

Evaluasi Penerimaan Fintech dengan Menggunakan Metode Tam terhadap Nasabah Aplikasi Fintech XYZ

Adele Mailangkay^{1*}, Santa Uli², Edhi Juwono³

^{1,2,3} Perbanas Institute, Indonesia

E-mail : adele@perbanas.id^{1*}, cha2.samosir@gmail.com², edhi.juwono@perbanas.id³

Abstrak

Teknologi dan inovasi dalam dunia perbankan telah mengarah ke sebuah tren yang semakin kompleks yang disebut dengan fintech (finance technology). Fintech merupakan inovasi yang didukung oleh teknologi yang dapat menghasilkan model bisnis baru bagi, aplikasi, proses atau produk yang berhubungan dengan layanan keuangan. Industri perbankan saat ini bersaing agar semakin unggul salah satunya dengan memberikan produk fintech kepada nasabahnya agar dapat melakukan transaksi sehari-hari dengan menggunakan website atau telepon genggam di mana saja dan kapan saja. Produk fintech yang unggul belum tentu mampu diterima oleh masyarakat dengan cepat. Penelitian ini adalah hasil penelitian empiris kuantitatif. Data yang terkumpul berasal dari pengguna aplikasi fintech XYZ dengan melalui kuesioner tertutup dan terbuka. Hasil kuesioner dianalisis dengan menggunakan SPSS. Tujuan dari pengumpulan data empiris adalah untuk mengetahui niat perilaku pengguna aplikasi fintech XYZ dengan menggunakan TAM (Technology Acceptance Model). Fenomena yang mendasari penelitian ini adalah adanya kekurangtertarikan pengguna Fintech XYZ dalam transaksi keuangan yang disebabkan oleh kebingungan terhadap rancangan antarmuka seperti menu, tombol-tombol yang tidak jelas, atau informasi yang ditampilkan tidak mencerminkan fungsi sebenarnya. Penelitian ini melibatkan variabel Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Attitude Toward Using, dan Actual Usage. Hasil penelitian berdasarkan analisis dan pembahasan variabel yaitu Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude Toward Using, dan Actual System Usage yang dapat digunakan oleh bagian manajer dan tim pengembang untuk mengambil keputusan dan melakukan peningkatan layanan kedepannya. Penelitian ini juga bisa digunakan untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang fintech.

Kata Kunci: *Technology Acceptance Model, fintech, XYZ, rancangan antarmuka*

Abstract

Technology and innovation in the banking world has led to an increasingly complex trend called fintech (finance technology). Fintech is an innovation supported by technology that can generate new business models for applications, processes or products related to financial services. The banking industry is currently competing to be more superior, one of which is by providing fintech products to its customers so that they can carry out daily transactions using websites or mobile phones anywhere and anytime. Superior fintech products are not necessarily able to be accepted by the public quickly. This research is the result of quantitative empirical research. The data collected came from users of the XYZ fintech application through closed and open questionnaires. The results of the questionnaire were analyzed using SPSS. The purpose of collecting empirical data is to determine the behavioral intentions of users of the XYZ fintech application using TAM (Technology Acceptance Model). The phenomenon that

underlies this research is the lack of interest of Fintech XYZ users in financial transactions caused by confusion about the interface design such as menus, buttons that are not clear, or the information displayed does not reflect the actual function. This study involves the variables Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Attitude Toward Using, and Actual Usage. The results of the study are based on the analysis and discussion of variables, namely Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude Toward Using, and Actual System Usage which can be used by managers and the development team to make decisions and improve future services. This research can also be used for further research in the fintech field.

