

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN SISTEM
TRANSAKSI PEMBAYARAN DIGITAL**



FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN DIGITAL

SKRIPSI

Disusun dan diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk
mencapai derajat Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada

Fakultas Bisnis dan Ekonomika UII

Oleh :

Nama : Cindy Pramudea Sari

No. Mahasiswa : 19312282

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2023

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

“Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman sanksi apa pun sesuai peraturan yang berlaku”

Yogyakarta, 01 Oktober 2023

Penulis,



Cindy Pramudca Sari

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN SISTEM
TRANSAKSI PEMBAYARAN DIGITAL

SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : Cindy Pramudea Sari

No. Mahasiswa : 19312282

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 31 Oktober 2023

Dosen Pembimbing,



(Arief Rahman S.E., SIP., M.Com., Ph.D)

Halaman Motto

“Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat dan janganlah kamu melupakan bagianmu dari (kenikmatan) duniawi.”

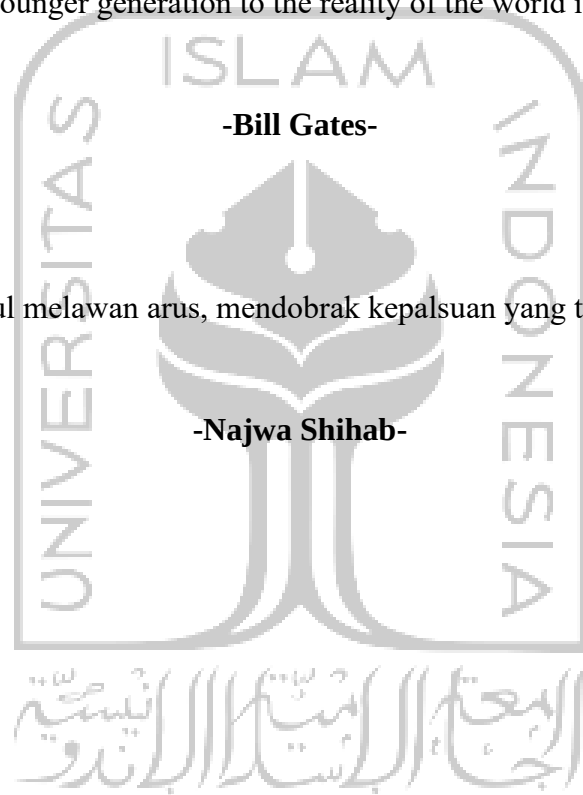
-Q.S Al-Qashas : 77-

“Openness of the younger generation to the reality of the world is e really big thing”.

-Bill Gates-

“Berani muncul melawan arus, mendobrak kepalsuan yang terlanjur serius”.

-Najwa Shihab-



Halaman Persembahan

Dengan rasa Syukur yang sangat mendalam saya persembahkan karya yang telah saya tulis ini untuk kedua orang tua saya :

Hartutik (Ibu) dan Hadi Pramono (Ayah)

Yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan selalu memberikan doa-doa yang baik dan selalu menyayangi saya sejak saya kecil hingga saat ini .



KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wr.wb

Alhamdulillahirobil'alamin, Puji da Syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayahnya kepada saya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI PENGGUNAAN SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN DIGITAL” yang menjadi salah satu syarat kelulusan untuk dapat mencapai gelar Sarjana Strata-1 Program studi Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia. Tidak lupa shalawat dan salam saya panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang dengan segala keistimewaan beliau menjadi tauladan bagi seluruh umatnya dalam berperilaku dan dapat menjadi insan yang bermanfaat bagi orang lain.

Proses penulisan dan penyusunan skripsi yang cukup menguras waktu dan pikiran , penulis dapat mencapai penyelesaian tentu dengan adanya dorongan doa, bantuan maupun usaha dari banyak pihak. Oleh karena itu, saya sebagai penulis mengucapkan terima kasih dari hati yang paling dalam kepada :

1. Allah SWT atas segala Rahmat dan hidayah yang telah beliau berikan kepada saya, sehingga skripsi ini dapat selesai.
2. Kedua orang tua saya Ayah Hadi Pramono dan Ibu Hartutik yang selalu memberikan semangat setiap saat kepada penulis.
3. Mbah Sutirahayu yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
4. Mba sasanty, Mba Nurul, Mba Winda, Mas Aji sebagai para sesepu penulis yang selalu memberikan rasa semangat kepada penulis.
5. Oza selaku keponakan penulis yang sangat menggemaskan dan menghibur walaupun tidak bisa diam.
6. Pakpuh Hartono, Bupuh Hartini, Bupuh Hartanti, dan Om hari yang selalu peduli kepada penulis.
7. Bapak Arief Rahman S.E., M.Com., Ph.D. selaku dosen pembimbing skripsi saya yang sangat membantu, sabar, selalu memberikan kritik dan saran, dan selalu memberikan

arahan sehingga terselesaikan tugas akhir ini.

8. Kepada seluruh Dosen dan Staff Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan pengalaman dan pengetahuan selama penulis kuliah.
9. Fitri Dwi Astuti sebagai partner maupun sahabat terbaik penulis dan juga partner dalam mengerjakan skripsi yang selalu merasakan suka dan duka Bersama saat mengerjakan skripsi.
10. Dynda dan Rahma selaku sahabat penulis sejak SMA dan viiiancer atlet futsal yang selalu menjadi sahabat terbaik penulis dan selalu dapat memahami apa pun itu.
11. Alfina Ariq si cantik dari Ngawi selaku sahabat penulis dan teman pertama yang penulis kenal saat pertama kali sampai di kost oemah rongpuluh yang selalu ada kapan pun itu.
12. Syaharani dan Lala si sahabat penulis yang super rempong dan selalu heboh tapi sangat menghibur penulis dan juga yang selalu menemani dan viiiancer kepada penulis.
13. Iqbaal Ramdhani selaku seseorang yang paling ganteng, bermuka aesthetik, dan keren yang menemani hari-hari penulis walau dari layar handphone.
14. Imad, Ijo, Nendra, Randi Luis, dan Aida selaku sahabat penulis main kemanapun tanpa tau waktu.
15. Coco selaku kucing pemalas, tukang tidur, dan suka makan kesayangan penulis yang selalu menghibur penulis
16. Riris, Salwa, Rani, Bang Naufal, Okto, Ifan, Anjas selaku teman-teman penulis di unit KKN yang selalu menghibur dan mendengar cerita penulis.
17. Terima kasih sebanyak-banyaknya kepada diri saya sendiri, karena bisa berjuang hingga saat ini dan dapat menyelesaikan skripsi dan proses perkuliahan ini.

Akhir kata penulis sangat berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat berguna dan dapat memberikan banyak manfaat bagi semua pihak.

Walaikumsalam wr.wb.

Penulis,

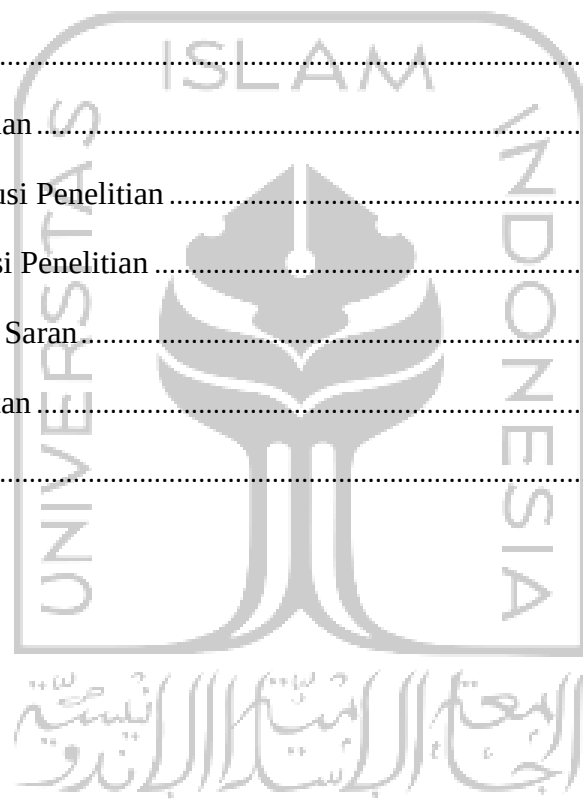
Cindy Pramudea sari

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PLAGIARISME	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1.1 Model UTAUT (Unified Theory of Acceptance Use of Technology).....	5
2.1.2 Pembayaran Digital.....	11
2.2 Penelitian Terdahulu.....	13
2.3 Kerangka Konseptual	19
2.4 Perumusan Hipotesis	20

2.4.1 Ekspektasi kinerja terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.	20
2.4.2 Ekspektasi usaha terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.	21
2.4.3 Pengaruh sosial terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.	22
2.4.4 Kondisi fasilitas terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.	23
2.4.5 Niat untuk berperilaku terhadap perilaku menggunakan dalam penggunaan sistem pembayaran digital.	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian.....	25
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	25
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
3.4 Variabel Penelitian	26
3.5 Teknik dan Metode Pengumpulan Data.....	28
3.6 Model Pengukuran Data (Outer Model).....	29
3.6.1 Uji Validitas.....	29
3.6.2 Uji Reliabilitas	29
3.7 Model Struktural (Inner Model)	30
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil Pengumpulan Data	31
4.2 Karakteristik Responden.....	31
4.2.1 Berdasarkan Jenis Kelamin.....	31
4.2.2 Berdasarkan Usia	32
4.2.3 Berdasarkan Pengalaman.....	32
4.3 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	33
4.4 Uji Pilot Test	35

4.5 Hasil Uji Model Pengukuran Data (<i>Outer Model</i>)	37
4.5.1 Uji Validitas	37
4.5.2 Uji Reliabilitas	39
4.6 Hasil Uji Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	40
4.6.1 Goodness-fit Model	41
4.6.2 Pengujian Hipotesis	42
4.6.3 Analisis Hipotesis	43
BAB V PENUTUP	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Implikasi Penelitian	50
5.2.1 Kontribusi Penelitian	50
5.2.2 Implikasi Penelitian	50
5.3 Keterbatasan dan Saran	50
5.3.1 Keterbatasan	50
5.3.2 Saran	51



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Konstruk Yang Mendasari UTAUT	5
Tabel 2.2 Konstruk Penyusun Variabel Ekspektasi Kinerja	7
Tabel 2.3 Konstruk Penyusun Variabel Ekspektasi Usaha	8
Tabel 2.4 Konstruk Penyusun Variabel Pengaruh Sosial	9
Tabel 2.5 Konstruk Penyusun Variabel Kondisi Fasilitas	10
Tabel 2.6 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Pengukuran Variabel	27
Tabel 3.2 Skala Likert Kuisioner	29
Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Data	31
Tabel 4.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	31
Tabel 4.3 Klasifikasi Berdasarkan Usia	32
Tabel 4.4 Klasifikasi Berdasarkan Pengalaman	33
Tabel 4.5 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	33
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Dan Reabilitas Pilot Test	36
Tabel 4.7 Nilai Cross Loading	37
Tabel 4.8 Nilai Corelation Of Latent Variable (Fornell-Larckel Criterion)	39
Tabel 4.9 Nilai AVE dan Akar AVE	39
Tabel 4.10 Nilai Cronbach's Alpha Dan Nilai Composite Reability	40
Tabel 4.11 Nilai R-Squares	41
Tabel 4.12 Hasil Path Coefficient	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model UTAUT.....	11
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual.....	19
Gambar 4.1 Hasil Inner Model	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisisioner Penelitian	57
Lampiran 2. Hasil Kuisisioner	63
Lampiran 3. Hasil Jawaban Kuisisioner	64
Lampiran 4. Hasil Uji Outer Model	71
Lampiran 5. Hasil Uji Inner Model	73
Lampiran 6. Model Hasil Penelitian	73
Lampiran 7. Analisa Statistik Deskriptif	74



ABTRACT

The purpose of this study tries to test and analyze the usage factors in using digital payment systems. The research method used by the author in this study uses a quantitative approach. The sampling method in this study uses non-probability sampling, namely the convenience sampling technique. The author uses the SmartPLS 4.0 application to analyze measurement models and structural models. This research was conducted using the UTAUT model to analyze the factors in the use of digital payments. The variables used in this study are Performance Expectations (PE), Effort Expectations (EE), Social Influence (SI), Facility Conditions (FC), Behavioral Intention (BI), and Usage Behavior (UB). The results of this study indicate that the performance expectation variable has no significant effect on behavioral intentions in using digital payment systems, the effort expectation variable has a significant effect on behavioral intentions in using digital payment systems, the social influence variable has no effect on behavioral intentions in using digital payment systems, the facility condition variable has a significant effect on behavioral intentions in using digital payments, the behavioral intention variable has a significant effect on behavior using digital payment systems.

Keywords: Digital Payment, UTAUT (Unified Theory of Acceptance Use of Technology), Technology Development.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini mencoba untuk menguji dan menganalisis faktor-faktor penggunaan dalam menggunakan sistem pembayaran digital. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan non-probability sampling yaitu teknik convenience sampling. Penulis menggunakan Aplikasi SmartPLS 4.0 untuk menganalisis model pengukuran dan model struktural. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model UTAUT guna analisis faktor-faktor dalam penggunaan pembayaran digital. Variabel – variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Ekspektasi Kinerja (EK), Ekspektasi Usaha (EU), Pengaruh Sosial (PS), Kondisi Fasilitas (KF), Niat Berperilaku (NB), dan Perilaku Menggunakan (PM). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Variabel ekspektasi kinerja tidak berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital, variabel ekspektasi usaha berpengaruh signifikan terhadap niat berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital, variabel pengaruh sosial tidak berpengaruh terhadap niat berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital, variabel kondisi fasilitas berpengaruh secara signifikan terhadap niat berperilaku dalam penggunaan pembayaran digital, variabel niat berperilaku berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku menggunakan sistem pembayaran digital

Kata Kunci : Pembayaran Digital, UTAUT (*Unified Theory of Acceptance Use of Technology*), Perkembangan Teknologi.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi berkembang semakin pesat dan semakin berinovasi di setiap harinya. Perkembangan teknologi yang pesat ini tidak bisa lepas dari internet, sehingga masyarakat seringkali menggunakan internet dalam menjalankan berbagai aktivitasnya. Berdasarkan dataindonesia.id menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2023 naik sebesar 3,85% dari tahun 2022, di mana pada tahun 2022 jumlah pengguna internet sebanyak 205 juta jiwa dan di tahun 2023 sebanyak 212,9 juta jiwa (Rizaty, 2023). Perkembangan sistem informasi dan teknologi digital yang pesat di era modern berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat (Putri et al., 2022). Adanya perkembangan teknologi tersebut berdampak di berbagai sektor kehidupan, salah satunya yaitu dalam sektor ekonomi. Dampak adanya teknologi dalam bidang ekonomi antara lain dapat mempermudah dalam proses transaksi, pemasaran, distribusi maupun penjualan (Putri et al., 2022). Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat ini, mengakibatkan perubahan di segala aspek kehidupan masyarakat dari konvensional menjadi lebih modern.

Salah satu bukti adanya perkembangan teknologi dalam dunia ekonomi yaitu munculnya teknologi keuangan atau *financial technology* dan biasa disingkat menjadi *fintech*. Menurut (Putri et al., 2022) *fintech* dapat didefinisikan sebagai penggabungan antara jasa keuangan dengan teknologi yang dapat mengubah model bisnis dari konvensional menjadi modern. Penggabungan tersebut diartikan bahwa layanan keuangan yang bisa diakses dari sebuah perangkat yang terhubung oleh internet dengan mengusung teknologi berupa *software* aplikasi ataupun *website*. Di Indonesia, *fintech* memiliki beragam jenis seperti *crowdfunding*, *microfinancing*, *Peer to Peer Lending service*, *market comparison* dan pembayaran digital.

Perkembangan teknologi yang terus berinovasi ini mengakibatkan terjadinya perubahan transaksi dari secara langsung menjadi tidak langsung dengan cara pembayaran dilakukan secara digital atau biasa disebut dengan pembayaran digital (Houston, 2020). Pembayaran digital merupakan salah satu jenis *fintech* yang bergerak di bidang penyedia layanan berupa sistem pembayaran yang menggunakan media elektronik dan sangat populer digunakan oleh masyarakat. pembayaran digital ini juga dianggap sebagai sistem pembayaran yang bertujuan mengurangi penggunaan uang konvensional ke non tunai atau biasa disebut *cashless* (Pambudi, 2019). Semakin maraknya penggunaan pembayaran digital dikarenakan beberapa manfaat

yang dirasakan masyarakat, seperti membantu transaksi jual beli, proses transaksi pembayaran menjadi lebih efisien dan efektif, aktivitas keuangan bisa dilakukan dimana saja secara cepat dan terkendali (Putri et al., 2022). Contoh penggunaan pembayaran digital pada saat ini munculnya sistem pembayaran berbasis internet, *mobile* dan berbasis aplikasi yang disediakan oleh perusahaan pengembang *software* seperti Gopay, OVO, Shopeepay, DANA, LinkAja, *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) dan lainnya (Siswanti, 2022). Berdasarkan riset oleh IPSOS di Asia Tenggara yang ditulis oleh (Wulandari, 2023) menyatakan bahwa masyarakat lebih banyak menggunakan dompet digital dibanding menggunakan rekening bank. Aplikasi seperti ShopeePay, OVO, DANA, GoPay dan LinkAja menjadi aplikasi dompet digital paling populer di kalangan masyarakat. Hasil riset tersebut juga didukung bahwa 74% responden aktif menggunakan dompet digital dalam berbagai macam transaksi keuangan mereka (Wulandari, 2023). Adanya penggunaan pembayaran digital yang semakin marak di kalangan masyarakat tentunya dikarenakan beberapa faktor yang melatarbelakanginya.

Salah satu konstruksi model yang dapat mengetahui adanya faktor-faktor pengguna dalam menggunakan pembayaran digital yaitu model UTAUT. Teori UTAUT dikembangkan oleh Venkatesh et al. pada tahun 2003, yang menjelaskan niat untuk menggunakan teknologi dan perilaku pengguna yang sebenarnya. Teori UTAUT memiliki empat konstruksi utama yaitu, Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*), Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*), Pengaruh Sosial (*Social Influence*), Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Condition*) (Venkatesh et al., 2003). Empat variabel tersebut berpengaruh terhadap dua variabel dependen, yaitu Niat untuk Berperilaku (*Behavioral Intention*) dan Perilaku Menggunakan (*Use Behavior*) dengan variabel kontrolnya yaitu Jenis Kelamin (*Gender*), Umur (*Age*), Pengalaman (*Experience*), dan Kesiediaan untuk Menggunakan (*Voluntariness of Use*) (Widyanto et al., 2021a). Model UTAUT merupakan penyempurnaan dari 8 model penerimaan teknologi informasi yang sudah ada pada sebelumnya (Damayanti et al., 2021).

