $3-1 = 2$, dan df 3 ($n - k - 1$) atau $200-2 - 1 = 197$ (n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah variabel independen), diperoleh angka sebesar 2,420.

Berdasarkan kriteria uji F yang telah ditentukan diperoleh F hitung $>$ F tabel ($4,833 > 2,420$) dan tingkat signifikan $<$ 0,05 ($0,003 < 0,05$). Ini menunjukkan bahwa model regresi dapat digunakan untuk melihat pengaruh

variabel Kemampuan Financial, Kemudahan dan Keamanan berpengaruh terhadap Perilaku Sistem Pengguna Fintech (*Cashless Payment*) Di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi.

Uji Statistika t digunakan untuk melihat signifikan dari pengaruh independen secara individu terhadap variabel dependen dengan membandingkan antara t hitung dan t tabel pada signifikansi 0,05. Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas atau independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Berdasarkan tabel t dengan tingkat signifikan sebesar $0,05/2 = 0,025$ (pengujian dua sisi) dan derajat kebebasan $df = n - k - 1$ atau $200 - 3 - 1$ (n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah variabel independen), maka diperoleh t tabel 0,675. Hasil uji statistik t adalah sebagai berikut :

**Hasil Uji T
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	10.809	21.455		1.876	.542
1 Kemampuan Financial	.687	.861	.345	1.717	.001
Kemudahan	.676	.389	.356	1.468	.002
Keamanan	.348	.225	.139	1.372	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Sistem Penggunaan Fintech (Cashless Payment)

Sumber: Data diolah 2019

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan hasil dari pengujian secara parsial adalah sebagai berikut:

a. Variabel Kemampuan Financial (X1)

Dari hasil uji statistik t diperoleh nilai t hitung sebesar 1,717 dengan tingkat signifikan sebesar 0,001. Ini berarti t hitung > t tabel ($1,717 > 0,675$) dan tingkat signifikan < 0,05 ($0,001 < 0,05$ artinya Kemampuan Financial berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku Sistem Pengguna Fintech (*Cashless Payment*) di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi.

b. Variabel Kemudahan (X2)

Dari hasil uji statistik t diperoleh nilai t hitung sebesar 1,468 dengan tingkat signifikan sebesar 0,002. Ini berarti t hitung > t tabel ($1,468 > 0,675$) dan tingkat signifikan < 0,05 ($0,002 < 0,05$) artinya Kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku Sistem Fintech (*Cashless Payment*) di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi.

c. Variabel Keamanan (X3)

Dari hasil uji statistik t diperoleh nilai t hitung sebesar 1,372 dengan tingkat signifikan sebesar 0,000. Ini berarti t hitung > t tabel ($1,372 > 0,675$) dan tingkat signifikan < 0,05 ($0,000 < 0,05$) artinya Keamanan berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku Sistem Fintech (*Cashless Payment*) di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier berganda dengan bantuan program SPSS, untuk melihat pengaruh Kemampuan Financial, Kemudahan dan Keamanan hasilnya berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Sistem Penggunaan Fintech (*Cashless Payment*) Di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi berikut ini menunjukkan hasil output SPSS atas analisis data yang dilakukan dengan menggunakan regresi linier berganda. Berdasarkan hasil output SPSS atas analisis data pada tabel diatas diperoleh persamaan regresi linier berganda sebagai berikut:

$$\text{Perilaku Sistem Penggunaan Fintech} = 10,809 + 0,687X_1 + 0,676X_2 + 0,348X_3 + e$$

Dari persamaan regresi diatas, terlihat bahwa koefisien regresi dari Kemampuan Financial, Kemudahan dan Keamanan bertanda positif yang berarti bahwa apabila tingkat dari Kemampuan Financial, Kemudahan dan Keamanan meningkat, maka Sistem Penggunaan Fintech (*Cashless Payment*) di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi juga akan meningkat. Nilai konstanta 10,809 berarti bila dari Kemampuan Financial, Kemudahan dan Keamanan tidak ada, maka Perilaku Sistem Penggunaan Fintech (*Cashless Payment*) Di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi 10,80 %.

