ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN *PAYLATER*

SKRIPSI

Disusun oleh:
Hananda Linuwih 17312092 2017

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2021/2022

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN *PAYLATER*

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk memenuhi sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Ssarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia

Oleh:

Nama: Hananda Linuwih

No. Mahasiswa: 17312092

PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2021/2022

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

"Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam 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 orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan refrensi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku."

Yogyakarta, 13 Maret 2022

Penulis,



(Hananda Linuwih)

Dipindai dengan CamScanner

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN *PAYLATER*

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Nama: Hananda Linuwih

No. Induk Mahasiswa: 17312092

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada Tanggal 24 Februari 2022

Dosen Pembimbing,



(Dekar Urumsah, Drs., S.Si.,M.Com.(IS)., Ph.D., C.Fr.A.)

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN PAYLATER

Disusun oleh : HANANDA LINUWIH

Nomor Mahasiswa 17312092

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Rabu, 06 April 2022

Penguji/Pembimbing Skripsi	: Dekar Urumsah, SE., S.Si., M.Com(IS)., Ph.D., CFra.	.....
Penguji	: Mahmudi, Dr., M.Si., CMA.	.....

Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia

Prof. Jaka Sriyana, Dr., M.Si

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Ibu dan bapak yang tercinta dan telah tulus menyayangi, mendoakan, memberikan nasihat, motivasi dan dukungan. Adik dan segenap keluarga yang saya sayangi.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Alhamdulillahirabbil'alamiin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN PAYLATER"**.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar sarjana jenjang pendidikan Strata satu (S1) pada Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan segala petunjuk, kemudahan, nikmat, serta karunia yang tidak ada batasnya sehingga diberikan jalan kemudahan dalam mengerjakan skripsi.
2. Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam yang telah menjadi suri tauladan.
3. Orang tua dan adik tercinta, yang selalu memberikan dukungan dan memberikan dukungan terbaik serta selalu mendoakan penulis penuh dengan ketulusan. Terima kasih sudah menjadi rumah yang hangat untuk penulis. Semoga penulis dapat membalas semua kebaikan dan dapat memenuhi harapan yang ada.

4. Bapak Fathul Wahid, S.T., M. Sc., Ph. D, selaku Rektor Universitas Islam Indonesia, berserta seluruh jajaran pimpinan Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Prof. Dr. Jaka Sriyana, SE., M.Si. selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Johan Arifin S.E., M.Si., Ph.D. selaku Ketua Jurusan Akuntansi Universitas Islam Indonesia.
7. Bapak Dr. Mahmudi, S.E., M.Si., Ak. selaku Ketua Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia.
8. Bapak Dekar Urumsah,Drs., S.Si.,M.Com.(IS)., Ph.D. selaku dosen pembimbing skripsi. Terima kasih banyak kepada pak Dekar karena telah memberikanbimbingan serta pelajaran yang luar biasa banyaknya dan bermanfaat dalam proses penulisan hingga akhirnya selesai.
9. Segenap dosen Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis.
10. Untuk Galang Prasetyatama, Noorfaiz Athallah kuswandana, dan Fauziah Istiqomah Abdunafi terima kasih telah membantu penulis selama proses penyusunan skripsi dan tempat berdiskusi
11. Untuk Muhammad Fauzan Rasendriya Yuwono, Noorfaiz Koeswandana, Muhammad Fuad Bagus Fahri, Fauziah Istiqomah Abdunafi, Tirta Artami Ardiningsih, Talita Ulfa terima kasih telah menjadi teman serta membantu penulis dalam perkuliahan, belajar, berdiskusi hingga bermain.

12. Untuk Aji, Huda, Raihan boda, Rifky, Dzaki, Galang, Fafa, Fuad terima kasih sudah memotivasi serta menjadi tempat berdiskusi dan bercanda selama penulisan skripsi dan perkuliahan.
13. Untuk BCKKswndn, 4RMBerlin, 4RMHariboyyy, MasterJangkrik, AntagonisDvL7, terima kasih telah menjadi teman bermain PUBG *Mobile* disaat sedang jenuh selama penyusunan skripsi.
14. Untuk Yode, Aul, Najla, Gilang dan teman-teman kopma FBE UII lainnya terima kasih sudah menjadi tempat berproses selama perkuliahan.
15. Untuk Rizki dan Agung sebagai teman seperbimbingan terima kasih sudah membantu dalam penyusunan skripsi.
16. Teman-teman FBE UII angkatan 2017, terimakasih telah menjadi teman yang baik. Semoga kalian sukses dunia dan akhirat serta kita dapat membanggakan kampus UII tercinta.
17. Para responden, terimakasih telah membantu penulis dalam penulisan penelitian ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian.
18. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya bagi Bapak, Ibu, dan Saudara/i yang telah membantu selama proses penyusunan skripsi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN SAMPUL ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 8
1.3 Tujuan Penelitian 9
1.4 Manfaat Penelitian 9
1.5 Sistematika Pembahasan 10
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA 12
2.1 Landasan Teori 12
2.1.1 *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* 2 (UTAUT 2) 12
2.1.2 Teknologi Finansial (Financial Technology) 13
2.1.3 Pembayaran Elektronik *(Electronic Payment)* 14
2.1.4 *Paylater* di Indonesia 15
2.2 Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Paylater* 18
2.2.1 Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*) 18
2.2.2 Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*) 19
2.2.3 Pengaruh sosial (*Social Influence*) 19
2.2.4 Fasilitas Pendukung (*Facilitating Condition*) 20
2.2.5 Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*) 21
2.2.6 Kebiasaan (*Habit*) 21
2.2.7 Keamanan Teknologi (*Technology Security*) 22
2.3 Kajian Terdahulu 23

2.4 Hipotesis Penelitian 32
2.4.1 Pengaruh Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*) Terhadap Minat Penggunaan *Paylater* 32
2.4.2 Pengaruh ekpektasi usaha (*Effort Expectancy*) Terhadap minat penggunaan 33
2.4.3 Pengaruh Pengaruh Sosial (*Social Influence*) Terhadap Minat Penggunaan Paylater 34
2.4.4 Pengaruh Fasilitas Pendukung (*Facilitating Condition*) Terhadap Minat penggunaan *Paylater* 35
2.4.5 Pengaruh Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*) Terhadap Minat Penggunaan *Paylater* 36
2.4.6 Pengaruh Kebiasaan (*Habit*) Terhadap Minat Penggunaan *Paylater* 37
2.4.7 Pengaruh Keamanan Teknologi (*Technology Security*) Terhadap Minat Penggunaan *Paylater* 37
2.4.8 Pengaruh minat penggunaan *Paylater* terhadap penggunaan *Paylater* 38
2.5 Kerangka Penelitian 39
BAB 3 METODE PENELITIAN 40
3.1 Metodologi Penelitian 40
3.2 Populasi dan Sampel 40
3.3 Sumber Data dan Metode Pengumpulan Data 40
3.4 Definisi dan Pengukuran Variabel 41
3.4.1 Ekspektasi Kinerja (Performance Expectaancy) 41
3.4.2 Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*) 42
3.4.3 Pengaruh Sosial (*Social Influence*) 43
3.4.4 Fasilitas Pendukung (*Facilitating Condition*) 43
3.4.5 Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*) 44
3.4.6 Kebiasaan (*Habit*) 44
3.4.7 Keamanan Teknologi (*Technology Security*) 45
3.4.8 Minat Penggunaan *Paylater* 46
3.4.9 Penggunaan *Paylater* 46
3.5 Formulasi Hipotesis 47
3.6 Metode Analisis Data 49
3.6.1 Model Pengukuran (Outer Model) 49
3.6.1.1 Uji Validitas 49

3.6.1.2 Uji Reliabilitas 50
3.6.2 Model Struktural (*Inner Model*) 50
3.6.2.1 Uji Goodness of Fit (GOF) 50
BAB 4 ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN 52
4.1 Hasil Pengumpulan Data 52
4.2 Karakteristik Responden 52
4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin 52
4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia 53
4.2.3 Karakteristik Responden berdasarkan Asal Universitas 54
4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Program 55
4.2.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Besaran Dana yang Dialokasikan/ Dianggarkan Setiap Bulan Untuk Pembayaran *Paylater* 56
4.3 Analisis Deskriptif 56
4.4 Analisis Kuantitatif 61
4.4.1 Hasil Uji Model Pengukuran (*Outer Model*) 61
4.4.1.1 Uji Validitas 61
4.4.1.2 Uji Reliabilitas 66
4.4.2 Hasil Uji Model Struktural (*Inner Model*) 67
4.5 Diskusi Hasil Pengujian Hipotesis 71
4.5.1 Ekspektasi Kinerja Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan 71
4.5.2 Ekspektasi Usaha Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan 72
4.5.3 Pengaruh Sosial Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan 73
4.5.4 Fasilitas Pendukung Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan 74
4.5.5 Motivasi Hedonis Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan 75
4.5.6 Kebiasaan Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan *Paylater* 75
4.5.7 Keamanan Teknologi Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan 76
4.5.8 Minat Menggunakan *Paylater* Berpengaruh Positif terhadap Penggunaan 77
BAB 5 PENUTUP 79
5.1 Kesimpulan 79
5.2 Kontribuas dan Implikasi Penelitian 80
5.2.1 Kontribusi Penelitian 80
5.2.2 Implikasi Penelitian 81

5.3 Keterbatasan dan Saran Penelitian 82
5.3.1 Keterbatasan Penelitian 82
5.3.2 Saran Penelitian 83
DAFTAR PUSTAKA 85
LAMPIRAN 88

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Aplikasi E-Wallet Dengan Pengguna Aktif Terbanyak 2
Tabel 2.1 Kajian terdahulu 23
Tabel 3.1 Indikator Ekspektasi Kinerja 42
Table 3.2 Indikator Ekspektasi Usaha 42
Tabel 3.3 Indikator Pengaruh Sosial 43
Tabel 3.4 Indikator Fasilitas Pendukung 44
Table 3.5 Indikator Motivasi Hedonis 44
Table 3.6 Indikator Kebiasaan 45
Table 3.7 Indikator Keamanan Teknologi 45
Table 3.8 Indikator Minat Penggunaan *Paylater* 46
Table 3.9 Indikator Penggunaan *Paylater* 47
Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Data 52
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin 53
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia 53
Tabel 4.4 Karakteristik Responden berdasarkan Asal Universitas 54
Tabel 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Program 55
Tabel 4.6 Besaran Dana yang Dialokasikan/Dianggarkan per bulan *Paylater* 56
Tabel 4.7 Interval Penelitian 57
Tabel 4.8 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian 58
Tabel 4.9 *Loading Factor* dan AVE Awal 62
Tabel 4.10 *Loading Factor* dan AVE akhir 63
Tabel 4.11 Nilai *Cross loading* 65
Tabel 4.12 Fornell-Larcker Criterion 66
Tabel 4.13 Uji Reliabilitas 67
Tabel 4.14 R-Square 67
Tabel 4.15 Nilai AVE dan R-Square 68
Tabel 4.16 Hasil Uji Hipotesis 69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Penggunaan Produk *Fintech*..... 3
Gambar 2.1 Kerangka Model Unified Theory of Acceptance and Use ofTechnology 2.. 13
Gambar 2.2 Kerangka Penelitian 39
Gambar 4.1 Model Struktural Hasil Pengujian 70

ABSTRACT

Technological developments are unavoidable, technology is used to live everyday life from studying, communicating, working and shopping. The technology that is currently developing in Indonesia is financial technology (fintech), therefore there are currently many payment options ranging from using paper money to electronic payments. One of the fintech that is developing in Indonesia today is paylater, which is a service similar to online loans without a credit card that can make a consumer make a payment in one payment or in stages. The purpose of this study is to analyze what factors influence the use of paylater using the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2) theory. The respondents in this study were 177 university students in the province of D.I Yogyakarta. Primary data was obtained by distributing online questionnaires. The results of the study show that performance expectancy, effort expectancy, facilitating condition, and technology security have no effect on interest in using paylater, while social influences, hedonic motivation, and habits have a positive effect on interest in using paylater. And interest in using paylater has a positive effect on using paylater.

Keywords**:** *Technology, financial technology (fintech), paylater, UTAUT2*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi merupakan hal yang tidak bisa dihindari, teknologi digunakan untuk menjalani kehidupan sehari-hari mulai dari belajar, berkomunikasi, bekerja dan berbelanja. Teknologi yang sedang berkembang di Indonesia saat ini merupakan teknologi finansial (tekfin), maka dari itu saat ini terdapat banyak pilihan pembayaran mulai dari menggunakan uang kertas sampai pembayaran elektronik. Salah satu tekfin yang berkembang di Indonesai saat ini adalah *paylater* yang merupakan layanan serupa dengan pinjaman online tanpa kartu kredit yang bisa membuat seorang konsumen melakukan pembayaran dengan sekali bayar atau bertahap. Tujuan dari penelitian kali ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan *paylater* menggunakan teori *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2). Responden pada penelitian kali ini adalah 177 mahasiswa universitas di provinsi D.I Yogyakarta. Data primer diperoleh dengan menyebarkan kuesioner secara daring. Hasil penelitain menunjukan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, fasilitas pendukung, dan keamanan teknologi tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *paylater*, sedangkan pengaruh sosial, motivasi hedonis, dan kebiasaan berpengaruh positi terhadap minat menggunakan *paylater*. Dan minat menggunakan *paylater* berpengaruh positif terhadap penggunaan *paylater*.

Kata kunci: Teknologi, teknologi finansial (tekfin), *paylater*, UTAUT2,

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Akhir-akhir ini perkembangan teknologi merupakan salah satu hal yang tidak bisa dihindari. Saat ini umat manusia selalu menggunakan teknologi dalam menjalani kehidupannya seperti saat belajar, berkomunikasi, bekerja dan juga berbelanja. Hal itu terjadi karena dengan bantuan teknologi manusia menjadi lebih mudah dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Dengan berkembangnya teknologi yang cukup pesat, pemerintah Indonesia mengeluarkan Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 47 tahun 2017 tentang peta jalan sistem perdagangan nasional berbasis elektronik (Road Map *E-Commerce*) dengan tujuan untuk memanfaatkan teknologi dengan memaksimalkan pengembangan ekonomi digital di Indonesia contohnya yaitu *e-commerce*.

Salah satu teknologi yang saat ini sedang berkembang di Indonesia yaitu teknologi finansial (tekfin). Berdasarkan web Otoritas Jasa Keuangan (OJK) tekfin merupakan sebuah inovasi pada industri jasa keuangan yang memanfaatkan penggunaan teknologi. Produk tekfin biasanya berupa suatu sistem yang dibangun guna menjalankan mekanisme transaksi keuangan yang spesifik (OJK, 2016). Salah satu perkembangan teknologi lainnya yaitu sistem pembayaran. Pada era ini memunculkan pola pikir yang baru yang didasari dari berkembangnya teknologi. Melihat kondisi saat ini perkembangan sistem pembayaran tidak terlepas dari berkembangnya teknologi. Saat ini masyarakat memiliki banyak pilihan dalam pembayaran yang awalnya

menggunakan *paper-based instrument* seperti cek dan giro kemudian beralih ke *card-based* dan *electronic-based instrument* (bi.go.id).

Salah satu contoh *electronic-based Instrument* adalah *e-wallet,* di Indonesia *e-wallet* berkembang pesat mengikuti berkembangnya *e-commerce* di Indonesia. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh iprice yang dibantu dengan *platform* analitik yaitu App Annie berdasarkan pengguna aktif bulanan, Gojek, Ovo, dan Dana merupakan tiga teratas aplikasi *e-wallet* dengan jumlah pengguna aktif terbanyak dalam periode Q2 2019-Q2 2020 (Devita, 2020) seperti disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Daftar Aplikasi E-Wallet Dengan Pengguna Aktif Terbanyak

	Q2 2019	**Q3 2019**	**Q4 2019**	**Q1 2020**	**Q2 2020**
1	Gojek	Gojek	Gojek	Gojek	Gojek
2	Ovo	Ovo	Ovo	Ovo	Ovo
3	Dana	Dana	Dana	Dana	Dana
4	Link Aja	Link Aja	Link Aja	Link Aja	Link Aja
5	Go Mobile by CIMB	Go Mobile by CIMB	Go Mobile by CIMB	i.saku	Go Mobile by CIMB

Sumber: Iprice E-Wallet lokal masih mendominasi Q2 2019-2020

Pada saat ini *fintech* di Indonesia sudah cukup berkembang dan menyediakan beberapa inovasi baru, salah satunya adalah layanan *paylater. Paylater* merupakan layanan pinjaman online tanpa kartu kredit yang memungkinkan konsumen membayar suatu transaksi di kemudian hari, baik dengan sekali bayar atau dengan mengangsur (Aulianisa, 2020). Perusahaan yang ingin memiliki fitur *paylater* harus memiliki modal dari perusahaan *fintech lending* yang menyediakan jasa *peer to peer lending.* Jumlah penyelenggara *fintech peer to peer lending* atau *fintech lending* yang terdaftar dan berizin di OJK per Desember 2020 sebanyak 149 perusahaan, dengan akumulasi

penyaluran pinjaman sebesar 155,9 triliun rupiah (OJK, 2020). Berdasarkan Capgemini Research Institute (2020), *paylater* menempati urutan kedua sebesar 45.2% sebagai produk *fintech* yang digunakan di seluruh negeri setelah *digital wallet* sebesar 70.7% seperti yang disajikan pada Gambar 1.1.

Sumber: DSResearch CIMB *Fintech Research* (2020)



Gambar 1.1 Penggunaan Produk *Fintech*

Saat ini di Indonesia sudah banyak *e-commerce* yang menyediakan layanan *paylater*, contohnya shopee paylater, Kredivo, Akulaku, dll. Setiap *platform* memiliki limit pinjaman yang berbeda-beda. Berdasarkan studi layanan *paylater* di platform *e-commerce* Indonesia, setiap platform penyedia *paylater* memiliki beberapa perbedaan mulai dari besarnya limit pinjaman hingga tenor pinjaman. Contohnya Kredivo besar limit pinjamannya adalah Rp 1.0000.000 s/d Rp 30.000.000 dan terintegrasi dengan layanan *e-commerce* Bukalapak, Tokopedia, Blibli, JD.id dan lain-lain. Sedangkan

Shopee *Paylater* besar limit pinjamannya adalah Rp 750.000 s/d Rp 1.800.000 dan hanya terintegrasi dengan Shopee saja.

Fitur *paylater* termasuk fitur yang masih baru dan belum banyak memahami fitur tersebut. Maka dari itu penulis ingin melakukan penelitian untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi minat penggunaan *paylater*. Penelitian tentang fintek telah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan menggunakan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* 2 (UTAUT 2) sebagai teori diantaranya dilakukan oleh Alalwan et al. (2017) yang membahas tentang faktor yang mempengaruhi penggunaan *mobile banking*, Morosan & DeFranco (2016) menginvestigasi tentang niat konsumen dalam menggunakan pembayaran seluler *Near Field Communication* (NFC), NFC digunakan untuk membangun komunikasi antara perangkat keras yang terletak berdekatan satu sama lain. Gunawan et al. (2019) menguji tentang uang elektronik dengan sedikit modifikasi yaitu menambahkan konstruk *Anxiety*. Maka dari itu pada penelitian kali ini penulis menggunakan teori model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* 2 (UTAUT 2) dengan konstruk *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition, Hedonic Motivation, Habit, Technology Security*.

Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) dapat diartikan sebagai keyakinan seseorang bagaimana suatu sistem yang digunakan dapat membantu kinerjanya (Venkatesh et al., 2003). Seseorang akan lebih mudah menerima atau mengadopsi suatu sistem apabila orang tersebut merasa bahwa teknologi tersebut dapat membantunya sehingga kinerjanya menjadi lebih baik. Dalam penelitian yang

dilakukan oleh Oliveira et al. (2016) tentang pembayaran seluler menunjukan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan pembayaran seluler. *Paylater* merupakan suatu sistem pembayaran yang dapat membantu manusia dalam melakukan suatu transaksi, sehingga dapat mempengaruhi seseorang dalam melakukan transaksi menggunakan *paylater.*

Ekspektasi usaha (*effort expectancy*) disini berhubungan dengan tingkat kemudahan dalam penggunaan sebuah sistem (Venkatesh et al., 2003). Dalam hal ini artinya seseorang akan dapat menerima dan mengadopsi suatu sistem atau teknologi apabila dalam penggunaannya mudah sehingga akan merasa nyaman. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Alalwan et al. (2017) tentang adopsi *mobile banking* menunjukan bahwa ekspektasi usaha berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan *mobile banking.* Kemudahan dalam penggunaan *paylater* dapat mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan *paylater* dalam bertransaksi.

Pengaruh social (*social influence*) diartikan sebagai keadaan dimana lingkungan dari individu dapat mendorong individu tersebut untuk menggunakan suatu teknologi dalam melakukan kegiatannya (Venkatesh et al., 2012). Dalam hal ini individu menjalankan kesehariannya tidak lepas dari bantuan orang sekitarnya dan dapat memperoleh informasi dari lingkungan tempat individu itu berada sehingga dapat membantu dalam mengambil keputusan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Indrawati & Putri (2018) tentang pembayaran elektronik menunjukan bahwa pengaruh social berpengaruh signifikan terhadap penggunaan pembayaran elektronik. Pengaruh

sosial bisa berasal dari lingkungan individu tinggal atau bekerja, hal tersebut dapat mempengaruhi individu dalam menggunakan *paylater* untuk bertransaksi.

Fasilitas pendukung (*facilitating condition*) menurut Venkatesh et al. (2003) didefinisikan sebagai sejauh mana individu percaya adanya infastruktur dan teknis yang dapat memfasilitasi dalam penggunaan suatu sistem. Sebelum menggunakan suatu sistem seseorang harus memperhatikan apakah terdapat infastruktur yang dapat memfasilitasi dalam penggunaan sistem agar lebih maskimal. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Alalwan et al. (2017) tentang adopsi *mobile banking* menunjukan bahwa fasilitas pendukung berpengaruh signifikan dalam niat mengadopsi *mobile banking*. Apabila dapat fasilitas yang mendukung maka seseorang akan berminat dalam menggunakan *paylater*.

Motivasi hedonis (*hedonic motivation*) merupakan perasaan senang atau bahagia yang dirasakan oleh seseorang saat menggunakan sebuah teknologi (Venkatesh et al., 2012). Suatu sistem atau teknologi diciptakan untuk memenuhi tujuan yang berbeda, apabila seseorang menggunakannya untuk mencapai tujuannya dan merasa senang maka mempengaruhi minat dalam menggunakan sistem atau teknologi tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Morosan & DeFranco (2016) tentang pembayaran seluler NFC menunjukan bahwa motivasi hedonis berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan pembayaran seluler NFC.

Kebiasaan (*habit*), seseorang dalam menggunakan suatu teknologi akan menggunakan yang sesuai dengan tujuan dan juga kebiasaannya. Dalam kesehariannya seseorang akan menggunakan teknologi yang mendukung dan seseuai dengan

kebiasaannya agar terasa lebih nyaman. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Indrawati & Putri (2018) tentang pembayaran elektronik menunjukan bahwa kebiasaan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan pembayaran elektronik.

Keamanan teknologi (*technology security*), saat menggunakan teknologi seseorang pasti akan memperhatikan terkait dengan keamanan, seorang pengguna khawatir apabila dalam penggunaan teknologi data yang bersifat rahasia dan sensitif akan disalahgunakan. Maka dari itu kemanan teknologi merupaakan salah satu hal penting yang dapat mempengaruhi dalam penggunaan teknologi, ketika seseorang yakin bahwa teknologi itu aman dan juga sudah terbukti makan akan muncul rasa percaya untuk menggunakan teknologi tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Khalilzadeh et al. (2017) tentang pembayaran seluler NFC menunjukan bahwa keamanan teknologi berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan pembayaran seluler NFC.

Paylater merupakan salah satu fitur yang bisa dibilang masih baru, saat ini sudah cukup banyak penyedia layanan *paylater* dan juga sudah cukup banyak yang menggunakannya sehingga masih jarang diteliti, maka dari itu disini peneliti ingin melakukan sebuah penelitian terkait dengan *paylater* dengan menggunakan UTAUT 2 dengan sedikit perubahan, yaitu dengan menambahkan faktor *technology security,* pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Oliveira et al. (2016) tentang pembayaran seluler menunjukan bahwa *technology security* berpengaruh positif, sedangkan penelitian sebelumya yang dilakukan oleh Morosan & DeFranco (2016) tentang pembayaran seluler *Near Field Communication* (NFC), pada penelitian tersebut menunjukan bahwa *technology security* berpengaruh negatif. Pada penelitian ini

penulis termotivasi untuk menguji kembali atas hasil studi sebelumnya terkait aspek *technology security* yang hasilnya masih belum konsisten. diharapkan nantinya penelitian ini dapat bermanfaat untuk pihak yang membutuhkan. Judul dari penelitian ini adalah "Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan *Paylater*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dijelaskan, berikut rumusan masalah pada penelitian ini:

1. Apakah ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) berpengaruh terhadap penggunaan *paylater*?
2. Apakah ekspektasi usaha (*effort expectancy*) berpengaruh terhadap penggunaan *paylater*?
3. Apakah pengaruh sosial (*social influence*) berpengaruh terhadap penggunaan *paylater*?
4. Apakah fasilitas pendukung (*facilitating condition*) berpengaruh terhadap penggunaan *paylater*?
5. Apakah motivasi hedonis (*hedonic motivation*) berpengaruh terhadap penggunaan *paylater*?
6. Apakah kebiasaan (*habit*) berpengaruh terhadap penggunaan *paylater*?
7. Apakah kemanan teknologi (*Technology security)* berpengaruh terhadap penggunaan *paylater*?
8. Apakah minat penggunaan *Paylater* berpengaruh terhadap penggunaan *paylater*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh *performance expectancy* terhadap penggunaan *paylater*
2. Untuk mengetahui pengaruh *effort expectancy* terhadap penggunaan *paylater*
3. Untuk mengetahui pengaruh *social influence* terhadap penggunaan *paylater*
4. Untuk mengetahui pengaruh *facilitating condition* terhadap penggunaan *paylater*
5. Untuk mengetahui pengaruh *hedonic motivation* terhadap penggunaan *paylater*
6. Untuk mengetahui pengaruh *habit* terhadap penggunaan *paylater*
7. Untuk mengetahui pengaruh *technology security* terhadap penggunaan *paylater*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian memiliki manfaat untuk berbagai piyak, yaitu:

1. Manfaat teoritis

   Diharapkan hasil dari penelitian ini nantinya dapat menambah wawasan dan pengetahuan faktor faktor apa saja yang mempengaruhi minat dalam penggunaan *paylater*. Dan juga diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai *paylater* sebagai salah satu sistem pembayaran.

2. Manfaat praktis

   a. Masyarakat dan pengguna *Paylater*

Penelitian ini akan memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang kelebihan dan kekurangan serta faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan *paylater*. Sehingga nantinya bisa memutuskan apakah akan menggunakan *paylater.*

b. Regulator

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi Bank Indonesia (BI) dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) agar nantinya bisa menyusun kebijakan dan peraturan yang lebih baik untuk kedepannya.

c. Perusahaan

Diharapkan dari penelitian ini nantinya perusahaan bisa melakukan evaluasi dan kemudian mengembangkan inovasi baru yang berguna, sehingga nantinya bisa menjadi perusahaan yang lebih unggul.

1.5 Sistematika Pembahasan

Pada penelitian kali ini, sistematika penulisan terdiri dari lima bab yaitu:

Bab I: Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang menjadi dasar penelitian ini, bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan juga sistematika pembahasan.

Bab II: Kajian Pustaka

Pada bab ini berisikan tentang landasan teori penelitian, kajian pustaka, uraian dari hipotesis dan juga kerangka penelitian.

Bab III: Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang metode apa yang dipakai dalam penelitian. Bab ini terdiri dari populasi dan sample, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data, definisi operasional variable dan pengukuran variable dan juga metode analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dari penelitian yang dilakukan berdasarkan data yang telah didapatkan, dan juga tentang pengujian serta pembahasan penelitian.

Bab V: Penutup

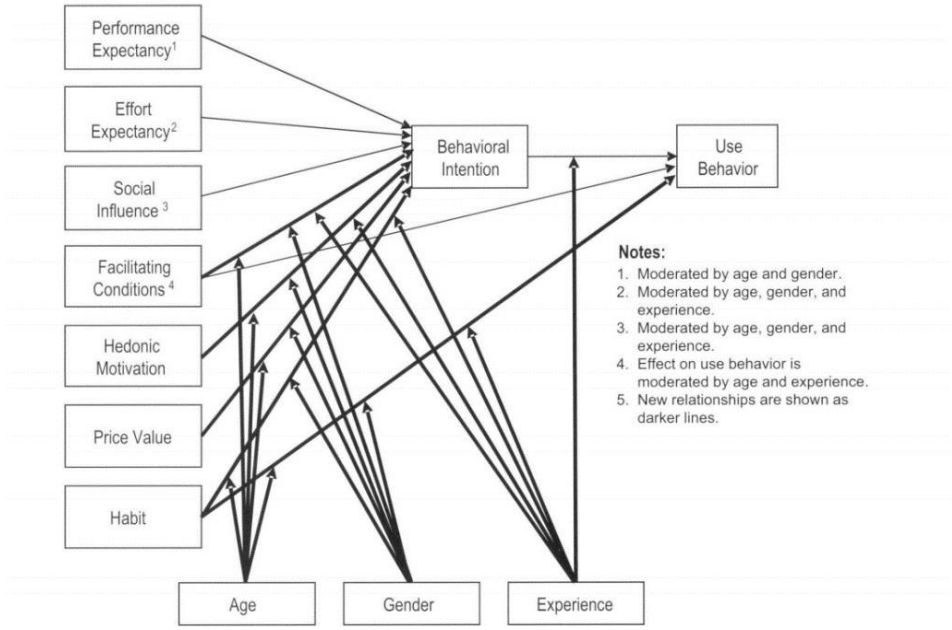
Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan, kontribusi dan implikasi penelitian, keterbatasan penelitian, dan saran untuk berbagai pihak lain.

BAB 2
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* 2 (UTAUT 2)

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 atau yang biasa disebut dengan UTAUT 2 merupakan pengembangan dari UTAUT 1. UTAUT menjelakan tentang 70% niat perilaku penggunaan teknologi dan sekitar 50% tentang varian dalam penggunaan teknologi (Venkatesh et al., 2012). UTAUT 1 sudah banyak digunakan sebagai dasar penelitian, maka dari itu pada UTAUT 2 mengidentifikasi tambahan konstruksi dan hubungan sehingga menyesuaikan dengan konteks penggunaan konsumen (Venkatesh et al., 2012). Maka terciptalah model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* yang mempunyai 7 konstruk yaitu *performance expentancy*, *Effort Expentancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Hedonic Motivation*, *Price Value* dan *Habit.*



Sumber: Vankatesh et al. 2012

Gambar 2.1 Kerangka Model Unified Theory of Acceptance and Use ofTechnology 2

2.1.2 Teknologi Finansial (Financial Technology)

Pada era saat ini perkembangan teknologi sudah tidak bisa dibendung lagi, semua perkembangan tersebut terjadi dengan sangat cepat. Saat ini teknologi sudah bisa diterapkan di berbagai bidang, mulai dari kesehatan, transportasi, pembelajaran dan bahkan dalam finansial. Teknologi finansial (*Financial technology*) atau yang biasa disebut dengan *fintech*, menurut Bank Indonesia (BI) *fintech* merupakan penggunaan teknologi dalam system keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, sistem keuangan, dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran (bi.go.id, 2017).

2.1.3 Pembayaran Elektronik *(Electronic Payment)*

Dengan berkembangnya teknologi yang pesat saat ini banyak hal-hal yang berubah, contohnya saat ini ada beberapa pembayaran yang sudah tidak memperlukan uang dalam bentuk fisik, jadi pembayarannya dilakukan secara elektronik. Pembayaran elektronik (*Electronic Payment*) atau yang biasa disebut dengan *E-payment* dapat didefinisikan dimana suatu nilai moneter ditransfer secara elektronik atau digital antara dua entitas sebagai kompensasi atau pertimbangan untuk penerimaan barang atau jasa, disini entitas yang dimaksud adalah bank, bisnis, pemerintah dan bahkan seorang konsumen (Tan, 2004). *E-payment* dapat dibagi dalam beberapa kategori *e-commerce* seperti B*usiness to Business* (B2B), *Business to Consumer* (B2C), *Consumer to Business* (C2B), dan *Consumer to Consumer* (C2C) (Sumanjeet, 2009).

Sumanjeet (2009) menjelaskan beberapa jenis sistem pembayaran elektronik yaitu:

1. Sistem pembayaran kartu kredit online (*Online credit card payment system)*

   Sistem pembayaran ini memiliki beberapa keunggulan, diantaranya yaitu: privasi, integritas, efisiensi, kenyamanan dan mobilitas. Adapun system pembayarannya yang cukup mudah caranya jika ingin membeli sesuatu cukup dengan mengirimkan detail kartu kredit yang dipunya kepada penyedia layanan dan pihak dari kartu kredit akan menangani proses pembayaran.
2. Sistem pembayaran cek elektronik (*Electronic cheque payment system*)

   Cek elektronik ini mirip dengan cara kerja cek konvensional, seorang pemegang akun akan menerbitkan dokumen elektronik yang memuat nama Lembaga

keuangan tersebut yang isinya nomor rekening pembayar, nama penerima pembayaran dan juga jumlah cek. Ada juga kelemahan dari sistem pembayaran ini yaitu biaya tetapnya relative tinggi dan penggunaan nya terbatas hanya dalam dunia virtual dan mereka dapat melindungi anonimitas pengguna, sistem pembayaran ini tidak cocok dengan transaksi ritel oleh konsumen.

3. Sistem pembayaran elektronik cash (*Electronic cash payment system*)

   E-cash merupakan bentuk penyimpanan nilai dan pertukaran nilai elektronik atau digital yang memiliki kemampuan konvertabilitas terbatas ke dalam bentuk nilai lain dan membutuhkan perantara untuk mengkonversi. Dalam penggunaan *e-cash* pengguna harus selalu berhati-hati saat transaksi dengan memperhatikan keamanan.

4. Sistem pembayaran elektronik berbasis *smart card* (*Smart cards based electronic payment system*)

   Smart card pada dasarnya merupakan kartu plastic seukuran kartu kredit dengan chip memori dan ada beberapa kartu yang tertanam mikroprosesor didalamnya sehingga dapat berfungsi sebagai perangkat penyimpanan untuk informasi yang lebih besar dibandingkan kartu kredit dengan kemampuan pemrosesan transaksi bawaan.

2.1.4 *Paylater* di Indonesia

Dikarenakan perkembangan teknologi yang pesat, sistem pembayaran terkena dampaknya, mulai dari yang dahulu hanya berbasis kertas dan kartu sampai saat ini

pembayaran bisa berbasis digital. Salah satu sistem pembayaran digital yang sedang marak saat ini adalah *paylater, Paylater* merupakan suatu jenis pembayaran kredit secara daring, *paylater* memungkinkan penggunanya seperti memiliki kartu kredit tetapi tanpa kartu dan tanpa proses pembuatan yang rumit (Sari, 2021). *Paylater* dikembangkan oleh perusahaan fintek yang kemudian bekerjasama dengan *e-commerce* dalam menyediakan fitur *paylater*. *E-commerce* yang memperkenalkan layanan *paylater* pertama kali di Indonesia adalah traveloka (Sari, 2021). Dalam riset yang dilakukan oleh Kredivo dan Katadata *insight center* juni 2021 dalam setahun terakhir pengguaan *paylater* meningkat dengan adanya 55% konsumen baru selama pandemi. Faktor yang mempengaruhi peningkatan tersebut adalah kemudahan penggunaan, fleksibilitas pembayaran dan proses persetujuan kredit yang mudah. Pada saat ini di Indonesia sudah banyak perusahaan fintek yang menyediakan layanan *paylater*. Berdasarkan studi Eka (2020) ada tujuh layanan *paylater* yang terintegrasi dengan 15 *e-commerce* terpopuler di Indonesia sepanjang kuartal kedua 2020 yaitu:

1. Kredivo

   Kredivo merupakan layanan *paylater* yang terintegrasi dengan beberapa *e-commerce* yaitu Bukalapak, Lazada, Tokopedia,Blibli, Elevenia, JD.id, Ralali, iLotte, Jakmall, Bhinneka, Matahari.com, Fabelio, Sociolla. Untuk syarat pengajuan penggunaan *paylater* minimal berusia 18 tahun, memiliki penghasilan tetap minimum Rp. 3.000.000 per bulan, KTP elektronik dan NPWP. Terdapat bunga

yang dikenakan dalam penggunaan paylater sebesar 0% (tetap, untuk 30 hari), 2,6% (tetap). Ada beberapa pilihan tenor pinjaman yaitu 1, 3, 6, dan 12 bulan.

2. Akulaku

   Akulaku terintegrasi dengan empat *e-commerce* yaitu Bukalapak, Blibli, JD.id, Alfacart. Terkait dengan syarat pengajuannya yaitu minimal berusia 23 tahun, KTP elektronik dan dokumen lain seperti NPWP, rekening koran, atau slip gaji. Untuk bunga yang ditetapkan sebesar 3,2% sampai dengan 4,5%. Untuk tenor pinjamannya ada beberapa pilihan yaitu 1, 2, 3, 6, 9, dan 12 bulan.

3. Home Credit

   Home Credit terintegrasi dengan Tokopedia, Bukalapak, Blibli, Bhinneka. Untuk syarat pengajuan *paylater* minimal berusia 21 tahun atau 19 tahum jika sudah menikah, penghasilan minimum Rp. 1.500.000 per bulan, KTP elektronik dan dokumen lain seperti NPWP, rekening koran, slip gaji, atau BPJS TK, dengan bunga 2,49% sampai dengan 3,99%. Pilihan tenor pinjaman Home Credit adalah 3, 6, 9, dan 12 bulan.

4. Kreditmu

   Kreditmu merupakan layanan *paylater* yang terintegrasi dengan Elevenia, JD.id, Bhinneka dengan syarat pengajuan *paylater fotocopy* KTP dan asli, slip gaji, foto cover buku tabungan dan isi buku tabungan yang menunjukan transaksi 3 bulan terakhir (untuk pengusaha). Untuk bunga yang dikenakan mulai 1,5% dan pilihan tenor pinjaman 3, 6 dan 12 bulan.

5. Indodana

Indodana merupakan layanan *paylater* yang terintegrasi dengan Blibli dan Elevenia dengan syarat pengajuan *paylater* usia 17-55 tahun, memiliki penghasilan tetap minimum Rp. 3.500.000 per bulan dan telah bekerja minimal 3 bulan, KTP elektronik. Bunga pinjaman yang dikenakan sebesar 2% sampai dengan 4% dan pilihan tenor pinjaman 1, 3, 6, dan 12 bulan.

6. Shopee Paylater

   Shopee Paylater hanya terintegrasi dengan shopee saja dengan syarat pengajuan paylater akun shopee sudah terverifikasi dan minimal berusia 3 bulan dan KTP elektronik. Bunga yang dikenakan mulai 2,95% dan pilihan tenor pinjaman 1, 2, 3 dan 6 bulan.

7. Atome

   Atome hanya terintegrasi dengan JD.id dengan syarat pengajuan *paylater* usia 18-55 tahun, KTP elektronik dan NPWP. Bunga yang dikenakan sebesar 3,33% (tetap) dan pilihan tenor pinjaman 3 dan 6 bulan.