Banyak peneliti terdahulu yang meneliti terkait faktor-faktor penggunaan pembayaran digital. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Utami & Irwansyah, 2022) menyatakan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap niat berperilaku dalam penggunaan pembayaran digital di Kota Samarinda. Begitupun dengan niat berperilaku yang memiliki pengaruh positif signifikan terhadap perilaku menggunakan. Penelitian terdahulu lainnya yang memiliki topik yang sama yaitu dilakukan oleh (Pangestu & Pasaribu, 2022) yang menyatakan bahwa secara simultan ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan

kondisi yang memfasilitasi berpengaruh signifikan terhadap niat berperilaku dalam penggunaan pembayaran digital.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan diatas terkait model UTAUT yang digunakan untuk menganalisis faktor-faktor penggunaan sistem pembayaran berbasis internet, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis faktor-faktor penggunaan sistem pembayaran digital menggunakan model UTAUT. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN DIGITAL”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Apakah ekspektasi kinerja berpengaruh terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan pembayaran digital?
2. Apakah ekspektasi usaha berpengaruh terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan pembayaran digital?
3. Apakah pengaruh sosial berpengaruh terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan pembayaran digital?
4. Apakah kondisi fasilitas berpengaruh terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan pembayaran digital?
5. Apakah niat untuk berperilaku berpengaruh terhadap perilaku menggunakan secara terus menerus dalam penggunaan pembayaran digital?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Menguji dan menganalisis tentang ekspektasi kinerja dalam mempengaruhi niat untuk berperilaku dalam penggunaan pembayaran digital.
2. Menguji dan menganalisis tentang ekspektasi usaha dalam mempengaruhi niat untuk berperilaku dalam penggunaan pembayaran digital.
3. Menguji dan menganalisis tentang pengaruh sosial dalam mempengaruhi niat untuk berperilaku dalam penggunaan pembayaran digital.

4. Menguji dan menganalisis tentang kondisi fasilitas dalam mempengaruhi niat untuk berperilaku dalam penggunaan pembayaran digital.
5. Menguji dan menganalisis tentang niat untuk berperilaku dalam mempengaruhi perilaku menggunakan secara terus menerus dalam penggunaan pembayaran digital.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat menghasilkan dan memberikan manfaat kepada pihak pembaca, terutama kepada pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian ini.

1. Bagi Penulis

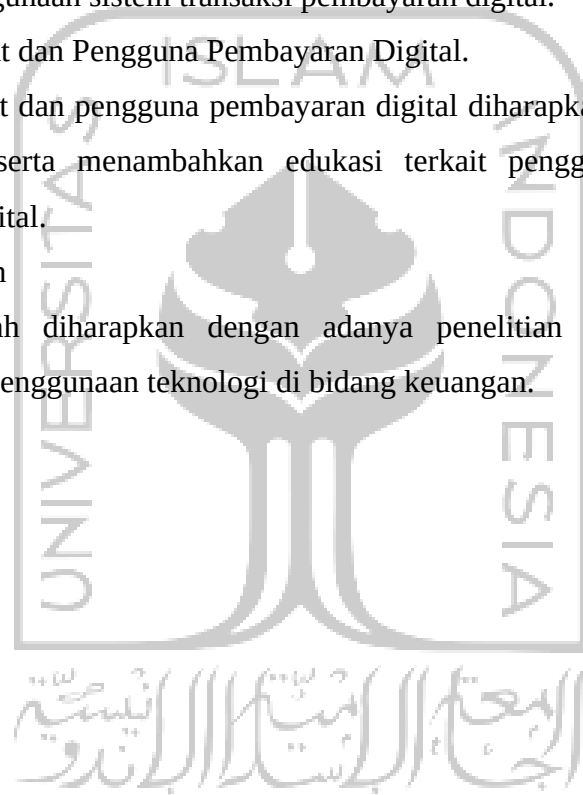
Bagi peneliti diharapkan dapat mendapatkan ilmu, wawasan, dan pelajaran dari penelitian penggunaan sistem transaksi pembayaran digital.

2. Bagi Masyarakat dan Pengguna Pembayaran Digital.

Bagi masyarakat dan pengguna pembayaran digital diharapkan dapat semakin paham dan mengerti serta menambahkan edukasi terkait penggunaan sistem transaksi pembayaran digital.

3. Bagi Pemerintah

Bagi pemerintah diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa meningkatkan pelayanan dan penggunaan teknologi di bidang keuangan.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

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

Model UTAUT merupakan model baru yang dikembangkan oleh (Venkatesh et al., 2003) dengan mengkaji teori sebelumnya tentang penerimaan dan perilaku penggunaan teknologi (Inzaghi & Priyono, 2022). UTAUT merupakan teori baru yang menyatukan karakteristik terbaik yang berasal dari delapan teori penerimaan teknologi lainnya (Apriani et al., 2019). Kedelapan teori tersebut antara lain *innovation diffusion theory* (IDT), *Theory of Reasoned Action* (TRA), *social cognitive theory* (SCT), *theory of planned behavior* (TPB), *Technology Acceptance Model* (TAM), *model of PC utilization* (MPCU), serta dua teori lainnya yaitu *Motivation Model* (MM) dan *Combined TAM and TPB* (C-TAM-TPB).

Pada tabel 2.1 dijelaskan terkait teori-teori penerimaan teknologi dari kedelapan teori penerimaan teknologi yang mendasari UTAUT, berikut merupakan tabel dari kedelapan teori tersebut:

Tabel 2.1 Konstruk yang Mendasari UTAUT

No.	Nama Teori	Peneliti (Tahun Penelitian)	Definisi
1.	IDT	Rogers (1962)	Teori ini merupakan teori yang diadopsi dari penerapan teknologi IDT dan berguna untuk mengukur persepsi seseorang dengan menggunakan tujuh kunci atribut (Azzahra, 2020).
2.	TRA	Fishbein dan Azjen (1975)	TRA merupakan teori yang berfokus pada niat individu dalam berperilaku dengan cara tertentu (Purwanto et al., 2020). Menurut (Pibriana & Ricoida, 2017) menyatakan bahwa TRA merupakan teori yang menjelaskan tentang tahapan manusia dalam berperilaku. Perilaku tersebut diawali dengan adanya minat, setelah adanya minat maka tahap berikutnya yaitu niat yang dapat dijelaskan dalam bentuk sikap-sikap terhadap perilaku dan norma-norma subyektif.
3.	SCT	Bandura (1977)	Teori yang menjelaskan bahwa perilaku manusia sebagai hasil dari interaksi yang berasal dari pribadi, perilaku dan lingkungan masyarakat yang bertujuan memberikan kerangka pemahaman,

			prediksi dan pola perubahan pada perilaku seseorang (Apriani et al., 2019).
4.	TPB	Ajzen (1988)	Teori perilaku terencana yang menyatakan bahwa faktor utama dari perilaku seseorang adalah intensi dari diri individu terhadap perilaku yang dipengaruhi oleh sikap, norma subjektif, dan persepsi kendali atas perilaku (Nafiah & Melati, 2020).
5.	TAM	Davis F.D (1989)	TAM merupakan teori yang mengidentifikasi reaksi dan persepsi individu terhadap suatu hal sehingga berdampak pada sikap dan perilaku individu tersebut (Apriani et al., 2019). TAM juga digunakan untuk memprediksi terkait penggunaan dan penerimaan pengguna pada persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan (Suyanto & Kurniawan, 2019).
6.	MPCU	Thompson, et al. (1991)	Model ini menilai terkait pengaruh kondisi-kondisi yang mempengaruhi dan memfasilitasi, faktor sosial, kompleksitas, kesesuaian tugas dan konsekuensi tugas dan konsekuensi jangka panjang terhadap pemanfaatan PC (Azzahra, 2020)
7.	MM	Davis, et al. (1992)	Definisi dari teori ini merupakan teori yang menjelaskan terkait motivasi yang dikembangkan guna memprediksi penerimaan dan penggunaan suatu teknologi baru (Apriani et al., 2019)
8.	C-TAM-TPB	Taylor dan Todd (1995)	Model ini merupakan model hibrida dari TPB dengan TAM yang memberikan penjelasan mengenai penentu penerimaan dan perilaku pengguna dalam menggunakan teknologi (Azzahra, 2020). Model ini menambahkan dua variabel yaitu norma subjektif dan kontrol perilaku (Fitriana et al., 2022).

Setelah mengalami pengujian yang lebih lanjut dengan adanya kedelapan teori tersebut, maka Venkatesh et al (2003) mengembangkan sebuah model gabungan (*unified model*) yang diberi nama teori gabungan penerimaan dan penggunaan teknologi (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) atau yang biasa disebut dengan UTAUT. UTAUT merupakan teori yang terbukti lebih berhasil daripada kedelapan teori lainnya dalam menjelaskan tujuh puluh persen varian pengguna (Handayani & Sudiana, 2015).

Pada awalnya model UTAUT terdapat tujuh konstruk antara lain ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, sikap terhadap penggunaan teknologi dan efikasi diri. Namun, tujuh konstruk tersebut diubah setelah melakukan evaluasi dan pengujian lebih lanjut, akhirnya hanya ditemukan empat konstruk utama yang memainkan peranan penting yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi yang memfasilitasi. UTAUT juga memiliki dua determinan penting yaitu niat berperilaku dan perilaku menggunakan. Konstruk-konstruk tersebut memiliki empat moderator yaitu jenis kelamin, pengalaman, umur, dan kesukarelaan dalam menggunakan teknologi baru (Handayani & Sudiana, 2015).

Empat kunci konstruk utama pada model UTAUT yaitu antara lain:

a. Ekspektasi Kinerja

Ekspektasi kinerja dapat didefinisikan sebagai pandangan atau kepercayaan seseorang bahwa menggunakan sebuah sistem akan membantu dia dalam mencapai keuntungan pada pekerjaan atau kegiatan tertentu (Apriani et al., 2019). Ekspektasi kinerja biasanya dapat timbul dari keinginan intrinsik setiap individu dan juga bisa timbul karena dorongan dari lingkungan sekitar. Ekspektasi kinerja ini berkaitan dengan konsep yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi. Adapun konstruk-konstruk yang mendasari pada penelitian seperti persepsi terhadap kegunaan, motivasi ekstrinsik, kesesuaian pekerjaan, keuntungan relatif dan ekspektasi-ekspektasi hasil (Khoirunnisak, 2016). Berikut merupakan konstruk-konstruk penyusun ekspektasi kinerja:

Tabel 2. 2 Konstruk penyusun variabel Ekspektasi Kinerja

No.	Konstruk	Definisi	Model Sumber Penelitian
1.	Persepsi Terhadap Kegunaan	Tingkat kepercayaan seseorang dalam menggunakan suatu sistem dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya.	TAM
2.	Motivasi Ekstrinsik	Persepsi tentang keinginan pengguna untuk melakukan suatu kegiatan karena dia percaya dapat memberikan hasil dari pekerjaan tersebut.	MM
3.	Kesesuaian Pekerjaan	Kemampuan suatu sistem dalam membantu meningkatkan kinerja di pekerjaan.	MPCU

4.	Keuntungan Relatif	Tingkat kepercayaan seseorang terkait pengaplikasian inovasi dianggap lebih berguna untuk dilakukan.	IDT
5.	Ekspektasi-ekspektasi Hasil	Harapan terkait hasil yang berhubungan dengan akibat dari suatu perilaku yang dikerjakan.	SCT

Sumber: (Khoirunnisak, 2016) dan (Luky, 2021)

b. Ekspektasi Usaha

Ekspektasi usaha merupakan tingkat kemudahan dalam menggunakan suatu sistem/teknologi yang berguna untuk mengurangi tenaga dan waktu para pengguna dalam menyelesaikan pekerjaannya (Apriani et al., 2019). Dengan kata lain, ekspektasi usaha diartikan bahwa pengguna sebuah teknologi akan memiliki niat menggunakan jika teknologi tersebut bersifat fleksibel, mudah dipahami dan mudah dalam hal pengoperasiannya. Konstruk ekspektasi usaha juga mengandung arti bahwa seseorang percaya dengan menggunakan suatu teknologi, maka suatu pekerjaan dapat dilakukan dengan cepat dan mudah (Khoirunnisak, 2016). Terdapat tiga konstruk penyusun ekspektasi usaha yang berasal dari penelitian sebelumnya, konstruk tersebut dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. 3 Konstruk penyusun variabel Ekpektasi Usaha

No.	Konstruk	Definisi	Model Sumber Penelitian
1.	Persepsi Kemudahan Pengguna	Tingkat kepercayaan seseorang bahwa menggunakan suatu sistem dapat memudahkan pekerjaannya.	TAM
2.	Kompleksitas	Persepsi tentang sistem yang dianggap tidak mudah untuk dimengerti dan dioperasikan dalam suatu pekerjaan.	MPCU
3.	Kemudahan Penggunaan	Tingkat kepercayaan mengenai menggunakan inovasi yang dianggap sulit.	IDT

Sumber: (Khoirunnisak, 2016) dan (Luky, 2021)

c. Pengaruh Sosial

Pengaruh sosial didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang menganggap bahwa orang lain dapat mempengaruhi dirinya untuk menggunakan sistem baru (Khoirunnisak, 2016). Hal ini berarti seseorang akan berani mengambil keputusan untuk menggunakan suatu sistem, apabila ia mendapatkan pengaruh dan keyakinan dari orang lain bahwa menggunakan sistem dapat memudahkan pekerjaannya dan tidak melanggar norma subyektif di lingkungannya. Pengaruh

sosial mempunyai dampak pada perilaku seseorang melalui tiga metode yaitu kepatuhan, internalisasi, dan identifikasi (Khoirunnisak, 2016). Pengaruh sosial berkaitan dengan semakin besar dampak yang diberikan sebuah lingkungan terhadap calon pengguna teknologi untuk menggunakan suatu teknologi yang baru, maka semakin besar kemungkinan pengguna tersebut untuk menggunakan teknologi yang baru dikarenakan adanya pengaruh yang kuat dari lingkungan sekitarnya. Terdapat tiga konstruk penyusun pengaruh sosial, konstruk tersebut antara lain:

Tabel 2. 4 Konstruk penyusun variabel Pengaruh Sosial

No.	Konstruk	Definisi	Model Sumber Penelitian
1.	Norma Subyektif	Persepsi seseorang bahwa orang-orang yang penting memiliki keharusan atau tidak memiliki keharusan untuk melakukan tindakan tertentu.	TRA, TPB, C-TAM-TPB
2.	Faktor Sosial	Proses pemasukan nilai pada individu dari kelompok budaya subjektif dan adanya kesepakatan antara individu dengan orang lain yang berada di dalam situasi sosial tertentu.	MPCU
3.	Kesan	Penggunaan inovasi dianggap mampu meningkatkan kesan atau pandangan terkait status sosial seseorang.	IDT

Sumber: (Khoirunnisak, 2016) dan (Luky, 2021)

d. Kondisi Fasilitas

Kondisi fasilitas merupakan tingkat kepercayaan individu terhadap infrastruktur teknis dan organisasi yang tersedia guna mendukung penggunaan suatu sistem/teknologi. Kondisi fasilitas ini juga didefinisikan sebagai kepercayaan individu terhadap faktor-faktor untuk mendukung penggunaan suatu sistem seperti ketersediaan perangkat, petunjuk, dan pengetahuan (Khoirunnisak, 2016). Fasilitas yang dimaksud dalam hal ini berarti ketika menggunakan teknologi dibutuhkan adanya infrastruktur yang memadai seperti paket internet, laptop, telepon genggam, wifi, dan sebagainya (Indah & Agustin, 2019). Konsep ini memiliki kombinasi dengan konstruk-konstruk yang diperoleh dengan penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi. Konstruk-konstruk penyusun kondisi fasilitas antara lain:

Tabel 2. 5 Konstruk penyusun variabel Kondisi Fasilitas

No.	Konstruk	Definisi	Model Sumber Penelitian
1.	Persepsi Kontrol Perilaku	Persepsi seseorang tentang kendala internal maupun eksternal pada perilaku tertentu.	TPB, C-TAM TPB
2.	Kondisi yang Memfasilitasi	Faktor dalam suatu lingkungan yang mendukung adanya tindakan mudah untuk dikerjakan.	MPCU
3.	Kecocokan	Tingkat kepercayaan terhadap suatu inovasi yang dianggap konsisten dengan nilai-nilai, kebutuhan, dan pengalaman yang ada.	IDT

Sumber: (Khoirunnisak, 2016) dan (Luky, 2021)

Selanjutnya, UTAUT juga memiliki dua determinan penting yaitu Niat Berperilaku dan Perilaku Menggunakan. Berikut merupakan penjelasan terkait dua determinan tersebut:

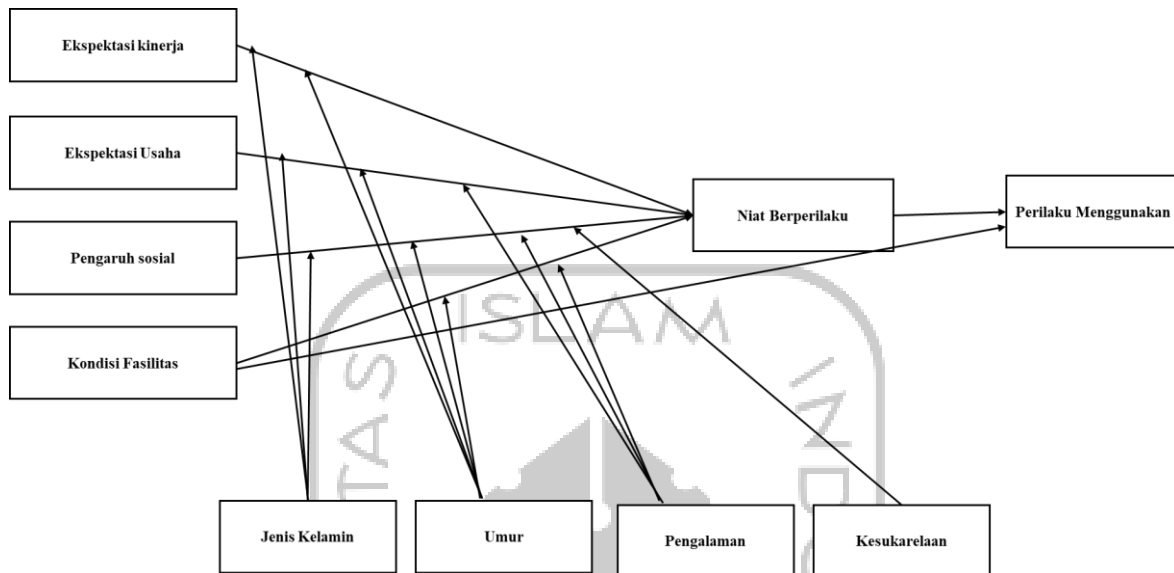
a. Niat Berperilaku

Niat berperilaku berkaitan dengan tingkat keinginan seseorang atau niat pengguna untuk mengaplikasikan suatu sistem secara terus-menerus (Khoirunnisak, 2016). Setiap individu akan memiliki niat untuk menggunakan teknologi baru jika ia memiliki keyakinan dengan menggunakan teknologi tersebut mampu meningkatkan kinerjanya (Apriani et al., 2019). Semakin besar manfaat yang dirasakan pengguna maka akan meningkatkan niat pengguna untuk menggunakan teknologi baru. Pengaruh adanya manfaat tersebut dapat mempengaruhi seseorang dalam menyelesaikan setiap pekerjaannya.

b. Perilaku Menggunakan

Perilaku menggunakan berkaitan dengan frekuensi atau intensitas seseorang dalam mengaplikasikan suatu teknologi (Khoirunnisak, 2016). Perilaku menggunakan juga berhubungan dengan kebiasaan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi (Nofiantoro & Wildan, 2020). Pengguna teknologi akan merasa nyaman dan akan berkelanjutan menggunakan teknologi tersebut apabila dapat memberikan keuntungan dan berpengaruh positif terhadap sesuatu yang dikerjakannya.