Keywords: *Technology Acceptance Model, fintech, XYZ, interface desig*

PENDAHULUAN

Inovasi yang didukung teknologi dalam layanan keuangan yang disebut dengan Financial Technology (FinTech) berkembang pesat. Dalam kurun waktu Sembilan bulan pertama tahun 2016, investasi global pada layanan keuangan mencapai \$21.000.000.000.000 dan mengalami peningkatan 5 kali lipat dari tahun 2013. Sebagian besar investasi tersebut terjadi di Amerika dan di Asia, dimana perusahaan-perusahaan layanan keuangan (fintech) besar dan sukses beroperasi dalam transaksi pembayaran dan pinjaman, yang kemudian mulai masuk ke investasi asuransi, Distributed Ledger Technology (DLT), dan manajemen harta (Financial Stability Board, 2017). Teknologi telah mengubah pilihan dan perilaku konsumen dalam cara penggunaan layanan keuangan. Konsumen membutuhkan solusi yang lebih hemat biaya, mudah digunakan dan transparan sehingga mampu memberikan nilai lebih tinggi dengan adanya pengalaman digital. Lembaga jasa keuangan mengakui pentingnya fintech untuk inovasi dan adanya kemungkinan lebih untuk dapat mengakuisisi atau bekerjasama dengan mitra fintech (Cao, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Cao, 2016) menyatakan Fintech saat ini mengharuskan pengguna untuk memahami teknologi dan memberikan pilihan kepada penggunanya untuk dapat membuat keputusan keuangan. Fintech adalah inovasi difusi yang pasti akan terjadi dan mengubah dunia meskipun tingkat adopsi rendah pada saat ini dikarenakan fintech baru saja dimulai. Fintech memperkenalkan banyak alternatif produk dan platform yang memberikan banyak pilihan kepada penggunanya seputar produk dan akses yang menghasilkan keputusan yang efektif dan hemat biaya. Pengurangan peran perantara dan peningkatan efisiensi operasional memungkinkan fintech untuk menyediakan produk dan layanan dengan biaya lebih rendah sehingga meningkatkan pendapatan bagi penggunanya.

Pada tahun 2016, Indonesia-Investements menyatakan bahwa pengguna smartphone mencapai 65.200.000 dan tingkat penetrasi internet relatif lebih tinggi yaitu mencapai 100.000.000 terhadap 260.000.000 populasi Indonesia. Meskipun nomor telepon pada smartphone dan pengguna internet relatif tinggi, pengetahuan pengguna dan adopsi terhadap produk fintech baru dari perusahaan start-up fintech relatif rendah. Juga pengguna smartphone dan internet hanya menggunakan sejumlah kecil aplikasi yang tersedia di perangkat mereka sehingga menimbulkan tekanan besar bagi perusahaan start-up untuk meningkatkan kesadaran produk.

Selain perusahaan start-up, sudah ada juga bank yang mengembangkan fintech baru. Contohnya: Sakuku oleh Bank BCA dan XYZ oleh Bank BTPN. (Teja, 2017).

Cara pandang pengguna terhadap penggunaan layanan keuangan telah berubah. Fintech memiliki tampilan antarmuka yang cukup unik untuk menjembatani antara desain dan data yang lebih transparan, membantu memahami produk, dan membantu dalam proses pengambilan keputusan. Fintech yang satu dengan yang lain memiliki desain antarmuka yang berbeda-beda sesuai dengan fungsi dan kebutuhan penggunanya.

Untuk mengatasi fenomena tersebut aplikasi fintech XYZ sedang berusaha untuk meningkatkan kepuasan pengguna melalui layanan dan produk pengguna agar masyarakat bisa menerima adanya perubahan transaksi keuangan tradisional atau manajemen keuangan dengan menjadi tanpa tunai. Hal ini diharapkan memicu peningkatan penggunaan aplikasi fintech XYZ. Pembuatan antarmuka bertujuan untuk menjadikan sebuah teknologi informasi mudah digunakan oleh pengguna

XYZ merupakan sebuah teknologi dalam layanan keuangan yang memungkinkan para nasabahnya untuk memiliki rekening dan mengelola keuangan dari ponsel, baik ponsel berbasis Andorid maupun iOS. XYZ juga bisa diakses melalui website pada browser. XYZ diluncurkan oleh Bank Tabungan Pensiunan Nasional (BTPN) pada 11 Agustus 2016. Dalam operasinya, XYZ telah terdaftar dan diawasi oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan dijamin oleh Lembaga Penjamin Simpanan (LPS).