2.2 Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Paylater*

2.2.1 Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*)

Ekspektasi kinerja dapat diartikan sebagai tingkat keyakinan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya (Venkatesh et al., 2003). Ekspektasi kinerja menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi niat penggunaan suatu teknologi, mungkin mereka ingin mengetahui bagaimana teknologi

itu bisa digunakan dalam membantu kinerjanya. Dalam penelitian Abrahão et al. (2016) menunjukan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan pembayaran seluler, yang artinya mereka setuju bahwa pembayaran seluler dapat membantunya dalam meningkatkan kinerja.

2.2.2 Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)

Ekspektasi usaha diartikan sebagai tingkat kemudahan yang dirasakan oleh seseorang saat menggunakan suatu sistem (Venkatesh et al., 2003). Ekspektasi usaha menjadi salah satu faktor efektif yang mempengaruhi penggunaan teknologi, semakin tinggi tingkat kemudahan penggunaan, semakin tinggi pula niat pengunaan teknologi (Al-Saedi et al., 2020). Dalam menggunakan sistem yang baru seseorang tidak hanya berpikir tentang fungsinya tetapi juga melihat bagaimana sistem itu digunakan, mudah atau sulit dalam menggunakannya. Alalwan et al. (2017) dalam penelitiannya menemukan bahwa ekspektasi usaha berpengaruh positive terhadap niat nasabah bank Jordanian untuk mengadopsi *mobile banking*. Hal itu sudah seharusnya karena saat menggunakan *mobile banking* mengharuskan nasabah untuk melakukan segala keperluannya sendirian tanpa bantuan.

2.2.3 Pengaruh sosial (*Social Influence*)

Pengaruh sosial dapat diartikan sebagai pandangan seseorang terhadap pentingnya pendapat orang lain tentang dia harus menggunakan sistem baru (Venkatesh et al., 2003). Pengaruh sosial menjadi salah faktor yang mempengaruhi penggunaan fintek di Indonesia yaitu pembayaran elektronik, yang artinya pendapat orang lain

mempengaruhi seseorang apakah akan menggunakan pembayaran elektronik atau tidak (Indrawati & Putri, 2018). Terkadang manusia dalam mengambil keputusan memerlukan pendapat dari seseorang yang dia percaya, terlebih lagi dalam menerima teknologi baru seperti *Paylater* seseorang harus yakin dengan teknologi itu, dan dia bisa mendapatkan informasi dari orang sekitar atau yang dia percaya.

2.2.4 Fasilitas Pendukung (*Facilitating Condition*)

Fasilitas pendukung mengacu kepada persepsi konsumen tentang sumber daya dan dukungan yang tersedia untuk mendukung dalam menjalankan sebuah teknologi (Venkatesh et al., 2012). Ketika seorang konsumen atau pengguna menjalankan suatu perilaku dengan menggunakan teknologi atau sistem informasi, hal tersebut akan sulit dilakukan atau bahkan tidak mungkin jika tanpa adanya infastruktur dan sumber daya yang mendukung untuk menjalankan perilaku tersebut (Venkatesh et al., 2012). Penelitian Morosan & DeFranco (2016) menemukan bahwa fasilitas pendukung berpengaruh positif terhadap niat pelanggan hotel untuk menggunakan pembayaran seluler barbasis NFC, hal tersebut dikarenakan untuk menggunakan pembayaran seluler berbasis NFC seseorang harus memiliki gawai yang sudah mendukung penggunaan NFC dan juga jaringan NFC. Hal tersebut sama dengan *Paylater*, seseorang juga harus memiliki gawai, laptop atau computer, jaringan internet dan juga beberapa dokumen pendukung lainnya.

2.2.5 Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*)

Motivasi hedonis dapat didefinisikan sebagai rasa senang atau bahagia yang diperoleh seseorang saat menggunakan sebuah teknologi (Venkatesh et al., 2012). Beberapa desainer sistem informasi mengubah filosofi desain mereka tidak hanya sekedar untuk menyelesaikan tugas tetapi juga untuk menghibur (Morosan & DeFranco, 2016). Dalam penelitian Indrawati & Putri (2018) menemukan bahwa motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap niat seseorang untuk melanjutkan menggunakan pembayaran elektronik, itu menandakan bahwa mereka merasa senang atau bahagia menggunakan pembayaran elektronik. Dengan menggunakan *paylater* seseorang merasa senang dikarenakan bisa mendapatkan sesuatu yang diinginkan walaupun dana yang dimiliki belum cukup.

2.2.6 Kebiasaan (*Habit*)

Dalam konseptualisasi model UTAUT 2, Venkatesh et al. (2012) menggabungkan pandangan bahwa perilaku otomatis konsumen diluar lingkungan tugas mempengaruhi perilaku, secara khusus mereka memasukan kebiasaan yang mencermikan sejauh mana konsumen cenderung melakukan perilaku otomatis karena belajar. Dalam konteks penggunan salah satu fintek yaitu pembayaran seluler berbasis NFC kebiasaan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi niat pelanggan hotel untuk menggunakan pembayaran seluler berbasis NFC, kebiasaan yang dimiliki pelanggan hotel mungkin dihasilkan dari penggunaan perangkat seluler yang berulang di luar dari layanan hotel, karena kesamaan mekanisme dan perilaku membuat kebiasaan teknologi relative lebih relevan (Morosan & DeFranco, 2016).

2.2.7 Keamanan Teknologi (*Technology Security*)

Hendaknya suatu sistem atau teknologi memiliki infastruktur yang dapat melindungi dari gangguan maupun serangan yang dapat merusak, merugikan dan mengganggu pengguna maupun sistem itu sendiri. Konsep keamanan dalam sebuah sistem informasi atau teknologi didasarkan pada persepsi subjektif individu tentang keamanan, bukan pada metrik objektif keamanan (Morosan & DeFranco, 2016). Keamanan teknologi ditemukan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pelanggan restoran untuk melakukan pembayaran menggunakan pembayaran seluler berbasis NFC, hal ini terjadi karena ini mencakup tentang aspek keuangan dan itu berpengaruh terhadap model yang dibuat (Khalilzadeh et al., 2017).

2.3 Kajian Terdahulu

Tabel 2.1 Kajian terdahulu

No	Peneliti	Topik	Variabel		Metode, sample, Alat Analisis dan Teori	Hasil
			Independen	Dependen		
1	Oliveira et al. (2016)	Pembayaran seluler	• *Performance Expectancy* (PE) • *Effort expectancy* (EE) • *Social influence* (SI) • *Hedonic motivation* (HM) • *Price value* (PV) • *Facilitating condition* (FC) • *Perceived Technology Security* (PTS) • *Compability* (C) • *Innovativeness* (I)	• *Behavioral intention to adopt* (BIA) • *Behavioral intention to recommend* (BIR)	• Metode: Kuantitatif • Sampel: 301 responden di negara Portugal • Analisis: *structured equation model* (SEM) Teori: UTAUT 2	• PE => BIA (didukung) • EE => BIA (tidak didukung) • SI => BIA (didukung) • HM => BIA (tidak didukung) • PV => BIA (tidak didukung) • FC => BIA (tidak didukung) • PTS => BIA (didukung) • C => BIA (didukung) • C => PE (didukung) • C => EE (didukung) • I => BIA (didukung) • I => C (didukung) • I => PE (tidak didukung) • I => EE (didukung) • EE => PE (didukung) BIA => BIR (didukung)

Tabel 2.1 Lanjutan

No	Peneliti	Topik	Variabel		Metode, sample, Alat Analisis dan Teori	Hasil
			Independen	Dependen		
2	Alalwan et al. (2017)	*Mobile banking*	• *Performance expectancy* (PE) • *Effort expectancy* (EE) • *Social Influence* (SI) • *Facilitating condition* (FC) • *Hedonic motivation* (HM) • *Price value* (PV) *Trust* (TR)	• *Behavioral Intention* (BI) • *Adoption Behavior* (AB)	• Metode: kuantitaif • Sampel: 343 responden • Analisis: *structured equation model* (SEM) • Teori: UTAUT 2	• PE=> BI (didukung) • EE=> BI (didukung) • SI=> BI (tidak didukung) • FC=> AB (didukung) • HM=> BI (didukung) • TR=> BI (didukung) • PV => BI (didukung)

Tabel 2.1 Lanjutan

No	Peneliti	Topik	Variabel		Metode, sample, Alat Analisis dan Teori	Hasil
			Independen	Dependen		
3	Morosan & DeFranco (2016)	Pembayaran seluler	• *Performance expectancy* (PE) • *Effort expectancy* (EE) • *Social Influence* (SI) • *Hedonic motivation* (HM) • *Facilitating Condition* (FC) • *Habit* (HA) • *General privacy* (GP) • *System-related privacy* (SP) *Perceived security* (PS)	• *Intention* (I)	• Metode: kuantitatif • Sampel: 794 responden • Analisis: *Structural Equation Model* (SEM) • Teori: UTAUT 2	• PE => I (didukung) • EE => I (tidak didukung) • SI => I (didukung) • HM => I (didukung) • FC => I (didukung) • HA => I (didukung) • GP => I (tidak didukung) • SP => I (didukung) • PS => I (tidak didukung)

Tabel 2.1 Lanjutan

No	Peneliti	Topik	Variabel		Metode, sample, Alat Analisis dan Teori	Hasil
			Independen	Dependen		
4	Khalilzadeh et al. (2017)	Pembayaran seluler NFC	• *Facilitating condition* (FC) • *Utilitarian performance expectancy* (UPE) • *Social influence* (SI) • *Hedonic performance expectancy* (HPE) • *Effort expectancy* (EE) • *Self-efficacy* (SE) • *Security* (S) • *Trust* (T) *Risk* (R)	• *Behavioral intention* (BI) • *Attitude* (AT)	• Metode: Kuantitatif • Sampel: 412 responden pelanggan restoran • Analisis: *structured equation model* (SEM) • Teori: UTAUT, TAM	• FC => BI (tidak didukung) • SI => BI (didukung) • SI => S (didukung) • SI => HPE (didukung) • SI =>UPE (didukung) • SE => EE (didukung) • HPE => AT (mediasi) => BI (didukung) • UPE => AT (mediasi) => BI (didukung) • S => AT (mediasi) => BI (didukung) • S => T (didukung) • EE => HPE (mediasi) => AT (tidak didukung) • EE => UPE (mediasi) => AT (didukung) • T => EE (didukung) • T => BI (tidak didukung) • T => HPE (didukung)

Tabel 2.1 Lanjutan

No	Peneliti	Topik	Variabel		Metode, sample, Alat Analisis dan Teori	Hasil
			Independen	Dependen		
						• T => UPE (didukung) • R => S (didukung) • R =>T (didukung) • R => UPE (mediasi) => HPE (tidak didukung)
5	Indrawati & Putri (2018)	Pembayaran elektronik	• *Performance expectancy* (PE) • *Effort expectancy* (EE) • *Social influence* (SI) • *Facilitating condition* (FC) • *Hedonic motivation* (HM) • *Price saving orientation* (PSO) • *Habit* (H) *Trust* (T)	• *Continuance intention* (CI)	• Metode: kuantitatif • Sampel: 507 responden di Indonesia • Analisis: • Teori: UTAUT 2	• PE => CI (didukung) • EE => CI (tidak didukung) • SI => CI (didukung) • FC => CI (tidak didukung) • HM => CI (didukung) • PSO => CI (didukung) • H => CI (didukung) • T=> CI (didukung)

Tabel 2.1 Lanjutan

No	Peneliti	Topik	Variabel		Metode, sample, Alat Analisis dan Teori	Hasil
			Independen	Dependen		
6	Andrianto (2020)	Aplikasi dompet digital	• *Performance expectancy* (PE) • *Effort expectancy* (EE) • *Social influence* (SI) • *Facilitating condition* (FC) • *Price value* (PV) • *Hedonic motivation* (HM) *Habit* (H)	• *Behavioral intention* (BI)	• Metode: kuantitatif • Sampel: 31 responden • Analisis: PLS-SEM • Teori: UTAUT 2	• PE => BI (tidak didukung) • EE => BI (tidak didukung) • SI => BI (tidak didukung) • FC => BI (tidak didukung) • PV => BI (didukung) • HM => BI (tidak didukung) • H => BI (tidak didukung)

Tabel 2.1 Lanjutan

No	Peneliti	Topik	Variabel		Metode, sample, Alat Analisis dan Teori	Hasil
			Independen	Dependen		
7	Patil et al, (2020)	Pembayaran seluler	• *Performance expectancy* (PE) • *Effort expectancy* (EE) • *Social influence* (SI) • *Facilitating condition* (FC) • *Trust* (TR) • *Anxiety* (ANX) • *Personal innovativeness* (PI) • *Grievance redressal* (GR)	• *Behavioral intention* (BI) • *Use behavior* (UB) • *Attitude* (AT)	• Metode: kuantitatif • Sampel: 491 konsumen • Analisis: *Structural Equation Model* • Teori: UTAUT 2	• PE => AT (didukung) • PE => UB (didukung) • EE => AT (didukung) • SI => BI (didukung) • FC => BI (didukung) • FC => EE (didukung) • PI => AT (didukung) • ANX => AT (didukung) • TR => AT (didukung) • GR => UB (didukung) • AT => BI (didukung) • BI => UB (didukung)

Tabel 2.1 Lanjutan

No	Peneliti	Topik	Variabel		Metode, sample, Alat Analisis dan Teori	Hasil
			Independen	Dependen		
8	Abrahão et al. (2016)	Pembayaran seluler	• *Performance expectancy* (PE) • *Effort expectancy* (EE) • *Social influence* (SI) • *Perceived risk* (PR) • *Perceived cost* (PC)	• *Behavioral intention* (BI)	• Metode: kuantitatif • Sampel: 605 responden • Analisis: PLS-SEM	• PE => BI (didukung) • EE => BI (didukung) • SI => BI (didukung) • PR => BI (didukung) • PC => BI (tidak didukung)
9	Gunawan et al. (2019)	Uang elektronik	• *Performance expectancy* (PE) • *Effort expectancy* (EE) • *Social influence* (SI) • *Facilitating condition* (FC) • *Anxiety* (ANX)	• *Behavioral intention* (BI)	• Metode: kuantitatif • Sampel: 421 responden • Analisis: *partial Least Squares-Structure Equation Model* (PLS-SEM) • Teori: UTAUT 2	• PE => BI (didukung) • EE => BI (didukung) • SI => BI (didukung) • FC => BI (didukung) • ANX => BI (didukung)

Tabel 2.1 Lanjutan

No	Peneliti	Topik	Variabel		Metode, sample, Alat Analisis dan Teori	Hasil
			Independen	Dependen		
10	Al-Saedi et al. (2020)	Pembayaran seluler	• *Perceived risk* (PR) • *Perceived trust* (PT) • *Perceived cost* (PC) • *Sels-efficacy* (SE) • *Performance expectancy* (PE) • *Effort expectancy* (EE) *Social influence* (SI)	• *Behavioral intention* (BI)	• Metode: kuantitatif • Sampel: 436 pengguna *M-payment* di Oman • Analisis: *partial Least Squares-Structure Equation Model* (PLS-SEM) • Teori: UTAUT 2	• PR => BI (tidak didukung) • PT => BI (didukung) • PC => BI (didukung) • SE => BI (didukung) • PE => BI (didukung) • EE => BI (didukung) • SI => BI (didukung)

2.4 Hipotesis Penelitian

2.4.1 Pengaruh Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*) Terhadap Minat Penggunaan *Paylater*

Ekpektasi kinerja dapat didefinisikan sebagai kepercayaan atau keyakinan seseorang bahwa dengan menggunakan sistem dapat membantunya memberikan manfaat dalam menjalankan pekerjaaannya (Venkatesh et al., 2003). Dalam menjalankan sesuatu pastinya manusia ingin melakukannya dengan baik agar bisa mendapatkan hasil yang baik pula, dengan menggunakan sistem manusia sangat terbantu dalam melakukan segala hal. *Paylater* merupakan salah satu sistem pembayaran yang bisa membantu, semakin terbantunya manusia dalam melakukan transaksi maka makin besar pula minat penggunaannya. Venkatesh et al. (2003) Dalam UTAUT menyatakan bahwa ekspektasi kinerja merupakan prediktor terkuat yang mempengaruhi *behavioral intention*. Menurut Oliveira et al. (2016) tentang pembayaran seluler bahwa ekpektasi kinerja berpengaruh positif terhadap niat dan adopsi penggunaan pembayaran seluler, dibuktikan juga oleh Al-Saedi et al. (2020) tentang pembayaran seluler ekpektasi kinerja menjadi predictor yang paling mempengaruhi dalam minat penggunaan. Berdasarkan hal tersebut peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H1: Ekspektasi kinerja (*Performance expectancy)* berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *Paylater*

2.4.2 Pengaruh ekpektasi usaha (*Effort Expectancy*) Terhadap minat penggunaan

Ekspektasi usaha (*Effort Expectancy*) dapat didefinisikan sebagai tingkat kemudahan terkait dengan penggunaan sistem (Venkatesh et al., 2003). Manusia saat ini dalam menjalankan keperluannya sehari-hari pasti menggunakan teknologi, dalam menggunakan teknologi pastinya manusia akan memilih teknologi apa yang akan dia gunakan. Tingkat kemudahan merupakan salah satu hal yang bisa menjadi alasan atau mempengaruhi manusia dalam minat penggunaan, semakin mudah penggunaannya maka manusia yang menggunakannya akan merasa nyaman dan kemudian akan mempengaruhi minat penggunaan teknologi tersebut. Dalam UTAUT ketika pengguna merasa bahwa menggunakan teknologi tidak memerlukan banyak usaha, mereka memiliki harapan yang lebih tinggi untuk memperoleh kinerja yang diinginkan (Venkatesh et al., 2003). Penelitian Alalwan et al.(2017) tentang *mobile banking* menunjukan bahwa ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap minat dalam mengadopsi *mobile banking*. Berdasarkan hal tersebut peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H2: Ekpektasi usaha (*Effort Expectancy*) berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *Paylater*

2.4.3 Pengaruh Pengaruh Sosial (*Social Influence*) Terhadap Minat Penggunaan Paylater

Pengaruh social (*social influence*) dapat didefinisikan sejauh mana konsumen menganggap bahwa orang lain yang baginya penting (misalnya, keluarga dan teman) percaya bahwa mereka harus menggunakan teknologi tertentu (Venkatesh et al., 2012). Pada praktek kehidupan sehari-hari, manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain dalam berbagai hal, contohnya seperti meminta pendapat dari orang lain sebelum mengambil keputusan. Dalam penerimaan sebuah teknologi seseorang harus yakin dan percaya dengan teknologi tersebut, hal tersebut bisa didapatkan melalui orang-orang disekitar. Informasi yang didapatkan dari orang-orang disekitar bisa mempengaruhi seseorang dalam minat menggunakan teknologi. Venkatesh et al. (2003) dalam UTAUT bahwa ini menggambarkan pengaruh dari faktor lingkungan seperti pendapat teman, keluarga dan atasan pengguna terhadap perilaku. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Indrawati & Putri (2018) tentang pembayaran elektronik membuktikan bahwa pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap niat penggunaan pembayaran elektronik. Bedasarkan hal-hal yang sudah disebutkan, peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H3: Pengaruh Sosial (*Social Influence*) Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan *Paylater*