Berikut merupakan kerangka model UTAUT yang bersumber dari penelitian Venkatesh tahun 2003 yang menjelaskan keterkaitan antar konstruk-konstruk dapat dilihat pada gambar 2.1 sebagai berikut (P. S. al. Kissi, 2017):



Gambar 2. 1 Model UTAUT

2.1.2 Pembayaran Digital

Pembayaran digital merupakan pembayaran yang dilakukan melalui media elektronik dan harus menggunakan jejaring internet (Siswanti, 2022). Manfaat adanya pembayaran digital menurut (Siswanti, 2022) antara lain, dapat memberikan kemudahan pembayaran, meningkatkan efisiensi dan efektivitas, memberikan keamanan dalam proses bertransaksi dan juga mampu meningkatkan *customer loyalty*. Menurut (Rizkiyah et al., 2021) pembayaran digital merupakan kegiatan transaksi yang menggunakan alat elektronik dalam sistem pembayarannya. pembayaran digital mampu mengubah pandangan baru bagi masyarakat tentang pembayaran non-tunai yang lebih praktis dan lebih aman dalam bertransaksi. Jenis-jenis pembayaran digital antara lain:

- *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)*
Quick Response Code Indonesia Standard atau yang biasa disingkat QRIS merupakan standar kode QR yang diresmikan oleh Bank Indonesia pada tanggal 1 Januari 2020

(Pangestu & Pasaribu, 2022). QRIS memiliki banyak sekali manfaat, salah satunya yaitu membantu proses transaksi non-tunai menjadi lebih efisien dan efektif.

- DANA

DANA merupakan singkatan dari Dompet Digital Indonesia yang didirikan pada tahun 2018 oleh PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK) sebagai pemegang saham mayoritas dan *Ant Financial* yang hingga kini dikelola oleh PT Espay Debit Indonesia Koe (Utami & Irwansyah, 2022). DANA bertujuan untuk pembayaran non tunai maupun non kartu. DANA juga dapat membantu para pengguna dalam membayar tagihan bulanan seperti listrik, internet, air, telepon, dan sebagainya. DANA juga menyediakan fitur pengiriman uang antar bank tanpa biaya admin. DANA juga merupakan platform paling cepat jika dibandingkan dengan platform *mobile* lainnya (Utami & Irwansyah, 2022).

- ShopeePay

ShopeePay merupakan salah satu bentuk pembayaran digital yang berada di aplikasi Shopee. ShopeePay merupakan pembayaran digital yang paling populer di kalangan masyarakat (Andyni & Kurniasari, 2021). ShopeePay berguna dalam pembayaran transaksi belanja, tagihan, tiket, pulsa, hiburan dan sebagainya. Penggunaan ShopeePay sangat tinggi dikarenakan memiliki keunggulan seperti gratis ongkir dan *cashback*.

- OVO

OVO merupakan salah satu aplikasi yang diterbitkan awal tahun 2017 yang memiliki banyak sekali manfaat khususnya dalam transaksi secara *online* (Nurjanah, 2020). OVO adalah sarana digital yang mampu memberikan penawaran yang menarik, proses transaksi yang mudah dan layanan finansial yang efektif. Ketenaran OVO dapat dibuktikan dengan menempati dua top *Free Finance* di *google play store* yang sudah diunduh lebih dari 1 juta orang (Nurjanah, 2020). Dengan menggunakan OVO maka akan mendapatkan hadiah berupa ovo point yang didapatkan karena telah melakukan proses transaksi dengan *merchant-merchant* yang telah bekerjasama dengan OVO.

- LinkAja

LinkAja merupakan salah satu layanan keuangan elektronik berbasis aplikasi yang berasal dari PT Fintek Karya Nusantara yang didirikan oleh Telkomsel yang bekerjasama dengan Bank Mandiri, Bank Rakyat Indonesia, Bank Negara Indonesia, Bank Tabungan Negara, Pertamina, Asuransi Jiwasraya dan Danareksa (Irdianty & Aditya, 2020). LinkAja berguna untuk menyimpan dana, menerima dana dan melakukan

proses transaksi secara elektronik. Kegunaan lainnya yang paling banyak dilakukan yaitu berguna untuk mengirimkan dana ke rekening bank dan juga mampu untuk melakukan Tarik tunai.

- GoPay

GoPay merupakan layanan yang ada pada aplikasi Gojek yang dikenal dengan dompet digital yang berguna untuk menyimpan gojek credit untuk membayar transaksi-transaksi dalam aplikasi tersebut (Iradianty & Aditya, 2020). GoPay merupakan produk dari PT Dompot Karya Anak Bangsa yang merupakan anak perusahaan dari Gojek. GoPay ini dapat digunakan pada aplikasi gojek yang biasanya digunakan untuk membayar GoFood, GoRide, GoCar, GoTix dan sebagainya.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan sumber referensi yang digunakan peneliti untuk mengembangkan penelitian pada penulisan skripsi ini. Peneliti melihat hasil penelitian terdahulu yang telah ditulis oleh beberapa peneliti sebelumnya untuk mengetahui faktor penggunaan pembayaran digital dengan menggunakan model UTAUT. Peneliti mendapatkan banyak referensi dari karya ilmiah yang dibuat dan diunggah melalui *google scholar* atau platform publikasi lainnya.

Penelitian terkait faktor penggunaan pembayaran digital dengan model UTAUT telah ada sebelumnya. Di bawah ini beberapa penelitian terdahulu yang digunakan oleh peneliti sebagai referensi dan pembandingan pada skripsi ini. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anugrah & Ompusunggu (2021) yang meneliti terkait faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan *e-money* melalui aplikasi pembayaran berbasis digital dengan menggunakan model UTAUT. Penelitian ini memiliki tujuh variabel independen yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, keyakinan diri, kecemasan dan sikap terhadap teknologi, dan untuk variabel dependennya yaitu niat menggunakan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, sikap terhadap teknologi, ekspektasi usaha dan kondisi yang memfasilitasi memiliki tingkat signifikansi yang tinggi dalam mempengaruhi minat individu dalam menggunakan *e-money*.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Inzaghi & Priyono (2022) yang meneliti terkait faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi *mobile payment* dengan memperluas model META-UTAUT. Penelitian ini terdiri dari variabel independen yaitu ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, kondisi fasilitas, inovasi individu, kecemasan, kepercayaan, penanganan keluhan, sikap,

ekspektasi usaha dan niat berperilaku. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah perilaku menggunakan, sikap, ekspektasi usaha dan niat berperilaku. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 205 sampel pengguna *mobile payment* di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, inovasi individu, kepercayaan mempunyai pengaruh secara positif signifikan terhadap sikap untuk mengadopsi *mobile payment*. Ekspektasi kinerja, penanganan keluhan dan niat berperilaku berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaannya untuk mengadopsi *mobile payment*. Kondisi fasilitas dan sikap memiliki pengaruh yang positif signifikan terhadap niat berperilaku untuk mengadopsi *mobile payment*. Kondisi fasilitas memiliki pengaruh yang positif signifikan terhadap ekspektasi usaha dalam mengadopsi *mobile payment*.

Selanjutnya, penelitian terdahulu telah dilakukan oleh Nurcahyani & Wardoyo (2021) yang meneliti terkait faktor-faktor yang mempengaruhi niat dan perilaku dalam menggunakan teknologi dompet digital dengan menggunakan model UTAUT di JABODETABEK. Penelitian ini berfokus pada dompet digital ShopeePay dan GoPay sebagai objek penelitian dikarenakan kedua aplikasi tersebut sangat marak digunakan di kalangan masyarakat. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model UTAUT. Sampel yang digunakan yaitu berjumlah minimal 114 pengguna ShopeePay dan GoPay di JABODETABEK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, pengaruh sosial dan ekspektasi usaha berpengaruh secara positif signifikan terhadap niat berperilaku. Penelitian ini juga menyebutkan bahwa semakin tinggi niat yang dimiliki pengguna maka akan semakin besar pula perilaku menggunakan aplikasi dompet digital.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Damayanti et al., 2021) yang meneliti tentang minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial dengan menggunakan pendekatan model UTAUT. Penelitian ini memiliki variabel independen yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi fasilitas. Variabel dependen pada penelitian ini yaitu niat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teori Hair dan didapatkan jumlah sampel minimal sebanyak 80. Alat analisis menggunakan *SmartPLS 3* versi *student*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi fasilitas memiliki pengaruh positif signifikan terhadap niat berperilaku.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Diniyah (2021) yang meneliti tentang faktor yang mempengaruhi niat perilaku muslim dalam menggunakan platform *crowdfunding*

waqf. Penelitian ini memiliki variabel independen yaitu kinerja usaha, harapan akan usaha, pengaruh sosial dan kondisi pendukung, sedangkan variabel dependennya yaitu niat berperilaku. Penelitian ini menggunakan jenis data primer yang dikumpulkan melalui *online* kuesioner dan menggunakan sampel minimal 90 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha dan kondisi fasilitas berpengaruh positif signifikan terhadap niat berperilaku pengguna *crowdfunding waqf*.

Berikut merupakan tabel hasil penelitian terdahulu yang dipaparkan oleh beberapa peneliti mengenai faktor penggunaan pembayaran digital dengan model UTAUT.

Tabel 2.6 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Teknologi Informasi yang digunakan	Variabel Penelitian		Metode, Sampel penelitian dan alat analisis	Hasil Penelitian
			Independen	Dependen		
1.	(Anugrah & Ompusunggu, 2021)	<i>e-money</i>	ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, keyakinan diri, kecemasan dan sikap terhadap teknologi	niat menggunakan	Metode: Penelitian Kuantitatif Sampel Penelitian: 290 pengguna <i>e-money</i> di Kota Batam Alat analisis: SEM <i>Partial Least Square</i> (PLS).	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, sikap terhadap teknologi, ekspektasi usaha dan kondisi yang memfasilitasi memiliki tingkat signifikansi yang tinggi dalam mempengaruhi minat individu dalam menggunakan <i>e-money</i> .

2.	(Inzaghi & Priyono, 2022)	<i>Mobile payment</i>	ekspektasi kinerja, pengaruh sosial, kondisi fasilitas, inovasi individu, kecemasan, kepercayaan, penanganan keluhan, sikap, ekspektasi usaha dan niat berperilaku	perilaku menggunakan, sikap, ekspektasi usaha dan niat berperilaku	Metode: Penelitian Kuantitatif Sampel Penelitian: Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 205 sampel pengguna <i>mobile payment</i> di Indonesia. Alat analisis: SEM <i>Partial Least Square</i> (PLS).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, inovasi individu, kepercayaan mempunyai pengaruh secara positif signifikan terhadap sikap untuk mengadopsi <i>mobile payment</i> . Ekspektasi kinerja, penanganan keluhan dan niat berperilaku berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaannya untuk mengadopsi <i>mobile payment</i> . Kondisi fasilitas dan sikap memiliki

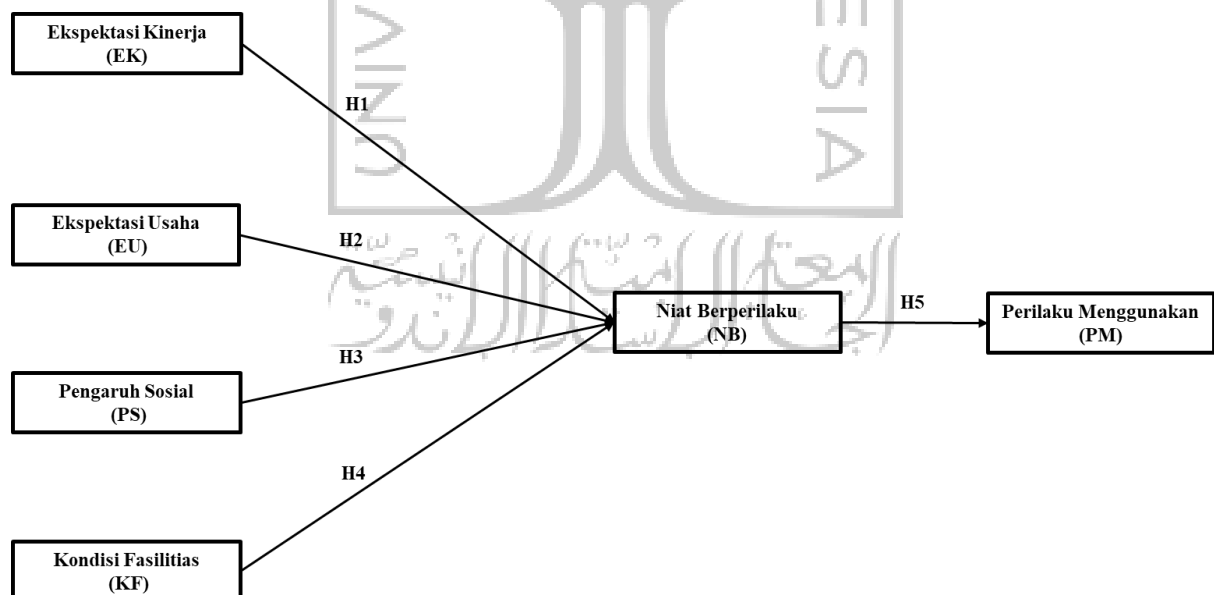
						<p>pengaruh yang positif signifikan terhadap niat berperilaku untuk mengadopsi <i>mobile payment</i>. Kondisi fasilitas memiliki pengaruh yang positif signifikan terhadap ekspektasi usaha dalam mengadopsi <i>mobile payment</i>.</p>
3.	(Nurcahyani & Wardoyo, 2021)	<i>e-wallet</i>	ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi	Niat Berperilaku dan Perilaku Menggunakan	<p>Metode: Penelitian Kuantitatif Sampel Penelitian: Sampel yang digunakan minimal 114 pengguna ShopeePay dan GoPay di JABODET ABEK. Alat analisis: SEM <i>Partial Least Square</i></p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, pengaruh sosial dan ekspektasi usaha berpengaruh secara positif signifikan terhadap niat berperilaku. Penelitian ini juga menyebutkan bahwa semakin tinggi niat yang dimiliki</p>

					(PLS) dengan menggunakan Smart PLS 3.0.	pengguna maka akan semakin besar pula perilaku menggunakan aplikasi dompet digital.
4.	(S. Damayanti, 2021)	<i>e-wallet</i>	ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi fasilitas.	Niat berperilaku	Metode: Penelitian Kuantitatif Sampel Penelitian: Sampel yang digunakan minimal 80 pengguna <i>e-wallet</i> Alat analisis: SEM <i>Partial Least Square</i> (PLS) dengan menggunakan Smart PLS 3.0.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi fasilitas memiliki pengaruh positif signifikan terhadap niat berperilaku.
5.	(Diniyah, 2021)	<i>Crowdfunding Waqf</i>	ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi fasilitas	Niat Berperilaku	Metode: Penelitian Kuantitatif Sampel Penelitian: Sampel yang digunakan minimal 90 responden. Alat analisis:	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha dan kondisi

					SEM <i>Partial Least Square</i> (PLS).	fasilitas berpengaruh positif signifikan terhadap niat berperilaku pengguna <i>crowdfunding waqf</i> .
--	--	--	--	--	--	---

2.3 Kerangka Konseptual

Penelitian ini menggunakan model UTAUT sebagai kerangka konseptual untuk menganalisis faktor-faktor penerimaan dan penggunaan pembayaran digital. Berikut merupakan kerangka konseptual berdasarkan kajian-kajian sebelumnya yang dikaitkan dengan permasalahan yang digunakan dalam penelitian.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

Jika dilihat pada gambar 2.2 kerangka konseptual terdapat modifikasi variabel UTAUT dalam penelitian ini. Modifikasi tersebut yaitu menghilangkan empat variabel moderasi UTAUT yang terdiri dari jenis kelamin, usia, pengalaman dan kesukarelaan menggunakan.

Alasan penghapusan variabel moderasi jenis kelamin dikarenakan pada saat ini tidak ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam penggunaan sistem transaksi pembayaran digital (Irradianty, 2021). Alasan lainnya menunjukkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nurcahyani & Wardoyo, 2021) menunjukkan bahwa variabel moderasi jenis kelamin pada UTAUT tidak berpengaruh terhadap penggunaan sistem transaksi pembayaran digital.

Alasan penghapusan variabel moderasi usia dan pengalaman dikarenakan pada saat ini pengguna sistem transaksi pembayaran digital tidak memandang berapapun usia penggunanya. Semua kalangan usia menggunakan pembayaran digital dalam proses transaksi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Faidhal, 2020) yang menyatakan tidak terdapat pengaruh antara usia, jenis kelamin dan pengalaman dalam penggunaan sistem transaksi pembayaran digital. Alasan lainnya penghapusan variabel moderasi kesukarelaan dikarenakan pada saat ini semua kalangan memiliki persepsi akan kemudahan dalam penggunaan suatu sistem transaksi pembayaran digital. Persepsi akan kemudahan ini dapat berpengaruh terhadap kesukarelaan dalam penggunaan sistem transaksi pembayaran digital, artinya semua kalangan tidak merasa keberatan dan dirugikan dalam penggunaan sistem transaksi pembayaran digital. Penelitian yang dilakukan oleh (Darma & Devi, 2022) menyatakan bahwa adanya persepsi kemudahan dan manfaat dalam penggunaannya dapat meningkatkan minat pengguna dalam menggunakan pembayaran digital dari suatu proses transaksi. Alasan lainnya dibuktikan dengan penyebaran kuesioner penelitian melalui *google form* yang menyatakan bahwa usia <20 tahun sampai >40 tahun dengan jenis kelamin laki-laki ataupun perempuan, dari 250 responden semua menjawab pernah melakukan transaksi pembayaran digital (bukti telampir).

2.4 Perumusan Hipotesis

Dalam penelitian ini, peneliti mengimplementasikan model penelitian yang ada dengan dasar model UTAUT yang kemudian disesuaikan dengan model yang digunakan oleh peneliti. Hipotesa ini selanjutnya digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel dan bagaimana faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan pembayaran digital. Adapun hipotesa-hipotesa tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

2.4.1 Ekspektasi kinerja terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

Ekspektasi kinerja didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan individu terhadap penggunaan sistem yang mampu untuk membantu pengguna dalam meningkatkan kinerja pekerjaannya dan dapat menghasilkan keuntungan (Venkatesh et al., 2003). Ekspektasi kinerja

memiliki pengertian sebagai tolok ukur atau tingkat kepercayaan seseorang bahwa dengan menggunakan teknologi dapat memudahkan dan menguntungkan dalam suatu pekerjaan (Rohmatulloh & Nugraha, 2022a). Ketika seseorang merasa mudah dan mendapatkan keuntungan dalam menggunakan teknologi baru, maka akan semakin besar pula niat untuk menggunakannya (Budiatin & Rustiyaningsih, 2021). Setiap individu akan menggunakan suatu teknologi baru jika ia merasakan terdapat keuntungan dalam menggunakannya, sehingga mampu menimbulkan niat dalam menggunakan teknologi baru tersebut (Indah & Agustin, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh (Anwar Hidayat, 2021; Utami & Irwansyah, 2022) menyatakan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh secara positif signifikan terhadap niat berperilaku dengan pengaruh sebesar 38%, hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi ekspektasi kinerja pengguna pada suatu aplikasi maka meningkatkan minat pengguna dalam menggunakannya. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Rafsanjani, 2022) juga menyatakan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh positif signifikan terhadap niat berperilaku masyarakat untuk menggunakan pembayaran digital pada UMKM di Daerah Istimewa Yogyakarta. (Saragih & Septamia, 2019) juga menyatakan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh secara positif terhadap niat berperilaku pengguna dalam menggunakan pembayaran digital.