Desain sistem dapat menyebabkan kerusakan dan kesalahan dalam penggunaan sistem. Oleh karena itu antarmuka pengguna sistem merupakan hal penting dalam kesuksesan sebuah sistem. Selain itu, beberapa pengaruh antarmuka pengguna terhadap kemudahan penggunaan sistem seperti tampilan grafik lebih berguna karena dapat memberikan tren secara visual (Bauer, Guerlain, & Brown, 2010).

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk memprediksi penerimaan aplikasi fintech XYZ pada nasabah dengan menggunakan model Technology Acceptance Model (TAM), untuk menghasilkan rancangan antarmuka aplikasi fintech XYZ yang lebih baik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian kuantitatif sedangkan metode pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner kombinasi tertutup dan terbuka. Dalam metode ini penulis mengambil data secara langsung melalui dua cara yaitu pertanyaan tertutup dimana kemungkinan jawabannya telah ditentukan oleh penulis dan tidak responden tidak diberikan kesempatan memberikan jawaban lainnya, yang kedua, pertanyaan terbuka dimana responden diberi kesempatan untuk memberikan jawaban tanpa ketentuan dari penulis. Populasi dalam penelitian ini adalah nasabah aplikasi fintech XYZ di Indonesia. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sebanyak 100. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan kuisisioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Hipotesis Regresi (Regresi Sederhana)

Pada uji hipotesis regresi variabel dapat disimpulkan, jika nilai t hitung $\geq t$ tabel, maka variabel bebas (Variabel Independent) berpengaruh pada variabel terikat (Variabel Dependent). Keterangan:

1. Variabel bebas dikatakan berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat, bila nilai signifikansi $< 0,1$ (10%).
2. Variabel bebas dikatakan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat, bila nilai signifikansi $> 0,1$ (10%).

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	PerceivedUsefulness ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: PerceivedEaseOfUse
b. All requested variables entered.

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.454 ^a	.206	.200	1.839

a. Predictors: (Constant), PerceivedUsefulness
b. Dependent Variable: PerceivedEaseOfUse

Gambar 1. R-square variabel Perceived Ease of Use terhadap Perceived Usefulness

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa nilai R-square adalah 0,206 sehingga dapat disimpulkan bahwa proporsi pengaruh variabel *Perceived Ease of Use (PEOU)* terhadap *Perceived Usefulness (PU)* sebesar 20,4% sedangkan sisanya 79,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdapat pada regresi linear tersebut.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	102.074	1	102.074	30.183	.000 ^b
	Residual	392.299	116	3.382		
	Total	494.373	117			

a. Dependent Variable: PerceivedEaseOfUse
b. Predictors: (Constant), PerceivedUsefulness

Gambar 2 Hasil uji F variabel Perceived Ease of Use terhadap Perceived Usefulness

Nilai prob. F hitung (sig.) pada Gambar 4. 26 memiliki nilai 0,000 yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,1 sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi linier diestimasi layak digunakan untuk menjelaskan *Perceived Ease of Use (PEOU)* terhadap *Perceived Usefulness (PU)*.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.486	1.605		4.664	.000
	PerceivedUsefulness	.440	.080	.454	5.494	.000

a. Dependent Variable: PerceivedEaseOfUse

Gambar 3 Hasil uji t variabel Perceived Ease of Use terhadap Perceived Usefulness

Nilai prob. T hitung pada variabel Perceived Ease of Use (PEOU) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,1 sehingga dapat disimpulkan bahwa Perceived Ease of Use (PEOU) berpengaruh signifikan terhadap Perceived Usefulness (PU).

Dari hasil Uji T menggunakan alat analisis regresi sederhana tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

$$E = \alpha + \beta U$$

Persamaan yang diperoleh $E = 1,605 + 0,080U$

Nilai koefisien korelasi simultan (R) sebesar 0,080 (positif) berarti terdapat pengaruh atau korelasi antara Perceived Ease of Use (PEOU) terhadap Perceived Usefulness (PU).

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	AttitudeTowardUsing ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: PerceivedEaseOfUse
b. All requested variables entered.