Hasil pengujian hipotesis dapat dirangkum dalam tabel sebagai berikut:

Kode	Hipotesis	Kesimpulan
H ₁	Kemampuan <i>Finacial</i> berpengaruh terhadap perilaku sistem penggunaan Fintech	Diterima
H ₂	Kemudahan berpengaruh terhadap perilaku sistem penggunaan Fintech	Diterima
H ₃	Keamanan berpengaruh terhadap perilaku sistem penggunaan Fintech	Diterima

Dari tabel tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa Kemampuan Financial, Kemudahan dan Keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sistem Penggunaan Fintech.

a. Hasil Pengujian Hipotesis 1

Hasil penelitian ini mengatakan bahwa Kemampuan Financial berpengaruh terhadap Perilaku sistem penggunaan Fintech. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: (1) Variabel kemampuan finansial berpengaruh positif signifikan terhadap minat sebesar 17,2%. (2) Variabel kemampuan finansial berpengaruh positif terhadap kemudahan sebesar 54,7%. (3) Variabel kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumen sebesar 82,4%. (4) Variabel kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat sebesar 66,8%. (5) Variabel perilaku konsumen berpengaruh positif signifikan terhadap minat sebesar 69,3% (Stats, 2017). Hal ini didukung oleh enelitian yang dilakukan oleh (Noviyarto, 2010) *Consumer Behaviour*/Perilaku Konsumen mempunyai pengaruh positif terhadap keputusan pembelian. Yang dimaksud berpengaruh positif adalah adanya faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen terhadap keputusan pembelian.

b. Hasil Pengujian Hipotesis 2

Hasil penelitian ini mengatakan bahwa Kemudahan berpengaruh terhadap Perilaku sistem penggunaan Fintech. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya (Indrawan & Yaniawati, 2016) hasil penelitiannya

menunjukkan bahwa: (1) Variabel kemampuan finansial berpengaruh positif signifikan terhadap minat sebesar 17,2%. (2) Variabel kemampuan finansial berpengaruh positif terhadap kemudahan sebesar 54,7%. (3) Variabel kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumen sebesar 82,4%. (4) Variabel kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat sebesar 66,8%. (5) Variabel perilaku konsumen berpengaruh positif signifikan terhadap minat sebesar 69,3%.

c. Hasil Pengujian Hipotesis 3

Hasil penelitian ini mengatakan bahwa Keamanan berpengaruh terhadap Perilaku sistem penggunaan Fintech. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya (Desmayanti & Zulaikha, 2012) yang menyatakan bahwa suatu sistem informasi dapat dikatakan baik jika keamanan sistem tersebut dapat diandalkan. Keamanan sistem ini dapat dilihat melalui data pengguna yang aman disimpan oleh suatu sistem informasi. Keamanan data adalah perlindungan data di dalam suatu sistem melawan terhadap otorisasi tidak sah, modifikasi, atau perusakan dan perlindungan sistem komputer terhadap penggunaan tidak sah atau modifikasi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya, beberapa kesimpulan hasil penelitian ini dirangkum sebagai berikut: Terdapat pengaruh positif Kemampuan *Financial* terhadap perilaku sistem penggunaan Fintech. Hal ini dapat diasumsikan karena semakin besar kemampuan finansial seseorang maka akan semakin besar kemungkinan seseorang tersebut untuk menyimpannya dalam tabungan dan jika seseorang memiliki kemampuan finansial yang cukup tinggi akan semakin memudahkan dalam pengisian uang elektronik (*Cashless Payment*), sehingga akses ke uang elektronik (*Cashless Payment*) tersebut tidak terhambat. Sedangkan variabel kemudahan mempunyai pengaruh yang positif signifikan terhadap perilaku sistem penggunaan Fintech. Hal ini dapat diasumsikan semakin mudah produk yang

ditawarkan, jika produk tersebut memang sangat berguna maka akan semakin besar minat seseorang untuk menggunakan produk tersebut dan semakin besar kemudahan yang ditawarkan, maka semakin besar minat seseorang untuk menggunakan uang elektronik (*Cashless Payment*). Variabel selanjutnya terdapat pengaruh positif Keamanan terhadap perilaku sistem penggunaan *Fintech*. Hal ini dapat diasumsikan semakin baik sistem keamanan pada produk *Cashless Payment* yang ditawarkan maka akan semakin besar minat seseorang untuk menggunakan produk *Cashless Payment* tersebut.