Berdasarkan uraian teori dan penelitian terdahulu diatas, maka rumusan hipotesis pertama yang diusulkan oleh peneliti sebagai berikut:

H1: Ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

2.4.2 Ekspektasi usaha terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

Definisi ekspektasi usaha diartikan sebagai persepsi seseorang akan kemudahan dalam penggunaan suatu teknologi (Venkatesh et al., 2003). Definisi lainnya menyatakan bahwa ekspektasi usaha berkaitan dengan tingkat kemudahan dalam pengoperasian suatu teknologi, sehingga membuat para pengguna dapat berupaya untuk mengoperasikannya (Rohmatulloh & Nugraha, 2022a). Ekspektasi usaha menjelaskan bahwa dengan adanya tingkat kemudahan penggunaan teknologi, maka dapat mengurangi upaya baik tenaga maupun waktu individu dalam melakukan suatu pekerjaan. Niat berperilaku memiliki peranan kuat dalam perilaku seseorang atas penerimaan dan penggunaan suatu teknologi (Rohmatulloh & Nugraha, 2022a).

Jika suatu teknologi dapat dioperasikan dengan mudah, maka seseorang akan menggunakan teknologi tersebut (Indah & Agustin, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh (Rafsanjani, 2022) menjelaskan bahwa ekspektasi usaha memiliki hubungan yang positif signifikan terhadap niat berperilaku, hal ini dikarenakan kemauan masyarakat dalam menggunakan pembayaran digital dipercaya dapat memudahkan pekerjaannya. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Anwar & Rikumahu, 2020) menyatakan bahwa ekspektasi usaha berpengaruh secara positif signifikan terhadap niat berperilaku, yang berarti bahwa terdapat kemudahan dalam penggunaan teknologi baru dalam mendorong niat keinginan untuk menggunakannya.

Berdasarkan uraian teori dan penelitian terdahulu diatas, maka rumusan hipotesis kedua yang diusulkan oleh peneliti sebagai berikut:

H2: Ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap niat untuk berperilaku dalam sistem penggunaan pembayaran digital.

2.4.3 Pengaruh sosial terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

Pengaruh sosial diartikan tingkat persepsi seseorang akan kehadiran orang lain dapat mempengaruhinya untuk menggunakan suatu teknologi (Venkatesh et al., 2003). Arti lainnya menyebutkan bahwa pengaruh sosial berhubungan dengan pengaruh orang lain terhadap individu terkait dengan kepercayaan penggunaan suatu teknologi (Rohmatulloh & Nugraha, 2022a). Pengaruh sosial menurut (Apriani et al., 2019) diartikan dengan tingkat kepercayaan individu terkait keyakinan orang lain untuk mempengaruhi individu tersebut untuk menggunakan teknologi baru. Pengaruh sosial mencerminkan dampak dari faktor lingkungan yang mendorong penggunaan teknologi, seperti saran atau pendapat dari keluarga, teman, atau kerabat. Hal ini diartikan bahwa niat seseorang dalam menggunakan teknologi baru jika mendapatkan pengaruh atau anjuran dari orang-orang sekitarnya.

Penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh antara pengaruh sosial dan niat berperilaku dilakukan oleh (Rafsanjani, 2022) yang menyatakan bahwa pengaruh sosial berpengaruh secara positif signifikan terhadap niat berperilaku. Begitupun dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pangestu & Pasaribu, 2022) bahwa pengaruh sosial berpengaruh secara signifikan terhadap niat berperilaku dalam penggunaan pembayaran digital.

Berdasarkan uraian teori dan penelitian terdahulu diatas, maka rumusan hipotesis ketiga yang diusulkan oleh peneliti sebagai berikut:

H3: Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap niat untuk berperilaku dalam sistem penggunaan pembayaran digital.

2.4.4 Kondisi fasilitas terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

Kondisi fasilitas diartikan bahwa sejauh mana kepercayaan seseorang terkait tersedianya infrastruktur dan teknis mampu meningkatkan serta mempengaruhi niat perilaku menggunakannya (Venkatesh et al., 2003). Kondisi fasilitas merupakan persepsi seseorang berkaitan dengan adanya ketersediaan infrastruktur maka dapat mendukung adanya penggunaan teknologi baru (Indah & Agustin, 2019). Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Habib Asseghaf Herdadi, 2022) yang menyatakan bahwa kondisi fasilitas berpengaruh signifikan terhadap niat berperilaku. Hal ini dikarenakan seseorang yang merasa telah terfasilitasi akan mempengaruhi niat orang tersebut untuk menggunakan suatu teknologi. Seseorang tidak akan menggunakan teknologi baru jika tidak didukung dengan infrastruktur yang mendukung.

Berdasarkan uraian teori dan penelitian terdahulu diatas, maka rumusan hipotesis keempat yang diusulkan oleh peneliti sebagai berikut:

H4: Kondisi fasilitas berpengaruh positif terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

2.4.5 Niat untuk berperilaku terhadap perilaku menggunakan secara terus menerus dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

Niat berperilaku berhubungan dengan upaya seseorang untuk melakukan suatu tindakan yang mendasarinya (Inzaghi & Priyono, 2022). Setiap individu akan menggunakan suatu teknologi baru jika ia memiliki niat dalam dirinya. Kapasitas tingkat tinggi rendahnya niat menggunakan teknologi akan mempengaruhi tingkat penggunaannya (Indah & Agustin, 2019). Semakin kuat niat dari dalam individu tersebut, maka semakin tinggi pula individu tersebut melakukan suatu tindakan yang ia inginkan (Inzaghi & Priyono, 2022). Secara teori dan empiris niat berperilaku dapat mempengaruhi adanya perilaku menggunakan suatu teknologi/sistem (Viswanath Venkatesh, Michael G. Morris, Gordon B. Davis, 2003).

Hasil penelitian yang menyatakan terdapat pengaruh antara niat berperilaku dan perilaku menggunakan disampaikan oleh Saragih & Septamia (2019) yang menghasilkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan yang sangat kuat antara niat berperilaku dengan perilaku menggunakan. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Utami & Irwansyah, (2022) yang menghasilkan penelitian bahwa niat berperilaku berpengaruh secara positif signifikan terhadap perilaku menggunakan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anwar & Rikumahu (2020) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif antara niat berperilaku seseorang dengan perilaku menggunakan terhadap penggunaan pembayaran digital. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Priyo Nugroho et al., 2023) juga menyebutkan bahwa niat berperilaku berpengaruh secara positif signifikan terhadap perilaku menggunakan dalam penggunaan dompet digital bagi kaum Islami Millenial di Yogyakarta.

Berdasarkan uraian teori dan penelitian terdahulu diatas, maka rumusan hipotesis kelima sampai rumusan hipotesis kelima belas yang diusulkan oleh peneliti sebagai berikut:

H5: Niat untuk berperilaku berpengaruh positif terhadap perilaku menggunakan secara terus menerus dalam penggunaan pembayaran digital.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai prosedur atau tata cara ilmiah guna mendapatkan suatu data atau berbentuk usaha penyelidikan yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu (Supomo, 2016). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang merupakan suatu pendekatan yang berfokus pada pengujian teori-teori melalui pengukuran variabel dengan angka yang nantinya akan dianalisis dengan prosedur statistik (Supomo, 2016). Alasan penggunaan pendekatan kuantitatif pada penelitian ini dikarenakan data yang diperoleh nantinya akan dianalisis dan ditarik kesimpulannya menggunakan metode *Structural Equation Modeling (SEM)*. Aplikasi yang akan digunakan oleh peneliti adalah *SmartPLS 4.0* untuk menganalisis model pengukuran dan model struktural. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model UTAUT guna analisis faktor-faktor dalam penggunaan pembayaran digital.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut (Herdadi, 2022) populasi merupakan area keseluruhan atau generalisasi yang mencakup dari suatu objek maupun subjek, orang-orang ataupun atribut-atribut dengan karakteristik tertentu yang telah dipilih oleh peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna pembayaran digital. Sampel merupakan bagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Utami & Irwansyah, 2022). Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengguna aktif pembayaran digital dan memiliki aplikasi pembayaran digital.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang didapatkan dengan cara-cara tertentu, memiliki karakteristik tertentu, jelas, serta lengkap yang dianggap dapat mewakili populasi. Metode pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* yaitu teknik *convenience sampling*, artinya pengambilan sampel dilakukan dengan cara memilih dengan cara bebas sekehendak peneliti dan dianggap cocok sebagai sumber data untuk mempermudah penelitian dengan alasan bahwa populasi yang menggunakan teknologi sangat banyak (Kustono et al., 2021). Pengambilan sampel secara acak dan bebas ini bertujuan supaya hasil penelitian bisa dijadikan ukuran untuk mengestimasi populasi atau mampu untuk melakukan generalisasi (Indriantoro & Supomo, 2016).

Ukuran banyaknya sampel yang peneliti gunakan pada penelitian ini memiliki kriteria kriteria yaitu:

- a. Pada penelitian ini ukuran banyaknya sampel yang layak digunakan yaitu berkisar 30 sampai 500 responden
- b. Jika penelitian ini akan menggunakan analisis dengan korelasi ataupun regresi berganda, maka jumlah minimal anggota sampel berjumlah 10 kali dari jumlah variabel yang digunakan.

Berdasarkan kriteria poin a, dikarenakan jumlah populasi yang luas dan banyak. Jadi total sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu minimal 250 responden. Responden tersebut nantinya merupakan responden yang masuk ke dalam kriteria yang telah ditentukan dan mengisi kuesioner secara *online*.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dilaksanakan penelitian ini yaitu melalui aplikasi *google form*. Aplikasi ini dapat membantu penyebaran kuesioner meskipun jarak antara peneliti dan responden cukup jauh. Waktu penyebaran kuesioner dilaksanakan pada tanggal 9 september sampai 22 september.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sesuatu yang berbentuk dan telah ditetapkan oleh peneliti untuk kemudian dipelajari, lalu akan memperoleh informasi tentang hal tersebut dan akan ditarik kesimpulan di akhir nanti (Wangi et al., 2022).

Penelitian ini menggunakan model UTAUT yang sudah diadaptasi sesuai dengan tujuan penelitian dan berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu. Konstruk-konstruk UTAUT yang digunakan meliputi:

1. Konstruk eksogen dikenal sebagai variabel independen atau variabel X yang diartikan sebagai variabel yang tidak diprediksi oleh variabel yang lain. Dengan kata lain, variabel X yaitu variabel yang menjadi sebab timbulnya perubahan variabel Y (Septiadi et al., 2020). Variabel X pada penelitian ini adalah X1 yaitu ekspektasi kinerja, X2 yaitu ekspektasi usaha, X3 yaitu pengaruh sosial, dan X4 yaitu kondisi fasilitas.
2. Konstruk endogen merupakan faktor-faktor yang dipengaruhi oleh satu atau beberapa konstruk (Nofiantoro & Wildan, 2020). Konstruk endogen disebut juga dengan variabel dependen atau variabel Y. Variabel Y merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel X. Variabel Y1 dalam penelitian ini yaitu niat berperilaku dan Y2 yaitu perilaku menggunakan.

Tabel 3.1 Pengukuran Variabel

VARIABEL	PERTANYAAN	REFERENSI
Ekspektasi Kinerja (Performance Expectations)	1. Saya menggunakan layanan transaksi pembayaran digital yang berguna dalam transaksi harian saya	(P. Kissi et al., 2017)
	2. Saya merasa menggunakan sistem transaksi pembayaran digital memungkinkan saya menyelesaikan transaksi lebih cepat	
	3. Saya merasa menggunakan layanan pembayaran digital meningkatkan produktifitas saya	
	4. Saya merasa menggunakan sistem transaksi pembayaran digital dapat meningkatkan kinerja pekerjaan saya	(Venkatesh et al., 2003)
Ekspektasi Usaha (Effort Expectancy)	1. Saya dapat menggunakan sistem transaksi pembayaran digital karena mudah untuk digunakan	(Kissi et al., 2017)
	2. Interaksi saya dengan layanan transaksi pembayaran digital jelas dan dapat dimengerti	(Venkatesh et al., 2003)
	3. Saya merasa layanan sistem transaksi pembayaran digital mudah digunakan	
	4. Mudah bagi saya dalam menguasai layanan sistem transaksi pembayaran digital	
Pengaruh Sosial (Social Influence)	1. Orang penting di sekitar saya, berpikir bahwa sistem transaksi pembayaran digital mendorong saya untuk terus menggunakannya.	(P. Kissi et al., 2017)
	2. Keyakinan pengguna lain tentang sistem transaksi pembayaran digital, mempengaruhi kondisi saya untuk terus menggunakannya.	
	3. Orang-orang yang mempengaruhi perilaku saya, berpikir bahwa saya harus menggunakan sistem transaksi pembayaran digital	(Venkatesh et al., 2003)
	4. Orang-orang penting di sekitar saya memotivasi saya untuk menggunakan sistem transaksi pembayaran digital.	
	5. Orang-orang di sekitar saya mendukung saya untuk menggunakan pembayaran digital	
Kondisi Fasilitas (Facilitating Conditions)	1. Saya memiliki sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan pembayaran digital	(P. Kissi et al., 2017)
	2. Saya memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan pembayaran digital	
	3. Saya bisa mendapatkan bantuan dari orang lain ketika saya mengalami kesulitan dalam menggunakan pembayaran digital	(Venkatesh et al., 2003)

	4. Sistem transaksi pembayaran digital kompatibel dengan teknologi lain	
Niat Berperilaku (Behaviour Intention)	1. Saya bermaksud untuk terus menggunakan sistem transaksi pembayaran digital di masa mendatang	(P. Kissi et al., 2017)
	2. Niat saya adalah untuk terus menggunakan sistem transaksi pembayaran digital di masa mendatang, setidaknya aktif seperti saat ini.	
	3. Saya akan terus menggunakan pembayaran digital agar semakin meningkat di masa depan.	
	4. Saya pikir saya akan lebih sering menggunakan pembayaran digital di masa depan	(Venkatesh et al., 2003)
Perilaku Menggunakan (Use Behaviour)	1. Saya sering menggunakan sistem transaksi digital dalam melakukan transaksi sehari-hari	(Gupta & Aurora, 2019)
	2. Terkadang saya menggunakan sistem transaksi digital untuk melakukan transaksi sehari-hari	
	3. Saya selalu menggunakan sistem transaksi digital untuk melakukan transaksi sehari-hari	
	4. Saya menggunakan sistem pembayaran digital lebih dari tiga kali dalam satu minggu untuk melakukan transaksi sehari-hari	

3.5 Teknik dan Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer. Data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari responden atau subjek peneliti (Wangi et al., 2022). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara menyebarkan kuesioner secara *online* kepada seluruh pengguna pembayaran digital dalam bentuk *Google Form*. Secara rinci metode pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Link *Google Form* dibagikan secara *online* melalui Grup *WhatsApp* ataupun status *WhatsApp* dan Instagram.
2. Responden mengisi kuesioner sesuai dengan petunjuk dan pertanyaan yang telah diajukan.
3. Kuesioner yang telah diisi oleh responden, selanjutnya diolah dan dianalisis sebagai acuan dasar untuk penarikan kesimpulan pada penelitian ini.

Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* yang pada umumnya banyak digunakan sebagai skala penilaian dalam penelitian kuantitatif. Penggunaan skala *likert* dalam

penelitian ini dikarenakan mudah dan cepat dalam proses pembentukannya (Pranatawijaya et al., 2019).

Tabel 3. 2 Skala *Likert* Kuesioner

Skala Penilaian	Bobot Penilaian
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Cukup	3
Setuju	4
Sangat setuju	5

Sumber: data diolah peneliti (2022)

3.6 Model Pengukuran Data (Outer Model)

Model pengukuran data atau disebut *outer model* (*outer relation*) bertujuan untuk mendefinisikan bagaimana setiap indikator berhubungan dengan variabel lainnya. Model pengukuran data ini bertujuan untuk menilai validitas dan reliabilitas dalam suatu data (Trenggonowati & Kulsum, 2018).

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas berkaitan dengan ukuran atau tingkatan-tingkatan kevalidan suatu instrumen. Uji validitas berguna untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner penelitian (Wijaya, 2018). Instrumen yang valid biasanya memiliki tingkat validitas yang tinggi. Semakin tinggi validitas suatu instrumen, maka semakin mendekati sasaran penelitian (Saidani et al., 2019). Pengambilan keputusan uji validitas menggunakan metode *construct validity* dengan pendekatan analisis faktor konfirmatori. Validitas suatu kuesioner dikatakan valid, jika indikator yang digunakan dapat mengukur konstruk tertentu bilamana *Critical Ratio* (C.R.) dari *regression weight* memiliki nilai *factor loading* melebihi nilai 0,5 atau memiliki nilai (C.R.) $\geq 1,96$ dan $P \leq 0,05$ (Saidani et al., 2019).

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan guna mengukur konsistensi dan ketepatan suatu instrumen penelitian dalam mengukur konstruk-konstruk (Pritama Arde, 2021). Dengan kata lain, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui kehandalan kuesioner penelitian. Uji reliabilitas instrumen pada penelitian tetap dilakukan meskipun instrumen sudah valid. Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dari variabel (Wijoyo & Girivirya, 2020). Nilai

uji reliabilitas dapat dilakukan dengan melihat nilai *construct reliability* (CR). Menurut (Wijoyo & Girivirya, 2020) variabel yang nilainya kurang dari 0,6 dinyatakan kurang baik/kurang reliabel, jika nilainya 0,7 dinyatakan dapat diterima dan di atas 0,8 dinyatakan baik/reliabel.

3.7 Model Struktural (Inner Model)

Model struktural atau biasa disebut *inner model* bertujuan untuk memprediksi hubungan kausalitas dari sebuah variabel dengan melihat besar variance yang dapat dijelaskan dengan melihat *R-Squares* untuk setiap variabel sebagai kekuatan prediksi dari sebuah model struktural (Mudiarti & Mulyani, 2020). Analisis menggunakan model struktural ini juga bertujuan untuk mengetahui kakuratan model struktural yang dibangun. Indikator yang /digunakan adalah Koefisien Determinasi (R^2). Apabila nilai R^2 mendekati 1 maka model memiliki *Predictive Relevance* atau artinya model sudah baik (Supandi & S, 2020).

Pada saat menguji pembuktian akan hipotesis akhir dapat diketahui dengan cara melihat nilai *t-statistic* dan *p value*. Nilai *t-statistic* digunakan untuk menilai signifikan atau tidaknya suatu variabel, sedangkan *p value* digunakan untuk melihat apakah terdapat pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen. Suatu hipotesis dapat dikatakan diterima atau berpengaruh secara positif signifikan apabila memiliki nilai *p value* $< 0,05$ dan nilai *t statistic* $> 1,96$. Hal tersebut berbanding terbalik apabila nilai *p value* $> 0,05$ dan nilai *t statistic* $< 1,96$ maka hipotesis dinyatakan ditolak atau tidak terdapat pengaruh antara variabel independen dan dependen (Rohmatulloh & Nugraha, 2022b).