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.711 ^a	.506	.502	1.451

a. Predictors: (Constant), AttitudeTowardUsing
b. Dependent Variable: PerceivedEaseOfUse

Gambar 4 R-square variabel Perceived Ease of Use terhadap Attitude Toward Using

Berdasarkan Gambar 4 dapat dilihat bahwa nilai R-square adalah 0,506 sehingga dapat disimpulkan bahwa proporsi variabel Perceived Ease of Use (PEOU) terhadap variabel Attitude Toward Using (ATU) sebesar 50,6% sedangkan sisanya 49,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdapat pada regresi linear tersebut.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	250.071	1	250.071	118.739	.000 ^b
	Residual	244.302	116	2.106		
	Total	494.373	117			

a. Dependent Variable: PerceivedEaseOfUse
b. Predictors: (Constant), AttitudeTowardUsing

Gambar 5 Hasil uji F variabel Perceived Ease of Use terhadap Attitude Toward Using

Nilai prob. F hitung (sig.) pada Gambar 5 memiliki nilai 0,000 yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,1 sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi linier diestimasi layak digunakan

untuk menjelaskan Perceived Ease of Use (PEOU) terhadap Attitude Toward Using (ATU).

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.241	1.110		3.819	.000
	AttitudeTowardUsing	.607	.056	.711	10.897	.000

a. Dependent Variable: PerceivedEaseOfUse

Gambar 6 Hasil uji T variabel Perceived Ease of Use terhadap Attitude Toward Using

Nilai prob. T hitung pada variabel Perceived Ease of Use (PEOU) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,1 sehingga dapat disimpulkan bahwa Perceived Ease of Use (PEOU) berpengaruh signifikan terhadap Attitude Toward Using (ATU).

Dari hasil Uji T menggunakan alat analisis regresi sederhana tersebut diperoleh hasil sebagai berikut;

$$E = \alpha + \beta U$$

Persamaan yang diperoleh $E=1,110+ 0,056U$

Nilai koefisien korelasi simultan (R) sebesar 0,430 (positif) berarti terdapat pengaruh atau korelasi antara Perceived Ease of Use (PEOU) terhadap Attitude Toward Using (ATU)

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	AttitudeTowardUsing ^b		Enter

a. Dependent Variable: PerceivedUsefulness
b. All requested variables entered.

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.430 ^a	.185	.178	1.925

a. Predictors: (Constant), AttitudeTowardUsing
b. Dependent Variable: PerceivedUsefulness

Gambar 7 R-square variabel Perceived Usefulness terhadap Attitude Toward Using

Berdasarkan Gambar 7 dapat dilihat bahwa nilai R-square adalah 0,185 sehingga dapat disimpulkan bahwa proporsi pengaruh Perceived Usefulness (PU) terhadap Attitude Toward Using (ATU) sebesar 18,5% sedangkan sisanya 81,5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdapat pada

regresi linear tersebut.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	97.539	1	97.539	26.318	.000 ^b
	Residual	429.918	116	3.706		
	Total	527.458	117			

a. Dependent Variable: PerceivedUsefulness
b. Predictors: (Constant), AttitudeTowardUsing

Gambar 8 Hasil uji F variabel Perceived Usefulness terhadap Attitude Toward Using

Nilai prob. F hitung (sig.) pada Gambar 8 memiliki nilai 0,000 yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikan 0,1 sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi linier diestimasi layak digunakan untuk menjelaskan Perceived Usefulness (PU) terhadap Attitude Toward Using (ATU).

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	12.430	1.473		8.437	.000
	AttitudeTowardUsing	.379	.074	.430	5.130	.000

a. Dependent Variable: PerceivedUsefulness

Gambar 9 Hasil uji t variabel Perceived Usefulness terhadap Attitude Toward Using

Nilai prob T. hitung pada Perceived Usefulness (PU) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,1 sehingga dapat disimpulkan bahwa Perceived Usefulness (PU) berpengaruh signifikan terhadap Attitude Toward Using (ATU).