2.4.4 Pengaruh Fasilitas Pendukung (*Facilitating Condition*) Terhadap Minat penggunaan *Paylater*

Fasilitas Pendukung (*Facilitating Condition*) dapat didefinisikan dimana seseorang percaya bahwa ada infastruktur dan teknis yang mendukung untuk menggunakan sebuah sistem (Venkatesh et al., 2003). Dalam menggunakan teknologi, seseorang harus mempertimbangkan banyak hal seperti misalnya dalam menggunakan teknologi agar lebih maksimal apakah seseorang tersebut sudah mempunyai infastruktur pendukung atau belum. Fasilitas pendukung dirasa sangat penting dan juga mempengaruhi seseorang dalam minat penggunaan sebuah teknologi atau sistem, karena dengan adanya fasilitas pendukung dalam menggunakan sebuah teknologi maka akan lebih nyaman. Venkatesh et al. (2012) dalam UTAUT 2 menyebutkan bahwa ketika seorang konsumen memiliki fasilitas pendukung yang baik dan menguntungkan maka akan memiliki minat yang lebih tinggi untuk menggunakan teknologi. Dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Alalwan et al. (2017) tentang *mobile banking* dalam penelitiannya bahwa fasilitas pendukung berpengaruh positif terhadap niat mengadopsi *mobile banking*. Berdasarkan hal tersebut peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H4: Fasilitas Pendukung (*Facilitating Condition*) berpengaruh positif tehadap minat penggunaan *Paylater*

2.4.5 Pengaruh Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*) Terhadap Minat Penggunaan *Paylater*

Motivasi hedonis (*Hedonic Motivation*) diartikan sebagai rasa senang atau bahagia yang diperoleh seseorang saat menggunakan sebuah teknologi (Venkatesh et al., 2012). Sebuah teknologi pasti memiliki sistem kerja yang berbeda beda sesuai dengan fungsinya masing-masing untuk mencapai tujuannya masing-masing juga, apabila sistem kerja atau fitur yang ada dapat membuat seorang pengguna merasa senang maka nantinya akan mempengaruhi minat penggunaan teknologi tersebut. Sehingga motivasi hedonis dapat mempengaruhi minat penggunaan teknologi. Venkatesh et al. (2012) pada UTAUT 2 Dalam konteks konsumen ditemukan bahwa motivasi hedonis merupakanpenentu yang penting dalam penggunaan dan mengadopsi teknologi, hal tersebut dibuktikan oleh Morosan & DeFranco (2016) tentang pembayaran elektronik dalam penelitiannya bahwa motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap minat penggunaan pembayaran elektronik NFC. Berdasarkan hal yang telah disebutkan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H5: Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*) Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan *Paylater*

2.4.6 Pengaruh Kebiasaan (*Habit*) Terhadap Minat Penggunaan *Paylater*

Dalam menggunakan sebuah teknologi, seorang manusia pastinya memilih teknologi yang sesuai dengan tujuannya dan sesuai dengan kebiasaan. Dalam kehidupan sehari-hari seseorang akan menggunakan teknologi yang mendukung atau sesuai dengan kebiasaaannya, maka dari itu kebiasaan mempengaruhi minat penggunaan teknologi. Venkatesh et al. (2012) dalam UTAUT 2 menjelaskan kebiasaan yang kuat atau sering dilakukan akan menimbulkan niat yang nantinya akan mempengaruhi perilaku, proses pembentukan kebiasaan merupakan hal penting dalam menentukan efek dari kebiasaan kepada niat penggunaan perilaku. Penelitian Indrawati & Putri (2018) tentang pembayaran elektronik menemukan bahwa kebiasaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan pembayaran elektronik. Berdasarkan hal tersebut peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H6: Kebiasaan (*Habit*) Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan *Paylater*

2.4.7 Pengaruh Keamanan Teknologi (*Technology Security*) Terhadap Minat Penggunaan *Paylater*

Dalam menggunakan sebuah teknologi atau sistem diperlukan data pengguna agar bisa berjalan dengan baik, seorang pengguna pasti berpikir dan juga khawatir terkait data yang mereka gunakan untuk menjalankan teknologi atau sistem tersebut, apakah data tersebut aman atau tidak, terlebih lagi teknologi yang terkait dengan hal yang sensitif seperti teknologi atau sistem terkait dengan keuangan, pengguna khawatir jika nantinya ada kecurangan. Maka dari itu kemanan teknologi merupakan salah satu

hal penting yang mempengaruhi minat penggunaan sebuat teknologi. Ketika seorang pengguna sudah merasa aman, maka muncul rasa percaya untuk menggunakan teknologi tersebut. Pengguna menilai tingkat keamanan suatu sistem atau teknologi dari waktu ke waktu sesuai dengan keberhasilan dan kegagalan kinerjanya (Khalilzadeh et al., 2017). dalam penelitian Khalilzadeh et al. (2017) tentang pembayaran seluler berbasis NFC menemukan bahwa keamanan teknologi berpengaruh positif terhadap minat penggunaan pembayaran seluler berbasis NFC. Berdasarkan hal tersebut peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H7: Keamanan Teknologi (*Technology Security*) Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan *Paylater*

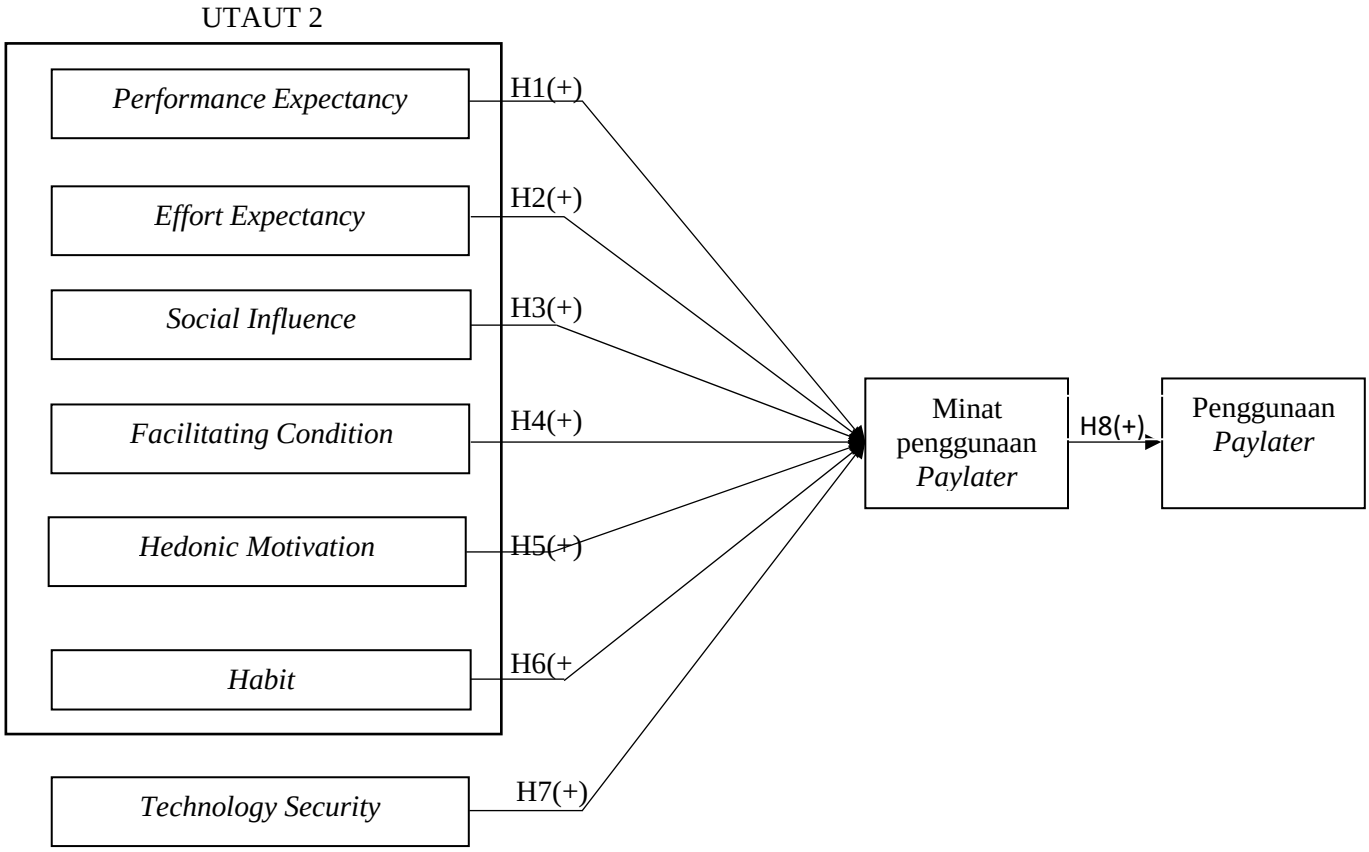
2.4.8 Pengaruh minat penggunaan *Paylater* terhadap penggunaan *Paylater*

Minat penggunaan *Paylater* menggambarkan sejauh mana kemauan dan upaya individu untuk melakukan perilaku menggunakan *paylater*. diasumsikan bahwa minat penggunaan *paylater* mungkin dapat mengetahui faktor motivasi apa saja yang mempengaruhi mereka untuk menggunakan *paylater*. Maka dari itu semakin kuat minat seseorang, semakin tinggi pula kemungkinan seseorang untuk melakukan sesuatu yang mendasarinya (Ajzen, 1991). Penelitian Patil et al. (2020) menemukan bahwa *behavior intention* berpengaruh positif terhadap *use behavioral*. Berdasarkan hal tersebut peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut.

H8: Minat penggunaan *Paylater* berpengaruh positif terhadap penggunaan *Paylater*.

2.5 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ini merupakan replikasi dengan modifikasi dari penelitian Venkatesh et al. (2012). Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah UTAUT 2. Peneliti tidak mengadopsi variabel *Price Value*, karena dirasa kurang relevan pada minat penggunaan *Paylater*. Namun, dalam penelitian ini ditambahkan variabel keamanan teknologi (*Technology Security*), karena kemanan teknologi merupakan salah satu hal penting yang bisa menjadi bahan pertimbangan dalam penerimaan sebuah teknologi. Sehingga model penelitian seperti yang disajikan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.2 Kerangka Penelitian

BAB 3
METODE PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survei melalui tehnik kuesioner untuk memperoleh data primer. Kuesioner akan ditujukan kepada mahasiswa/i yang sedang menempuh Pendidikan di Daerah Istimewa Yogyakarta dan sudah menggunakan *paylater*, kuesioner akan disisi melalui *Google Form.*

3.2 Populasi dan Sampel

Pada penelitian kali ini menggunakan populasi seluruh mahasiswa/i yang sedang menempuh pendidikan perguruan tinggi yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengambilan sampel pada kali ini dilakukan dengan metode *purposive sampling* sesuai dengan kriteria tertentu untuk mempertimbangkan mana sampel yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Untuk menghitung batas minimum sampel yang akan diteliti, bergantung pada banyaknya indikator dalam sebuah penelitian dikalikan 5-10 (Hair et al., 2019). Penelitian ini terdiri dari 31 indikator, maka perhitungannya adalah N = 34 x 5 = 170. Berdasarkan perhitungan tersebut maka jumlah minimum sampel yang harus digunakan dalam penelitian ini sebanyak 170 sampel.

3.3 Sumber Data dan Metode Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer. Data primer diperoleh langsung dari sampel penelitian dengan menggunakan teknik survey

dengan menggunakan kuisioner. Kuisioner akan disebarkan secara daring dengan mempertimbangkan kondisi pandemi COVID-19 yang masih belum membaik dan juga mempertimbangkan waktu agar lebih efisien. Dalam kuisioner tersebut menggunakan skema penilaian skala likert yang merupakan skala penilaian untuk mengukur pendapat, presepsi, atau sikap seseorang atau sekelompok orang dengan memberikan rentang nilai.

3.4 Definisi dan Pengukuran Variabel

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen pada penelitian ini adalah ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), pengaruh social (*social influence*), fasilitas pendukung (*facilitating condition*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*), kebiasaan (*habit*), keamanan teknologi (*technology security*). Variabel dependen pada penelitian ini adalah penggunaan *paylater*. untuk memperoleh data, peneliti menggunakan kuesioner dengan pengukuran skala *likert* dengan poin skala 1 sampai 6 mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju.

3.4.1 Ekspektasi Kinerja (Performance Expectaancy)

Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) merupakan sebuah kepercayaan atau keyakinan seseorang bahwa dengan menggunakan system dapat membantunya memberikan manfaat dalam menjalankan pekerjaannya (Venkatesh et al., 2003). Peneliti akan mengajukan 4 (empat) item pertanyaan untuk mengetahui pengaruh

ekspektasi kinerja terhadap niat penggunaan *paylater*. Item pertanyaan yang dimaksud ada dalam Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Indikator Ekspektasi Kinerja

Kode	Item Pertanyaan	Sumber
EK1	Saya merasa *Paylater* akan membantu saya menyelesaikan transaksi dengan lebih cepat	Oliveira et al. (2016)
EK2	Menggunakan *Paylater* akan meningkatkan kinerja saya	
EK3	Menggunakan *Paylater* akan meningkatkan produktivitas saya	
EK4	Saya merasa *Paylater* akan berguna dalam kehidupan sehari-hari	

3.4.2 Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)

Menurut Venkatesh et al. (2003) ekpektasi usaha (*effort expectancy*) dapat didefinisikan sebagai tingkat kemudahan terkait dengan penggunaan suatu sistem atau teknologi. Peneliti mengajukan 4 (empat) item pertanyaan untuk mengetahui pengaruh ekspektasi usaha terhadap niat penggunaan *paylater*. item pertanyaan yang dimaksud ada dalam Tabel 3.2.

Table 3.2 Indikator Ekspektasi Usaha

Kode	Item Pertanyaan	Sumber
EU1	Mempelajari cara penggunaan *paylater* terasa mudah bagi saya	Indrawati dan Putri (2018)
EU2	*Paylater* jelas dan mudah untuk dipahami	
EU3	Saya merasa *paylater* mudah untuk digunakan	
EU4	Saya merasa *paylater* akan mempermudah saya untuk melakukan pembayaran transaksi.	

3.4.3 Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

Pengaruh sosial (*social influence*) merupakan keadaan dimana seseorang mendorong orang lain bahwa dia harus menggunakan sistem tersebut (Venkatesh et al., 2003). Peneliti mengajukan 4 (empat) pertanyaan untuk mengetahui pengaruh dari pengaruh sosial terhadap niat penggunaan *paylater*. Item pertanyaan yang dimaksud ada dalam Tabel 3.3

Tabel 3.3 Indikator Pengaruh Sosial

Kode	Item Pertanyaan	Sumber
PS1	Orang-orang yang penting bagi saya (keluarga, sahabat, kolega, mentor) mendukung saya untuk menggunakan *paylater*	Morosan dan DeFranco (2016); Venkatesh et al. (2003)
PS2	Orang-orang yang mempengaruhi perilaku saya (keluarga, sahabat, kolega, mentor) mendorong saya harus menggunakan *paylater*	
PS3	Orang-orang yang pendapanya saya hargai dan pertimbangkan (keluarga, sahabat, kolega, mentor) mendukung saya menggunakan *paylater*	
PS4	Lingkungan ditempat saya berada memungkinkan dan mendukung untuk menggunakan *paylater*	

3.4.4 Fasilitas Pendukung (*Facilitating Condition*)

Fasilitas pendukung (*facilitating condition*) merupakan sebuah keadaan dimana seseorang percaya bahwa ada infrastruktur dan teknis yang mendukung untuk menggunakan sebuah sistem (Venkatesh et al., 2003). Peneliti mengajukan 4 (empat) item pertanyaan untuk mengetahui pengaruh fasilitas pendukung terhadap niat penggunaan *paylater*. Item pertanyaan yang dimaksud ada dalam Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Indikator Fasilitas Pendukung

Kode	Item Pertanyaan	Sumber
FP1	Saya memeliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan *paylater*	Morosan dan DeFranco (2016)
FP2	Saya memiliki infrastuktur akses untuk menggunakan *Paylater*	
FP3	Saya dapat dengan mudah mendapatkan bantuan apabila kesulitan dalam menggunakan *paylater*	
FP4	Saya memiliki sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan *paylater*	

3.4.5 Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*)

Motivasi hedonis (*hedonic motivation*) dapat diartikan sebagai rasa senang atau bahagia yang diperoleh seseorang saat menggunakan sebuah teknologi (Venkatesh et al., 2012). Peneliti mengajukan 3 (tiga) item pertanyaan untuk mengetahui pengaruh motivasi hedonis terhadap niat penggunaan *paylater*. Item pertanyaan yang dimaksud ada dalam Tabel 3.5.

Table 3.5 Indikator Motivasi Hedonis

Kode	Item Pertanyaan	Sumber
MH1	Saya merasa senang saat menggunakan *paylater*	Oliveira et al. (2016); Indrawati dan Putri (2018)
MH2	Saya merasa puas saat menggunakan *paylater*	
MH3	Saya merasa menggunakan *paylater* akan sangat menyenangkan	
MH4	Fitur pada *paylater* (diskon,voucher) menarik bagi saya	

3.4.6 Kebiasaan (*Habit*)

Menurut Venkatesh et al. (2012) kebiasaan (*habit*) memiliki efek langsung pada penggunaan teknologi dan kebiasaan melemahkan atau membatasi kekuatan hubungan

antara niat perilaku dan teknologi. Peneliti mengajukan 4 (empat) item pertanyaan untuk mengetahui pengaruh kebiasaan terhadap niat penggunaan *paylater*. Item pertanyaan yang dimaksud ada dalam Tabel 3.6.

Table 3.6 Indikator Kebiasaan

Kode	Item Pertanyaan	Sumber
K1	Menggunakan *paylater* sudah menjadi kebiasaan untuk saya	Indrawati dan Putri (2018)
K2	Saya menggunakan *paylater* tanpa berpikir panjang	
K3	Menggunakan *paylater* sudah menjadi bagian dari kegiatan saya sehari-hari	
K4	Saya merasa ketagihan dalam menggunakan *paylater*	

3.4.7 Keamanan Teknologi (*Technology Security*)

Keamanan teknologi (*technology security*) yang dirasakan menganalisis potensi perasaan ketidakpastian dalam menggunakan suatu teknologi (Cheng et al., 2006). Peneliti mengajukan 3 (tiga) item pertanyaan untuk mengetahui pengaruh keamanan teknologi terhadap niat penggunaan *paylater*. Item pertanyaan yang dimaksud ada dalam Tabel 3.7.

Table 3.7 Indikator Keamanan Teknologi

Kode	Item Pertanyaan	Sumber
KT1	Saya merasa aman mengirim informasi sensitif (privasi) melalui *paylater*	Oliveira et al. (2016)
KT2	Saya merasa aman memberikan informasi sensitif (privasi)tentang diri saya dengan *paylater*	

Tabel 3.7 Lanjutan

KT3	Menurut saya *Paylater* merupakan fitur yang aman untuk mengirimkan/menggunakan informasi sensitif (privasi)	
KT4	*Paylater* secara keseluruhan merupakan sistem yang aman untuk digunakan	

3.4.8 Minat Penggunaan *Paylater*

Pada penelitian ini penulis menggunakan variabel terikat minat penggunaan *Paylater* (*Behavioral Intentions*). Minat disini diartikan sebagai keinginan menggunakan suatu teknologi. Terdapat 3 (tiga) item pertanyaan yang diajukan, item pertanyaan yang dimaksud ada dalam Tabel 3.8.

Table 3.8 Indikator Minat Penggunaan *Paylater*

Kode	Item Pertanyan	Sember
MP1	Saya berniat menggunakan *paylater* dimasa datang	Oliveira et al. (2016)
MP2	Saya akan mencoba menggunakan *paylater* dalam kehidupan sehari-hari	
MP3	Saya akan menggunakan *paylater* dimasa datang	

3.4.9 Penggunaan *Paylater*

Pada penelitian ini penulis menggunakan variabel terikat penggunaan *Paylater* (*Use Behavioral*). Penggunaan disini diartikan sebagai keadaaan dimana seseorang menggunakan suatu teknologi untuk keperluannya. Terdapat 3 (tiga) item pertanyaan yang diajukan, item pertanyaan yang dimaksud ada dalam Tabel 3.9.