BAB IV

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan terkait beberapa hal antara lain hasil pengumpulan data, karakteristik responden, analisis deskriptif variabel penelitian, uji pilot test, hasil uji model pengukuran data (*outer model*) dan hasil uji model struktural (*inner model*).

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Responden dalam penelitian ini adalah pengguna aktif pembayaran digital dan memiliki aplikasi pembayaran digital. Hasil pengumpulan data berupa kuesioner yang berhasil dikembalikan dan memenuhi syarat adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Presentase
Target sampel dari kuesioner <i>online</i>	250	100%
Kuesioner yang kembali	250	100%
Kuesioner yang pengisiannya tidak lengkap	0	0%
Kuesioner yang dianalisis	250	100%

Sumber: data primer, diolah 2023

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa jumlah kuesioner yang ditargetkan kepada responden yaitu sebanyak 250 (100%). Kuesioner yang akan di analisis dan memenuhi syarat yaitu sebanyak 250 responden (100%).

4.2 Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini menjelaskan profil responden pengguna aktif pembayaran digital dan memiliki aplikasi pembayaran digital.

4.2.1 Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.2 Klasifikasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Keterangan	Jumlah	Presentase
Laki - Laki	93	37%
Perempuan	157	63%

Sumber: data primer, diolah 2023

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 250 responden yang mengisi kuesioner terdapat jenis kelamin laki-laki sebanyak 93 atau 37% yang mengisi kuesioner, sedangkan 157 atau 63% berjenis kelamin perempuan yang mengisi kuesioner.

4.2.2 Berdasarkan Usia

Tabel 4.3 Klasifikasi Berdasarkan Usia

Keterangan	Jumlah	Presentase
Usia <20 tahun	39	16%
Usia 21 - 25 tahun	145	58%
Usia 26 - 30 tahun	39	16%
Usia 31 - 35 tahun	24	10%
Usia 36 - 40 tahun	2	1%
Usia 41 - 45 tahun	39	16%
Usia >46 tahun	1	0%

Sumber: data primer, diolah 2023

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 250 responden yang mengisi kuesioner usia <20 tahun sebanyak 39 atau 16%, usia 21 – 25 tahun sebanyak 145 responden atau 58%, usia 26 – 30 tahun sebanyak 39 atau 16%, usia 31 – 35 tahun sebanyak 24 responden atau 10%, usia 36 – 40 tahun jumlah responden 2 atau 1%, usia 41 – 45 tahun dengan jumlah 39 atau 16%, dan usia >46 tahun hanya 1 responden yang menjawab. Sehingga dapat disimpulkan bahwa usia yang lebih banyak menggunakan pembayaran digital yaitu usia 21 – 25 tahun atau sebesar 58% dari keseluruhan responden yang menjawab.

4.2.3 Berdasarkan Pengalaman

Tabel 4.4 Klasifikasi Berdasarkan Pengalaman

Keterangan	Jumlah	Presentase
Sudah pernah menggunakan pembayaran digital	250	100%
Belum pernah menggunakan pembayaran digital	0	0%

Sumber: data primer, diolah 2023

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 250 responden yang mengisi kuesioner terdapat 250 responden yang memiliki pengalaman dalam menggunakan pembayaran digital dan dapat disimpulkan tidak terdapat responden yang belum pernah menggunakan pembayaran digital.

4.3 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Analisis deskriptif variabel penelitian dapat diartikan sebagai proses menganalisis data yang telah dikumpulkan dan ditujukan untuk menggambarkan karakteristik setiap variabel dalam penelitian. Analisis deskriptif juga dapat digunakan untuk mengetahui nilai dari variabel. Nilai tersebut antara lain terdiri dari nilai minimum, maksimum, rata-rata dan standar deviasi dari variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi fasilitas, niat berperilaku, perilaku menggunakan, jenis kelamin, usia dan pengalaman. Penentuan kriteria penilaian responden terhadap variabel penelitian dapat ditentukan dengan rumus berikut:

$$\text{Interval} = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

Sehingga dapat ditentukan batasan-batasan nilai sebagai berikut:

1,00 – 1,8 = Sangat tidak setuju

1,9 – 2,7 = Tidak setuju

2,8 – 3,6 = Cukup

3,7 – 4,5 = Setuju

4,6 – 5,4 = Sangat Setuju

Hasil analisis deskriptif pada variabel penelitian pengguna sistem pembayaran digital dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Statistik Deskriptif					
	N	Minimum	Maksimum	Rata-Rata	Std. Deviasi
EK	250	3,00	5,00	4,68	0,55
EU	250	1,00	5,00	4,73	0,50
PS	250	2,00	5,00	4,60	0,61
KF	250	2,00	5,00	4,70	0,52
NB	250	2,00	5,00	4,73	0,50
PM	250	2,00	5,00	4,68	0,54

Sumber: data primer, diolah 2023

Berdasarkan hasil analisis deskriptif variabel penelitian yang telah dipaparkan pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari 250 responden yang menjawab kuesioner, ekspektasi kinerja memiliki nilai minimum sebesar 3,00, memiliki nilai maksimum sebesar 5,00, memiliki nilai rata-rata 4,68 dan memiliki nilai standar deviasi sebesar 0,55. Hal ini dapat diartikan bahwa ekspektasi kinerja didominasi dengan responden yang menjawab sangat setuju. Arti lainnya menunjukkan bahwa nilai standart deviasi bernilai baik dikarenakan memiliki nilai lebih kecil dari rata-rata, arti lainnya standart deviasi memiliki nilai lebih kecil berarti bahwa nilai rata-rata EK/X1 sudah sepenuhnya mampu menjelaskan keseluruhan data yang telah disajikan.
2. Ekspektasi usaha memiliki nilai minimum sebesar 1,00, memiliki nilai maksimum sebesar 5,00, memiliki nilai rata-rata 4,73 dan memiliki nilai standar deviasi sebesar 0,50. Hal ini dapat diartikan bahwa ekspektasi usaha didominasi dengan responden yang menjawab sangat setuju. Arti lainnya menunjukkan bahwa nilai standart deviasi bernilai baik dikarenakan memiliki nilai lebih kecil dari rata-rata, arti lainnya standart deviasi memiliki nilai lebih kecil berarti bahwa nilai rata-rata EU/X2 sudah sepenuhnya mampu menjelaskan keseluruhan data yang telah disajikan.
3. Pengaruh sosial memiliki nilai minimum sebesar 2,00, memiliki nilai maksimum sebesar 5,00, memiliki nilai rata-rata 4,60 dan memiliki nilai standar deviasi sebesar 0,61. Hal ini dapat diartikan bahwa pengaruh sosial didominasi dengan responden yang menjawab sangat setuju. Arti lainnya menunjukkan bahwa nilai standart deviasi bernilai baik dikarenakan memiliki nilai lebih kecil dari rata-rata, arti lainnya standart deviasi memiliki nilai lebih kecil berarti bahwa nilai rata-rata PS/X3 sudah sepenuhnya mampu menjelaskan keseluruhan data yang telah disajikan.
4. Kondisi Fasilitas memiliki nilai minimum sebesar 2,00, memiliki nilai maksimum sebesar 5,00, memiliki nilai rata-rata 4,70 dan memiliki nilai standar deviasi sebesar 0,52. Hal ini dapat diartikan bahwa kondisi fasilitas didominasi dengan responden yang menjawab sangat setuju. Arti lainnya menunjukkan bahwa nilai standart deviasi bernilai baik dikarenakan memiliki nilai lebih kecil dari rata-rata, arti lainnya standart deviasi

memiliki nilai lebih kecil berarti bahwa nilai rata-rata KF/X4 sudah sepenuhnya mampu menjelaskan keseluruhan data yang telah disajikan.

5. Niat berperilaku memiliki nilai minimum sebesar 2,00, memiliki nilai maksimum sebesar 5,00, memiliki nilai rata-rata 4,73 dan memiliki nilai standar deviasi sebesar 0,50. Hal ini dapat diartikan bahwa niat berperilaku didominasi dengan responden yang menjawab sangat setuju. Arti lainnya menunjukkan bahwa nilai standart deviasi bernilai baik dikarenakan memiliki nilai lebih kecil dari rata-rata, arti lainnya standart deviasi memiliki nilai lebih kecil berarti bahwa nilai rata-rata NB/Y1 sudah sepenuhnya mampu menjelaskan keseluruhan data yang telah disajikan.
6. Niat berperilaku memiliki nilai minimum sebesar 2,00, memiliki nilai maksimum sebesar 5,00, memiliki nilai rata-rata 4,68 dan memiliki nilai standar deviasi sebesar 0,54. Hal ini dapat diartikan bahwa perilaku menggunakan didominasi dengan responden yang menjawab sangat setuju. Arti lainnya menunjukkan bahwa nilai standart deviasi bernilai baik dikarenakan memiliki nilai lebih kecil dari rata-rata, arti lainnya standart deviasi memiliki nilai lebih kecil berarti bahwa nilai rata-rata PM/Y2 sudah sepenuhnya mampu menjelaskan keseluruhan data yang telah disajikan.

4.4 Uji Pilot Test

Pilot test merupakan pengujian awal dari instrumen penelitian. Uji *pilot test* dilakukan dengan tujuan untuk menguji apakah suatu intsrumen penelitian layak atau tidak untuk digunakan sebagai data penelitian. Penelitian ini memiliki responden sebanyak 250 yang nantinya akan dilakukan pengujian data dan akan dilakukan analisis dari hasil kuesioner tersebut. Pengujian ini diawali dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas dari seluruh indikator. Hasil uji validitas dan reliabilitas dalam instrumen penelitian dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Pilot Test

Variabel	Item Pertanyaan	Outer Loadings	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	AVE
Ekspektasi Kinerja (EK)	X1.1	0,733	0,796	0,868	0,624
	X1.2	0,701			
	X1.3	0,836			

	X1.4	0,876			
Ekspektasi Usaha (EU)	X2.1	0,768	0,791	0,864	0,615
	X2.2	0,748			
	X2.3	0,794			
	X2.4	0,825			
Pengaruh Sosial (PS)	X3.1	0,844	0,908	0,932	0,732
	X3.2	0,836			
	X3.3	0,867			
	X3.4	0,876			
	X3.5	0,852			
Kondisi Fasilitas (KF)	X4.1	0,840	0,831	0,887	0,664
	X4.2	0,823			
	X4.3	0,768			
	X4.4	0,826			
Niat Berperilaku (NB)	Y1.1	0,885	0,874	0,914	0,726
	Y1.2	0,852			
	Y1.3	0,861			
	Y1.4	0,808			
Perilaku Menggunakan (PM)	Y2.1	0,808	0,792	0,863	0,613
	Y2.2	0,792			
	Y2.3	0,704			
	Y2.4	0,822			

Sumber: data primer, diolah 2023

Suatu penelitian dikatakan memiliki nilai yang valid jika nilai *outer loading*, nilai *cronbach's alpha* dan nilai *composite reliability* lebih dari 0,7 , sedangkan nilai *Average Variance Extracted (AVE)* harus lebih dari 0,5 (Rohman, 2020). Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa tidak terdapat instrumen yang tidak valid. Hal ini berarti nilai *outer loading* dari keenam variabel memiliki nilai >0,7 atau dinyatakan valid, nilai *cronbach's alpha* dari keenam variabel juga memiliki nilai >0,7 begitu juga dengan nilai *composite reliability* dari keenam variabel memiliki nilai >0,7 atau dinyatakan valid. Terkait nilai AVE dari keenam variabel juga sudah memenuhi syarat yaitu lebih dari 0,5. Jadi, kesimpulan dari hasil *pilot test* keenam variabel tersebut dinyatakan valid dan reliabel.

4.5 Hasil Uji Model Pengukuran Data (*Outer Model*)

Analisis menggunakan PLS dilakukan dengan dua tahap yaitu uji model pengukuran data (*outer model*) dan uji model struktural (*inner model*). Pada uji yang pertama yaitu uji model struktural terdiri dari dua pengujian yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Tujuan adanya uji validitas dan uji reliabilitas guna mengukur tingkat valid dan reliabel suatu instrumen penelitian.

4.5.1 Uji Validitas

1. Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen dilakukan dengan menggunakan parameter *outer loading* (*cross loading*) dengan syarat nilai $>0,7$ dan nilai *average variance extracted* (AVE) $>0,5$ suatu instrumen dikatakan valid (Widyanto et al., 2021).

Tabel 4.7 Nilai Cross Loading

Item Pertanyaan	X1	X2	X3	X4	Y1	Y2
X1.1	0,733	0,573	0,437	0,582	0,506	0,518
X1.2	0,701	0,457	0,368	0,470	0,435	0,425
X1.3	0,836	0,493	0,498	0,579	0,556	0,526
X1.4	0,876	0,521	0,576	0,638	0,580	0,614
X2.1	0,533	0,768	0,492	0,592	0,527	0,542
X2.2	0,485	0,748	0,502	0,507	0,506	0,542
X2.3	0,471	0,794	0,397	0,548	0,543	0,563
X2.4	0,536	0,825	0,486	0,552	0,532	0,573
X3.1	0,556	0,545	0,844	0,637	0,570	0,684
X3.2	0,439	0,493	0,836	0,573	0,513	0,704
X3.3	0,537	0,498	0,867	0,628	0,542	0,678
X3.4	0,497	0,485	0,876	0,618	0,577	0,679
X3.5	0,539	0,531	0,852	0,685	0,599	0,719
X4.1	0,640	0,565	0,555	0,840	0,630	0,662
X4.2	0,531	0,639	0,601	0,823	0,659	0,792
X4.3	0,567	0,535	0,664	0,768	0,658	0,808

X4.4	0,615	0,547	0,577	0,826	0,685	0,661
Y1.1	0,588	0,592	0,562	0,711	0,885	0,740
Y1.2	0,537	0,552	0,530	0,654	0,852	0,822
Y1.3	0,525	0,578	0,598	0,670	0,861	0,729
Y1.4	0,605	0,568	0,548	0,722	0,808	0,697
Y2.1	0,567	0,535	0,664	0,768	0,658	0,808
Y2.2	0,531	0,639	0,601	0,823	0,659	0,792
Y2.3	0,439	0,493	0,836	0,573	0,513	0,704
Y2.4	0,537	0,552	0,530	0,654	0,852	0,822

Sumber: data primer, diolah 2023

Berdasarkan hasil uji validitas konvergen dapat diketahui bahwa nilai *cross loading* setiap indikator konstruk sudah sesuai dengan syarat yang telah ditetapkan yaitu $>0,7$. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa keseluruhan indikator variabel bersifat valid dan memiliki validitas konvergen yang baik. Nilai *cross loading* tertinggi dimiliki oleh indikator variabel niat berperilaku (Y1.1) dengan nilai 0,885 sedangkan nilai *cross loading* terendah yaitu indikator variabel ekspektasi kinerja (X1.2) dengan nilai 0,701.

2. Validitas Diskriminan

Uji validitas deskriminan dilakukan dengan menggunakan parameter akar AVE & korelasi variabel laten. Syarat suatu instrumen dikatakan valid jika akar AVE $>$ korelasi variabel latent (*discriminant validity*) (Widyanto et al., 2021b).

Tabel 4.8 Nilai *Corelations of Latent Variable (Fornell-Larckel Criterion)*

Item Pertanyaan	X1	X2	X3	X4	Y1	Y2
X1	0,790					
X2	0,646	0,784				
X3	0,602	0,597	0,855			
X4	0,722	0,702	0,736	0,815		
Y1	0,662	0,673	0,656	0,809	0,852	
Y2	0,665	0,708	0,810	0,898	0,878	0,783

Sumber: data primer, diolah 2023

Tabel 4.9 Nilai AVE dan Akar AVE

Variabel	AVE	$\sqrt{\text{AVE}}$	Keterangan
Ekspektasi Kinerja (EK)	0,624	0,790	Valid
Ekspektasi Usaha (EU)	0,615	0,784	Valid
Pengaruh Sosial (PS)	0,732	0,855	Valid
Kondisi Fasilitas (KF)	0,664	0,815	Valid
Niat Berperilaku (NB)	0,726	0,852	Valid
Perilaku Menggunakan (PM)	0,613	0,783	Valid

Sumber: data primer, diolah 2023

Berdasarkan tabel 4.8 dan tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa akar AVE pada seluruh indikator variabel lebih tinggi daripada nilai AVE. Hal ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Ekspektasi kinerja memiliki nilai AVE 0,624 dan nilai akar AVE 0,790 hal ini berarti lebih besar nilai akar AVE daripada nilai AVE, sehingga variabel X1 dinyatakan valid dan memiliki validitas yang baik.
2. Ekspektasi usaha memiliki nilai AVE 0,615 dan nilai akar AVE 0,784 hal ini berarti lebih besar nilai akar AVE daripada nilai AVE, sehingga variabel X2 dinyatakan valid dan memiliki validitas yang baik.
3. Pengaruh sosial memiliki nilai AVE 0,732 dan nilai akar AVE 0,855 hal ini berarti lebih besar nilai akar AVE daripada nilai AVE, sehingga variabel X3 dinyatakan valid dan memiliki validitas yang baik.
4. Kondisi fasilitas memiliki nilai AVE 0,664 dan nilai akar AVE 0,815 hal ini berarti lebih besar nilai akar AVE daripada nilai AVE, sehingga variabel X4 dinyatakan valid dan memiliki validitas yang baik.
5. Niat berperilaku memiliki nilai AVE 0,726 dan nilai akar AVE 0,852 hal ini berarti lebih besar nilai akar AVE daripada nilai AVE, sehingga variabel Y1 dinyatakan valid dan memiliki validitas yang baik.
6. Perilaku menggunakan memiliki nilai AVE 0,613 dan nilai akar AVE 0,783 hal ini berarti lebih besar nilai akar AVE daripada nilai AVE, sehingga variabel Y2 dinyatakan valid dan memiliki validitas yang baik.

4.5.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas diartikan sebagai tingkat ketepatan dan konsistensi suatu instrumen penelitian. Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai dari *cronbach's alpha* dan

nilai *composite reliability* dari setiap indikator yang mengukur variabel. Suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* >0,6 dan nilai *composite reliability* >0,7.