Dari hasil Uji T menggunakan alat analisis regresi sederhana tersebut diperoleh hasil sebagai berikut;

$$E = \alpha + \beta U$$

Persamaan yang diperoleh $E = 1,473 + 0,074U$

Nilai koefisien korelasi simultan (R) sebesar 0,074 (positif) berarti terdapat pengaruh atau korelasi antara Perceived Usefulness (PU) terhadap Attitude Toward Using (ATU).

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	ActualSystem Use ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: PerceivedEaseOfUse
b. All requested variables entered.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.650 ^a	.422	.417	1.570

a. Predictors: (Constant), ActualSystemUse

Gambar 10 R-square variabel *Perceived Ease of Use* terhadap *Actual System Usage*

Berdasarkan Gambar 10 dapat dilihat bahwa nilai R-square adalah 0,422 sehingga dapat disimpulkan bahwa proporsi pengaruh variabel Perceived Ease of Use (PEOU) terhadap Actual System Usage (AU) sebesar 42,2% sedangkan sisanya 57,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdapat pada regresi linear tersebut.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	208.579	1	208.579	84.659	.000 ^b
	Residual	285.794	116	2.464		
	Total	494.373	117			

a. Dependent Variable: PerceivedEaseOfUse
b. Predictors: (Constant), ActualSystemUse

Gambar 11 Hasil uji F variabel *Perceived Ease of Use* terhadap *Actual System Usage*

Nilai prob. F hitung (sig.) pada Gambar 11 memiliki nilai 0.000 yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,1 sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi linier diestimasi layak digunakan untuk menjelaskan Perceived Ease of Use (PEOU) terhadap Actual System Usage (AU).

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.676	.943		8.136	.000
	ActualSystemUse	.467	.051	.650	9.201	.000

a. Dependent Variable: PerceivedEaseOfUse

Gambar 12 Hasil uji t variabel *Perceived Ease of Use* terhadap *Actual System Usage*

Nilai prob. T hitung pada variabel Perceived Ease of Use (PEOU) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,1 sehingga dapat disimpulkan bahwa Perceived Ease of Use (PEOU) berpengaruh signifikan terhadap Actual System Usage (AU).

Dari hasil Uji T menggunakan alat analisis regresi sederhana tersebut diperoleh hasil sebagai berikut;

$$E = \alpha + \beta U$$

Persamaan yang diperoleh $E = 0,943 + 0,051U$

Nilai koefisien korelasi simultan (R) sebesar 0,051 (positif) berarti terdapat pengaruh atau korelasi antara Perceived Ease of Use (PEOU) terhadap Actual System Usage (AU).

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	ActualSystem Use ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: PerceivedUsefulness
b. All requested variables entered.

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.465 ^a	.216	.209	1.888

a. Predictors: (Constant), ActualSystemUse

Gambar 13 R-square variabel *Perceived Usefulness* terhadap *Actual System Usage*

Berdasarkan Gambar 13 dapat dilihat bahwa nilai R-square adalah 0,216 sehingga dapat disimpulkan bahwa proporsi pengaruh variabel Perceived Usefulness (PU) terhadap Actual System Usage (AU) sebesar 21,6% sedangkan sisanya 78,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak

terdapat pada regresi linear tersebut.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	113.920	1	113.920	31.955	.000 ^b
	Residual	413.538	116	3.565		
	Total	527.458	117			

a. Dependent Variable: PerceivedUsefulness
b. Predictors: (Constant), ActualSystemUse

Gambar 14 Hasil uji F variabel Perceived Usefulness terhadap Actual System Usage

Nilai prob. F hitung (sig.) pada Gambar 14 memiliki nilai 0.000 yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,1 sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi linier diestimasi layak digunakan untuk menjelaskan Perceived Usefulness (PU) terhadap Actual System Usage (AU).

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13.593	1.135		11.977	.000
	ActualSystemUse	.345	.061	.465	5.653	.000

a. Dependent Variable: PerceivedUsefulness

Gambar 15 Hasil uji t variabel Perceived Usefulness terhadap Actual System Usage

Nilai prob. T hitung pada variabel Perceived Usefulness (PU) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,1 sehingga dapat disimpulkan bahwa Perceived Usefulness (PU) berpengaruh signifikan terhadap Actual System Usage (AU).