Table 3.9 Indikator Penggunaan *Paylater*

Kode	Item Pertanyan	Sumber
PP1	Saya menggunakan *Paylater* untuk setiap transaksi yang dapat memfasilitasi *Paylater*	Patil et al. (2020)
PP2	Saya membayar pembelian dengan menggunakan *Paylater*	
PP3	Saya menggunakan *paylater* saat berbelanja *online*	

3.5 Formulasi Hipotesis

Formulasi hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H01 $\leq$ 0 Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) tidak berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *paylater*

Ha1 > 0 Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *paylater*

H02 $\leq$ 0 Ekspektasi usaha (*effort expectancy*) tidak berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *paylater*

Ha2 > 0 Ekspektasi usaha (*effort expectancy*) berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *paylater*

H03 $\leq$ 0 Pengaruh sosial (*social influence*) tidak berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *paylater*

Ha3 > 0 Pengaruh sosial (*social influence*) berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *paylater*

H04 $\leq$ 0 Fasilitas pendukung (*facilitating condition*) tidak berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *paylater*

Ha4 > 0 Fasilitas pendukung (*facilitating condition*) berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *paylater*

H05 $\leq$ 0 Motivasi hedonis (*hedonic motivation*) tidak berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *paylater*

Ha5 > 0 Motivasi hedonis (*hedonic motivation*) berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *paylater*

H06 $\leq$ 0 Kebiasaan (*habit*) tidak berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *paylater*

Ha6 > 0 Kebiasaan (*habit*) berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *paylater*

H07 $\leq$ 0 Keamanan teknologi (*technology security*) tidak berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *paylater*

Ha7 > 0 Keamanan teknologi (*technology security*) berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *paylater*

H08 $\leq$ 0 Minat penggunaan *paylater* (*behavioral intention*) tidak berpengaruh positif terhadap penggunaan *paylater* (*use behavioral*)

Ha8 > 0 Minat penggunaan *paylater* (*behavioral intention*) berpengaruh positif terhadap penggunaan *paylater* (*use behavioral*)

3.6 Metode Analisis Data

Pada penelitian ini metode yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis data dengan menggunakan pendekatan *Partial Least Square* (PLS) yang merupakan salah satu teknik *Structural Equation Model* (SEM). PLS-SEM merupakan pendekatan yang lebih berbasis regresi yang meminimalkan varians residual (Hair et al., 2019). PLS-SEM mempunyai kelebihan untuk memungkinkan pengujian sebuah rangkaian hubungan yang relative kompleks secara simultan, dapat menggunakan ukuran sample kecil, dan juga dapat menilai hubungan antar konstruk (Latan & Ramli, 2014).

3.6.1 Model Pengukuran (Outer Model)

3.6.1.1 Uji Validitas

Uji validitas dibagi menjadi dua yaitu uji validitas konvergen dan uji validitas diskriminan, untuk validitas konvergen peneliti perlu menguji *Average Variance Extraced* (AVE). Untuk nilai AVE 0,50 atau lebih tinggi menunjukan tingkat validitas konvergen yang cukup, artinya variabel laten menjelaskan lebih dari setengah varians indikatornya. Untuk validitas diskriminan terdapat dua ukuran yaitu kriteria Fornell-Larcker dan pembebanan silang (Hair et al., 2019). Validitas diskriminan dapat dihitung dari masing-masing model AVE konstruk, yaitu korelasi konstruk. Semakin besar nilai konstruk AVE, semakin baik validasi diskriminan yang berasal dari korelasi dalam konstruk model (Latan & Ramli, 2014).

3.6.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berfokus pada *composite reliability* sebagai perkiraan kosistensi internal konstruksi (Hair et al., 2019). Selain itu, PLS-SEM juga menggunakan *Cronbach Alpha* untuk mengukur kosistensi internal (Latan & Ramli, 2014). Untuk menguji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha, nilai Cronbach's Alpha harus lebih besar dari 0.6. Sedangkan dengan Composite Reliability, nilai Composite Reliability harus lebih besar dari 0.7 (Ghozali & Latan, 2015)

3.6.2 Model Struktural (*Inner Model*)

Evaluasi *inner model* bertujuan untuk mengetahui kekuatan hubungan antar variabel dependen dengan variabel independent. Hal tersebut dilakukan menggunakan uji *goodness-fit model* dengan melihat nilai *coefficient determination* (R-*squares*) dan *path coefficient. Coefficient determination* berguna untuk mengetahui kekuatan pada model penelitian dengan R-squares. Nilai R-Squares 0,75, 0,50, dan 0,25 menjelaskan bahwa model penelitian tersebut kuat, sedang, atau lemah. Sedangkan path coefficient diukur untuk mengetahui signifikansi sebagai cara untuk menilai pengaruh antar konstruk (Hair et al., 2019).

3.6.2.1 Uji Goodness of Fit (GOF)

Uji *Goodness of Fit* (GOF) menunjukan seberapa baik model ditentukan secara matematis memproduksi matriks kovarian yang diamati diantara item indikator, yaitu kesamaan matriks kovarian yang diamati dan yang diperkirakan (Hair et al., 2019). Uji ini kemudian dikembangkan untuk mengevaluasi structural dan model pengukuran, uji

GoF menyediakan pengukuran sederhana. Rumus untuk mencari GoF adalah GoF = $\sqrt{\text{Com}} \times \sqrt{R^2}$. Menurut Ghozali & Latan (2015) Nilai GoF 0.1 = kecil, GoF 0.25 = sedang, GoF 0.36 = besar.

BAB 4
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Dalam penelitian kali ini responden merupakan mahasiswa yang berasal dari perguruan tinggi yang berada di D.I. Yogyakarta yang sudah pernah menggunakan *Paylater*. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner secara daring, pada Tabel 4.1 berikut peneliti menyajikan ringkasan hasil dari pengumpulan data.

Tabel 4.1 Hasil Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Presentase
Kuesioner yang diterima	178	100%
Kuesioner yang tidak memenuhi syarat	1	0,6%
Kuesioner yang memenuhi syarat	177	99,4%

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Berdasarkan tabel diatas peneliti menerima kueisoner sebanyak 178 buah (100%). Tetapi terdapat 1 buah (0,6%) kuesioner yang tidak memenuhi syarat sebagai responden dikarenakan belum pernah menggunakan *Paylater*. Maka, data penelitian yang dapat digunakan untuk diolah adalah data dari 177 buah (99,4%) kuesioner.

4.2 Karakteristik Responden

4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Responden pada penelitian ini tidak hanya berfokus pada satu jenis kelamin, namun kepada keduanya yaitu laki-laki dan perempuan. hal ini dibuktikan dengan data yang diperoleh oleh peneliti yang disajikan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Perempuan	72	40.7%
Laki-Laki	105	59.3%
Jumlah	177	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Berdasarkan pada tabel di atas dari total 177 responden yang ada, terdapat 72 responden (40.7%) dengan jenis kelamin perempuan dan terdapat 105 responden (59.3%) dengan jenis kelamin laki-laki. Dalam penelitian ini responden dengan jenis kelamin laki-laki lebih unggul sebanyak 18.6% dibandingkan dengah responden dengan jenis kelamin perempuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa laki-laki lebih banyak menggunakan *Paylater* dibandingkan dengan perempuan.

4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Pada penelitian ini peneliti mengklasifikasikan responden berdasarkan usia terbagi menjadi empat. Berikut data responden berdasarkan usia yang disajikan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
< 20 tahun	17	9.6%
21-30 tahun	158	89.3%
31-40 tahun	2	1.1%
>40 tahun	0	0%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Berdasarkan usia responden pada penelitian ini menunjukan bahwa responden dengan usia 21-30 tahun merupakan responden terbanyak dengan jumlah 158 orang (89.3%), kemudian responden dengan usia $\leq$ 20 tahunsebanyak 17 orang (9.6%),

responden dengan usia 31- 40 tahun sebanyak 2 orang, dan tidak terdapat responden dengan usia > 40 tahun (0%). Maka hasil pada penelitian kali ini menyatakan bahwa rata-rata pengguna *Paylater* pada mahasiswa di D.I. Yogyakarta memiliki usia 21-30 tahun.

4.2.3 Karakteristik Responden berdasarkan Asal Universitas

Pada penelitian ini responden merupakan mahasiswa yang sedang menempuh Pendidikan perguruan tinggi yang berada di D.I. Yogyakarta, maka dari itu peneliti mengklasifikasikan data responden berdasarkan asal universitas yang berada di D.I. Yogyakarta. Klasidikasi tersebut disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Karakteristik Responden berdasarkan Asal Universitas

Asal Universitas	Frekuensi	Persentase
UII	75	42.4%
UGM	30	16.9%
USD	20	11.3%
UPN	10	5.6%
UMY	11	6.2%
UNY	11	6.2%
UAJY	5	2.8%
AMIKOM	3	1.7%
Lainnya	12	6.8%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Pada penelitian kali ini, responden terbesar yang berpartisipasi berasal dari Universitas Islam Indonesia (UII) sebanyak 76 orang (42.4%), kemudian diikuti oleh responden dari Universitas Gadjah Madal (UGM) sebanyak 30 orang (16.9%), Universitas Sanata Darma (USD)sebanyak 20 orang (11.3%), universitas lainnya

sebanyak 12 orang (6.8%), selanjutnya ada Univesitas Muhammadiyah Yogyakarta sebanyak 11 orang (6.2%), Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) sebanyak 11 orang (6.2%), kemudian responden berasal dari Universitas Pembangunan Nasional (UPN) sebanyak 10 orang (5.6%), Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) sebanyak 5 orang (2.8%), dan yang berasal dari universitas AMIKOM sebanyak 3 orang (1.7%).

4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Program

Pada penelitian ini peneliti mengklasifikasikan responden berdasarkan 4 program yang diambil saat menempuh pendidikan yang disajikan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Program

Program	Frekuensi	Persentase
D3	5	2.8%
S1	164	92.7%
S2	8	4.5%
S3	0	0%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Berdasarkan pada table 4.5 diatas, dari 178 responden mahasiswa, terdapat 5 orang (2.8%) yang berasal dari program D3, 164 orang (92.7%) berasal dari S1, 8 orang (4.5%) berasal dari S2, dan tidak ada responden (0%) yang berasal dari program S3. Sehingga dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa mahasiswa yang memakai *Paylater* paling banyak berasal dari program S1.

4.2.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Besaran Dana yangDialokasikan/ Dianggarkan Setiap Bulan Untuk Pembayaran *Paylater*

Penelitian ini diklasifikasikan berdasarkan besaran dana yang dialokasikan/dianggarkan setiap bulan untuk pembayaran *Paylater* menjadi empat kategori yang disajikan pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Besaran Dana yang Dialokasikan/Dianggarkan per bulan *Paylater*

Besaran Dana	Frekuensi	Persentase
< Rp 500.000	118	66.3%
Rp 500.000 – Rp 1.000.000	49	27.5%
Rp 1.000.000 – Rp 2.000.000	7	3.9%
>Rp 2.000.000	3	1.7%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Berdasarkan data di atas, responden paling banyak yang mengalokasikan dananya sebesar <Rp 500.000 sebanyak 118 orang (66.3%), kemudian diikuti oleh responden yang mengalokasikan dananya sebesar Rp 500.000 – Rp 1.000.000 sebanyak 49 (27.5%), selanjutnya responden yang mengalokasikan dananya sebesar Rp 1.000.000 – Rp 2.000.000 sebanyak 7 orang (3.9%), dan besaran alokasi dana yang memiliki responden paling sedikit adalah >RP 2.000.000 sebanyak 3 orang (1.7%).

4.3 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif menunjukan rekapitulasi tanggapan-tanggapan responden terhadap pertanyaan dari variabel-variabel penelitian yaitu ekspektasi kinerja (EK), ekspektasi usaha (EU), pengaruh sosial (PS), fasilitas endukung (FP), motivasi hedonis (MH), kebiasaan (K), keamanan teknologi (KT), minat penggunaan *paylater*,

penggunaan *paylater*. Yang masing-masing variabel terdiri dari beberapa *item* pertanyaan dengan skala 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (agak tidak setuju), 4 (agak setuju), 5 (setuju), dan 6 (sangat setuju). Berikut deskripsi penilaian responden terhadap masing-masing *item* variabel penelitian yang diperoleh dengan perhitungan interval sebagai berikut:

Skor penilaian terendah: 1

Skor penilaian tertinggi: 6

Interval = (6 – 1) / 6 = 0.83

Sehingga diperoleh batasan persepsi seperti disajikan pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Interval Penelitian

Interval	Kategori
1.00 – 1.82	Sangat Tidak Setuju
1.83 – 2.65	Tidak Setuju
2.66 – 3.48	Agak Tidak Setuju
3.49 – 4.31	Agak Setuju
4.32 – 5.14	Setuju
5.15 – 6.00	Sangat Setuju

Hasil analisis deskriptif variabel penelitian dapat ditunjukan pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Ekspektasi Kinerja (EK)	177	1	6	4.40	1.10
Ekspektasi Usaha (EU)	177	2	6	4.68	1.02
Pengaruh Sosial (PS)	177	1	6	4.05	1.30
Fasilitas Pendukung (FP)	177	1	6	4.58	1.06
Motivasi Hedonis (MH)	177	1	6	4.40	1.16
Kebiasaan (K)	177	1	6	3.84	1.32
Keamanan Teknologi (KT)	177	1	6	4.20	1.13
Minat Penggunaan *Paylater*	177	1	6	4.16	1.20
Penggunaan *Paylater*	177	1	6	4.14	1.28

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Berdasarkan hasil analisis deskriptif variabel penelitian yang ditunjukan pada tabel 4.8 diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ekspektasi Kinerja (EK)

   Ekspektasi usaha (EK) memiliki nilai minimum 1 dan maksimum 6, yang menunjukan bahwa penilaian terendah atas ekspektasi usaha sebesar 1 dan penilaian tertinggi sebesar 6. Nilai rata-rata sebesar 4.40 yang berarti bahwa penilaian responden terhadap ekspektasi kinerja rata-rata 4.40. standar deviasi sebesar 1.10 yang artinya bahwa ukuran penyebaran data dari variabel ekspektasi kinerja adalah sebesar 1.10 dari 177 responden.

2. Ekspektasi Usaha (EU)

   Ekspektasi usaha (EU) memiliki nilai minimum 2 dan maksimum 6, yang menunjukan bahwa penilaian terendah atas ekspektasi usaha sebesar 2 dan penilaian tertinggi sebesar 6. Nilai rata-rata sebesar 4.68 yang berarti bahwa

penilaian responden terhadap ekspektasi usaha rata-rata 4.68. standar deviasi sebesar 1.02 yang artinya bahwa ukuran penyebaran data dari variabel ekspektasi usaha adalah sebesar 1.02 dari 177 responden.

3. Pengaruh Sosial (PS)

   Pengaruh sosial (PS) memiliki nilai minimum 1 dan maksimum 6, yang menunjukan bahwa penilaian terendah atas pengaruh sosial sebesar 1 dan penilaian tertinggi sebesar 6. Nilai rata-rata 4.05 yang berarti bahwa penilaian responden terhadap pengaruh sosial rata-rata 4.05. standar deviasi sebesar 1.30 yang artinya bahwa ukuran penyebaran data dari variabel pengaruh sosial sebesar 1.30 dari 177 responden.

4. Fasilitas Pendukung (FP)

   Fasilitas pendukung (FP) memiliki nilai minimum 1 dan maksimum 6, yang menunjukan bahwa penilaian terendah atas fasilitas pendukungsebesar 1 dan penilaian tertinggi sebesar 6. Nilai rata-rata sebesar 4.58 yang berarti bahwa penilaian responden terhadap fasilitas pendukung rata-rata 4.58. standar deviasi sebesar 1.06 yang artinya bahwa ukuran penyebaran data dari variabel fasilitas pendukung sebesar 1.06 dari 177 responden.

5. Motivasi Hedonis (MH)

   Motivasi hedonis (MH) memiliki nilai minimum 1 dan maksimum 6, yang menunjukan bahwa penilaian terendah atas fasilitas pendukungsebesar 1 dan penilaian tertinggi sebesar 6. Nilai rata-rata sebesar 4.40 yang berarti bahwa penilaian responden terhadap motivasi hedonis rata-rata 4.40. standar deviasi sebesar 1.16 yang artinya bahwa ukuran penyebaran data dari variabel motivasi hedonis adalah sebesar 1.16 dari 177 responden.

6. Kebiasaan (K)

Kebiasaan (K) memiliki nilai minimum 1 dan maksimum 6, yang menunjukan bahwa penilaian terendah atas fasilitas pendukungsebesar 1 dan penilaian tertinggi sebesar 6. Nilai rata-rata sebesar 3.84 yang berarti bahwa penilaian responden terhadap kebiasaan rata-rata 3.84. standar deviasi sebesar 1.32 yang artinya bahwa ukuran penyebaran data dari variabel kebiasaan adalah sebesar 1.32 dari 177 responden.

7. Keamanan Teknologi (KT)

Keamanan teknologi (KT) memiliki nilai minimum 1 dan maksimum 6, yang menunjukan bahwa penilaian terendah atas fasilitas pendukungsebesar 1 dan penilaian tertinggi sebesar 6. Nilai rata-rata sebesar 4.20 yang berarti bahwa penilaian responden terhadap motivasi hedonis rata-rata 4.40. Standar deviasi sebesar 1.13 yang artinya bahwa ukuran penyebaran data dari variabel keamanan teknologi adalah sebesar 1.13 dari 177 responden.

8. Minat Penggunaan *Paylater*

Minat Penggunaan *Paylater* memiliki nilai minimum 1 dan maksimum 6, yang menunjukan bahwa penilaian terendah atas fasilitas pendukungsebesar 1 dan penilaian tertinggi sebesar 6. Nilai rata-rata 4.16 yang berarti bahwa penilaian responden terhadap Minat Penggunaan *Paylater* rata-rata 4.16. Standar deviasi sebesar 1.20 yang artinya bahwa ukuran penyebarab data dari variabel minat penggunaan *Paylater* adalah sebesar 1.20 dari 177 responden.

9. Penggunaan *Paylater*

Penggunaan *Paylater* memiliki nilai minimum 1 dan maksimum 6, yang menunjukan bahwa penilaian terendah atas fasilitas pendukungsebesar 1 dan penilaian tertinggi sebesar 6. Nilai rata-rata 4.14 yang berarti bahwa penilaian responden terhadap Penggunaan *Paylater* rata-rata 4.14. Standar deviasi sebesar 1.28 yang artinya bahwa ukuran penyebaran dari variabel penggunaan *Paylater* asalah sebesar 1.28 dari 177 responden.

