

BAB II

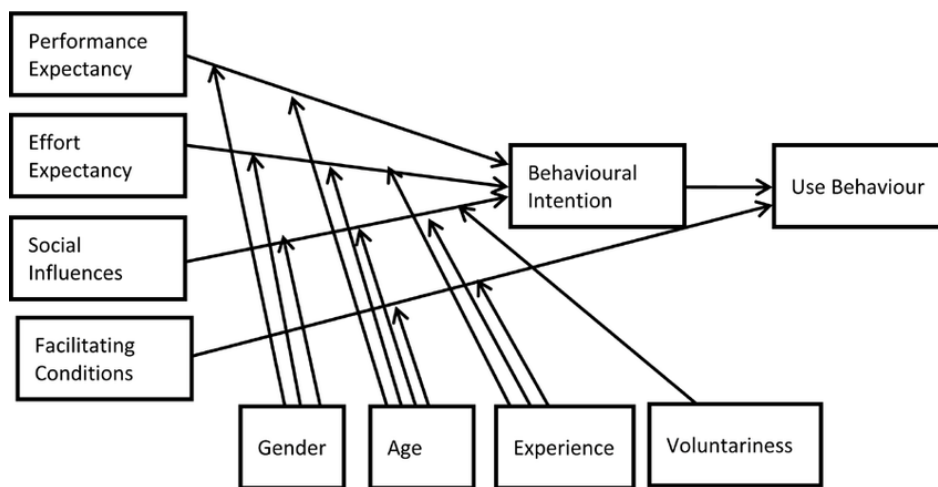
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Model the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) merupakan model teori yang dikembangkan oleh (Venkatesh et al., 2003) dengan mengintegrasikan delapan teori model penerimaan teknologi (*technology acceptance*), yaitu *Theory of Reasoned Action* (TRA) (Ajzen & Fishbein, 1980), *Technology Acceptance Model* (TAM) (Davis et al., 1989), *Motivational Model* (MM) (Davis et al., 1992), *Theory of Planned Behavior* (TPB) (Ajzen, 1985, 1989), *A Model Combining The Technology Acceptance Model and The Theory of Planned Behavior* (C-TAM-TPB) (Chau and Hu, 2002), *The Model of PC Utilization* (MPCU) (Thompson et al., 1991), *The Innovation Diffusion Theory* (IDT) (Rogers, 1995), dan *The Social Cognitive Theoary* (SCT) (Bandura, 1989). Tujuan utama penelitian menggunakan UTAUT adalah membantu organisasi untuk memahami bagaimana penggunaan bereaksi terhadap pengenalan teknologi baru (Wang dalam Handayani & Sudiana (2015). UTAUT terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan model teori yang lain dalam menjelaskan hingga 70 persen varian pengguna. Malik (2016), model UTAUT adalah model yang baru dimana model ini dikembangkan karena adanya keterbatasan pada model TAM yang kurang komprehensif dalam mempertimbangkan beberapa aspek yang berpengaruh pada perilaku penerimaan pengguna terhadap penerapan teknologi.

Venkatesh, et al.(2003) kemudian menemukan empat konstruk utama yang berperan penting dalam menentukan *behavioral intention* dan *use behavior* yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions*. Disamping itu terdapat empat variabel moderator yaitu *gender*, *age*, *voluntariness of use*, dan *experience* yang diposisikan untuk memoderasi dampak dari empat konstruk utama pada *behavioral intention* dan *use behavior*.



Gambar 2.1 Kerangka Model UTAUT (Venkatesh et al., 2003a)

Sampai saat ini model UTAUT semakin banyak digunakan untuk penelitian dan telah di validasi secara empiris pada empat organisasi berbeda dari industri yang berbeda juga (Venkatesh et al., 2003a).

Konstruk model UTAUT yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga:

1. *Performance Expectancy*

Performance expectancy merupakan konstruk UTAUT yang ditujukan untuk mengukur tingkat kepercayaan seseorang bahwa dengan menggunakan suatu sistem dapat membantu seseorang tersebut dalam mencapai kinerja pekerjaannya (Venkatesh et al., 2003). *Performance expectancy* adalah variabel yang dapat disebut sebagai kemampuan untuk memperoleh manfaat yang signifikan setelah menggunakan sebuah sistem (Adenan, 2015).

Menurut Boeree dalam Gayatri Sukmaningtyas (2010) mengartikan ekspektasi sebagai sebuah kesenangan yang tidak konstan, yang muncul dari gagasan mengenai sesuatu di masa depan atau masa lalu tentang masalah yang kadang kita khawatirkan (ketika kita mendeteksi kemungkinan kesenangan dalam sebuah situasi tidak tentu yang berlawanan, maka kita merasakan harapan) (Sukmaningtyas, 2010). Menurut Miner, kinerja adalah bagaimana seseorang diharapkan dapat berfungsi dan berperilaku sesuai dengan tugas yang telah dibebankan kepadanya. Setiap harapan mengenai bagaimana seseorang harus berperilaku dalam melaksanakan tugas, berarti menunjukkan suatu peran dalam

oorganisasi. Suatu organisasi, baik organisasi pemerintah maupun privat dalam mencapai tujuan yang ditetapkan harus melalui sarana dalam bentuk organisasi yang digerakan oleh sekelompok orang yang berperan aktif sebagai pelaku dalam upaya mencapai tujuan lembaga atau organisasi yang bersangkutan (Astuti Y. , 2013).