Dari hasil Uji T menggunakan alat analisis regresi sederhana tersebut diperoleh hasil sebagai berikut;

$$E = \alpha + \beta U$$

Persamaan yang diperoleh $E = 1,135 + 0,061U$

Nilai koefisien korelasi simultan (R) sebesar 0,061 (positif) berarti terdapat pengaruh atau korelasi antara Perceived Usefulness (PU) berpengaruh signifikan terhadap Actual System Usage (AU).

Variables Entered/Removed ^a			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	ActualSystemUse ^b		Enter

a. Dependent Variable: AttitudeTowardUsing
b. All requested variables entered.

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.785 ^a	.617	.614	1.498

a. Predictors: (Constant), ActualSystemUse

Gambar 16 R-square variabel Attitude Toward Using terhadap Actual System Usage

Berdasarkan Gambar 16 dapat dilihat bahwa nilai R-square adalah 0,617 sehingga dapat disimpulkan bahwa proporsi pengaruh variabel Attitude Toward Using (ATU) terhadap Actual System Usage (AU) sebesar 61,7% sedangkan sisanya 39,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdapat pada regresi linear tersebut.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	418.941	1	418.941	186.784	.000 ^b
	Residual	260.178	116	2.243		
	Total	679.119	117			

a. Dependent Variable: AttitudeTowardUsing
b. Predictors: (Constant), ActualSystemUse

Gambar 17 Hasil uji F variabel Attitude Toward Using terhadap Actual System Usage

Nilai prob. F hitung (sig.) pada Gambar 17 memiliki nilai 0.000 yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,1 sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi linier diestimasi layak digunakan untuk menjelaskan Attitude Toward Using (ATU) terhadap Actual System Usage (AU).

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	7.639	.900		8.486	.000
	ActualSystemUse	.662	.048	.785	13.667	.000

a. Dependent Variable: AttitudeTowardUsing

Gambar 18 Hasil uji t variabel Attitude Toward Using terhadap Actual System Usage

Nilai prob. T hitung pada variabel Attitude Toward Using (ATU) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,1 sehingga dapat disimpulkan bahwa Attitude Toward Using (ATU) berpengaruh signifikan terhadap Actual System Usage (AU).

Dari hasil Uji T menggunakan alat analisis regresi sederhana tersebut diperoleh hasil sebagai berikut;

$$E = \alpha + \beta U$$

Persamaan yang diperoleh $E = 0,900 + 0,048U$

Nilai koefisien korelasi simultan (R) sebesar 0,084 (positif) berarti terdapat pengaruh atau korelasi antara Attitude Toward Using (ATU) terhadap Actual System Usage (AU).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil olah data, analisis data dan pembahasan di bab sebelumnya tentang sejauh mana tingkat penerimaan *fintech* dengan menggunakan metode TAM terhadap nasabah aplikasi XYZ, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa hal berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan menggunakan model *Technology Acceptance Model (TAM)*, nasabah dapat menerima penggunaan aplikasi *fintech* XYZ dengan indikasi antarvariabel sebagai berikut:
 - a. Perceived Ease of Use berpengaruh terhadap Perceived Usefulness aplikasi *fintech* XYZ. Terdapat pengaruh antara *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness* dengan nilai *R-square* sebesar 0,206 dalam analisis regresi.
 - b. Perceived Ease of Use berpengaruh terhadap Attitude Toward Using aplikasi *fintech* XYZ dengan nilai *R-square* sebesar 0,506 dalam analisis regresi.
 - c. Perceived Ease of Use berpengaruh terhadap Actual Usage aplikasi *fintech* XYZ dengan nilai *R-square* sebesar 0,422 dalam analisis regresi
 - d. Perceived Usefulness berpengaruh terhadap Attitude Toward Using aplikasi *fintech* XYZ. Terdapat hubungan antara *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward Using* aplikasi *fintech* XYZ dengan nilai *R-square* sebesar 0,185 dalam analisis regresi.
 - e. Perceived Usefulness berpengaruh terhadap Actual System Usage aplikasi *fintech* XYZ. *Perceived Usefulness* juga berpengaruh terhadap Actual System Usage aplikasi *fintech* XYZ dengan nilai *R-square* sebesar 0,216.