4.4 Analisis Kuantitatif

Alat analisis pada penelitian kali ini peneliti menggunakan *Partial Least Square* (PLS). PLS merupakan salah satu metode alternative dengan *Structural Equation Modelling* (SEM) yang berbasis varian. Alat bantu yang digunakan untuk menganalisis adalah SmartPLS. Tahap-tahap dalam pengujian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

4.4.1 Hasil Uji Model Pengukuran (*Outer Model*)

Tujuan dari uji model pengukuran (*Outer model*) adalah untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dasri suatu konstruk penelitian. Ada dua jenis uji yang dilakukan yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

4.4.1.1 Uji Validitas

Terdapat dua uji validitas yaitu validitas konvergen (*convergent validity)* dan validitas determinan (*determinant validity*). Berikut merupakan hasil dari uji validitas:

1. Uji validitas konvergen (*convergent validity*)

Uji validitas konvergen dapat dilakukan dengan melihat nilai dari *Loading factor*

dan *Average Variance Extracted* (AVE) untuk melihat apakah item kuesioner pada penelitian ini valid atau tidak. Nilai yang menjadi syarat agar lulus uji validitas konvergen adalah nilai *loading factor* harus lebih dari 0.70 dan nilai AVE harus lebih dari 0.50. Nilai *loading factor* yang didapatkan dari masing-masing variabel dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9 *Loading Factor* dan AVE Awal

Variabel	Item	*Loading Factor*	AVE
Ekspektasi Kinerja (EK)	EK_1	0.689	0.656
	EK_2	0.857	
	EK_3	0.873	
	EK_4	0.809	
Ekspektasi Usaha (EU)	EU_1	0.857	0.732
	EU_2	0.849	
	EU_3	0.842	
	EU_4	0.874	
Pengaruh Sosial (PS)	PS_1	0.900	0.802
	PS_2	0.896	
	PS_3	0.921	
	PS_4	0.864	
Fasilitas Pendukung (FP)	FP_1	0.815	0.713
	FP_2	0.852	
	FP_3	0.843	
	FP_4	0.868	
Motivasi Hedonis (MH)	MH_1	0.900	0.753
	MH_2	0.905	
	MH_3	0.909	
	MH_4	0.746	
Kebiasaan (K)	K_1	0.897	0.820
	K_2	0.883	
	K_3	0.930	
	K_4	0.910	
Keamanan Teknologi (KT)	KT_1	0.899	0.798
	KT_2	0.904	
	KT_3	0.910	

Tabel 4.9 Lanjutan

	KT_4	0.860	
Minat penggunaan *Paylater* (MP)	MP_1	0.926	0.839
	MP_2	0.898	
	MP_3	0.939	
Penggunaan *Paylater* (PP)	PP_1	0.929	0.848
	PP_2	0.906	
	PP_3	0.913	

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Berdasarkan pada tabel di atas, hasil tersebut belum memenuhi validitas konvergen dikarenakan masih terdapat indikator dari setiap variabel penelitian yang menunjukan nilai *loading factor* kurang dari 0.70 sehingga dianggap kurang valid. Maka dari itu peneliti melakukan *drop* atau menjatuhkan item kuesioner yang tidak valid dalam pengolahan data yaitu item pada variabel ekspektasi kinerja dengan nilai *loading factor* 0.689 (EK_1). Sehingga akan diperoleh nilai *loading factor* yang > 0.70 yang ditunjukan pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10 *Loading Factor* dan AVE akhir

Variabel	Item	*Loading Factor*	AVE
Ekspektasi Kinerja	EK_2	0.896	0.749
	EK_3	0.888	
	EK_4	0.810	
Ekspektasi Usaha (EU)	EU_1	0.857	0.732
	EU_2	0.849	
	EU_3	0.842	
	EU_4	0.874	
Pengaruh Sosial (PS)	PS_1	0.900	0.802
	PS_2	0.896	
	PS_3	0.921	
	PS_4	0.864	
Fasilitas Pendukung (FP)	FP_1	0.815	0.713
	FP_2	0.852	
	FP_3	0.843	
	FP_4	0.868	

Tabel 4.10 Lanjutan

Motivasi Hedonis (MH)	MH_1	0.900	
	MH_2	0.905	0.753
	MH_3	0.909	
	MH_4	0.746	
Kebiasaan (K)	K_1	0.897	0.820
	K_2	0.883	
	K_3	0.930	
	K_4	0.910	
Keamanan Teknologi (KT)	KT_1	0.899	0.798
	KT_2	0.904	
	KT_3	0.910	
	KT_4	0.860	
Minat penggunaan *Paylater* (MP)	MP_1	0.926	0.839
	MP_2	0.898	
	MP_3	0.939	
Penggunaan *Paylater* (PP)	PP_1	0.929	0.848
	PP_2	0.906	
	PP_3	0.913	

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Berdasarkan tabel di atas bahwa setelah melakukan *drop item* pada variabel ekspektasi kinerja, nilai *loading factor* pada semua item setiap variabel sudah memenuhi yang disyaratkan yaitu > 0.70 dan nilai AVEsetiap variabel sudah > 0.50. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator pada masing-masing variabel penelitian dinyatakan valid dan memenuhi validitas konvergen.

2. Uji Validitas Diskriminan (*Discriminant Validity*)

Uji validitas diskriminan dapat dilakukan dengan cara melihat nilai *cross loading* dan *Fornell-Lacker Criterion* antara item pertanyaan dengan konstruknya harus lebih besar dibandingkan konstruk lainnya, dan hal tersebut baru bisa dianggap memiliki validitas determinan. Berikut nilai *cross loading* dapat dilihat pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11 Nilai *Cross loading*

	EK	EU	PS	FP	MH	K	KT	MP	PP
EK_2	0.896	0.493	0.674	0.521	0.676	0.613	0.619	0.592	0.627
EK_3	0.888	0.561	0.630	0.573	0.616	0.608	0.593	0.561	0.534
EK_4	0.810	0.610	0.587	0.596	0.639	0.462	0.539	0.479	0.494
EU_1	0.618	0.857	0.381	0.689	0.565	0.292	0.454	0.498	0.49
EU_2	0.553	0.849	0.416	0.670	0.556	0.341	0.497	0.470	0.449
EU_3	0.630	0.842	0.467	0.656	0.638	0.374	0.500	0.501	0.47
EU_4	0.628	0.874	0.462	0.753	0.611	0.360	0.504	0.490	0.478
PS_1	0.655	0.450	0.900	0.576	0.697	0.708	0.745	0.723	0.662
PS_2	0.582	0.399	0.896	0.506	0.653	0.743	0.648	0.696	0.657
PS_3	0.632	0.423	0.921	0.563	0.695	0.721	0.717	0.712	0.664
PS_4	0.643	0.540	0.864	0.635	0.671	0.671	0.641	0.669	0.603
FP_1	0.537	0.673	0.444	0.815	0.558	0.336	0.474	0.531	0.463
FP_2	0.584	0.702	0.539	0.852	0.566	0.342	0.563	0.531	0.418
FP_3	0.594	0.667	0.568	0.843	0.599	0.441	0.597	0.528	0.527
FP_4	0.606	0.690	0.594	0.868	0.619	0.425	0.626	0.557	0.513
MH_1	0.692	0.578	0.644	0.599	0.900	0.631	0.634	0.706	0.672
MH_2	0.700	0.630	0.739	0.614	0.905	0.693	0.695	0.818	0.777
MH_3	0.672	0.545	0.698	0.543	0.909	0.688	0.662	0.768	0.743
MH_4	0.569	0.687	0.525	0.690	0.746	0.434	0.603	0.558	0.545
K_1	0.574	0.418	0.669	0.440	0.646	0.897	0.612	0.680	0.693
K_2	0.530	0.328	0.712	0.352	0.602	0.883	0.594	0.640	0.656
K_3	0.570	0.347	0.774	0.440	0.646	0.930	0.664	0.679	0.692
K_4	0.578	0.353	0.720	0.422	0.695	0.910	0.669	0.713	0.707
KT_1	0.602	0.525	0.643	0.574	0.664	0.603	0.899	0.601	0.61
KT_2	0.587	0.454	0.714	0.578	0.669	0.681	0.904	0.671	0.655
KT_3	0.637	0.513	0.709	0.598	0.665	0.632	0.910	0.670	0.647
KT_4	0.585	0.549	0.676	0.638	0.671	0.590	0.860	0.691	0.641
MP_1	0.592	0.550	0.672	0.593	0.744	0.645	0.630	0.926	0.769
MP_2	0.563	0.485	0.757	0.552	0.757	0.738	0.717	0.898	0.749
MP_3	0.610	0.548	0.731	0.612	0.794	0.688	0.694	0.939	0.807
PP_1	0.617	0.556	0.682	0.557	0.759	0.708	0.679	0.806	0.929
PP_2	0.527	0.466	0.629	0.471	0.677	0.697	0.634	0.739	0.906
PP_3	0.609	0.490	0.673	0.533	0.751	0.683	0.652	0.765	0.913

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Berdasarkan tabel di atas nilai *cross loading* dari setiap item suatu konstruk menunjukan nilai > 0.70, dapat diketahui bahwa setiap indikator memiliki koefisien korelasi lebih tinggi dengan masing-masing konstruknya dibandingkan dengan konstruk lainnya. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data telah memenuhi validitas diskriminan. Validitas diskriminan juga dapat dilihat dari nilai *Fornell-Larcker Criterion* yang disajikan pada Tabel 4.12

Tabel 4.12 Fornell-Larcker Criterion

	EK	EU	PS	FP	MH	K	KT	PP	MP
EK	**0.866**								
EU	0.634	**0.856**							
PS	0.729	0.504	**0.896**						
FP	0.646	0.809	0.636	**0.844**					
MH	0.742	0.693	0.758	0.694	**0.868**				
K	0.653	0.400	0.794	0.458	0.716	**0.905**			
KT	0.676	0.571	0.769	0.670	0.747	0.702	**0.893**		
PP	0.640	0.552	0.722	0.569	0.797	0.760	0.716	**0.916**	
MP	0.632	0.573	0.782	0.636	0.831	0.750	0.739	0.842	**0.921**

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Berdasarkan pada tabel di atas nilai kuadrat AVE setiap konstruk lebih besar dibandingkan dengan nilai korelasi antar konstruk dengan konstruk lainnya yang ada dalam model, maka dapat disimpulkan bahwa indkator yang digunakan dalam penelitian yang digunakan valid dan memenuhi validitas diskriminan.

4.4.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat dilihat dari nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha*. Konstruk dapat dikatakan reliabel ketika memiliki nilai *composite reliability* diatas 0.70 dan *Cronbach's alpha* diatas 0.60. Berikut merupakan hasil uji reliabilitas yang disajikan dalam Tabel 4.13.

Tabel 4.13 Uji Reliabilitas

Variabel	*Cronbach's Alpha*	*Composite Reliability*
Ekspektasi Kinerja (EK)	0.832	0.899
Ekspektasi Usaha (EU)	0.878	0.916
Pengaruh Sosial (PS)	0.918	0.942
Fasilitas Pendukung (FP)	0.866	0.909
Motivasi Hedonis (MH)	0.889	0.924
Kebiasaan (K)	0.926	0.948
Keamanan Teknologi (KT)	0.916	0.941
Minat Penggunaan *Paylater* (MP)	0.910	0.944
Penggunaan *Paylater* (PP)	0.904	0.940

Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2022

Berdasarkan table di atas nilai dari *composite reliability* yang diperoleh secara keseluruhan memiliki nilai lebih dari 0.70 dan untuk nilai *cronbach's alpha* secara keseluruhan memiliki nilai lebih dari 0.60. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel yang digunakan dinyatakan reliabel.

4.4.2 Hasil Uji Model Struktural (*Inner Model*)

Model struktural merupakan hubungan yang menggambarkan antara variabel laten berdasarkan teori substantive atau variabel yang sudah dihipotesiskan pada penelitian ini. Pengujian dengan model struktural dapat dilakukan dengan melihat nilai koefisien determinasi (*R-Square*). Setelah itu kita dapat melihat signifikansi pengaruh antar konstruk penelitian dengan melihat nilai pada *path coefficient*.

Tabel 4.14 R-Square

Konstruk	R-Square
Niat Menggunakan *Paylater*	0.773
Penggunaan Paylater	0.708

Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2022

Tabel di atas menunjukan hasil dari koefisien determinasi (*R-Square*) pada variabel niat penggunaan *Paylater* dan penggunaan *Paylater*. Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, fasilitas pendukung, motivasi hedonis, kebiasaan, dan keamanan teknologi mampu menjelaskan pengaruhnya terhadap niat penggunaan *Paylater* sebesar 77.3% dan selebihnya yaitu 22.7% dijelaskan oleh variabel lain diluar model penelitian ini. Selanjutnya niat menggunakan *paylater* mampu menjelaskan pengaruhnya terhadap penggunaan *Paylater* sebesar 70.8% dan selebihnya yaitu 29.2% dijelaskan oleh variabel lain di luar model penelitian ini.

Pengujian dengan metode struktural dapat dilakukan menggunakan uji *goodness of fit* (GoF). Untuk menghitung uji GoF dapat menggunakan rumus GoF = $\sqrt{\text{Com}} \times \sqrt{R^2}$ data AVE dan R-square dapat dilihat pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15 Nilai AVE dan R-Square

Variabel	AVE	R-Square
Penggunaan *Paylater*	0.839	0.708

Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2022

Jika diperoleh nilai GoF dari data diatas sebesar 0.1, maka termasuk dalam kategori GoF kecil. Jika diperoleh nilai GoF sebesar 0.23, maka termasuk dalam kategori GoF sedang. Dan jika nilai GoF sebesar 0.36, maka termasuk dalam kategori GoF besar. Untuk mengetahui seberapa besar nilai GoF yang diperoleh dapat menggunakan cara sebagai berikut:

$$\text{GoF} = \sqrt{\text{Com}} \times \sqrt{R^2}$$

$$= \sqrt{0.839 \times 0.708}$$

$= \sqrt{0.594012}$

$= 0.771$

Berdasarkan hasil dari perhitungan diatas, diperoleh nilai GoF sebesar 0.771 yang termasuk dalam kategori GoF besar. Dapat disimpulkan bahwa penelitian kali ini memiliki model penelitian yang kuat.

Dikarenakan memiliki model penelitian yang kuat maka dapat dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dapat dilakukan melalui prosedur *bootsrapping* untuk mengetahui tingkat signifikansi dari nilai t statistik antar variabel dengan menggunakan seluruh sampel asli untuk 46 melakukan resampling kembali. Nilai signifikansi yang digunakan adalah tingkat t-value sebesar 1.65 dengan tingkat signifikansi 10%, 1.96 dengan tingkat signifikansi 5%, dan 2.58 dengan tingkat signifikansi 1% (Ghozali & Latan, 2015). Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada Tabel 4.16.

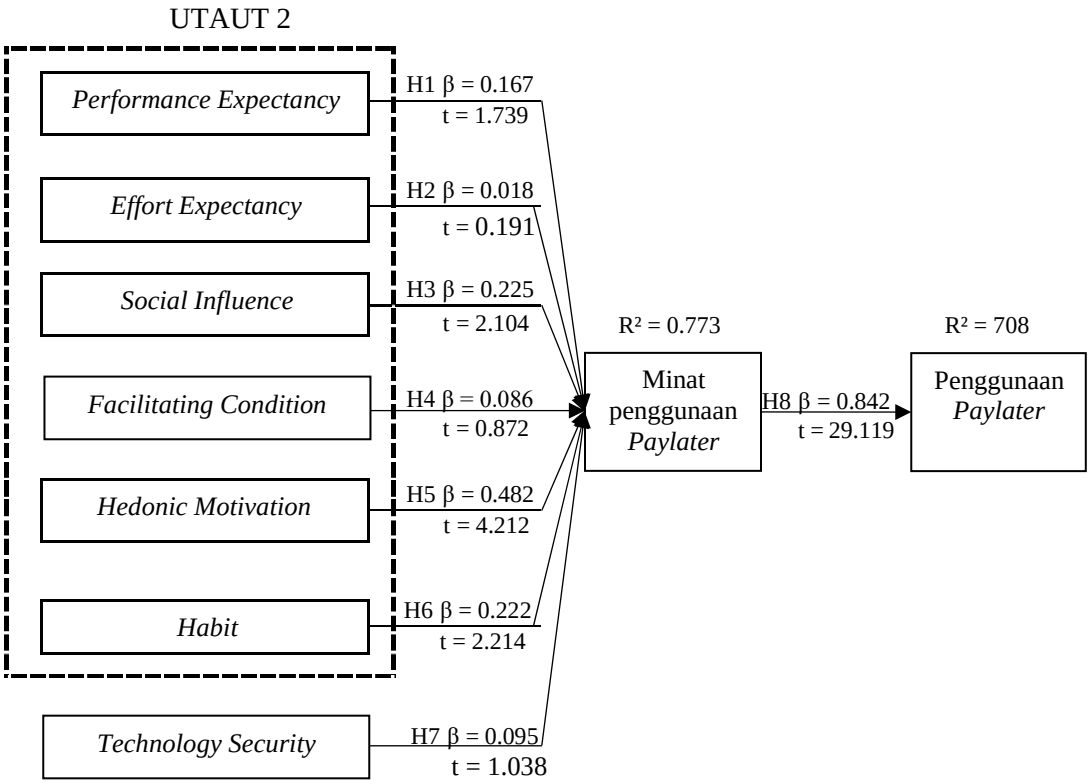
Tabel 4.16 Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Hubungan	Beta (β)	T Statistics	Hasil
H1	EK -> MP	-0.167	1.739	Tidak Didukung
H2	EU -> MP	0.034	0.191	Tidak Didukung
H3	PS -> MP	0.210	2.104*	Didukung
H4	FP -> MP	0.085	0.872	Tidak Didukung
H5	MH -> MP	0.483	4.212*	Didukung
H6	K -> MP	0.216	2.214*	Didukung
H7	KT -> MP	0.094	1.038	Tidak Didukung
H8	MP -> PP	0.842	29.119*	Didukung

*sig > 1.96

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Berdasarkan data di atas, maka hasil pengujian hipotesis dapat digambarkan seperti pada Gambar 4.1 di bawah ini



Gambar 4.1 Model Struktural Hasil Pengujian

4.5 Diskusi Hasil Pengujian Hipotesis

4.5.1 Ekspektasi Kinerja Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan *Paylater*

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat diketahui bahwa nilai T Statistics ekspektasi kinerja terhadap minat penggunaan *Paylater* sebesar 1.739, sehingga T Statistics < 1.96. Dan hal tersebut dapat diartikan bahwa H1: Ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *Paylater* tidak didukung.

Dari hasil analisis di atas, dapat diketahui bahwa ekspektasi kinerja tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *Paylater*. Dapat dikatakan bahwa menurut mahasiswa yang berada di D.I. Yogyakarta ekspektasi kinerja tidak mempengaruhi minat mereka dalam menggunakan *Paylater*, mereka menganggap bahwa apabila dengan menggunakan *Paylater* tidak meningkatkan kinerja mereka. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Andrianto (2020) yang menunjukan bahwa ekspektasi kinerja tidak berpengaruh dalam penggunaan suatu teknologi.

Setiap teknologi atau sistem yang dibuat pastinya memiliki tujuan dan manfaat, setiap orang yang menggunakannya pasti merasakannya tetapi tujuan dan manfaat yang berbeda-beda. Seperti halnya seorang mahasiswa yang mungkin sebagian besar masih belum memiliki penghasilan sendiri dan belum memiliki usaha, mereka menggunakan *Paylater* untuk konsumtif seperti membeli pakaian dan barang elektronik yang mereka inginkan dan hal tersebut tidak mempengaruhi kinerja mereka sebagai mahasiswa.

4.5.2 Ekspektasi Usaha Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan *Paylater*

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat diketahui bahwa nilai T Statistics ekspektasi usaha terhadap minat penggunaan *Paylater* sebesar 0.191, sehingga T statistics < 1.96. Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa H2: Ekspektasi usaha berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *Paylater* tidak didukung.

Dari hasil analisis di atas, dapat diketahui bahwa eksspektasi usaha tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *Paylater*. Dapat dikatakan bahwa menurut mahasiswa yang berada di D.I. Yogyakarta ekspektasi usaha tidak mempengaruhi minat mereka dalam menggunakan *Paylater*, mereka menganggap bahwa tingkat kemudahan menggunakan *Paylater* tidak mempengaruhi mereka. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Indrawati & Putri (2018) yang menyatakan bahwa ekspektasi usaha tidak mempengaruhi minat dalam menggunakan suatu teknologi.