Ekspektasi kinerja diartikan sebagai seberapa tinggikah seseorang/individu mempercayai atau meyakini bahwa memfungsikan suatu inovasi teknologi akan dapat menolongnya untuk mendapatkan berbagai profit pada karir dan pekerjaan. Kinerja individu diharapkan selaras dengan kinerja organisasi. Ekspektasi kinerja berpengaruh terhadap niat penggunaan sistem informasi. Dapat dikatakan bahwa ekspektasi kinerja merupakan derajat seseorang mempercayai dan meyakini bahwa dengan melakukan dan menggunakan suatu perubahan dalam bekerja memanfaatkan teknologi informasi berbantuan komputer dapat membantu kinerjanya pada suatu bidang pekerjaan tertentu (Krismadinata, Arnovia, Syahril, & Yahfizham, 2018). Kepercayaan digunakan karena merupakan kunci penting untuk membangun loyalitas pelanggan dan mempertahankan kontinuitas dalam hubungan pembeli dan penjual (Anderson dan Weitz 1989).

Performance expectancy merupakan representasi dari lima konstruk yang diperoleh dari beberapa model sebelumnya antara lain *perceived usefulness (technology acceptance model)*, *ekstrinsic motivation (motivational model)*, *job-fit (model of personal computer utilization)*, *relative advantage (innovation diffusion theory)* and *expectancy to the achievement (social cognitive theory)* (Adenan, 2015). Konstruk-konstruk tersebut akan dijelaskan secara lebih rinci yang mendasari *performance expectancy*.

Tabel 2.1 Konstruk-konstruk akar dari *Performance Expectancy*

Konstruk	Definisi
Kegunaan Persepsian (<i>Perceived Usefulness</i>) (Davis, 1989), (Davis, et al. 1989).	Seberapa jauh seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya.
Motivasi Ekstrinsik (<i>Ekstrinsic Motivation</i>)	Persepsi yang diinginkan pemakai untuk melakukan suatu aktivitas karena dianggap alat dalam mencapai

(Davis, et al. 1992).	hasil-hasil bernilai yang berbeda dari aktivitas itu sendiri, semacam kinerja pekerjaan, pembayaran, dan promosi-promosi.
Kesesuaian Pekerjaan (Job-fit) (Thompson, et al. 1991)	Bagaimana kemampuan-kemampuan dari suatu sistem meningkatkan kinerja pekerjaan individual.
Keuntungan Relatif (<i>Relative Advantage</i>) (Moore and Benbasat, 1991).	Seberapa jauh menggunakan suatu inovasi dipersepsikan sebagai lebih baik dari pada menggunakan pendahulunya.
Ekspektasi-ekspektasi Hasil (<i>Expectancy to The Achievement</i>) (Compeau ang higgins, 1955b; (Compeau, et al. 1999).	Ekspektasi-ekspektasi hasil (<i>Expectancy to The Achievement</i>) berhubungan dengan konsekuensi-konsekuensi dari perilaku. Berbasis pada bukti empiris, mereka dipisahkan kedalam ekspektasi-ekspektasi kinerja (<i>Performance Expectantions</i>) dan ekspektasi-ekspektasi personal (<i>Personal Expectations</i>).

2. *Effort Expectancy*

Seperti dijelaskan pengertian ekspektasi diatas, dalam poin ini juga memiliki pengertian yang sama. Setelah memahami ekspektasi dan kinerja, maka dapat diketahui juga ekspektasi usaha. Usaha menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah kegiatan dengan mengerahkan tenaga, pikiran, atau badan untuk mencapai suatu maksud; pekerjaan (perbuatan, prakarsa, ikhtiar, daya upaya) untuk mencapai sesuatu.

Effort expectancy didefinisikan sebagai tingkat kemudahan terkait dengan penggunaan sistem Venkatesh et al., (2003). Kalau sistem mudah digunakan, maka usaha yang dilakukan tidak akan terlalu tinggi dan sebaliknya jika suatu sistem sulit digunakan maka diperlukan usaha yang tinggi untuk menggunakannya. Kemudahan adalah indikasi bahwa *user* dengan senangnya beradaptasi dengan sistem yang baru oleh karena tidak banyak waktu yang dihabiskan untuk dapat akrab dengannya. Persepsi kemudahan penggunaan, diawali dari model TAM yang dapat dimaknai sebagai semudah apakah seseorang menggunakan suatu inovasi akan bebas dari aspek keberupayaannya.

Effort expectancy merupakan representasi dari tiga konstruk yang diperoleh dari beberapa model sebelumnya antara lain *perceived ease of use* (*technology acceptance model*), *Complexity* (*model of personal computer utilization*), *ease of use* (*innovation diffusion theory*). Konstruk-konstruk tersebut akan dijelaskan secara lebih rinci yang mendasari *effort expectancy*.

Tabel 2.2 Konstruk-konstruk akar dari *Effort Expectancy*

Konstruk	Definisi
Kemudahan Pengguna Persepsian (<i>Perceived Ease of Use</i>) (Davis, 1989); (Davis et al. 1989).	Seberapa jauh seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem akan bebas dari usaha.
Kerumitan (<i>Complexity</i>) (Thompson, et al. 1991).	Seberapa jauh suatu sistem dipersiapkan sebagai sesuatu yang secara relatif susah untuk dipahami dan digunakan.
Kemudahan Penggunaan (<i>Ease of Use</i>) (Moore and Benbasat, 1991).	Seberapa jauh menggunakan suatu inovasi dipersepsikan sebagai yang sulit untuk digunakan.

3. *Social Influence*

Social influence ialah tingkat dimana seseorang individu menganggap orang di sekitarnya seperti keluarga atau teman mengajak individu untuk menggunakan sistem baru (Venkatesh et al., 2003). Pengaruh sosial juga mencerminkan pendapat dari seseorang teman pengguna teknologi, kerabat, atau atasan untuk menggunakan teknologi (Venkatesh et al., 2003). Sedangkan menurut Gibson (1996) dalam Sopiah (2008:173) faktor sosial atau faktor ekstrinsik dalam konteks pekerjaan meliputi gaji atau upah, kondisi pekerjaan, status, kebijakan organisasi, supervisi dan hubungan interpersonal.