IMPLIKASI PENELITIAN

Implikasi penelitian ini penggunaan *Finacial Technology* misalnya GO-PAY, GRAB-PAY, DANA, LinkAja, TAPCASH, OVO, T-Cash, dapat dipengaruhi oleh berbagai factor, seperti tingkat kemudahan dan keamanan dalam menggunakan aplikasi untuk bertaransaksi.

REFERENSI

- Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Afwiyana, N. D. (2022). Pengaruh moderasi gender terhadap keberhasilan penerapan sistem informasi akademik dengan pendekatan human organization technology (hot) fit model. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Aini, R. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, Persepsi Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (Fintech)(Studi Kasus Pada Mahasiswa S1 FEBI UIN Raden Fatah Palembang). UIN Raden Fatah Palembang.
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211.
- Ajzen, I. (2020). The theory of planned behavior: Frequently asked questions. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(4), 314-324.

- Al Rasyid, H., & Indah, A. T. (2018). Pengaruh Inovasi Produk dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Sepeda Motor Yamaha di Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Perspektif*, 16(1), 39–49.
- Amijaya, G. R. (2010). Pengaruh Persepsi Teknologi Informasi, Kemudahan Risiko Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi Pada Nasabah Bank BCA) . Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas, 36.
- Andriyano, Y., & Rahmawati, D. (2016). Pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kebermanfaatan, persepsi risiko dan kepercayaan terhadap minat menggunakan rekening ponsel (studi kasus pada nasabah CIMB Niaga Daerah Istimewa Yogyakarta). *Jurnal Profita: Kajian Ilmu Akuntansi*, 4(2).
- Bank, Indonesia. (2020).
- Cnnindonesia.com. (2019).
- Detik.com. (2019). Menuju "Cashless Society".
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35(8), 982–1003.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1992). Extrinsic and intrinsic motivation to use computers in the workplace 1. *Journal of Applied Social Psychology*, 22(14), 1111–1132.
- Desmayanti, E., & Zulaikha, Z. (2012). Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan fasilitas e-filling oleh wajib pajak sebagai sarana penyampaian SPT masa secara Online Dan Realtime (Kajian Empiris di Wilayah Kota Semarang). Fakultas Ekonomika dan Bisnis.

- Fadillah, M. N. (2020). Persepsi Masyarakat Kabupaten Tangerang terhadap Penggunaan Financial Technology (Fintech). *Jurnal Mitra Manajemen*, 11(1).
- Fikriningrum, W. K., & Syafruddin, M. (2012). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Wajib Pajak Orang Pribadi Dalam Memenuhi Kewajiban Membayar Pajak (Studi Kasus Pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Semarang Candisari). *Diponegoro Journal Of Accounting*, 1(1), 567-581.
- Gatignon, H., Eliashberg, J., & Robertson, T. S. (1989). Modeling multinational diffusion patterns: An efficient methodology. *Marketing Science*, 8(3), 231-247.
- Hardaningtyas, R. T. (2018). Persepsi Masyarakat Terhadap Penggunaan Transportasi Online (Grab) Di Malang. *INOBI: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, 2(1), 42-58.
- Hasan, A. (2013). *Marketing dan kasus-kasus pilihan*.
- Hilgert, M. A., & Hogart, J. M. (2002). Preliminary Results from a New Survey on Financial Literacy. *Consumer Interests Annual*, 48.
- Hurriyati, R. (2015). *Bauran Pemasaran dan Loyalitas Konsumen*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Indrawan, R., & Yaniawati, R. P. (2016). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*.
- Jogiyanto, H. M. (2007). *Sistem informasi keperilakuan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Karim, M. A. (2017). Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran Go-Pay Menggunakan Tam (Technology Acceptance Model) Terhadap Intensitas Penggunaan Layanan Gojek.