Attitude Toward Using berpengaruh terhadap Actual System Usage aplikasi *fintech* XYZ. Attitude Toward Using berpengaruh terhadap Actual System Usage aplikasi *fintech* XYZ dengan nilai *R-square* sebesar 0,216 dalam analisis regresi. Berdasarkan variabel Perceived Ease of Use dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan *fintech* XYZ dapat meningkatkan pekerjaan nasabah dalam manajemen keuangan. Dengan menggunakan aplikasi *fintech* XYZ juga dapat meningkatkan efektifitas kerja, produktivitas, dan memudahkan nasabah dalam melakukan pekerjaannya.

Berdasarkan variabel Perceived Usefulness, nasabah merasa mudah untuk mendapatkan aplikasi *fintech* XYZ. Nasabah juga dapat berinteraksi dengan aplikasi *fintech* XYZ dan dapat dimengerti. Selain itu, nasabah tidak rumit dan dapat menyesuaikan diri untuk berinteraksi serta mudah dalam menggunakan aplikasi *fintech* XYZ.

Berdasarkan variabel Attitude Toward Using, nasabah senang menggunakan aplikasi *fintech* XYZ. Dengan menggunakan aplikasi *fintech* XYZ membuat manajemen keuangan lebih menyenangkan. Aplikasi *fintech* XYZ bermanfaat dan membuat manajemen keuangan lebih

menarik. Nasabah melihat bahwa kedepannya aspek-aspek pekerjaan mereka mengharuskan penggunaan fintech XYZ. Kemudian berdasarkan variabel Actual System Usage, nasabah selalu menyempatkan mengakses aplikasi fintech XYZ setiap mengatur keuangan mereka. Nasabah mengakses aplikasi fintech XYZ hamper setiap hari selama minimal rata-rata 5 menit setiap kali mengunjunginya. Secara keseluruhan, nasabah merasa puas dengan kinerja aplikasi fintech XYZ dan mereka menyampaikan kepuasan terhadap aplikasi fintech XYZ kepada sesama teman.

2. Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi rancangan antarmuka aplikasi fintech XYZ yang ada saat ini. Terdapat beberapa perbaikan pada rancangan antarmuka aplikasi fintech XYZ yaitu pada halaman Dashboard, halaman Send It, halaman Notifikasi, halaman Contact Us, dan halaman Flexi Cash.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldy Purnomo, R. (2016). Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS untuk Mahasiswa, Dosen, dan Praktisi. Penerbit WADE GROUP.
- Ashkanani, A. G. M. (2017). AN INVESTIGATION OF THE APPLICATION OF THE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) TO EVALUATE INSTR UCTORS ' PERSPECTIVES ON E-LEARNING AT KUWAIT UNIVERSITY . MEd in Distance Teaching and Training , BSW A dissertation submitted in fulfilment of the requireme.
- Bauer, D. T., Guerlain, S., & Brown, P. J. (2010). The design and evaluation of a graphical display for laboratory data. *Journal of the American Medical Informatics Association*, 17(4), 416–424. <https://doi.org/10.1136/jamia.2009.000505>
- BUGEMBE, J. (2010). PERCEIVED USEFULNESS , PERCEIVED EASE OF USE , ATTITUDE AND ACTUAL USAGE OF A NEW FINANCIAL MANAGEMENT SYSTEM : REQUIREMENTS FOR THE AWARD OF A MASTERS DEGREE OF SCIENCE. (June).
- Cao, W. (2016). FinTech Acceptance Research in Finland-Case Company Plastic.
- Citi. (2016). How FinTech is Forcing Banking to a Tipping Point. (March), 3.
- Davis. (1985). Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-user Information Systems Theory and Results. <https://doi.org/oclc/56932490>
- Dharwiyanti, S., & Wahono, R. S. (2003). Pengantar Unified Modeling LAnguage (UML). IlmuKomputer.Com, 1–13. Retrieved from <http://www.unej.ac.id/pdf/yanti-uml.pdf>
- EY. (2017). The rapid emergence of FinTech. EY FinTech Adoption Index 2017, 1–44. Retrieved from <http://www.ey.com/GL/en/Industries/Financial-Services/ey-fintech-adoption-index>
- Fatmawati. (2015). TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) UNTUK MENGANALISIS PENERIMAAN TERHADAP SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN Endang Fatmawati. 0(01), 1–13.
- Financial Stability Board. (2017). Financial Stability Implications from FinTech: Supervisory and Regulatory Issues that Merit Authorities' Attention.
- Galitz, W. O. (n.d.). The Essential Guide to An Introduction to GUI Design Principles and Techniques.
- Guntur Nurcahyanto. (2005). Uji Instrumen Penelitian Uji Validitas. Ebook Uji Instrumen Penelitian, 1–19.
- Haslinda, & M, J. (2016). PENGARUH PERENCANAAN ANGGARAN DAN EVALUASI ANGGARAN TERHADAP KINERJA ORGANISASI DENGAN STANDAR BIAYA SEBAGAI VARIABEL MODERATING PADA PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN WAJO. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Peradaban*, 1–21. Retrieved from https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjU2rHVtuTkAhXLe30KHVqMATQQFjAEegQIBRAC&url=http%3A%2F%2Fjournal.uin-alauddin.ac.id%2Findex.php%2Fjiap%2Farticle%2Fdownload%2F3015%2F2867&usg=AOvVaw1QPCj8gb_m5yTbXXrE
- Jonaidi, A. (2012). ANALISIS PERTUMBUHAN EKONOMI DAN KEMISKINAN DI INDONESIA Arius Jonaidi 1. 1(April), 140–164.
- Kamus Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: PUSAT BAHASA DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL.