Social influence merupakan representasi dari tiga konstruk yang diperoleh dari beberapa model sebelumnya antara lain *subjective norm* (TRA, TAM2, TPB/DTPB dan TAM+TPB), *social factors* (*model of personal computer utilization*), dan *image* (*innovation diffusion theory*). Konstruk-konstruk tersebut akan dijelaskan secara lebih rinci yang mendasari *social influence*.

Tabel 2.3 Konstruk-konstruk akar dari *Social Influence*

Konstruk	Definisi
Norma Subyektif (Subjective Norm) (Ajzen, 1991); (Davis, et al. 1989); (Fishbein and Azjen, 1975); (Mathieson, 1991).	Persepsi seseorang bahwa kebanyakan orang yang penting baginya berfikir bahwa dia seharusnya atau tidak seharusnya melakukan perilaku bersangkutan.
Faktor-faktor Sosial (Social Factors) (Thompson, et al. 19991).	Internalisasi seseorang tentang kultur subyektif grup acuan dan kesepakatan interpersonal spesifik yang dilakukan seseorang dengan orang-orang lain di situasi-situasi sosial spesifik.
Image (Moore and Benbasat, 1991).	Sejauh mana penggunaan suatu inovasi dipersepsikan meningkatkan imej atau status seseorang di sistem sosialnya.

2.1.2 Minat Penggunaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat diartikan sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Sedangkan menurut Slameto (2003), minat adalah suatu rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas. Minat merupakan sikap relatif yang menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang, sebab karena minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang cenderung untuk tidak melakukan sesuatu (Saputri & Wahyuni, 2016).

Minat merupakan salah satu bagian dari teori perilaku konsumen. Menurut Loudon dan Bitu dalam bukunya Bilson Simamora bahwa lebih menekankan perilaku konsumen sebagai suatu proses pengambilan keputusan, mereka mengatakan bahwa perilaku konsumen adalah proses pengambilan keputusan yang mensyaratkan aktifitas individu untuk mengevaluasi, memperoleh, menggunakan atau mengataur barang dan jasa (Simamora, 2002). Perilaku adalah tindakan yang dilakukan seseorang. Dalam konteks sistem teknologi informasi, perilaku adalah penggunaan sesungguhnya (*actual use*) dari teknologi. Oleh karena penggunaan sesungguhnya ini tidak bisa diobservasi oleh peneliti, maka

konstruk ini diganti dengan pemakaian persepsian (*perceived usage*) (Bhilawa, 2010) .

Minat juga mempunyai arti yaitu suatu kesenangan untuk melakukan kegiatan. Minat pemanfaatan teknologi berhubungan dengan cara perusahaan merencanakan dan mengatur teknologi informasi dalam mencapai manfaat potensial dan efektif. Teknologi informasi diterapkan sesuai dengan strategi bisnis (Sulistiyarini, 2012).

Unsur yang ada dalam minat ada tiga hal, yaitu :

- 1) Unsur kognisi (menenal) bahwa minat itu di dahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai objek yang dituju oleh minat tersebut.
- 2) Unsur emosi (perasaan) karena dalam pengalaman itu disertai dengan perasaan tertentu
- 3) Unsur Konasi (kehendak) merupakan kelanjutan dari dua unsur diatas yang diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan.

Faktor timbulnya minat :

Ada tiga faktor yang mempengaruhi timbulnya minat. Menurut Crow dalam Siti Nurmala (2012), minat timbul berasal dari faktor diri sendiri maupun dari lingkungan masyarakat. Faktor tersebut yaitu :

- 1) Faktor dalam diri, dorongan rasa ingin tahu akan membangkitkan minat untuk membaca, belajar dan mencari informasi dan lain-lain atau dorongan untuk menghasilkan suatu yang berbeda
- 2) Faktor motif sosial, yaitu minat dalam upaya mengembangkan diri dalam menuntut ilmu yang diilhami akan mendapat penghargaan dari keluarga maupun teman.
- 3) Faktor emosional (perasaan), minat mempunyai hubungan yang erat dengan emosi atau perasaan. Bila seseorang mendapat kesuksesan pada aktivitas yang dilakukannya, maka akan timbul rasa senang dan hal tersebut akan memperkuat rasa minat terhadap aktivitas tersebut.

Minat seseorang terhadap produk sesuai persepsi yang dimilikinya terhadap suatu produk. Persepsi setiap orang terhadap suatu objek akan berbeda-

beda. Oleh karena itu, persepsi memiliki sifat subjektif. Persepsi yang dibentuk oleh seseorang dipengaruhi oleh pikiran dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, persepsi secara substansial bisa sangat berbeda dengan realitas (Setiadi, 2015). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat, yaitu (Wulandari, 2018):

- 1) Perbedaan pekerjaan artinya dengan adanya perbedaan pekerjaan seseorang dapat memperkirakan minat terhadap tingkat pekerjaan yang ingin dicapainya, aktivitas yang dilakukan, penggunaan waktu senggangnya, dan lain-lain.
- 2) Perbedaan sosial ekonomi artinya seseorang mempunyai sosial ekonomi tinggi akan lebih mudah mencapai apa yang diinginkannya daripada yang mempunyai sosial ekonomi rendah.
- 3) Perbedaan hobi/kegemaran artinya bagaimana seseorang menggunakan waktu senggangnya.
- 4) Perbedaan jenis kelamin artinya minat wanita dengan pria akan berbeda, misalnya pada pola berbelanja.
- 5) Perbedaan usia, artinya setiap usia memiliki minat yang berbeda terhadap suatu barang atau aktivitas lainnya.