- Karundeng, O. N. (2016). Persepsi Pemuda Mengenai Pemanfaatan Media Sosial Facebook (Studi Pada Pemuda Di Kelurahan Tumatangtang Kecamatan Tomohon Selatan Kota Tomohon). *Acta Diurna Komunikasi*, 5(4).
- Keat, T. K., & Mohan, A. (2004). Integration of TAM based electronic commerce models for trust. *Journal of American Academy of Business*, 5(1/2), 404–410.
- Khiyarunnas, K., & Jogiyanto, H. M. (2017). Pengujian Faktor-Faktor yang Memengaruhi Penggunaan Web Intranet Perbendaharaan Berdasarkan Ekspektasi Pengguna dan Kualitas Teknologi. *Indonesian Treasury Review: Jurnal Perbendaharaan, Keuangan Negara Dan Kebijakan Publik*, 2(2), 31–42.
- Laksana, G. B. (2015). Pengaruh persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi resiko dan persepsi kesesuaian terhadap minat menggunakan mobile banking (studi pada nasabah Bank Rakyat Indonesia (BRI) Kantor Cabang Rembang, Jawa Tengah). Brawijaya University.
- Mathieson, K. (1991). Predicting user intentions: comparing the technology acceptance model with the theory of planned behavior. *Information Systems Research*, 2(3), 173–191.
- Ndruru, K., & Ramadhani, P. (2019). Penerapan Metode Segitiga Pascal Aljabar Untuk Memaksimalkan Teknik Penyandian Algoritma Word Auto Key Encryption (Wake). *Komik (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)*, 3(1).
- Noviyarto, H. (2010). Pengaruh Perilaku Konsumen Mobile Internet Terhadap Keputusan Pembelian Paket Layanan Data Unlimited Internet CDMA di

DKI Jakarta. *InComTech: Jurnal Telekomunikasi Dan Komputer*, 1(2), 107-129.

O'Hair, D., Friedrich, G. W., & Dixon, L. D. (1998). *Strategic communication in business and the professions*.

Ramdani, B., Kawalek, P., & Oswald, L. (2009). Knowledge management and enterprise systems adoption by SMEs. *Journal of Enterprise Information Management*, 22(1/2), 10-24.

Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2008). *Perilaku organisasi edisi ke-12*. Jakarta: Salemba Empat, 11.

Roscoe, J. T. (1975). *Fundamental research statistics for the behavioral sciences* [by] John T. Roscoe.

Saksonova, S., & Kuzmina-Merlino, I. (2017). *Fintech as financial innovation- The possibilities and problems of implementation*.

Sekaran, U. (2006). *Reserch Methods for Business: A Skill Building Approach*, edisi 4., John Willey & Sons. Jakarta: Salemba Empat.

Silaen, E., & Prabawani, B. (2019). Pengaruh persepsi kemudahan menggunakan e-wallet dan persepsi manfaat serta promosi terhadap minat beli ulang saldo e-wallet Ovo. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 8(4), 155-163.

Stats, I. W. (2017). *Usage Stats Facebook and Population Statistics*. Available on Internetworldstats: [Http://Bit. Ly/2mWTUTj](http://bit.ly/2mWTUTj) [October 25th, 2017].

Sugihartono, F. K. N., Harahap, F., Setiawati, F. A., & Nurhayati, S. R. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.

Supriyono, I. (2004). *Cerdas Finansial: Di Rumah, Di Kantor, Dan Di Masjid*. Jakarta: Pustaka Progressif.

- Surendran, P. (2012). Technology acceptance model: A survey of literature. *International Journal of Business and Social Research*, 2(4), 175–178.
- Suyanto, S., & Kurniawan, T. A. (2019). Faktor yang mempengaruhi tingkat kepercayaan penggunaan fintech pada UMKM dengan menggunakan technology acceptance model (TAM). *Akmenika: Jurnal Akuntansi Dan Manajemen*, 16(1).
- Tabachnick, B. G., Fidell, L. S., & Ullman, J. B. (2007). *Using multivariate statistics* (Vol. 5). pearson Boston, MA.
- Tony Sitinjak, M. M. (2019). Pengaruh persepsi kebermanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan layanan pembayaran digital Go-Pay. *Jurnal Manajemen*, 8(2).
- Widdowson, D., & Hailwood, K. (2007). Financial literacy and its role in promoting a sound financial system. *Reserve Bank of New Zealand Bulletin*, 70(2).
- Yaufi, A. (2014). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Risiko dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Rekening Ponsel (Studi Kasus Pada Nasabah CIMB NIAGA Daerah Istimewa Yogyakarta). Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.