Tabel 4.10 Nilai Cronbach's Alpha dan Nilai Composite Reliability

Variabel	Crobach's Alpha	Composite Reliability	Keterangan
Ekspektasi Kinerja (EK)	0,796	0,868	Reliabel
Ekspektasi Usaha (EU)	0,791	0,864	Reliabel
Pengaruh Sosial (PS)	0,908	0,932	Reliabel
Kondisi Fasilitas (KF)	0,831	0,887	Reliabel
Niat Berperilaku (NB)	0,874	0,914	Reliabel
Perilaku Menggunakan (PM)	0,792	0,863	Reliabel

Sumber: data primer, diolah 2023

Berdasarkan tabel 4.10 dapat disimpulkan bahwa keenam variabel tersebut dinyatakan reliabel, hal ini dikarenakan keenam variabel tersebut telah memenuhi syarat yang ditentukan yaitu nilai *cronbach's alpha* >0,6 dan nilai *composite reliability* >0,7. Berikut merupakan penjabarannya:

1. Ekspektasi kinerja memiliki nilai *cronbach's alpha* 0,796 dan nilai *composite reliability* 0,868. Hal ini diartikan bahwa ekspektasi kinerja/X1 bersifat reliabel.
2. Ekspektasi usaha memiliki nilai *cronbach's alpha* 0,791 dan nilai *composite reliability* 0,864. Hal ini diartikan bahwa ekspektasi usaha/X2 bersifat reliabel.
3. Pengaruh sosial memiliki nilai *cronbach's alpha* 0,908 dan nilai *composite reliability* 0,932. Hal ini diartikan bahwa pengaruh sosial/X3 bersifat reliabel.
4. Kondisi fasilitas memiliki nilai *cronbach's alpha* 0,831 dan nilai *composite reliability* 0,887. Hal ini diartikan bahwa kondisi fasilitas/X4 bersifat reliabel.
5. Niat berperilaku memiliki nilai *cronbach's alpha* 0,874 dan nilai *composite reliability* 0,914. Hal ini diartikan bahwa niat berperilaku/Y1 bersifat reliabel.
6. Perilaku menggunakan memiliki nilai *cronbach's alpha* 0,792 dan nilai *composite reliability* 0,863. Hal ini diartikan bahwa perilaku menggunakan/Y2 bersifat reliabel,

4.6 Hasil Uji Model Struktural (*Inner Model*)

Hasil uji model struktural (*inner model*) merupakan tahap kedua dari analisis menggunakan PLS. Uji model struktural (*inner model*) dilakukan dengan menguji dan

menganalisis nilai R-square yang merupakan uji *goodness-fit* model.

4.6.1 Goodness-fit Model

Model struktural di uji dan di analisis menggunakan *R-squares* untuk variabel dependen dan menggunakan nilai koefisien path untuk variabel independen yang kemudia nilai signifikansinya dilihat berdasarkan *t-statistic* dari setiap *path*.

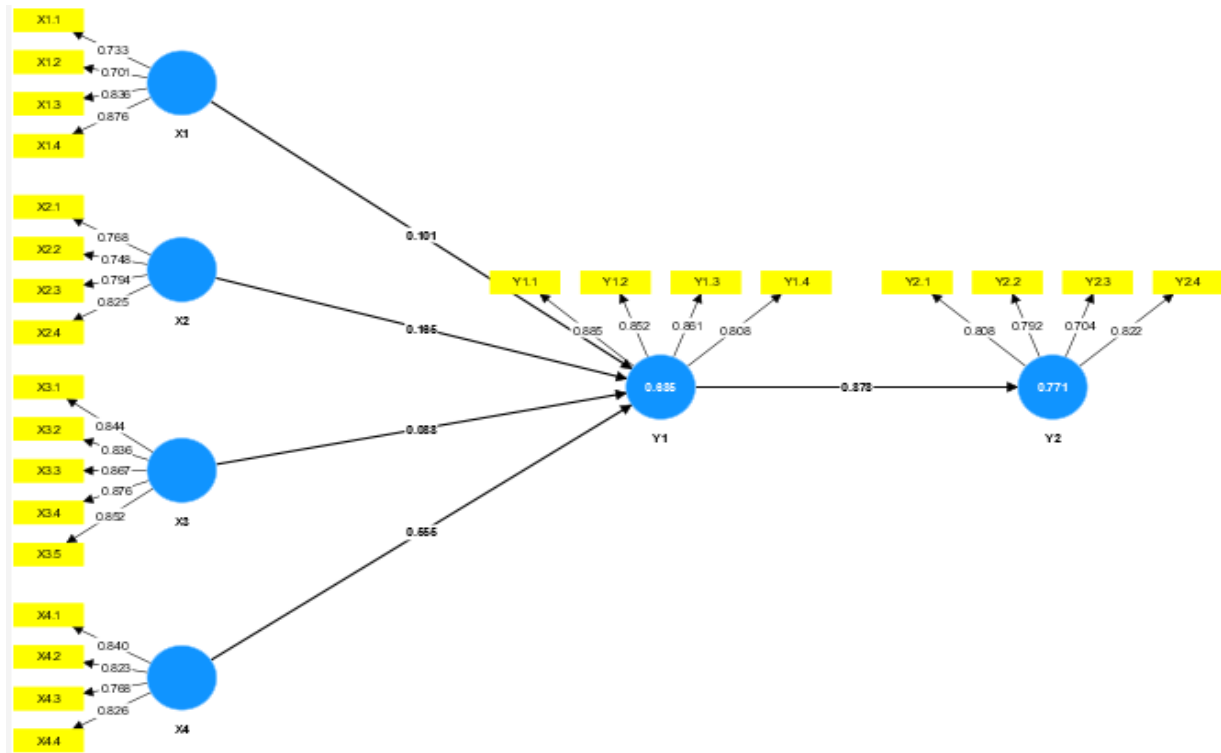
Tabel 4.11 Nilai *R-squares*

Variabel	<i>R-squares</i>
Niat Berperilaku (NB)	0,685
Perilaku Menggunakan (PM)	0,771

Sumber: data primer, diolah 2023

Berdasarkan tabel 4.11 diketahui bahwa variabel Y1 atau niat berperilaku memiliki nilai *R-squares* sebesar 0,685 yang berarti bahwa 68,5% variabel niat berperilaku dipengaruhi oleh variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi fasilitas, sedangkan 31,5% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Begitu juga dengan Y2 atau perilaku menggunakan. Variabel tersebut dipengaruhi oleh niat berperilaku sebesar 77,1% dan sisanya yaitu sebesar 22,9% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Hal ini juga dapat dilihat dalam gambar 4.1 hasil inner model.

4.6.2 Pengujian Hipotesis



Gambar 4.1 Hasil Inner Model

Selanjutnya yaitu tabel 4.12 yang menyajikan data hasil *path coefficient*. Suatu hipotesis dapat diterima jika memiliki nilai *Probability value* (*P-value*) kurang dari 0,05 sedangkan untuk melihat signifikansi dapat dilihat dengan menggunakan *T statistics*, jika nilai *T statistics* lebih dari 1,96 maka hipotesis tersebut bersifat signifikan.

Tabel 4.12 Hasil Path Coefficient

Hipotesis		Original sample	T statistics	P values	Keterangan
H1	Ekspektasi Kinerja -> Niat Berperilaku	0,101	0,961	0,337	Ditolak
H2	Ekspektasi Usaha -> Niat Berperilaku	0,165	2,269	0,023	Diterima
H3	Pengaruh Sosial -> Niat Berperilaku	0,088	1,623	0,105	Ditolak

H4	Kondisi Fasilitas -> Niat Berperilaku	0,555	5,802	0,000	Diterima
H5	Niat Berperilaku -> Perilaku Menggunakan	0,878	55,031	0,000	Diterima

Sumber: data primer, diolah 2023

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel 4.12 dapat disimpulkan bahwa ekspektasi kinerja tidak berpengaruh terhadap niat berperilaku dikarenakan memiliki nilai *P values* sebesar 0,337 atau lebih dari 0,05. Hal ini berarti hipotesis pertama ditolak. Ekspektasi usaha berpengaruh terhadap niat berperilaku dikarenakan memiliki nilai *P values* sebesar 0,023 atau kurang dari 0,05. Hal ini berarti hipotesis kedua diterima. Pengaruh sosial tidak berpengaruh terhadap niat berperilaku dikarenakan memiliki nilai *P values* sebesar 0,105 atau lebih dari 0,05. Hal ini berarti hipotesis ketiga ditolak. Kondisi fasilitas berpengaruh terhadap niat berperilaku dikarenakan memiliki nilai *P values* sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05. Hal ini berarti hipotesis keempat diterima. Selanjutnya yaitu niat berperilaku terhadap perilaku menggunakan, nilai *P values* sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05. Hal ini berarti hipotesis kelima diterima.

4.6.3 Analisis Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Inner Model* untuk menguji apakah terdapat pengaruh hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Berikut merupakan analisis hasil pengujian hipotesis:

4.6.3.1 H1: Ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

Hipotesis pertama dalam penelitian ini yaitu pengaruh ekspektasi kinerja terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital. Berdasarkan hasil tabel 4.12 pada pengujian *path coefficient* dihasilkan nilai *P values* sebesar 0,337 dan nilai *T statistic* sebesar 0,961. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *P values* tidak memenuhi syarat yaitu harus dibawah $<0,05$ dan nilai *T statistic* $>1,96$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H1 ditolak atau tidak terdapat pengaruh antara ekspektasi kinerja terhadap niat berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

Hasil pengujian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2021); Utami & Irwansyah (2022) yang menyatakan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh secara positif signifikan terhadap niat berperilaku dengan pengaruh sebesar 38% jika dibandingkan dengan variabel lainnya. Hasil pengujian ini juga tidak sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rafsanjani (2022) yang menyatakan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh positif signifikan terhadap niat berperilaku masyarakat untuk menggunakan pembayaran digital pada UMKM di Daerah Istimewa Yogyakarta. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Saragih & Septamia (2019) juga menyatakan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh secara positif terhadap niat berperilaku pengguna dalam menggunakan pembayaran digital, penelitian ini juga tidak sejalan dengan hasil pengujian hipotesis pertama yang menyatakan bahwa ekspektasi kinerja tidak berpengaruh terhadap niat berperilaku pada penggunaan sistem pembayaran digital. Namun, hasil pengujian hipotesis pertama ini didukung oleh penelitian (Pasaribu, 2021) yang menyebutkan tidak terdapat pengaruh dan tidak memberikan kontribusi yang besar antara ekspektasi kinerja terhadap niat berperilaku dalam penggunaan *mobile banking* di kalangan mahasiswa swasta di Jakarta.

Hasil implikasi dari pengujian hipotesis pertama ini yaitu pengguna merasa dengan menggunakan sistem pembayaran digital proses menyelesaikan suatu transaksi berjalan lebih lambat. Pengguna juga merasa bahwa dengan adanya sistem pembayaran digital dapat menurunkan produktivitas dan kurang dalam meningkatkan kinerja para pengguna sistem pembayaran digital.

4.6.3.2 H2: Ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

Hipotesis kedua dalam penelitian ini yaitu pengaruh ekspektasi usaha terhadap niat berperilaku. Berdasarkan hasil tabel 4.12 pada pengujian *path coefficient* dihasilkan nilai *P values* sebesar 0,023 dan nilai *T statistic* sebesar 2,269. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *P values* telah memenuhi syarat yaitu harus dibawah $<0,05$ dan nilai *T statistic* $>1,96$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H2 diterima atau terdapat pengaruh secara signifikan antara ekspektasi usaha terhadap niat berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

Hasil pengujian pada hipotesis kedua ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rafsanjani (2022) yang menjelaskan bahwa ekspektasi usaha memiliki

hubungan yang positif signifikan terhadap niat berperilaku, hal ini dikarenakan kemauan masyarakat dalam menggunakan pembayaran digital dipercaya dapat memudahkan pekerjaannya. Penelitian lainnya yang mendukung hasil hipotesis kedua, dilakukan oleh Anwar & Rikumahu (2020) menyatakan bahwa ekspektasi usaha berpengaruh secara positif signifikan terhadap niat berperilaku, yang berarti bahwa terdapat kemudahan dalam penggunaan teknologi baru dalam mendorong niat keinginan untuk menggunakannya. Namun, penelitian ini tidak didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Khadijah & Putri, 2020) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh antara ekspektasi usaha terhadap niat berperilaku dalam penggunaan *internet banking* dikarenakan pengguna merasa bahwa menggunakan *internet banking* membutuhkan upaya yang tinggi dalam memanfaatkannya. Penelitian lainnya yang tidak mendukung hipotesis kedua yaitu (Chaidir et al., 2021) yang menyebutkan tidak terdapat bukti adanya ekspektasi usaha dengan niat berperilaku pengguna *m-banking* di Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Hasil dari implikasi tersebut yaitu pengguna sistem pembayaran digital merasa mendapatkan manfaat dalam menggunakan pembayaran digital dalam proses transaksi. Pengguna juga merasa bahwa layanan dalam sistem pembayaran digital mudah untuk dikuasai, mudah dingerti dan mudah digunakan dalam proses transaksi. Pengguna merasa dengan menggunakan sistem pembayaran digital dalam proses transaksi tidak perlu menggunakan upaya (tenaga dan waktu) yang besar dalam mengoperasikannya.

4.6.3.3 H3: Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini yaitu pengaruh antara pengaruh sosial terhadap niat berperilaku. Berdasarkan hasil tabel 4.12 pada pengujian *path coefficient* dihasilkan nilai *P values* sebesar 0,105 dan nilai *T statistic* sebesar 1,623. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *P values* tidak memenuhi syarat yaitu harus dibawah $<0,05$ dan nilai *T statistic* $>1,96$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H3 ditolak atau tidak terdapat pengaruh antara pengaruh sosial terhadap niat berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

Hasil pengujian hipotesis ketiga tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rafsanjani (2022) yang menyatakan bahwa pengaruh sosial berpengaruh secara positif signifikan terhadap niat berperilaku. Begitupun dengan

penelitian yang dilakukan oleh Pangestu & Pasaribu (2022) bahwa pengaruh sosial berpengaruh secara signifikan terhadap niat berperilaku dalam penggunaan pembayaran digital. Namun, hasil pengujian hipotesis ketiga ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Gavriel & Ardianti, 2023) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh antara pengaruh sosial dan niat berperilaku dalam penggunaan QRIS untuk transaksi pembayaran Usaha Mikro dan Kecil (UMK) di Surabaya.

Hasil implikasi dari pengujian hipotesis ketiga ini yaitu orang-orang sekitar tidak mampu mendorong atau mempengaruhi pengguna untuk terus menggunakan sistem pembayaran digital dalam proses transaksi. Adanya keyakinan yang kuat dari orang lain juga tidak dapat mempengaruhi pengguna untuk terus menggunakan sistem pembayaran digital dalam proses transaksi. Orang-orang penting di sekitar pengguna juga tidak dapat memotivasi dan mendukung pengguna dalam menggunakan sistem pembayaran digital dalam proses transaksi. Hal ini dimaksudkan bahwa orang-orang disekitar pengguna tidak mampu untuk meningkatkan niat pengguna dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

4.6.3.4 H4: Kondisi fasilitas berpengaruh positif terhadap niat untuk berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

Hipotesis keempat dalam penelitian ini yaitu pengaruh kondisi fasilitas terhadap niat berperilaku. Berdasarkan hasil tabel 4.12 pada pengujian *path coefficient* dihasilkan nilai *P values* sebesar 0,000 dan nilai *T statistic* sebesar 5,802. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *P values* telah memenuhi syarat yaitu harus dibawah $<0,05$ dan nilai *T statistic* $>1,96$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H4 diterima atau terdapat pengaruh secara signifikan antara kondisi fasilitas terhadap niat berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

Hasil pengujian pada hipotesis keempat sejalan dengan penelitian yang dipaparkan oleh (Herdadi, 2022) yang menyatakan bahwa kondisi fasilitas berpengaruh signifikan terhadap niat berperilaku. Hal ini dikarenakan seseorang yang merasa telah terfasilitasi akan mempengaruhi niat orang tersebut untuk menggunakan suatu teknologi. Seseorang tidak akan menggunakan teknologi baru jika tidak didukung dengan infrastruktur yang mendukung. Namun, hasil pengujian hipotesis keempat ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Saputra et al., 2022) yang menyatakan bahwa kondisi fasilitas tidak berpengaruh terhadap niat berperilaku dalam penggunaan dompet digital aplikasi DANA di Surabaya. Penelitian lainnya

yang tidak sejalan dengan hasil pengujian hipotesis keempat yaitu (Pasaribu, 2021) yang menyebutkan bahwa kondisi fasilitas tidak membawa pengaruh yang besar terhadap niat berperilaku pengguna *mobile banking* di kalangan mahasiswa swasta di Jakarta.

Hasil implikasi pengujian hipotesis keempat yaitu para pengguna merasa dengan fasilitas yang mendukung atau sumber daya yang diperlukan tersedia dalam penggunaan pembayaran digital mampu untuk meningkatkan niat pengguna dalam penggunaan pembayaran digital. Para pengguna juga memiliki pengetahuan yang cukup untuk menggunakan pembayaran digital, sehingga hal tersebut mampu mendorong pengguna dalam menggunakan pembayaran digital. Pengguna juga merasa bahwa bantuan dari orang lain ketika pengguna mengalami kesulitan dalam penggunaan pembayaran digital dapat meningkatkan niat berperilaku pengguna dalam proses transaksi pembayaran digital. Selanjutnya, para pengguna juga merasa bahwa pembayaran digital kompatibel dengan teknologi – teknologi yang lainnya.

4.6.3.5 H5: Niat berperilaku berpengaruh positif terhadap perilaku menggunakan secara terus menerus dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

Hipotesis kelima dalam penelitian ini yaitu pengaruh niat berperilaku terhadap perilaku menggunakan. Berdasarkan hasil tabel 4.12 pada pengujian *path coefficient* dihasilkan nilai *P values* sebesar 0,000 dan nilai *T statistic* sebesar 55,031. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *P values* telah memenuhi syarat yaitu harus dibawah $<0,05$ dan nilai *T statistic* $>1,96$. Maka, dapat disimpulkan bahwa H5 diterima atau terdapat pengaruh secara signifikan antara niat berperilaku terhadap perilaku menggunakan dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

Hasil pengujian hipotesis kelima sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Saragih & Septamia (2019), yang menghasilkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan yang sangat kuat antara niat berperilaku dengan perilaku menggunakan. Penelitian lainnya yang mendukung hipotesis kelima dilakukan oleh Utami & Irwansyah (2022) yang menghasilkan penelitian bahwa niat berperilaku berpengaruh secara positif signifikan terhadap perilaku menggunakan. Hipotesis kelima ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anwar & Rikumahu (2020) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif antara niat berperilaku seseorang dengan perilaku menggunakan terhadap penggunaan pembayaran digital. Selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Priyo Nugroho et al., 2023) juga sejalan dengan hasil hipotesis

kelima yang menyebutkan bahwa niat berperilaku berpengaruh secara positif signifikan terhadap perilaku menggunakan dalam penggunaan dompet digital bagi kaum Islami Millenial di Yogyakarta.