2.1.3 *Financial Technology*

Fintech dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang menginginkan kemudahan dan kecepatan dalam bertransaksi dibidang *financial*. Kehadiran fintech dapat menggerakkan perekonomian Indonesia melalui berbagai inovasi yang ditawarkan. *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 mendefinisikan *financial technology* merupakan sebuah hasil gabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang akhirnya mengubah model bisnis dari konvensional menjadi moderat, yang awalnya melakukan pembayaran harus bertatap muka dan membawa sejumlah uang kas, kini dapat melakukan transaksi jarak jauh atau non

tunai dengan melakukan pembayaran yang dapat dilakukan dalam hitungan detik saja (Marganingsih, (2019).

Indonesia memiliki peraturan yang berbeda-beda pada jenis layanan fintech. Beberapa produk fintech yang sudah banyak berkembang di Indonesia saat ini dan sudah diatur oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) adalah Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi (LPMUBTI atau Peer to Peer Lending), Inovasi Keuangan Digital (IKD), dan Layanan Urun Dana Melalui Penawaran Saham Berbasis Teknologi Informasi (equity crowdfunding).

Peraturan dan Ketentuan Dalam Industri *Financial Technology* :

Akibat dari perkembangan *financial technology* yang diprediksikan akan terus naik, Bank Indonesia sebagai pemegang otoritas sistem pembayaran terus mensinergikan beberapa kepentingan melalui tiga hal :

1. Promosi sistem pembayaran yang kondusif
2. Mengarahkan industri untuk bergerak secara efisien
3. Memperkuat perlindungan konsumen

Peran aktif Bank Indonesia di sektor *financial technology* juga ditunjukkan dengan terbentuknya Bank Indonesia *Financial Technology Office* pada tahun 2016 yang membuat peraturan atau regulasi untuk mengatur jalannya sektor baru dengan aman dan nyaman.

Sementara ini, Bank Indonesia sudah mengeluarkan peraturan No. 18/40/PBI/2016 mengatur proses pembayaran transaksi e-commerce agar lebih aman, efisien, memberikan izin, dan mensupervisi penerapan pelayanan pembayaran yang dilakukan oleh principal, provider, pengakuisisi, clearing house, penyedia penyelesaian akhir, dan penyedia transfer dana.

Selain itu, juga muncul sebuah POJK atau Peraturan Otoritas Jasa Keuangan, yaitu POJK No. 77/POJK. 01/2016 tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi. Dalam peraturan ini, anda dapat mengetahui panduan dalam pelaksanaan bisnis fintech pada bagian pinjaman, misalnya saja peer to peer (P2P) lending.

Adapun beberapa bagian yang diatur dalam POJK No. 77/POJK. 01/2016 tersebut antara lain :

a) Kegiatan usaha

Kegiatan usaha adalah suatu aktivitas untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan organisasi dan masyarakat secara luas.

b) Pendaftaran perizinan

Pendaftaran perizinan adalah proses pemberian legalitas kepada seseorang atau pelaku usaha baik dalam bentuk izin maupun tanda daftar usaha

c) Mitigasi risiko

Upaya untuk mengurangi kemungkinan terjadinya dampak risiko

d) Pelaporan

Suatu kegiatan yang dilakukan bawahan untuk menyampaikan hal-hal yang berhubungan dengan hasil pekerjaan yang telah dilakukan selama satu periode tertentu.

e) Tata kelola sistem teknologi informasi

Suatu cabang dari tata kelola perusahaan yang terfokus pada sistem teknologi informasi serta manajemen kinerja dan risikonya

Selain peraturan POJK No. 77/POJK. 01/2016, lalu peraturan OJK No.18/2017 tentang Tata Kelola dan Manajemen Risiko Teknologi Informasi Pada Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi. Kemudian, IKD (Inovasi Keuangan Digital) mengacu pada POJK No.13/2018 tentang Inovasi Keuangan Digital di Sektor Jasa Keuangan.sebagai aturan turunnya, OJK juga menerbitkan SE.No20/2019 tentang Mekanisme Pencatatan Penyelenggara Inovasi Keuangan Digital, SE No.21/2019 tentang Regulatory Sandbox dan SE No.22/2019 tentang Penunjukan Asosiasi Penyelenggara Inovasi Keuangan Digital. Sedangkan, layanan equity crowdfunding mengacu pada POJK No.37/2018 tentang Layanan Urun Dana Melalui Penawaran Saham Berbasis Teknologi Informasi (*Equity Crowdfunding*).

Selain peraturan tersebut, terdapat perundang-undangan lain yang harus dipatuhi antara lain UU No.8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan UU No.19 Tahun 2016, PP No.71/2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, POJK No.18 Tahun 2018 tentang Layanan

Pengaduan Konsumen di Sektor Jasa Keuangan dan Pedoman Perilaku Pemberian Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi secara Bertanggung Jawab-Asosiasi Fintech Pendanaan Bersama Indonesia (*Code of Conduct*).

Jenis Layanan *Financial Technology* :

Sugiarti (2019;93) *Financial technology* dibagi menjadi empat bagian yaitu :

1. *Payment, clearing* dan *settlement financial technology* dalam kategori ini digunakan untuk melakukan pelayanan di dalam sistem pembayaran baik dalam industri perbankan atau lembaga bank.
2. *Market aggregator financial technology* di dalam kategori ini digunakan untuk mengumpulkan dan mengelola data yang dapat digunakan oleh konsumen untuk 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. *Crowdfunding* dan *Peer to peer leanding* (p2p) Crowdfunding adalah teknik pendanaan unit usaha atau proyek usaha yang melibatkan manusia secara luas, fintech dalam kategori ini digunakan untuk melakukan pemberian pinjaman (investor) kepada individu yang dilakukan secara online dan investor akan mendapat bunga dari uang dipinjamkan.