- Liébana-cabanillas, F., Muñoz-leiva, F., & Sánchez-fernández, J. (2015). Influence of age in the adoption of new mobile payment systems. *17(58)*, 1390–1407. <https://doi.org/10.7819/rbgn.v17i58.1989>
- Napitupulu, S., Rubini, A., Khasanah, K., & Rachmawati, A. (2017). *Kajian Perlindungan Konsumen Sektor Jasa Keuangan: Perlindungan Konsumen Pada Fintech*. Departemen Perlindungan Konsumen, 86.
- Nuryadi, & dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistika Penelitian* (Gramasurya, Ed.). Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- PricewaterhouseCoopers. (2016). *Blurred lines: How FinTech is shaping Financial Services*. Global FinTech Report, 1–36.
- Sandu Sitoyo, A. S. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN* (1st ed.; Ayup, Ed.). Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Segars, B. A. H., & Grover, V. (1993). Re-Examining Perceived Ease of Use and Usefulness : A Confirmatory Validity : Classical and. (December), 517–525.
- Siau, K., & Cao, Q. (2011). Unified Modeling Language. *Journal of Database Management*, *12(1)*, 26–34. <https://doi.org/10.4018/jdm.2001010103>
- Syahrum, & Salim. (2012). *METODOLOGI%20PENELITIAN%20KUANTITATIF.pdf*. Bandung: Citapustaka Media.
- Teja, A. (2017). *Indonesian Fintech Business : New Innovations or Foster and Collaborate in Business Ecosystems ? 2 . Literature Study and Hypothesis Development*. *The Asian Journal of Technology Management*, *10(1)*, 10–18.
- Umar, H. (2005). *Riset Sumber Daya Manusia dalam Organisasi*. Retrieved September 17, 2019, from PT Gramedia Pustaka Utama website: https://books.google.co.id/books?id=MRTUS9tkWj4C&pg=PA114&lpg=PA114&dq=Husein+Umar+slovin&source=bl&ots=49t9x1ISJs&sig=ACfU3U239O0g00gVkasKd3k6SMDcALK6wQ&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjl_ZylhtjkAhXXiHAKHfcVcmgQ6AEwChOECAkQAQ#v=onepage&q&f=false
- Wibowo, A., & Luhur, U. B. (2017). *Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*. ResearchGate, (April 2008).
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*.