Hasil implikasi dari pengujian hipotesis kelima yaitu para pengguna akan terus aktif menggunakan sistem transaksi pembayaran digital di masa mendatang. Para pengguna juga merasa akan semakin sering menggunakan pembayaran digital dalam proses transaksi di masa depan. Para pengguna juga seringkali menggunakan pembayaran digital dalam proses transaksi sehari-hari dan bisa menggunakannya lebih dari tiga kali dalam satu minggu. Hal ini menunjukkan bahwa para pengguna memiliki niat berperilaku untuk terus menggunakan pembayaran digital untuk transaksi di masa yang akan datang, sehingga niat berperilaku tersebut dapat mempengaruhi pengguna dalam menggunakan sistem pembayaran digital.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini mencoba untuk menguji dan menganalisis faktor-faktor penggunaan dalam menggunakan sistem pembayaran digital. Faktor-faktor tersebut dilandasi dengan konstruk-konstruk dari teori *Unified Theory of Acceptance and Use Techbology* (UTAUT). Adapun faktor-faktor yang diuji tersebut antara lain ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi fasilitas terhadap niat berperilaku, dan terdapat variabel lainnya yang diuji yaitu niat berperilaku terhadap perilaku menggunakan. Hasil uji hipotesis dan hasil analisis data dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengujian *path coefficient* dihasilkan nilai *P values* sebesar 0,337 dan nilai *T statistic* sebesar 0,961. Maka, dapat disimpulkan bahwa hipotesis ditolak atau tidak terdapat pengaruh antara ekspektasi kinerja terhadap niat berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.
2. Pengujian *path coefficient* dihasilkan nilai *P values* sebesar 0,023 dan nilai *T statistic* sebesar 2,269. Maka, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima atau terdapat pengaruh secara signifikan antara ekspektasi usaha terhadap niat berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.
3. Pengujian *path coefficient* dihasilkan nilai *P values* sebesar 0,105 dan nilai *T statistic* sebesar 1,623. Maka, dapat disimpulkan bahwa hipotesis ditolak atau tidak terdapat pengaruh antara pengaruh sosial terhadap niat berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.
4. Pengujian *path coefficient* dihasilkan nilai *P values* sebesar 0,000 dan nilai *T statistic* sebesar 5,802. Maka, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima atau terdapat pengaruh secara signifikan antara kondisi fasilitas terhadap niat berperilaku dalam penggunaan sistem pembayaran digital.
5. Pengujian *path coefficient* dihasilkan nilai *P values* sebesar 0,000 dan nilai *T statistic* sebesar 55,031. Maka, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima atau terdapat pengaruh secara signifikan antara niat berperilaku terhadap perilaku menggunakan secara terus menerus dalam penggunaan sistem pembayaran digital.

5.2 Implikasi Penelitian

5.2.1 Kontribusi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman pembaca dalam konteks faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan sistem pembayaran digital. Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadikan kesempatan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan dalam penulisan ilmiah dengan topik yang sesuai yaitu analisis faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan sistem pembayaran digital. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu untuk dijadikan masukan ataupun saran bagi pengguna baru ketika akan menggunakan sistem pembayaran digital dalam proses transaksi.

5.2.2 Implikasi Penelitian

Implikasi penelitian ini bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat memberikan dasar untuk penyempurnaan lebih lanjut mengenai modifikasi dari teori UTAUT. Hasil penelitian ini dapat direkomendasikan kepada para pengguna-pengguna baru dari sistem pembayaran digital bahwa terdapat beberapa faktor yang membuat kita terdorong untuk memiliki niat berperilaku dan bertindak untuk menggunakan suatu sistem pembayaran digital. Implikasi penelitian ini juga berguna bagi seluruh pemilik bisnis mulai dari skala kecil hingga besar. Pelaku usaha dengan adanya pembayaran digital dapat meningkatkan proses bisnis yang lebih praktis dan efisien dikarenakan proses transaksi dilakukan secara mudah dan cepat. Hasil penelitian ini juga bisa menjadi rekomendasi supaya perusahaan-perusahaan mampu mempertahankan dan meningkatkan kepercayaan pengguna pembayaran digital dengan memberikan testimoni konsumen yang sudah menggunakan dan bisa memberikan bentuk pertanggung jawaban nyata atas masalah yang dihadapi oleh para pengguna ketika akan menggunakan pembayaran digital. Para pelaku bisnis diharapkan mampu memberikan tata cara dan informasi yang jelas terhadap konsumen ketika akan melakukan pembayaran digital, supaya pengguna merasa mudah dan cepat ketika akan melakukan transaksi dengan pembayaran digital. Implikasi hasil penelitian ini juga berguna bagi industri penyedia layanan pembayaran digital untuk terus mengembangkannya dengan cara meningkatkan dan menarik konsumen dengan mengeluarkan promo-promo transaksi dengan menggunakan pembayaran digital.

5.3 Keterbatasan dan Saran

5.3.1 Keterbatasan

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang diperlukan suatu perbaikan dan pengembangan bagi penelitian-penelitian berikutnya. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Ketersediaan referensi literatur dengan topik yang secara spesifik serupa dengan penelitian ini masih cukup terbatas, sehingga penelitian ini ditunjang oleh referensi literatur yang masih memiliki keterkaitan dengan topik penelitian lainnya meskipun tidak sama persis.
2. Penelitian ini menggunakan data primer dengan menggunakan kuesioner *online* yang diisikan berupa persepsi dari setiap responden.
3. Target sampel penelitian terbatas hanya sampai 250 responden.

5.3.2 Saran

Adanya keterbatasan – keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, oleh karena itu peneliti memberikan saran yang dapat dijadikan beberapa pertimbangan bagi peneliti selanjutnya. Saran berikut diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan:

1. Penelitian selanjutnya menggunakan referensi literatur yang secara spesifik relevan dengan topik penelitian yang sedang diteliti, sehingga dapat meningkatkan validitas hasil penelitian.
2. Penelitian selanjutnya bisa melakukan observasi langsung di lokasi sekitar ataupun menambah beberapa pertanyaan-pertanyaan kalimat di dalam kuesioner.
3. Target sampel penelitian lebih diperbanyak, dikarenakan pada saat ini hampir semua kalangan menggunakan sistem pembayaran digital untuk proses transaksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andyni, N., & Kurniasari, F. (2021). *Pengaruh literasi dan efikasi diri terhadap inklusi keuangan pada penggunaan layanan pembayaran digital shopee pay di jabodetabek*. *Jurnal Manajemen*.16(1).
- Anugrah, M. dwi, & Ompusunggu, H. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat Penggunaan E-Money Melalui Aplikasi Pembayaran Berbasis Digital Menggunakan Model Utaut. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 18(1), 47–56. <https://doi.org/10.31849/jieb.v18i1.5465>
- Hidayat, A. (2021). Tutorial Partial East dalam PLS SEM. <https://Www.Statistikian.Com/2021/04/Tutorial-Partial-Least-Square-Dalam-Pls-Sem.Html>.
- Apriani, F., Herdiansyah, M. I., & Diana, D. (2019). Perilaku Pengguna Terhadap Sistem Guru Pembelajar Online Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Palembang. *Jurnal Bina Komputer*, 1(1), 33–53. <https://doi.org/10.33557/binakomputer.v1i1.153>
- Azzahra, R. (2020). Analisis Penerimaan Penggunaan SIKAD Menggunakan Metode UTAUT Di Universitas Islam Riau. *Jurnal Ekonomi Volume 18, Nomor 1 Maret201*, 2(1), 41–49.
- Budiatin, E. A., & Rustiyaningsih, S. (2021). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Faktor Sosial, Dan Kondisi Yang Memfasilitasi Terhadap Minat Penggunaan E-Filing Di Kota Madiun. *JRMA | Jurnal Riset Manajemen Dan Akuntansi*, 9(2). <https://doi.org/10.33508/jrma.v9i2.1011>
- Wulandari, C. A. (2023, March 31). Dompot Digital Naik Daun, Membetot Minat Kala Pandemi. BI Institute. <https://www.bi.go.id/id/bi-institute/BI-Epsilon/Pages/Dompot-Digital--Naik-Daun,-Membetot-Minat-Kala-Pandemi.aspx>
- Chaidir, T., Ro'is, I., & Akhmad Jufri. (2021). Penggunaan Aplikasi Mobile Banking Pada Bank Konvensional dan Bank Syariah di Nusa Tenggara Barat: Pembuktian Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(1), 61–76. <https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i1.37>
- Damayanti, S. L., Yepi, Y., Asnaini, & Afrianty, N. (2021). Minat Menggunakan E-Wallet pada Generasi Milenial dengan Pendekatan UTAUT (Unified Theory of Acceptance Use of Technology). *Ekonomi Dan Perbankan Syariah*, 6(1). <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/alilmi/article/view/3988>
- Darma, G. P. G. W. W., & Devi, S. (2022). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Norma Subjektif Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet di Masa New Normal (Studi Pada Pengguna E-Wallet di Kota Denpasar). *Ilmiah Mahasiswa Akuntansi*, 13(04), 1422–1433.
- Diniyah, F. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Niat Perilaku Muslim Menggunakan Platform Crowdfunding Waqf: Teori UTAUT Model. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(2), 544–552. <https://doi.org/10.29040/jiei.v7i2.1841>

- Faidhal, M. (2020). Analisis Transaksi Pembayaran Nontunai Melalui E-Wallet : Perspektif Dari Modifikasi Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB, Universitas Brawijaya*. 7(2)
- Fitriana, R., Safitri, S. T., & Wiguna, C. (2022). Faktor Penentu Penerimaan Teknologi Sistem Pembayaran Tagihan Bulanan Melalui E-Marketplace Menggunakan Metode Combined-Theory of Planned Behaviour-Technology Acceptance Model (C-Tpb-Tam) Determinants of the Acceptance of the Monthly Bill Payment System T. *Jurnal Ilmiah NERO*, 7(1).
- Gavriel, A., & Ardianti, R. (2023). Continuance Intention Pelaku Usaha Mikro dan Kecil Terhadap Penggunaan QRIS untuk Transaksi Pembayaran. *Journal of Practical Management Studies*, 1(1), 07–15. <https://doi.org/10.61106/jpms.v1i1.2>
- Gupta, K., & Aurora, N. (2019). Investigating Consumers Intention To Accept Mobile Payment System Throught Unified Theory Of Acceptance Model : An Indian Perspective. *SouthAsian Journal Of Business Studies*, 9, 88–114.
- Herdadi, H. A (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Wallet Pada Generasi Z. *Habib Assegahf Herdadi*, 5(3), 248–253.
- Handayani, T., & Sudiana. (2015). Analisis Penerapan Model Utaut (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) (Studi Kasus : Sistem Informasi Akademik Pada Sttnas Yogyakarta). *Jurnal Angkasa*, VII(2), 165–180.
- Houston, D. D. (2020). Adoption of Digital Payment Acceptance Among Millennials. *Medium*, 7(2), 55–67.
- Indah, M., & Agustin, H. (2019). Penerapan Model Utaut (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Untuk Memahami Niat Dan Perilaku Aktual Pengguna Go-Pay Di Kota Padang. *Jurnal Eksplorasi Akuntansi*, 1(4), 1949–1967. <https://doi.org/10.24036/jea.v1i4.188>
- Indriantoro, N., & Supomo, B. (2016). *Metodologi Penelitian Bisnis untuk Akuntansi dan Manajemen* (1st ed.). BPFE-YOGYAKARTA.
- Inzaghi, A., & Priyono, A. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adopsi Mobile Payment : Memperluas Model Meta-UTAUT dengan Faktor Personal Innovativeness , Anxiety , Trust , dan Grievance Redressal. *Selekta Manajemen: Jurnal Mahasiswa Bisnis & Manajemen*, 01(02), 186–205.
- Iriandy, A. (2021). Digital Payment: Perspektif Gender dalam Pemilihan Jasa Pembayaran Digital. *JBMI (Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Informatika)*, 18(1), 34–45. <https://doi.org/10.26487/jbmi.v18i1.13409>
- Iriandy, A., & Aditya, B. R. (2020). Indonesian Student Perception in Digital Payment. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 17(4), 518–530. <https://doi.org/10.38043/jmb.v17i4.2713>
- Khadijah, K., & Putri, I. S. (2020). Analisis Penerapan Model Utaut Terhadap Minat Perilaku Pemanfaatan Dan Penggunaan Internet Banking. *ProBank*, 4(2), 230–232. <https://doi.org/10.36587/probank.v4i2.512>

- Khoirunnisak, W. (2016). Implementasi Model Penerimaan Unified Theory Of Acceptance And User Of Technology (UTAUT) Untuk Menganalisis Faktor-Faktor Penerimaan Dosen Terhadap Penggunaan E-Learning Share-ITS. *Tesis*, 200–202.
- Kissi, P., Oluwatobiloba, M., & Berko, A. (2017). *Factors Affecting University Students Intentions to Use Debit Card Services: an Empirical Study Based on UTAUT*. *Business, Management and Education*, 15(2), 196–210. <https://doi.org/10.3846/bme.2017.378>
- Kustono, A. S., Winarno, W. A., & Nanggala, A. Y. A. (2021). Effect of accounting lecturer behavior on the level of online learning outcomes achievement. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 20(3), 169–187. <https://doi.org/10.26803/ijlter.20.3.11>
- Luky, R. D. (2021). Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember. *Digital Repository Universitas Jember*, September 2019, 2019–2022.
- Rizaty, M. A. (2023). Pengguna Internet di Indonesia Sentuh 212 Juta pada 2023. *Dataindonesia.Id*. <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-internet-di-indonesia-sentuh-212-juta-pada-2023>
- Mudiarti, H., & Mulyani, U. R. (2020). Pengaruh Sosialisasi Dan Pemahaman Peraturan Kemauan Menjalankan Kewajiban Perpajakan Pada Masa Covid-19 (Pada Umkm Orang Pribadi Sektor. *Accounting Global Journal*, 4(86), 167–182.
- Nafiah & Melati. (2020). Pengaruh Budaya Berwirausaha Terhadap Intensi Berwirausaha Dengan Kajian Theory Plannes Behavior. *Economic Education Analysisi Journal*, 9(1), 295–315. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v9i1.37243>
- Nofiantoro, W., & Wildan, N. I. (2020). Tingkat Penerimaan Pengguna Dengan Model Utaut: Studi Kasus Emas. Ui. Ac. Id Program Pendidikan Vokasi Universitas Indonesia. *Jurnal Administrasi Bisnis Terapan*, 3, 27–37.
- Nurchayani, F. S., & Wardoyo. (2021). Analisis Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Niat dan Perilaku Penggunaan Teknologi Dompot Digital Di JABODETABEK Menggunakan Model UTAUT. *Economic Bosowa Journal*, 7(002), 134–156.
- Nurjanah, A. (2020). Persepsi Penggunaan OVO Terhadap Minat dan Kepuasan Dikalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Jawa Barat). *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 01, 122–131.
- Pambudi, A. R. (2019). Analisa Perceived Ease Of Use dan Perceived Usefulness terhadap Behavior Intention pada Aplikasi Digital Payment OVO. *Jurnal Strategi Pemasaran*, 6, 1–10.
- Pangestu, M. G., & Pasaribu, J. P. K. (2022). Behavior Intention Penggunaan Digital Payment QRIS Berdasarkan Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) (Studi pada UMKM Sektor Industri Makanan & Minuman di Kota Jambi). *Jurnal Manajemen (Jumanage)*, 1(1), 29–38.

- Pasaribu, P. N. (2021). The Nexus of Covid-19 Pandemic and Behavioral Intention in Using Mobile Banking among Students. *Duconomics Sci-Meet (Education & Economics Science Meet)*, 1, 402–413. <https://doi.org/10.37010/duconomics.v1.5487>
- Pibriana, D., & Ricoida, D. I. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Mahasiswa (Studi Kasus : Perguruan Tinggi di Kota Palembang). *Jurnal Jatisi (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 3(2), 105.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Pritama Arde, A. (2021). Evaluasi Penerimaan Penggunaan Sistem Informasi Akademik (SIKAD) Universitas Jambi Menggunakan Unified Theory of Acceptance And Use of Technology (UTAUT). *Jurnal Rekayasa Informasi*, 10(1), 13–22.
- Priyo Nugroho, A., Aulia Zulni, D., & Andriansyah, Y. (2023). Exploring the Adoption of Digital Wallets Among Islamic Millennials in Yogyakarta , Indonesia Using an Extended Utaut Model : the Role of Islamic Consumption Ethics. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 101(14), 5528–5540.
- Purwanto, E., Bachtiar, D., Septiani, K. M., Ridhwan, N., Deviny, J., Dahlan, K. S. S., Susanto, D. A., & Marey, D. R. E. (2020). Technology Adoption A Conceptual Framework. In *Yayasan Pendidikan Philadelphia*.
- Putri, E. W., Isnaini, R. A., & Tristiana, S. P. (2022). Peran Sistem Digital Payment Sebagai Strategi Peningkatan Pendapatan pada Usaha. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 2(2), 17–30.
- Rafsanjani, M. H. (2022). (Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Mengaplikasikan E-Wallet Pada UMKM Di Daerah Istimewa Yogyakarta. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Indonesia). <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/44204/18312022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rizkiyah, K., Nurmawanti, L., Macdhy, R. D. N., & Yusuf, A. (2021). Pengaruh Digital Payment terhadap Perilaku Konsumen Pengguna Platform Digital Payment OVO. *Jurnal Ilmiah Manajemen*, 16(1), 107–126.
- Rohman, A. F. K. (2020). Analisis Minat Dan Perilaku Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Pada Layanan Aplikasi OVO Di Kabupaten Jember Menggunakan Metode UTAUT 2. *Skripsi Unmber*.
- Saidani, B., Lusiana, L. M., & Aditya, S. (2019). Analisis Pengaruh Kualitas Website dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan Pelanggan dalam Membentuk Minat Pembelian Ulang pada Pelanggan Shopee. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 10(2), 425–444.
- Saputra, B. A., Nabilah, F., Illahi, K., Hilman, M., & Suryanto, L. M. (2022). *Pengukuran Penerimaan Teknologi Dompot Digital Dana Pada Masa Pandemi COVID-19 Menggunakan Model UTAUT*. vol8(no1), 31–36.

- Saragih, A. H., & Septamia, N. U. (2019). Analisis Penerimaan Pengguna E-Filing Menggunakan Model Unified Theory Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *Jurnal Kajian Akuntansi*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.33603/jka.v3i1.2129>
- Septiadi, M. D., Marnisah, L., & Handayani, S. (2020). Pengaruh Motivasi terhadap Kinerja Karyawan PT Brawijaya Utama Palembang. *Jurnal Nasional Manajemen Pemasaran & SDM*, 1(01), 38–44. <https://doi.org/10.47747/jnmpsdm.v1i01.5>
- Supandi, E. D., & S, S. M. (2020). Pengaruh Remunerasi dan Motivasi terhadap Kinerja Pegawai UIN Sunan Kalijaga dengan SEM. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 3(1178), 84–94.
- Supomo, N. I. dan B. (2016). *Metodologi Penelitian Bisnis untuk Akuntansi dan Manajemen* (Pertama). BPFE-YOGYAKARTA.
- 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). <https://doi.org/10.31316/akmenika.v16i1.166>
- Trenggonowati, D. L., & Kulsum, K. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess*, 4(1), 48–56. <https://doi.org/10.36055/jiss.v4i1.4088>
- Tutik Siswanti. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan Digital Dan Sosial Ekonomi Terhadap Pemanfaatan Digital Payment Dengan Budaya Sebagai Variabel Moderating. *Jurnal Bisnis Dan Akuntansi*, 8(1), 73-88
- Utami, R. A., & Irwansyah, I. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi E-Wallet Dana Di Kota Samarinda. *Jurnal Bisnis Dan Pembangunan*, 11(2), 60. <https://doi.org/10.20527/jbp.v11i2.14994>
- Venkatesh, Morris, Davis, & Davis. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Venkatesh V, Michael G. Morris, Gordon B. Davis, and F. D. D. (2003). *User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View*, "Management Information Systems Research Center, University of Minnesota, . 27.
- Wangi, A. A., Kustono, A. S., & Effendi, R. (2022). Model Unified Theory of Acceptance Use of Technology Di Perkuliahan Daring. *Jurnal Akuntansi Universitas Jember*, 20(2), 136. <https://doi.org/10.19184/jauj.v20i2.35466>
- Widyanto, I. P., Merliana, N. P. E., & Tantri, N. N. (2021a). Penerimaan Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 186. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n2.p186--203>
- Wijaya, I. K. (2018). Pengaruh Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Cv Bukit Sanomas. *Agora*, 6(2), 287109.