Alat pembayaran yang sering digunakan oleh masyarakat salah satunya yaitu *e-wallet* (dompet elektronik) merupakan salah satu bentuk fintech yang memanfaatkan media internet dan digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembayaran berbasis server dalam bentuk aplikasi yang dikembangkan untuk memudahkan pengguna melakukan pembayaran. Nugroho (2016) dijelaskan bahwa *e-wallet* adalah bentuk pembayaran yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran secara elektronik menggunakan *smartphone* atau *gadget*, menggantikan penggunaan dompet secara fisik.

Dalam peraturan Bank Indonesia nomor 18 / 40 / PBI / 2016 Pasal 1 Ayat 7 tentang penyelenggaraan pemrosesan transaksi pembayaran menjelaskan bahwa

e-wallet (electronic wallet) atau dompet elektronik adalah layanan elektronik untuk menyimpan data instrumen pembayaran antara lain alat pembayaran dengan menggunakan kartu dan/atau uang elektronik, yang dapat juga menampung dana, untuk melakukan pembayaran (Nustini, Y. (2018).

Berikut ini merupakan beberapa aplikasi *e-wallet* (dompet elektronik) yang saat ini tengah populer dan banyak digunakan di Indonesia :

1) Gopay

Gopay adalah salah satu *e-wallet* yang terdapat di dalam aplikasi Gojek yang bisa melakukan proses pembayaran layanan di dalam aplikasi Gojek itu sendiri. Aplikasi ini diklaim sebagai *e-wallet* yang saat ini paling populer, hal tersebut sesuai dengan apa yang diterbitkan oleh Gojek melalui medium, yang mana 30% dari setiap transaksi *e-money* yang ada di Indonesia saat ini berasal dari Gopay.

2) OVO

OVO berhasil menduduki peringkat kedua sebagai salah satu *e-wallet* yang banyak digunakan oleh orang Indonesia. Tidak hanya bisa digunakan untuk transaksi online, saat ini bahkan OVO juga bisa melakukan pembayaran *offline* di beberapa *merchant* atau mitra yang sudah bekerjasama dengan OVO.

3) DANA

DANA berhasil menduduki peringkat ketiga sebagai salah satu penyedia *e-wallet* yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Walaupun terbilang baru, atau lebih tepatnya dirilis pada tahun 2018 lalu.

DANA sendiri adalah salah satu aplikasi *e-wallet* yang dihadirkan berkat adanya kerjasama yang dibentuk oleh Ant Financial dengan Emtek Group. Kemudian, para pengguna *e-wallet* DANA ini juga bisa menggunakannya untuk kegiatan transaksi di aplikasi *marketplace* Bukalapak.

4) Shopeepay

Shopeepay menduduki posisi ke empat sebagai penyedia *e-wallet* dengan pengguna terbanyak. Shopeepay adalah fitur layanan dompet dan uang elektronik yang berfungsi sebagai metode pembayaran dan untuk menyimpan pengembalian dana dari *e-commerce* Shopee.

5) LinkAja

LinkAja mampu menduduki posisi ketiga sebagai penyedia *e-wallet* dengan pengguna terbanyak. LinkAja adalah salah satu *e-wallet* yang berasal dari hasil *merger* BUMN seperti *T-Cash*, Unikqu, Mandiri *e-cash*, T-Bank, dan juga *T-Money*.

Manfaat *E-wallet* :

1) Mewujudkan *Cashless Society*

Pada 2014, Bank Indonesia mengagas Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang bertujuan untuk membuat masyarakat semakin mengenali transaksi nontunai. Selain praktis dan nyaman, transaksi nontunai dapat mempermudah dalam mengatur keuangan.

2) Adanya Promosi

Terdapat berbagai promosi seperti potongan harga atau *cashback* yang bisa di manfaatkan. Beberapa aplikasi juga menyediakan sistem poin setiap melakukan transaksi yang dapat kamu tukar dengan hadiah menarik.

3) Mempermudah Pencatatan Transaksi

Karena berbasis elektronik, kamu juga akan lebih mudah dalam mengetahui pengeluaranmu.

4) Lebih Aman

Menjaga akun, *password*, dan tidak memberikan OTP kepada pihak lain, *e-wallet* adalah sistem yang cukup aman dari pencurian dana. Bahkan, kamu juga tidak perlu lagi untuk panik kala dompet tertinggal, karena tetap bisa bertransaksi melalui dompet digital.

5) Dapat Melakukan Berbagai Transaksi

Fitur dan layanan *e-wallet* yang semakin lengkap membuat semakin mudah untuk bertransaksi, baik untuk berbelanja, investasi,

hingga bersedekah. Meskipun begitu, tetap harus bijak dalam bertransaksi menggunakan *e-wallet*.

Kelebihan menggunakan *E-Wallet* :

1) Terhindar Uang Palsu

Harus kita akui bersama bahwa kelebihan utama dari *e-wallet* adalah mampu mengurangi adanya tindak pidana peredaran uang palsu, karena teknologi uang digital yang tersimpan di dalam *e-wallet* sendiri masih susah untuk ditembus dalam hal keamanannya.

Setiap melakukan transaksi digital, baik pihak penjual maupun pembeli tidak perlu lagi memikirkan kembalian, karena *e-wallet* mampu memangkas saldo hingga satuan desimal sesuai dengan jumlah pembayaran.

2) Transaksi Lebih Cepat

Bila kita bandingkan dengan penggunaan mata uang kertas atau koin, maka proses transaksi dengan menggunakan *e-wallet* akan relatif lebih cepat. Untuk kegiatan pembayaran, pihak pembeli hanya harus melakukan pemindaian barcode yang sudah disediakan oleh pihak penjual, tanpa harus mengeluarkan dompet atau apapun sesuai dengan nominal yang diperlukan.

3) Menghindari Penyebaran Virus / Bakteri

Di tengah-tengah situasi pandemi virus COVID-19 seperti saat ini, menggunakan *e-wallet* akan mampu meminimalisir adanya kontak dengan orang lain. Bahkan, secara resmi pihak pemerintah sudah menganjurkan untuk mencegah penularan adanya virus melalui uang tunai.

Kekurangan Menggunakan *E-Wallet* :

1) Merchant Masih Terbatas

Kekurangan *e-wallet* yang pertama di Indonesia adalah masih sedikitnya *merchant* atau pihak yang menerima transaksi digital. Hal ini dikarenakan masih minimnya infrastruktur internet yang ada di Indonesia. Tapi seiring dengan perkembangan waktu, bisa dipastikan nantinya akan

semakin banyak pihak *merchant* yang mau menerima pembayaran dengan menggunakan *e-wallet*.

2) Ada Biaya Transaksi

Harus Anda ketahui bahwa masih ada beberapa *e-wallet* yang masih memberikan beban biaya administrasi pada setiap kegiatan transaksinya. Jumlah nominal biaya transaksi ini berbeda-beda pada setiap *e-wallet*.

3) Menjadi Lebih Konsumtif

Berbeda dengan uang tunai yang akan terasa nilai pengurangannya saat digunakan untuk berbelanja, pada uang digital seperti *e-wallet*, pengurangan tersebut tidak akan begitu terasa. Sehingga, hal ini akan secara otomatis meningkatkan minat pengguna untuk berbelanja lebih banyak dan lebih boros daripada biasanya.

4) Saldo dalam *E-Wallet* Hanya Bisa Digunakan untuk Berbelanja atau Membayar Tagihan

Bila menempatkan sejumlah uang di dalam *e-wallet* dan tidak bisa dibelanjakan, maka uang tersebut memang tidak akan berkurang karena pada dasarnya *e-wallet* tidak akan menarik biaya admin untuk penggunaannya. Tapi, uang pun tidak akan bertambah, karena *e-wallet* sendiri tidak akan menerapkan sistem bunga ataupun *return*. Selain itu, karena *e-wallet* diciptakan agar bisa memudahkan penggunaannya untuk berbelanja. Hal tersebut dikarenakan *e-wallet* hanya bisa menambah dan membelanjakan, tapi tidak untuk hal memaksimalkan atau mengelolanya.

5) Uang di *E-Wallet* tidak Bisa Dicairkan

Kendala seperti inilah yang harus menjadi perhatian paling khusus. Saldo *e-wallet* hanya bisa di belanjakan dan tidak bisa di cairkan.

Perbedaan *E-Money* dan *E-Wallet*

1) Chip Based vs Server Based

Walaupun sama-sama uang digital, namun *E-money* dan *E-Wallet* memiliki perbedaan dalam hal teknologi. Pada *E-money*, layanan ini lebih

memanfaatkan sistem dengan basis chip yang tertanam dalam suatu kartu sebesar kartu ATM.

Sementara untuk *E-Wallet*, teknologi yang digunakan berbasis server yang selanjutnya dieksekusi dengan menggunakan aplikasi. Berbeda dengan *E-money*, setiap pengguna *E-Wallet* harus terhubung dengan koneksi internet dan penyedia layanan untuk bisa digunakan.

2) Jumlah Saldo Maksimal

Perbedaan selanjutnya yang ada pada *E-Wallet* dan *E-Money* adalah pada jumlah saldo maksimal yang bisa diisi. Untuk *E-money*, saldo yang bisa diisi maksimal adalah 1 juta Rupiah, sedangkan saldo maksimal yang bisa diisi pada *E-Wallet* bisa menyentuh 10 juta rupiah.

3) Fleksibilitas

Dalam hal fleksibilitas, *E-money* masih lebih unggul jika dibandingkan dengan *E-Wallet*, karena *E-money* sudah bisa digunakan dalam kegiatan pembayaran sehari-hari, seperti mengisi BBM, berbelanja di minimarket, pembayaran tol, kereta, TransJakarta, dll.

2.1.4 Pemoderasi *Gender*

Variabel moderasi adalah variabel yang digunakan untuk memperkuat atau memperlemah hubungan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen dapat memberikan hasil positif ataupun negatif. Beberapa variabel-variabel moderasi yang digunakan dalam model UTAUT yaitu *gender*, *age*, dan *experience*. Dalam penelitian ini variabel moderasi yang digunakan yaitu *gender*.

Gender diprediksikan memoderasi pengaruh ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) dan ekspektasi usaha (*effort expectancy*) dan pengaruh sosial (*social influence*) terhadap niat berperilaku (*behavioral intention*). Penelitian perbedaan *gender* menunjukkan bahwa pria cenderung lebih tinggi keorientasi tugas (Minton and Schneider, 1980 dalam Jogiyanto, 2008) sehingga ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) yang berfokus pada penyelesaian tugas akan cenderung kuat pada pria.

Menurut Vankatesh dan Morris (2000) dalam Jogiyanto (2008) mengusulkan bahwa ekspektasi usaha (*effort expectancy*) lebih menonjol untuk wanita di banding untuk pria. Penelitian sebelumnya juga mendukung pendapat bahwa ekspektasi usaha (*effort expectancy*) akan lebih kuat sebagai penentu niat individual untuk wanita (Vankatesh and Morris, 2000 dalam Jogiyanto, 2008). Teori mengusulkan bahwa wanita cenderung lebih sensitif kepada opini-opini orang lain dan dengan demikian akan ditemukan bahwa pengaruh sosial (*social influence*) akan lebih kuat ketika membentuk suatu niat menggunakan teknologi baru.