Wijoyo, H., & Girivirya, S. (2020). Pengaruh Sekolah Minggu Buddha (Smb) Terhadap Perkembangan Fisik-Motorik Peserta Didik Di Smb Sariputta Buddhist Studies Pekanbaru. *Jurnal Maitreyawira*, 1(1), 39–52.

Anwar, Y. D., & Rikumahu, B. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adopsi Pelanggan dan Niat Untuk Merekomendasikan Electronic Wallet OVO Factors Affecting the Customer Adoption and Intention to Reccomend Electtonic Wallet OVO. *E-Proceeding of Management : Vol.7, No.1 April 2020*, 7(1), 169–174.





LAMPIRAN 1

KUISIONER PENELITIAN

KUISIONER PENELITIAN TUGAS AKHIR
ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN SISTEM
TRANSAKSI PEMBAYARAN DIGITAL

Assalamualaikum wr.wb

Perkenalkan saya Cindy Pramudea Sari

Mahasiswi Prodi Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia

Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk menyusun tugas akhir skripsi dengan judul "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI PENGGUNAAN SISTEM TRANSAKSI PEMBAYARAN DIGITAL"..

Bagi Saudara/i khususnya yang menggunakan sistem transaksi pembayaran digital, saya harap dan mohon untuk ketersediaan anda menjadi partisipan atau responden dalam penelitian saya dengan mengisi kuisisioner ini. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuisisioner ini tidak ada jawaban yang salah dan benar. Sehingga, responden dapat mengisi sesuai dengan kondisi anda.

Data yang ditulis didalam kuisisioner hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian sehingga jawaban beserta identitas yang Saudara/i berikan akan dijamin kerahasiannya.

Bantuan dari Saudara/i dalam mengisi kuisisioner ini akan sangat berarti bagi keberhasilan penelitian ini. Atas bantuan dan ketersediaan Saudara/i dalam mengisi kuisisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

Walaikumsalam wr.wb

Peneliti,

Cindy Pramudea Sari

KUISIONER PENELITIAN TUGAS AKHIR
ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN SISTEM
TRANSAKSI PEMBAYARAN DIGITAL

Terdapat 5 skala dengan rentang 1 – 5 dengan keterangan sebagai berikut :

1. STS : Sangat Tidak Setuju
2. TS : Tidak Setuju
3. CS : Cukup Setuju
4. S : Setuju
5. SS : Sangat Setuju

Ekspektasi Kinerja (performance Expectations)						
Ekspektasi kinerja dapat didefinisikan sebagai pandangan atau kepercayaan seseorang bahwa menggunakan sebuah sistem akan membantu dia dalam mencapai keuntungan pada pekerjaan atau kegiatan tertentu						
No.	Ekspektasi Kinerja (EK)	1 (STS)	2	3	4	5 (SS)
1.	Saya merasa menggunakan layanan transaksi pembayaran digital berguna dalam transaksi harian saya					
2.	Saya merasa menggunakan sistem transaksi pembayaran digital memungkinkan saya menyelesaikan transaksi lebih cepat					
3.	Saya merasa menggunakan layanan pembayaran digital meningkatkan produktifitas saya					
4.	Saya merasa menggunakan sistem transaksi pembayaran digital dapat meningkatkan kinerja pekerjaan saya					

Ekspektasi Usaha (Effort expectancy)						
Ekspektasi usaha merupakan tingkat kemudahan dalam menggunakan suatu sistem/teknologi yang berguna untuk mengurangi tenaga dan waktu para pengguna dalam menyelesaikan pekerjaannya						
No.	Ekspektasi Usaha (EU)	1 (STS)	2	3	4	5 (SS)
1.	Saya dapat menggunakan sistem transaksi pembayaran digital karena mudah untuk digunakan					
2.	Interaksi saya dengan layanan transaksi pembayaran digital jelas dan dapat dimengerti					

3.	Saya merasa layanan sistem transaksi pembayaran digital mudah digunakan					
4.	Mudah bagi saya dalam menguasai layanan sistem transaksi pembayaran digital					

Pengaruh Sosial (Social Influence)

Pengaruh sosial didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang menganggap bahwa orang lain dapat mempengaruhi dirinya untuk menggunakan sistem baru

No.	Pengaruh Sosial (PS)	1 (STS)	2	3	4	5 (SS)
1.	Orang penting di sekitar saya, berpikir bahwa sistem transaksi pembayaran digital mendorong saya untuk terus menggunakannya.					
2.	keyakinan pengguna lain tentang sistem transaksi pembayaran digital, mempengaruhi kondisi saya untuk terus menggunakannya.					
3.	Orang-orang yang mempengaruhi perilaku saya, berpikir bahwa saya harus menggunakan sistem transaksi pembayaran digital					
4.	Orang-orang penting di sekitar saya memotivasi saya untuk menggunakan sistem transaksi pembayaran digital.					
5.	Orang-orang di sekitar saya mendukung saya untuk menggunakan pembayaran digital					

Kondisi Fasilitas (Facilitating Conditions)

Kondisi fasilitas merupakan tingkat kepercayaan individu terhadap infrastruktur teknis dan organisasi yang tersedia guna mendukung penggunaan suatu sistem/teknologi

No.	Kondisi Fasilitas (KF)	1 (STS)	2	3	4	5 (SS)
1.	Saya memiliki sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan pembayaran digital					
2.	Saya memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan pembayaran digital					
3.	Saya bisa mendapatkan bantuan dari orang lain ketika saya mengalami kesulitan dalam menggunakan pembayaran digital					
4.	Sistem transaksi pembayaran digital kompatibel dengan teknologi lain					

Niat Berperilaku (Behaviour Intention)

Niat berperilaku berkaitan dengan tingkat keinginan seseorang atau niat pengguna untuk mengaplikasikan suatu sistem secara terus-menerus

No.	Niat Berperilaku (NB)	1 (STS)	2	3	4	5 (SS)
1.	Saya bermaksud untuk terus menggunakan sistem transaksi pembayaran digital di masa mendatang					
2.	Niat saya adalah untuk terus menggunakan sistem transaksi pembayaran digital di masa mendatang, setidaknya aktif seperti saat ini.					
3.	Saya akan terus menggunakan pembayaran digital agar semakin meningkat di masa depan.					
4.	Saya pikir saya akan lebih sering menggunakan pembayaran digital di masa depan					

Perilaku Menggunakan (Use Behaviour)

Perilaku penggunaan dapat didefinisikan sebagai seberapa sering pengguna dalam menggunakan teknologi informasi.

No.	Perilaku Menggunakan (PM)	1 (STS)	2	3	4	5 (SS)
1.	Saya sering menggunakan sistem transaksi digital dalam melakukan transaksi sehari-hari					
2.	Terkadang saya menggunakan sistem transaksi digital untuk melakukan transaksi sehari-hari					
3.	Saya selalu menggunakan sistem transaksi digital untuk melakukan transaksi sehari-hari					
4.	Saya menggunakan sistem pembayaran digital lebih dari tiga kali dalam satu minggu untuk melakukan transaksi sehari-hari					

INFORMASI DEMOGRAFI

1. Usia

- > 20 Tahun
- 21-25 Tahun
- 26-30 Tahun
- 31-35 Tahun
- 35-40 Tahun
- 41-45 Tahun
- > 46 Tahun

2. Jenis Kelamin

- Perempuan

- Laki-laki
3. Apakah anda pernah melakukan pembayaran digital
- Pernah
 - Tidak Pernah

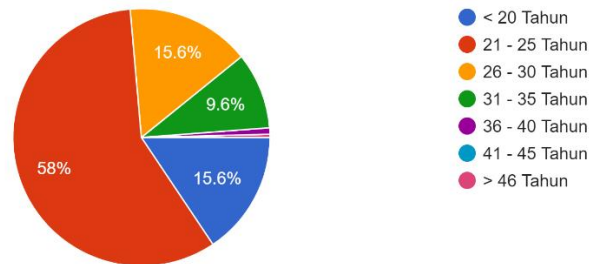


LAMPIRAN 2

HASIL KUESIONER

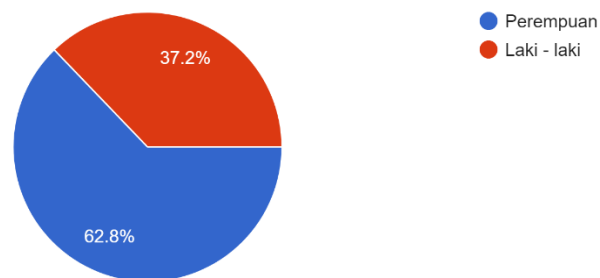
1. Berdasarkan Usia

Usia
250 responses



2. Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin
250 responses



3. Berdasarkan Pengalaman

Apakah anda pernah melakukan transaksi pembayaran digital
250 responses



LAMPIRAN 3

Hasil Jawaban Responden

X1 = EK				X2 = EU				X3 = PS					X4 = KF				Y1 = NB				Y2 = PM			
X1 .1	X1 .2	X1 .3	X1 .4	X2 .1	X2 .2	X2 .3	X2 .4	X3 .1	X3 .2	X3 .3	X3 .4	X3 .5	X4 .1	X4 .2	X4 .3	X4 .4	Y1 .1	Y1 .2	Y1 .3	Y1 .4	Y2 .1	Y2 .2	Y2 .3	Y2 .4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	3	3	4	4	5	4	3	4	3	3	4	5	5	3	4	4	4	4	5	3	5	4	4
5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	3	5
4	3	3	3	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	5	4	4	4	3	2	4	4	4
4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3
5	5	4	4	5	5	5	5	3	4	3	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4
5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4
5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4
5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4
3	5	5	5	3	4	3	2	4	4	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5
5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3
5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5
4	5	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	3	4	4	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5

4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4
4	5	4	3	5	4	5	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4
4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	5	4	4	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5
5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4
5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4
5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5	4	3	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4
4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
5	3	4	4	4	5	4	5	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	3	4
5	3	4	4	5	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5
5	3	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	3	5	3	4	5	4	4	5	3	4	5
5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5
4	4	5	4	3	4	3	4	3	3	4	4	5	3	3	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5
4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4
4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5
4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5
4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4
4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5
5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4
5	4	5	4	5	4	5	4	3	3	3	3	3	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	5
5	5	5	5	5	4	5	4	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	4	5	5	3	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5
5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	4	3	3	4	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5													

5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
4	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	3	4	3	4	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	3	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	
5	4	5	4	5	4	4	5	3	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	
5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	
5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	3	3	5	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4	5	3	4	3	4	5	5	4	4	3	
4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	
4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
4	5	3	4	3	5	4	4	4	5	3	5	5	3	5	4	4	5	4	4	3	4	5	5	4	
5	5	3	3	5	5	5	5	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	
4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	
4	4	3	4	5	5	4	4	4	5	4	3	5	4	4	5	3	5	3	4	4	5	4	5	3	
5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	
5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	
5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	

5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5



LAMPIRAN 4

Hasil Uji *Outer Model*

1. Nilai *Outer Loading*

	X1	X2	X3	X4	Y1	Y2
X1.1	0.733					
X1.2	0.701					
X1.3	0.836					
X1.4	0.876					
X2.1		0.768				
X2.2		0.748				
X2.3		0.794				
X2.4		0.825				
X3.1			0.844			
X3.2			0.836			
X3.3			0.867			
X3.4			0.876			
X3.5			0.852			
X4.1				0.840		
X4.2				0.823		
X4.3				0.768		
X4.4				0.826		
Y1.1					0.885	
Y1.2					0.852	
Y1.3					0.861	
Y1.4					0.808	
Y2.1						0.808
Y2.2						0.792
Y2.3						0.704
Y2.4						0.822

2. Nilai Cronbach's Alpha, Composite Reliability, AVE

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_c)	Composite reliability (rho_o)	Average variance extracted (AVE)
X1	0.796	0.810	0.868	0.624
X2	0.791	0.792	0.864	0.615
X3	0.908	0.910	0.932	0.732
X4	0.831	0.831	0.887	0.664
Y1	0.874	0.874	0.914	0.726
Y2	0.792	0.815	0.863	0.613

3. Nilai Corelations of Latent Variable (Fornell-Larckel Criterion)

	X1	X2	X3	X4	Y1	Y2
X1	0.790					
X2	0.646	0.784				
X3	0.802	0.597	0.855			
X4	0.722	0.702	0.736	0.815		
Y1	0.862	0.673	0.656	0.809	0.852	
Y2	0.665	0.708	0.810	0.898	0.878	0.783

4. Nilai Cross Loading

	X1	X2	X3	X4	Y1	Y2
X1.1	0.733	0.573	0.437	0.582	0.506	0.518
X1.2	0.701	0.457	0.368	0.470	0.435	0.425
X1.3	0.836	0.493	0.496	0.579	0.556	0.526
X1.4	0.876	0.521	0.576	0.638	0.580	0.614
X2.1	0.533	0.768	0.492	0.592	0.527	0.542
X2.2	0.485	0.748	0.502	0.507	0.506	0.542
X2.3	0.471	0.794	0.397	0.548	0.543	0.563
X2.4	0.536	0.825	0.486	0.552	0.532	0.573
X3.1	0.556	0.545	0.844	0.637	0.570	0.684
X3.2	0.439	0.493	0.836	0.573	0.513	0.704
X3.3	0.537	0.498	0.867	0.628	0.542	0.678
X3.4	0.497	0.485	0.876	0.618	0.577	0.679
X3.5	0.539	0.531	0.852	0.685	0.599	0.719
X4.1	0.640	0.565	0.555	0.840	0.630	0.662
X4.2	0.531	0.639	0.601	0.823	0.659	0.792
X4.3	0.567	0.535	0.664	0.768	0.658	0.808
X4.4	0.615	0.547	0.577	0.826	0.685	0.661
Y1.1	0.588	0.592	0.562	0.711	0.885	0.740
Y1.2	0.537	0.552	0.530	0.654	0.852	0.822
Y1.3	0.525	0.578	0.596	0.670	0.861	0.729
Y1.4	0.605	0.568	0.548	0.722	0.808	0.697
Y2.1	0.567	0.535	0.664	0.768	0.658	0.808
Y2.2	0.531	0.639	0.601	0.823	0.659	0.792
Y2.3	0.439	0.493	0.836	0.573	0.513	0.704
Y2.4	0.537	0.552	0.530	0.654	0.852	0.822

LAMPIRAN 5

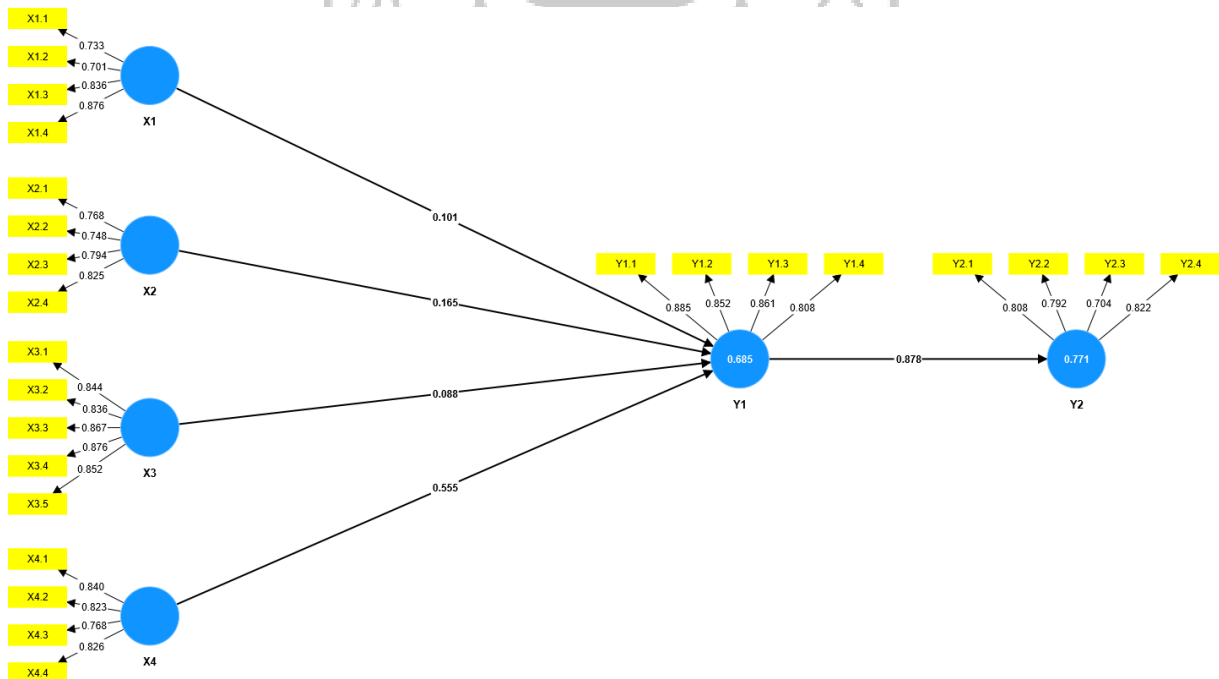
Hasil Uji *Inner Model*

Hasil Uji Hipotesis

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistic (O /STDEV)	P values
X1 → Y1	0.101	0.111	0.105	0.961	0.337
X2 → Y1	0.165	0.172	0.073	2.269	0.023
X3 → Y1	0.088	0.090	0.055	1.623	0.105
X4 → Y1	0.555	0.540	0.096	5.802	0.000
Y1 → Y2	0.878	0.879	0.016	55.031	0.000

LAMPIRAN 7

Model Hasil Penelitian



LAMPIRAN 7

Analisis Statistik Deskriptif

1. Ekspektasi Kinerja

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
EK1	250	3.00	5.00	4.7320	.50318
EK2	250	3.00	5.00	4.7440	.52110
EK3	250	3.00	5.00	4.6400	.57246
EK4	250	3.00	5.00	4.6120	.60574
Valid N (listwise)	250				

2. Ekspektasi Usaha

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
EU1	250	3.00	5.00	4.7760	.45459
EU2	250	3.00	5.00	4.7040	.50736
EU3	250	1.00	5.00	4.7640	.51122
EU4	250	2.00	5.00	4.6840	.53787
Valid N (listwise)	250				

3. Pengaruh Sosial

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PS1	250	2.00	5.00	4.5120	.68391
PS2	250	3.00	5.00	4.6520	.58332
PS3	250	2.00	5.00	4.5760	.66784
PS4	250	3.00	5.00	4.6040	.60052
PS5	250	3.00	5.00	4.6640	.55889
Valid N (listwise)	250				

4. Kondisi Fasilitas

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KF1	250	3.00	5.00	4.7040	.53809
KF2	250	3.00	5.00	4.7120	.49602
KF3	250	2.00	5.00	4.6720	.54920
KF4	250	3.00	5.00	4.7480	.50350
Valid N (listwise)	250				

5. Niat Berperilaku

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NB1	250	2.00	5.00	4.7440	.49745
NB2	250	2.00	5.00	4.7080	.53655
NB3	250	2.00	5.00	4.7240	.52241
NB4	250	3.00	5.00	4.7680	.47653
Valid N (listwise)	250				

6. Perilaku Menggunakan

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PM1	250	2.00	5.00	4.6720	.54920
PM2	250	3.00	5.00	4.7120	.49602
PM3	250	3.00	5.00	4.6520	.58332
PM4	250	2.00	5.00	4.7080	.53655
Valid N (listwise)	250				