2.2 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Dalam menyelesaikan penelitian ini, penulis menggunakan penelitian terdahulu yang telah membahas topik terkait sebagai pembanding dan referensi. Dengan adanya penelitian terdahulu maka memudahkan peneliti dalam menentukan langkah-langkah yang sistematis untuk penyusunan penelitian baik secara teori maupun konsep. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini :

- 1) Chairia Citra, Citra Sukmadilaga, dan Indri Yuliafitri (2020) melakukan penelitian yang berjudul “Peran Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, dan Kondisi yang Mendukung terhadap Perilaku Pengguna *Itqan Mobile* yang Dimediasi oleh Niat perilaku Menggunakannya”. Dimana dalam penelitian ini memiliki hasil, Regresi I ekspektasi usaha menu jukkan peran positif dan signifikan terhadap niat perilaku anggota menggunakan *Itqan Mobile*, sedangkan ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, dan kondisi yang mendukung tidak berperan terhadap niat perilaku anggota menggunakan *Itqan Mobile*. Regresi II ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi yang mendukung menunjukkan pengaruh secara tidak langsung terhadap perilaku pengguna *Itqan Mobile* yang dimediasi oleh niat perilaku untuk menggunakannya.

- 2) Wendy Suhendry (2020) melakukan penelitian yang berjudul “Minat Penggunaan OVO di Kota Pontianak Menggunakan Model Unified Theory Of Acceptance and Use Technology”. Dimana dalam penelitian ini memiliki hasil, *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating condition* secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat penggunaan OVO.
- 3) Ihza Hafizh Aljabbaru, Devilia Sari (2020) melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan *Mobile Payment* LinkAja dengan Menggunakan Model UTAUT”. Dimana dalam penelitian ini memiliki hasil, *Performance expectancy*, *social influence*, dan *perceived cost* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavior intention*. *Effort expectancy* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap *behavior intention*. *Behavior intention* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *use behavior*, sedangkan *facilitating condition* berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap *use behavior* pada penggunaan *mobile payment* LinkAja.
- 4) Latifah Dwi Lestari (2020) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha dan Faktor Sosial terhadap Minat Menggunakan Aplikasi BRIS Online”. Dimana dalam penelitian ini memiliki hasil, ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha dan pengaruh sosial secara parsial tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi BRIS Online. Ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, dan pengaruh sosial secara simultan berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi BRIS Online.
- 5) Gustu Putu L.P dan Luh Putu Kristiari D (2019) melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi OVO dengan Menggunakan UTAUT di Kota Denpasar”. Dimana dalam penelitian ini memiliki hasil, Ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitasi berpengaruh positif terhadap niat perilaku. Niat berperilaku dinyatakan positif terhadap penggunaan perilaku. Variabel moderator yang dinyatakan tidak mengikat

berhubungan dengan variabel bebas dan variabel terikat saat menerima dan menggunakan aplikasi OVO di Denpasar.

Dari penelitian terdahulu terdapat beberapa perbedaan dengan peneliti saat ini. Perbedaan tersebut terletak pada objek yang digunakan peneliti yaitu Mahasiswa STIE Malangkececwara. Selain itu terdapat perbedaan dalam variabel, dimana peneliti menambahkan *gender* sebagai variabel moderasi. Variabel independen dan variabel dependen hampir memiliki kesamaan yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, dan *social influence*. Perbedaan selanjutnya yaitu pada analisis data menggunakan uji MRA (*Moderated Regression Analysis*). Dalam penelitian ini yang menjadi dasar dalam pengambilan variabel-variabel tersebut adalah terdapat hasil penelitian yang tidak konsisten dari penelitian satu ke penelitian lainnya, sehingga peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai keterkaitan atau pengaruh antar variabel.

Tabel 2.4
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Variabel	Sampel	Metode Analisis	Kesimpulan Hasil
1	Chairia Citra, Citra Sukmadilaga, dan Indri Yuliafitri (2020)	Peran Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, dan Kondisi yang Mendukung terhadap Perilaku Pengguna <i>Itqan Mobile</i> yang Dimediasi oleh Niat perilaku Menggunakannya	Menguji peran ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi yang mendukung, baik secara parsial maupun simultan terhadap perilaku pengguna.	Variabel independen: Ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi yang mendukung Variabel dependen: Niat perilaku	Anggota BMT Itqan di Kota Bandung	Menggunakan analisis regresi yang dilanjutkan dengan analisis jalur (<i>path analysis</i>)	• Regresi I ekspektasi usaha menu jukkan peran positif dan signifikan terhadap niat perilaku anggota menggunakan Itqan Mobile, sedangkan ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, dan konsisi yang mendukung tidak berperan terhadap niat perilaku anggota menggunakan Itqan Mobile. • Regresi II ekspektasi kinerja dan ekspektasi

							usaha tidak berperan terhadap perilaku anggota menggunakan Itqan Mobile. • Ekspektasi kinerja,ekspektasi usaha,pengaruh sosial,dan kondisi yang mendukung menunjukkan pengaruh secara tidak langsung terhadap perilaku pengguna <i>Itqan Mobile</i> yang dimediasi oleh niat perilaku untuk menggunakannya.
2	Wendy Suhendry (2020)	Minat Penggunaan OVO di Kota Pontianak Menggunakan Model Unified Theory Of	Untuk menentukan apakah faktor harapan kinerja (performance expectancy),	Variabel bebas : faktor performance expectancy, effort	Mayarakat Kota Pontianak sebanyak 85 responden	Menggunakan analisis regresi berganda	• <i>Performance expetancy,effort expectancy,social influence,dan facilitating</i>

		Acceptance and Use Technology	harapan usaha (effort expectancy), pengaruh sosial (social influence), dan kondisi pendukung (facilitating condition) mempunyai pengaruh yang positif terhadap minat penggunaan OVO.	expectancy, social influence, dan facilitating condition Variabel bebas : minat penggunaan			<i>condition</i> secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat penggunaan OVO
3	Ihza Hafizh Aljabbaru, Devilia Sari (2020)	Analisis Penggunaan <i>Mobile Payment</i> LinkAja dengan Menggunakan Model UTAUT	Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>mobile payment</i> LinkAja dengan menggunakan model UTAUT	Variabel independen : <i>performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating condition</i> , dan <i>perceived cost</i>	Pengguna LinkAja sebanyak 100 responden	Teknik analisi deskriptif dengan menggunakan Structural Equation Modeling-Partial Least Square	• <i>Performance expectancy, social influence, dan perceived cost</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>behavior intention</i>. <i>Effort expectancy</i> berpengaruh

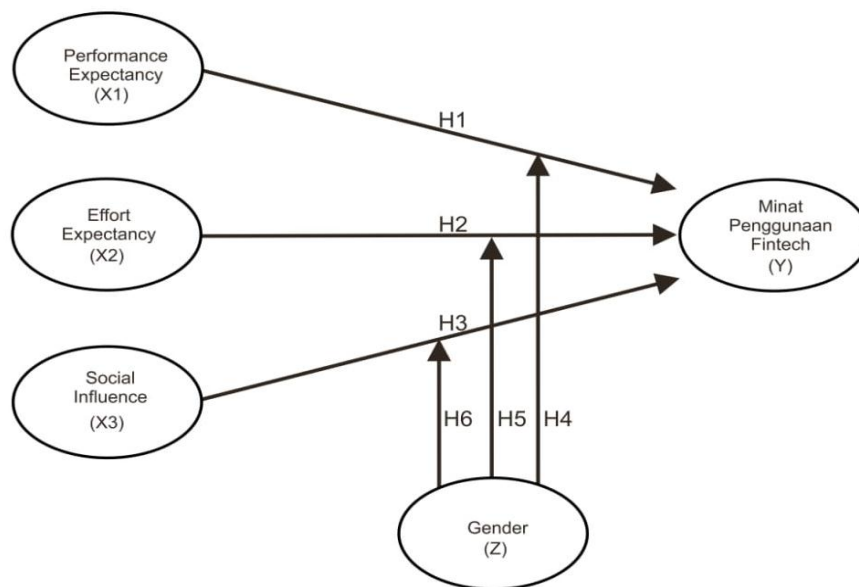
				Variabel dependen : <i>behavior intention, use behavior</i>		(SEM-PLS)	negatif dan signifikan terhadap <i>behavior intention</i> . <i>Behavior intention</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>use behavior</i> ,sedangk an <i>facilitating condition</i> berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap <i>use behavior</i> pada penggunaan <i>mobile payment</i> LinkAja.
4	Latifah Dwi Lestari (2020)	Pengaruh Ekspetasi Kinerja, Ekspektasi Usaha dan Faktor Sosial terhadap Minat Menggunakan Aplikasi	Untuk mengetahui pengaruh ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha dan faktor sosial	Variabel independen : ekspektasi kinerja, ekspektasi	Mahasiswa IAIN Purwokerto sejumlah 99	Menngunak an analisis regresi linier berganda	Ekspektasi kinerja,ekspektasi usaha dan pengaruh sosial

		BRIS Online	terhadap minat	usaha dan faktor sosial Variabel dependen: minat pengguna	responden		secara parsial tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi BRIS Online. • Ekspektasi kinerja,ekspektasi usaha dan pengaruh sosial secara simultan berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi BRIS Online.
--	--	-------------	----------------	--	-----------	--	---

5	Gustu Putu L.P dan Luh Putu Kristiari D (2019)	Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi OVO dengan Menggunakan UTAUT di Kota Denpasar	Untuk mengetahui keberhasilan penerimaan dan penggunaan aplikasi OVO dengan menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) di Kota Denpasar.	Variabel independen : ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi-kondiri pemfasilitasi Variabel dependen : niat berperilaku dan perilaku menggunakan Variabel moderasi : pengalaman dan <i>voluntariness of use</i>	Masyarakat Kota Denpasar yang menggunakan OVO sebanyak 125 responden	Menggunakan analisis <i>inner model</i> dan pengujian hipotesis	• Ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitasi berpengaruh positif terhadap niat perilaku. • Niat berperilaku dinyatakan positif terhadap penggunaan perilaku. • Variabel moderator yang dinyatakan tidak mengikat berhubungan dengan variabel bebas dan variabel terikat saat menerima dan menggunakan aplikasi OVO di Denpasar.
---	--	---	--	--	--	---	--

2.3 Model Konseptual Penelitian

Berikut merupakan gambaran kerangka penelitian yang digunakan sebagai pedoman peneliti yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dibuat dalam bentuk bagan untuk mempermudah dalam memahami maksud dan tujuan dari penelitian ini :



Gambar 2.2
Model Konseptual Penelitian

Sumber: Peneliti, 2021

Berdasarkan gambar 2.2 di atas, peneliti memberikan gambaran umum mengenai konsep pemikiran dalam menjalankan penelitian ini. Penyusunan kerangka pemikiran ini dilakukan sebagai dasar pemahaman peneliti terhadap tinjauan teoritis serta penelitian terdahulu yang telah dikaji oleh penulis pada bagian sebelumnya. Kerangka pemikiran atau model konseptual ini yang menjadi dasar peneliti untuk membentuk hipotesis dan instrumen yang akan digunakan.

2.4 Pengembangan Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara dalam suatu penelitian yang hasil dari turunan kerangka teori. Hipotesis dilakukan untuk menghindarkan suatu penelitian yang tidak terarah, maka dari itu dalam penelitian ini ditentukan hipotesis sebagai berikut :

1. *H₁ :Performance expectancy* berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan fintech
2. *H₂ :Effort expectancy* berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan fintech
3. *H₃ :Social influence* berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan fintech
4. *H₄ :Gender* memoderasi pengaruh *performance expectancy* terhadap minat mahasiswa menggunakan fintech
5. *H₅ :Gender* memoderasi pengaruh *effort expectancy* terhadap minat mahasiswa menggunakan fintech
6. *H₆ :Gender* memoderasi pengaruh *social influence* terhadap minat mahasiswa menggunakan fintech