Responden pada penelitian kali ini adalah mahasiswa yang mayoritas berumur 21-30 tahun yang dikenal sebagai generasi millennial yang sudah terbiasa menggunakan teknologi baru termasuk *Paylater*. Sehingga tingkat kemudahan suatu teknologi termasuk *Paylater* tidak mempengaruhi mereka untuk menggunakannya, selain itu rasa ingin tau mereka terhadap teknologi membuat ekspektasi usaha tidak mempengaruhi minat mereka dalam menggunakan *Paylater.*

4.5.3 Pengaruh Sosial Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan *Paylater*

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat diketahui bahwa nilai T Statistics pengaruh sosial terhadap minat penggunaan *Paylater* sebesar 2.104, sehingga T Statistics > 1.96. Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa H3: Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *Paylater* didukung.

Dari hasil analisis di atas, dapat diketahui bahwa pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap penggunaan *Paylater.* Dapat diakatakan bahwa menurut mahasiswa yang berada di D.I. Yogyakarta, pengaruh sosial akan mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan *Paylater.* Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Oliveira et al. (2016) dan (Morosan & DeFranco, 2016) dengan hasil bahwa pengaruh sosial berpengaruh positif dalam niat menggunakan suatu teknologi.

Informasi yang didapat dari lingkungan dan peranan orang-orang di sekitar pengguna teknologi memiliki pengaruh besar bagi seseorang untuk menggunakan suatu teknologi. Semakin besar pengaruh dari orang-orang sekitar dan lingkungan yang mendukung maka tingkat keinginan untuk menggunakan *Paylater* akan muncul. Untuk menggunakan *Paylater* seseorang harus yakin dan percaya dengan teknolgi tersebut, hal itu bisa didapat melalui dorongan orang sekitar dan informasi yang didapat dari seseorang sekitar yang nantinya akan membuat orang ingin untuk menggunakan *paylater.*

4.5.4 Fasilitas Pendukung Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan *Paylater*

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat diketahui bahwa nilai T Statistics fasilitas pendukung terhadap minat penggunaan *Paylater* sebesar 0.872, sehingga T Statistics < 1.96. Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa H4: Fasilitas pendukung berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *Paylater* tidak didukung.

Dari hasil analisis di atas, dapat diketahui bahwa fasilitas pendukung tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *Paylater*. Dapat dikatakan bahwa menurut mahasiswa yang berada di D.I. Yogyakarta, fasilitas pendukung tidak mempengaruhi minat mereka dalam menggunakan *Paylater*. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Oliveira et al. (2016) dan Khalilzadeh et al. (2017) yang menunjukan bahwa fasilitas pendukung tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan suatu teknologi.

Untuk menggunakan sebuah teknologi seseorang harus memiliki sumber daya yang mendukung agar teknologi itu dapat digunakan dengan baik. Untuk menggunakan *paylater* seseorang harus memiliki beberapa infastruktur yang mendukung seperti gawai, laptop, internet dan lain-lain. Pada zaman yang serba teknologi seperti sekarang hal tersebut sudah mudah didapatkan, bahkan ketika tidak memilikinya kita bisa meminjam dan menyewanya. Maka dari itu menurut mahasiswa fasilitas pendukung tidak mempengaruhi minat mereka untuk menggunakan *Paylater*.

4.5.5 Motivasi Hedonis Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan *Paylater*

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat diketahui bahwa nilai T Statistics motivasi hedonis terhadap minat penggunaan *Paylater* sebesar 4.212, sehingga T Statistics > 1.96. Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa H5: Motivasi Hedonis berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *Paylater* didukung.

Dari hasil analisis di atas, dapat diketahui bahwa motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *Paylater*. Dapat dikatakan bahwa menurut mahasiswa yang berada di D.I. Yogyakarta, motivasi hedonis mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan *Paylater*. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Alalwan et al. (2017) dan Morosan & DeFranco (2016) dengan hasil bahwa motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap minat penggunaan suatu teknologi.

Saat seseorang menggunakan teknologi, perasaan senang atau bahagia menjadi hal yang penting bagi pengguna. Semakin puas, senang atau bahagia pengguna saat menggunakan *Paylater* maka semakin besar juga minat mereka menggunakan *Paylater*, dengan demikian *paylater* apabila digunakan akan menimbulkan perasaan senang dan puas bagi penggunannya dan itu akan mempengaruhi minat mereka untuk menggunakan *paylater*.

4.5.6 Kebiasaan Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan *Paylater*

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat diketahui bahwa nilai T Statistics kebiasaan terhadap minat penggunaan *Paylater* sebesar 2.214, sehingga T Statistics >

1.96. Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa H6: kebiasaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *Paylater* didukung.

Dari hasil analisis diatas, dapat diketahui bahwa kebiasaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *Paylater*. Dapat dikatakan bahwa menurut mahasiswa yang berada di D.I. Yogyakarta kebiasaan mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan *Paylater*, yang artinya kebanyakan mahasiswa tidak akan berpikir Panjang saat akan menggunakan *Paylater*. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Indrawati & Putri (2018) yang menyatakan bahwa kebiasaan berpengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan suatu teknologi.

Perilaku otomatis seseorang atau kebiasaan yang sering dilakukan akan mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan suatu teknologi. Seperti hasil analisis yang telah dilakukan bahwa ketika kebiasaan yang kuat dan sering dilakukan akan menimbulkan minat seseorang untuk menggunakan *Paylater*. kebiasaan yang mungkin dimiliki mahasiswa menggunakan teknologi atau sistem yang hampir sama seperti *Paylater* diluar penggunaan *paylater*. Karena memiliki kesamaan mekanisme dan perilaku sehingga membuat kebiasaan menjadi lebih relevan.

4.5.7 Keamanan Teknologi Berpengaruh Positif Terhadap Minat Penggunaan *Paylater*

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat diketahui bahwa nilai T Statistics keamanan teknologi terhadap minat penggunaan *Paylater* sebesar 1.038, sehingga T Statistics < 1.96. Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa H7: keamanan teknologi berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *Paylater* tidak didukung.

Dari hasil analisis di atas, dapat diketahui bahwa keamanan teknologi tidak berpengaruh terhadap minat untuk menggunakan *Paylater*. Dapat dikatakan bahwa menurut mahasiswa yang berada di D.I. Yogyakarta kemanan tidak mempengaruhi minat mereka untuk menggunakan *Paylater.* Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Morosan & DeFranco (2016) yang menunjukan bahwa kemanan teknologi tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan suatu teknologi.

Pada penelitian kali ini responden merupakan mahasiswa yang berada di D.I. Yogyakarta yang mayoritas berumur 21-30 tahun atau biasa disebut generasi milenial yang sudah akrab dengan teknologi. Umur mereka masih dibilang cukup muda maka dari itu mereka berani dan tidak begitu memperhatikan risiko apa yang ada ketika menggunakan suatu teknologi. Maka dari itu keamanan teknologi tidak begitu mempengaruhi mereka untuk menggunakan *Paylater.*

4.5.8 Minat Menggunakan *Paylater* Berpengaruh Positif terhadap Penggunaan *Paylater*

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat diketahui bahwa nilai T Statistics minat menggunakan *Paylater* terhadap penggunaan *Paylater* sebesar 29.119, sehingga T Statistics > 1.96. Dari hal tersebut dapat diartikan bahwa H8: Minat menggunakan *Paylater* berpengaruh positif terhadap penggunaan *Paylater* didukung.

Dari hasil analisis di atas, dapat diketahui bahwa minat penggunaan *Paylater* berpengaruh positif terhadap penggunaan *Paylater*. Dapat dikatakan bahwa menurut mahasiswa yang berada di D.I. Yogyakarta minat menggunakan *Paylater* mempengaruhi seseorang dalam penggunaan *Paylater,* ketika seseorang semakin minat

menggunakan *Paylater* maka seseorang akan menggunakan *paylater*. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Patil et al. (2020) yang menunjukan bahwa minat penggunaan berpengaruh positif terhadap penggunaan suatu teknologi.

Minat seseorang dalam menggunakan suatu teknologi menggambarkan sejauh mana kemauan dan usaha seseorang untuk menggunakan teknologi. Dengan minat menggunakan *Paylater* dapat diketahui faktor-faktor apa saja yang membuat seseorang menggunakan *Paylater,* ketika faktor yang memotivasi sudah diketahui maka minat seseorang dalam menggunakan *Paylater* akan tinggi dan itu mempengaruhi seseorang untuk menggunakan *Paylater*.

BAB 5
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dalam penelitian ini mengenai **"Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Paylater*"** yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Ekspektasi kinerja tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *Paylater.* yang artinya mahasiswa sebagai responden pada penelitian kali ini beranggapan bahwa ekspektasi kinerja tidak mempengaruhi minat mereka dalam menggunakan *Paylater*.
2. Ekspektasi Usaha tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *Paylater.* yang artinya mahasiswa sebagai responden pada penelitian kali ini beranggapan bahwa tingkat kemudahan menggunakan *paylater* tidak mempengaruhi minat mereka dalam menggunakan *Paylater*.
3. Pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *Paylater.* yang artinya semakin besar pengaruh dari lingkungan mahasiswa untuk menggunakan *Paylater*, maka semakin besar pula minat mereka menggunakan *Paylater*.
4. Fasilitas pendukung tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *Paylater*. Dapat diartikan bahwa mahasiswa sebagai responden pada penelitian kali ini beranggapan bahwa walaupun banyak fasilitas pendukung tetapi tidak mempengaruhi minat mereka dalam menggunakan *Paylater.*

5. Motivasi hedonis berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *Paylater.* yang artinya perasaan senang yang mereka rasakan mempengaruhi minat mereka untuk menggunakan *Paylater.* Semakin besar perasaan senang tersebut maka semakin besar pula minat mereka untuk menggunakan *Paylater.*
6. Kebiasaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *Paylater.* Yang artinya mahasiswa sebagai responden pada penelitian kali ini beranggapan bahwa semakin mirip dan sesuai kebiasaan yang mereka lakukan menggunakan teknologi yang mirip dengan *Paylater* maka semakin besar pula minat mereka untuk menggunakan *Paylater.*
7. Keamanan teknologi tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *Paylater*. Dapat dikatakan bahwa mahasiswa sebagai responden dalam penelitian kali ini beranggapan bahwa tingkat keamanan teknologi tidak mempengaruhi minat mereka menggunakan *Paylater*.
8. Minat menggunakan *Paylater* berpengaruh positif terhadap penggunaan *Paylater.* Dapat dikatakan bahwa mahasiswa sebagai responden dalam penelitian kali ini beranggapan bahwa minat menggunakan *Paylater* mempengaruhi mereka dalam menggunakan *Paylater.*

5.2 Kontribuas dan Implikasi Penelitian

5.2.1 Kontribusi Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mendapatkan beberapa temuan yang nantinya dapat menjadi tambahan teoritis bagi literatur yang ada.

Pertama, pada penelitian ini menemukan beberapa hal yang dapat memberikan kontribusi bagi literatur *paylater* berkaitan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *paylater*.

Kedua, penelitian kali ini menggunakan teori UTAUT 2 yang terdiri dari ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, fasilitas pendukung, motivasi hedonis, dan kebiasaan. Pada penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya bahwa teori UTAUT 2 yaitu pengaruh sosial, motivasi hedonis dan kebiasaan berpengaruh terhadap penggunaan suatu teknologi.

Ketiga, pada penelitian ini menemukan bahwa pengaruh sosial, motivasi hedonis dan kebiasaan mempengaruhi minat dalam menggunakan *Paylater.* Sedangkan ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, fasilitas pendukung dan keamanan teknologi tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *Paylater.*

5.2.2 Implikasi Penelitian

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini memberikan beberapa implikasi yaitu sebagai berikut:

1. Bagi regulator, diharapkan penelitian kali ini dapat membantu dalam menganalisis, membuat maupun memperbaiki kebijakan tentang *Paylater* sehingga dapat membantu dalam mengembangkan *Paylater* dan juga mengawasi untuk melindungi masyarakat sebagai pengguna *Paylater*.
2. Implikasi dari penelitian yang telah dilakukan adalah faktor Pengaruh sosial, motivasi hedonis, dan kebiasaan yang berpengaruh positif terhadap minat menggunakan *paylater,* dan minat menggunakan *Paylater* berpengaruh positif

terhadap penggunaan *Paylater*. Hal tersebut harus dipertahankan, dikembangkan dan juga diperbaiki oleh penyedia layanan, karena faktor tersebut yang bisa menjadi kekuatan untuk menguasai pasar. Seperti misalnya menambahkan fitur yang menarik dan menciptakan pengalaman yang baik bagi pengguna sehingga nantinya pengguna menceritakannya ke orang lain sehingga mempengaruhi minatnya. Disamping itu terdapat faktor ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, fasilitas pendukung dan keamanan teknologi yang tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *paylater*. Hal tersebut dapat terjadi dimungkinkan karena perbandingan fitur yang ada pada aplikasi lain, hal tersebut harus menjadi perhatian bagi penyedia layanan. Penyedia layanan *Paylater* dituntut untuk mengembangkan fitur yang ada seperti membuat sistem pengoperasian yang semudah mungkin sehingga pengguna mudah menggunakannnya. Keamanan juga menjadi hal penting yang harus diperhatikan, mengingat di Indonesai sering terjadi masalah terkait dengan keamanan teknologi, penyedia layanan *Paylater* harus bisa menjaga keamanan dalam bertransaksi dan keamanan data pengguna. Sehingga nanti akan membuat pengguna *Paylater* nyaman dan bisa meningkatkan minat mereka untuk menggunakan *Paylater*.

5.3 Keterbatasan dan Saran Penelitian

5.3.1 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini akan memiliki manfaat apabila digunakan untuk perbaikan dalam penelitian selanjutnya. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Sampel pada penelitian ini hanya berjumlah 177 responden, dimana responden merupakan mahasiswa yang sedang menempuh Pendidikan universitas atau perguruan tinggi di D.I. Yogyakarta. Jumlah sample yang diambil kurang mempresentasikan seluruh mahasiswa yang ada di D.I. Yogyakarta.
2. Dalam penelitian ini responden lebih banyak berasal dari program S1, sehingga penyebaran masih kurang rata diantara program lain.
3. Penelitian ini terbatas pada variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh lingkungan, fasilitas pendukung, motivasi hedonis, kebiasaan, keamanan teknologi dan minat menggunakan *paylater*.
4. Kuesioner hanya disebarkan secara daring, hal tersebut memungkinkan adanya responden yang kurang memahami dan mengerti maksud dari pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner karena tidak didampingi secara langsung.

5.3.2 Saran Penelitian

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan dalam penelitian ini, maka terdapat beberapa saran yaitu:

5. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneliti dengan jumlah responden yang didapat dari jumlah populasi yang sebenar-benarnya pada penelitian tersebut. Sehingga nantinya dalam hasil penelitian tersebut menjadi lebih akurat.

6. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dalam penyebaran kuesioner dilakukan dengan lebih merata sehingga hasilnya juga dapat lebih baik
7. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan variabel baru yang nantinya disesuaikan dengan kondisi di masa datang selain variabel yang telah digunakan.
8. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan agar bisa melakukan proses pengambilan data dengan cara yang lebih baik selain menyebarkan kuesioner secara daring.

DAFTAR PUSTAKA

Abrahão, R. de S., Moriguchi, S. N., & Andrade, D. F. (2016). Intention of adoption of mobile payment: An analysis in the light of the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *RAI Revista de Administração e Inovação*, *13*(3), 221–230.

Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *ORGANIZATIONAL BEHAVIOR AND HUMAN DECISION PROCESSES*, 179–211.

Al-Saedi, K., Al-Emran, M., Ramayah, T., & Abusham, E. (2020). Developing a general extended UTAUT model for M-payment adoption. *Technology in Society*, *62*(September 2019), 1–10.

Alalwan, A. A., Dwivedi, Y. K., & Rana, N. P. (2017). Factors influencing adoption of mobile banking by Jordanian bank customers: Extending UTAUT2 with trust. *International Journal of Information Management*, *37*(3), 99–110.

Andrianto, A. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Behavior Intention Untuk Penggunaan Aplikasi Dompet Digital Menggunakan Model Utaut2. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, *25*(2), 111–122.

Aulianisa, S. S. (2020). Konsep Dan Perbandingan Buy Now, Pay Later Dengan Kredit Perbankan Di Indonesia: Sebuah Keniscayaan Di Era Digital Dan Teknologi. *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional*, *9*(2), 183.

bi.go.id. (2017). *Teknologi Finansial (Fintech)*. Bi.Go.Id. https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/financial-technology/default.aspx

bi.go.id. (2020). *Sitem Pembayaran & Pengelolaan Uang Rupiah*. Bi.Go.Id. https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx#floating-2

Capgemini Research Institute. (2020). *World FinTech Report 2020*. *43367*, 1–35. https://fintechworldreport.com/wp-content/uploads/sites/9/2020/04/World-FinTech-Report-WFTR-2020_Web.pdf

Cheng, T. C. E., Lam, D. Y. C., & Yeung, A. C. L. (2006). Adoption of internet banking: An empirical study in Hong Kong. *Decision Support Systems*, *42*(3), 1558–1572.

Devita, V. D. (2020). E-Wallet Lokal Masih Mendominasi Q2 2019-2020. *E-Wallet Lokal Masih Mendominasi Q2 2019-2020*, 1–7. https://iprice.co.id/trend/insights/top-e-wallet-di-indonesia-2020/

Eka, R. (2020). *Studi Layanan Paylater di Platform E-commerce Indonesia*. Daily

Research. https://dailysocial.id/post/studi-paylater-indonesia-2020

Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial Least Squares. Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0.* Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Gunawan, H., Sinaga, B. L., & Sigit Purnomo, W. P. (2019). Assessment of the readiness of micro, small and medium enterprises in using E-money using the unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT) method. *Procedia Computer Science*, *161*, 316–323.

Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate data analysis. Cengage Learning*. Cengage learning.

Indrawati, & Putri, D. A. (2018). Analyzing factors influencing continuance intention of E-payment adoption using modified UTAUT 2 Model: (A case study of Go-Pay from Indonesia). *2018 6th International Conference on Information and Communication Technology, ICoICT 2018*, *0*(c), 167–173.

Khalilzadeh, J., Ozturk, A. B., & Bilgihan, A. (2017). Security-related factors in extended UTAUT model for NFC based mobile payment in the restaurant industry. *Computers in Human Behavior*, *70*(2017), 460–474.

Latan, H., & Ramli, N. A. (2014). The Results of Partial Least Squares-Structural Equation Modelling Analyses (PLS-SEM). *SSRN Electronic Journal*, 1–35.

Morosan, C., & DeFranco, A. (2016). It's about time: Revisiting UTAUT2 to examine consumers' intentions to use NFC mobile payments in hotels. *International Journal of Hospitality Management*, *53*, 17–29.

OJK. (2016). *FAQ FINTECH LENDING*. 1–15. https://ojk.go.id/id/kanal/iknb/data-dan-statistik/direktori/fintech/Documents/FAQ Fintech Lending.pdf

OJK. (2020). *Perkembangan Fintech Lending Desember 2020*. *Desember*, 1–11.

Oliveira, T., Thomas, M., Baptista, G., & Campos, F. (2016). Mobile payment: Understanding the determinants of customer adoption and intention to recommend the technology. *Computers in Human Behavior*, *61*(2016), 404–414.

Patil, P., Tamilmani, K., Rana, N. P., & Raghavan, V. (2020). Understanding consumer adoption of mobile payment in India: Extending Meta-UTAUT model with personal innovativeness, anxiety, trust, and grievance redressal. *International Journal of Information Management*, *54*, 1–16.

Sari, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Paylater Terhadap Perilaku Impulse Buying Pengguna E-Commerce di Indonesia Rahmatika Sari. *Jurnal Riset Bisnis Dan Investasi*, *7*(1), 44-57.

Sumanjeet. (2009). Emergence of payment systems in the age of electronic commerce:

The state of art. *1st South Central Asian Himalayas Regional IEEE/IFIP International Conference on Internet, AH-ICI 2009*, *2*(2), 17–36.

Tan, M. (2004). *E-payment: The Digital Exchange*. singapore university press.

Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, *27*(3), 425–478.

Venkatesh, V., Thong, james Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 157-178

LAMPIRAN

KUESIONER PENELITIAN

Assalamualaikum Wr Wb.

Perkenalkan saya Hananda Linuwih mahasiswa tingkat akhir Program Studi Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia yang sedang melakukan penelitain Tugas Akhir yang berjudul "**Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan *Paylater***". Saya memohon kesediaan bapak/ibu/saudara/i untuk menjadi responden dalam penelitian saya dengan mengisi kuesioner yang tersedia. Responden penelitian ini adalah mahasiswa yang sedang menempuh Pendidikan di universitas atau perguruan tinggi di provinsi D.I. Yogyakarta yang menggunakan *paylater*. seluruh identitas serta jawaban responden akan dijamin kerahasiaannya.

Bantuan dari bapak/ibu/saudara/i untuk mengisi kuesioner ini dengan jujur, objektif dan apa adanya sangat berarti bagi penelitian ini. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu/saudara/i dalam mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terima kasih.

Jika ada pertanyaan terkait dengan penelitian ini, anda bisa menghubungi peneliti melalui *email* 17312092@students.uii.ac.id

Wassalamualaikum Wr Wb.

Salam hormat,

Hananda Linuwih

Dosen pembimbing,

Dekar Urumsah,Drs.,S.Si.,M.Com.(SI)., Ph.D

Petunjuk pengisian kuesioner

1. Dimohon bapak/ibu/saudara/i membaca dengan seksama pertanyaan yang diajukan.
2. Mohon untuk mengisi kuesioner dengan jujur dan sebenar-benarnya
3. Jika ada hal yang tidak dipahami, silahkan ditanyakan kepada peneliti melalui *email* 17312092@students.uii.ac.id

Identitas

1. Nama (boleh tidak diisi) :
2. Jenis kelamin : ☐ Laki-laki ☐ Perempuan
3. Usia :

   ☐ ≤ 20 tahun ☐ 31-40 tahun

   ☐ 21-30 tahun ☐ > 40 tahun
4. Asal universitas :

   ☐ UII ☐ USD ☐ UMY ☐ UAJY

   ☐ UGM ☐ UPN ☐ UNY ☐ Lainnya (….....)

Silahkan jawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dengan cara memberikan tanda ceklis (√) pada tempat yang telah tersedia sesuai dengan jawaban anda. Gunakan skala berikut untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada

1 =Sangat Tidak Setuju	3 =Agak Tidak Setuju	5 =Setuju
2 =Tidak Setuju	4 =Agak Setuju	6 =Sangat Setuju

1. Ekspektasi kinerja (*Performance Expectancy*)

		1	2	3	4	5	6
1	Saya merasa *Paylater* akan membantu saya menyelesaikan transaksi dengan lebih cepat						
2	Menggunakan *Paylater* akan meningkatkan kinerja saya						
3	Menggunakan *Paylater* akan meningkatkan produktivitas saya						
4	Saya merasa *Paylater* akan berguna dalam kehidupan sehari-hari						

2. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)

		1	2	3	4	5	6
1	Mempelajari cara penggunaan *paylater* terasa mudah bagi saya						
2	*Paylater* jelas dan mudah untuk dipahami						
3	Saya merasa *paylater* mudah untuk digunakan						
4	Saya merasa *paylater* akan mempermudah saya untuk melakukan hal yang saya inginkan						

3. Pengaruh sosial (*social influence*)

		1	2	3	4	5	6
1	Orang-orang yang penting bagi saya mendukung saya untuk menggunakan *paylater*						
2	Orang-orang yang mempengaruhi perilaku saya berpikir bahwa saya harus menggunakan *paylater*						
3	Orang-orang yang pendapanya saya hargai dan pertimbangkan lebih suka saya menggunakan *paylater*						

4. Fasilitas pendukung (*facilitating condition*)

		1	2	3	4	5	6
1	Saya memeliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan *paylater*						
2	*Paylater* kompatibel dengan teknologi lain yang saya gunakan						
3	Saya dapat dengan mudah mendapatkan bantuan apabila kesulitan dalam menggunakan *paylater*						
4	Saya memiliki sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan *paylater*						

5. Motivasi hedonis (*hedonic motivation*)

		1	2	3	4	5	6
1	Saya merasa senang saat menggunakan *paylater*						
2	Saya merasa *enjoy* / menikmati saat menggunakan *paylater*						
3	Saya merasa menggunakan *paylater* akan sangat menarik						

6. Kebiasaan (*habit*)

		1	2	3	4	5	6
1	Menggunakan *paylater* sudah menjadi kebiasaan untuk saya						
2	Saya menggunakan *paylater* tanpa berpikir panjang						
3	Menggunakan *paylater* sudah menjadi bagian dari kegiatan saya sehari-hari						
4	Saya merasa kecanduan dalam menggunakan *paylater*						

7. Keamanan teknologi (*technology security*)

		1	2	3	4	5	6
1	Saya merasa aman mengirim informasi sensitif melalui *paylater*						
2	Saya merasa aman memberikan informasi sensitif tentang diri saya dengan *paylater*						
3	*Paylater* merupakan fitur yang aman untuk mengirimkan informasi sensitif						

8. Minat Penggunaan *Paylater*

		1	2	3	4	5	6
1	Saya berniat menggunakan *paylater* dimasa datang						
2	Saya akan mencoba menggunakan *paylater* dalam kehidupan sehari-hari						
3	Saya memperkirakan bahwa saya akan menggunakan *paylater* dimasa datang						

Data Tabulasi Penelitian

1. Ekspektasi Kinerja dan Ekspektasi Usaha

No	EK1	EK2	EK3	EK4	EU1	EU2	EU3	EU4
1.	5	6	5	5	6	6	6	6
2.	6	5	5	5	4	5	4	5
3.	6	2	3	2	5	6	4	5
4.	4	2	3	5	6	6	6	6
5.	3	4	4	3	3	3	3	4
6.	5	5	5	5	5	5	5	5
7.	6	4	5	5	5	5	5	6
8.	6	5	6	6	6	5	6	5
9.	5	3	4	5	4	5	5	5
10.	5	5	3	5	5	4	5	5
11.	6	5	5	5	5	5	5	5
12.	5	4	4	5	5	5	5	5
13.	6	6	6	6	6	6	6	6
14.	5	4	4	6	5	5	6	6
15.	4	2	2	2	4	4	4	4
16.	3	2	2	3	3	3	4	3
17.	6	3	2	1	5	6	4	4
18.	5	4	5	5	5	5	5	5
19.	5	4	4	4	5	4	5	4
20.	3	3	4	2	4	4	4	4
21.	5	5	5	5	6	5	5	6
22.	6	5	5	6	6	5	6	6
23.	5	5	4	4	5	5	5	4
24.	6	3	3	2	6	6	6	6
25.	5	3	3	4	4	4	4	5
26.	5	4	4	5	5	5	5	5
27.	6	6	5	6	6	6	6	6
28.	6	5	5	4	5	4	5	4
29.	6	6	6	6	6	6	6	6
30.	6	6	6	6	6	6	6	6
31.	4	4	4	5	5	5	5	5
32.	3	2	1	4	5	5	5	5
33.	5	3	3	4	6	6	6	6
34.	4	3	5	3	6	6	6	6
35.	4	3	3	4	5	5	5	5
36.	4	5	4	6	5	4	4	5

No	EK1	EK2	EK3	EK4	EU1	EU2	EU3	EU4
37.	6	6	6	6	6	6	6	6
38.	3	3	3	4	4	5	4	4
39.	6	4	3	4	4	4	5	4
40.	5	6	5	6	6	6	5	5
41.	5	5	5	5	6	6	6	6
42.	5	4	4	4	6	5	5	5
43.	5	4	2	5	4	4	5	4
44.	4	5	5	5	4	4	4	4
45.	6	5	5	6	5	6	6	5
46.	5	5	5	5	5	5	5	5
47.	4	4	5	6	6	6	6	6
48.	5	5	3	3	6	5	5	4
49.	4	4	4	4	4	4	4	4
50.	6	5	4	5	5	5	6	5
51.	5	3	3	4	5	5	5	5
52.	5	3	4	5	5	5	5	5
53.	5	4	4	3	5	3	5	4
54.	4	4	4	4	4	4	4	4
55.	6	6	6	6	6	6	6	6
56.	6	6	6	4	6	3	6	4
57.	5	5	5	5	5	5	5	5
58.	1	1	1	2	2	5	2	5
59.	6	6	6	6	6	6	6	6
60.	5	2	2	4	2	4	5	4
61.	5	4	5	6	5	5	5	5
62.	5	4	5	6	5	4	5	5
63.	5	5	5	4	6	6	6	6
64.	6	6	6	5	5	5	5	5
65.	6	4	4	4	5	6	6	6
66.	3	4	3	3	3	4	3	4
67.	6	4	4	6	6	6	6	6
68.	6	4	4	4	5	5	5	5
69.	4	5	5	4	6	5	5	5
70.	6	6	6	6	6	6	6	6
71.	6	6	6	6	6	6	6	6
72.	4	3	4	4	3	3	4	3
73.	3	4	3	4	3	3	3	3
74.	3	3	4	3	3	3	4	3
75.	3	5	4	3	3	4	3	3
76.	3	3	4	3	2	4	3	4

No	EK1	EK2	EK3	EK4	EU1	EU2	EU3	EU4
77.	4	4	3	5	5	4	5	5
78.	5	6	6	5	6	6	5	6
79.	4	3	3	3	2	2	3	3
80.	4	3	3	4	4	5	6	5
81.	4	4	5	4	3	3	3	3
82.	5	5	4	5	4	4	5	6
83.	5	4	4	5	5	5	5	6
84.	6	5	5	4	6	6	6	6
85.	6	6	6	6	6	6	6	6
86.	4	4	5	4	6	5	3	4
87.	5	6	5	5	5	6	5	6
88.	3	2	2	2	5	5	4	4
89.	5	5	5	6	6	5	6	6
90.	4	3	4	3	4	4	3	3
91.	2	4	4	2	3	3	3	4
92.	4	4	3	3	3	4	4	3
93.	4	4	4	3	3	3	3	4
94.	4	3	4	3	3	3	4	4
95.	3	4	2	3	4	3	2	4
96.	3	4	3	5	3	4	3	5
97.	5	5	6	5	5	5	6	6
98.	3	4	3	5	3	4	3	5
99.	3	4	3	4	3	4	5	3
100.	3	3	4	3	3	5	4	3
101.	3	4	3	5	3	5	4	3
102.	3	5	4	3	3	5	5	4
103.	3	5	4	5	4	3	4	4
104.	5	4	5	3	5	3	4	4
105.	5	6	5	5	5	5	6	5
106.	3	3	5	4	5	4	5	4
107.	3	5	4	3	3	5	4	5
108.	3	5	4	3	4	5	3	6
109.	3	6	5	4	3	5	6	5
110.	3	6	5	4	4	5	6	5
111.	5	6	6	5	5	5	6	6
112.	4	6	5	4	4	5	4	5
113.	5	4	6	5	6	5	4	6
114.	5	4	4	5	6	5	4	6
115.	3	5	6	5	4	6	5	4
116.	4	6	5	6	4	5	4	6

No	EK1	EK2	EK3	EK4	EU1	EU2	EU3	EU4
117.	5	5	6	6	5	6	6	6
118.	5	5	5	5	5	5	5	5
119.	5	5	6	6	5	6	5	6
120.	5	5	6	5	5	5	5	6
121.	5	6	5	4	4	6	5	5
122.	5	5	5	6	5	5	5	6
123.	6	5	4	5	5	6	5	4
124.	5	6	5	4	5	4	5	6
125.	5	6	4	5	5	4	5	6
126.	5	6	5	5	6	5	4	5
127.	4	6	5	4	4	6	5	4
128.	5	5	5	6	5	6	5	5
129.	3	6	5	5	4	6	4	6
130.	4	6	5	4	5	4	6	5
131.	5	5	5	5	6	6	6	6
132.	4	6	5	6	4	6	5	4
133.	3	5	4	5	5	4	6	5
134.	4	5	4	5	4	5	4	5
135.	3	3	3	3	2	2	3	2
136.	5	5	6	5	5	6	6	6
137.	3	3	4	3	3	3	4	4
138.	5	6	4	5	5	6	5	4
139.	3	5	4	6	3	5	6	5
140.	5	6	6	5	5	5	6	6
141.	4	4	3	3	3	3	4	3
142.	2	3	3	4	3	3	4	3
143.	5	5	5	5	4	4	5	5
144.	5	4	5	4	4	5	6	5
145.	3	3	4	3	4	3	3	3
146.	4	5	4	5	4	5	4	5
147.	3	4	3	4	3	4	3	3
148.	5	4	4	5	4	5	5	4
149.	4	5	4	5	4	5	5	5
150.	5	5	6	6	4	5	5	5
151.	4	5	5	4	4	5	5	5
152.	4	5	4	5	4	5	4	5
153.	3	5	4	5	5	5	4	5
154.	4	5	5	4	5	5	4	5
155.	5	4	5	5	5	5	4	5
156.	4	5	4	5	4	5	4	5

No	EK1	EK2	EK3	EK4	EU1	EU2	EU3	EU4
157.	4	5	5	4	4	5	5	5
158.	3	4	4	3	3	4	4	4
159.	4	5	4	4	5	4	5	4
160.	4	4	5	4	4	4	5	4
161.	6	5	5	6	5	5	4	5
162.	4	4	5	4	5	4	5	4
163.	4	5	4	5	5	4	4	4
164.	3	4	3	3	4	4	3	3
165.	3	3	4	3	3	3	4	3
166.	3	4	3	3	4	3	3	4
167.	4	5	4	5	4	5	4	5
168.	4	5	4	5	5	5	5	4
169.	3	4	3	3	4	3	3	4
170.	3	4	3	3	3	3	4	3
171.	5	4	4	5	5	5	4	4
172.	5	5	4	5	5	5	6	5
173.	3	3	4	4	4	3	3	3
174.	4	5	5	4	4	5	4	5
175.	3	3	3	4	4	3	3	4
176.	5	4	5	5	5	4	5	5
177.	5	6	6	6	6	5	6	6

2. Pengaruh Sosial dan Fasilitas Pendukung

No	PS1	PS2	PS3	PS4	FP1	FP2	FP3	FP4
1.	5	5	5	6	5	6	6	6
2.	3	3	3	3	5	4	4	5
3.	4	3	5	2	2	6	5	6
4.	2	3	2	6	4	6	5	5
5.	2	3	4	5	3	3	4	4
6.	4	4	4	4	5	5	5	5
7.	4	5	5	5	6	6	6	6
8.	5	5	5	6	5	6	5	6
9.	3	2	2	2	5	4	3	4
10.	4	5	4	4	4	5	4	4
11.	3	3	4	4	4	4	5	5
12.	5	5	5	5	5	5	5	5
13.	5	5	5	4	6	6	6	6
14.	5	5	5	5	5	5	5	5
15.	1	1	1	1	6	5	4	4
16.	1	1	1	1	2	3	2	2
17.	1	1	1	1	3	3	3	3
18.	2	2	2	2	5	5	6	5
19.	4	4	4	5	5	4	5	6
20.	1	3	2	2	3	3	4	4
21.	2	2	2	2	5	6	5	5
22.	5	4	5	6	5	5	6	6
23.	4	4	4	4	4	4	6	5
24.	3	6	3	6	6	6	4	5
25.	3	2	3	3	5	5	5	5
26.	4	4	4	4	5	5	5	5
27.	4	3	5	6	6	6	6	6
28.	4	4	4	4	5	5	5	5
29.	6	6	6	6	6	6	6	6
30.	6	6	6	6	6	6	6	6
31.	3	2	3	5	5	5	5	5
32.	3	2	2	4	5	5	4	5
33.	2	3	3	3	6	5	5	6
34.	4	4	4	4	6	2	4	4
35.	2	1	1	1	5	4	4	4
36.	3	2	1	1	4	3	4	4
37.	3	6	4	6	6	6	6	6
38.	3	3	3	3	4	4	3	3

No	PS1	PS2	PS3	PS4	FP1	FP2	FP3	FP4
39.	4	3	4	4	4	4	4	4
40.	5	5	5	6	6	5	6	6
41.	4	4	4	5	6	5	6	6
42.	4	3	3	4	4	4	5	4
43.	4	5	4	3	4	4	3	3
44.	5	4	5	4	5	4	5	5
45.	5	4	4	5	5	6	4	5
46.	5	5	5	5	5	5	5	5
47.	4	5	5	5	6	6	5	5
48.	3	3	4	4	5	5	5	5
49.	5	4	5	5	4	4	4	4
50.	4	4	4	3	4	4	3	4
51.	3	3	3	3	5	5	5	5
52.	4	5	4	5	5	6	4	5
53.	2	2	2	3	5	5	4	4
54.	3	2	3	3	4	4	3	4
55.	5	6	6	6	5	6	6	6
56.	3	6	6	6	6	6	3	4
57.	3	3	3	4	5	5	3	3
58.	1	1	1	1	5	5	4	5
59.	6	6	6	6	6	6	6	6
60.	2	2	2	4	2	2	4	2
61.	2	2	2	2	2	2	2	2
62.	5	4	5	5	5	4	5	5
63.	5	5	5	5	5	5	5	5
64.	3	3	3	3	3	4	4	4
65.	3	2	2	5	4	5	5	5
66.	3	2	2	3	4	4	4	3
67.	5	2	4	4	6	6	6	6
68.	3	3	3	3	4	4	5	4
69.	4	4	4	4	4	4	4	4
70.	6	6	6	6	6	6	6	6
71.	2	2	2	5	5	6	5	5
72.	4	4	3	3	4	4	3	3
73.	2	4	3	2	3	3	4	2
74.	3	4	4	2	2	4	4	5
75.	3	3	4	4	3	3	4	3
76.	3	4	4	3	3	3	4	3
77.	3	4	3	4	5	6	5	5
78.	4	4	4	5	6	6	5	5

No	PS1	PS2	PS3	PS4	FP1	FP2	FP3	FP4
79.	2	2	2	2	1	5	2	5
80.	4	5	4	4	5	5	4	6
81.	1	1	1	2	4	4	3	3
82.	4	5	5	6	5	5	6	6
83.	5	5	4	5	6	6	5	6
84.	3	3	3	3	6	6	6	6
85.	6	6	6	6	6	6	6	6
86.	4	4	2	5	5	5	5	3
87.	4	5	4	6	5	5	6	6
88.	1	1	1	1	4	5	5	1
89.	4	4	5	5	5	6	6	6
90.	4	3	3	3	4	3	4	4
91.	2	2	3	3	4	3	3	3
92.	3	3	3	3	4	3	3	3
93.	3	3	3	3	4	4	3	3
94.	4	3	3	3	3	4	4	3
95.	3	4	3	4	5	3	4	3
96.	4	3	5	3	3	4	3	5
97.	5	5	6	6	6	6	6	5
98.	3	5	3	5	3	4	3	3
99.	3	4	3	4	3	4	4	3
100.	3	4	3	4	4	4	4	3
101.	3	5	4	3	3	4	5	4
102.	4	3	5	5	3	4	4	5
103.	5	5	5	5	5	4	5	4
104.	5	4	5	6	4	5	5	4
105.	5	5	6	6	6	5	5	6
106.	4	4	5	6	5	4	6	5
107.	4	3	5	4	3	5	4	3
108.	3	6	4	5	4	6	5	4
109.	4	5	4	6	4	6	5	4
110.	4	5	4	6	4	4	5	6
111.	5	4	5	6	5	6	6	5
112.	6	5	4	5	4	5	6	5
113.	4	6	5	4	4	5	6	5
114.	5	4	4	5	4	5	4	5
115.	4	6	5	5	6	5	4	5
116.	6	5	4	5	4	5	5	4
117.	5	5	6	6	5	6	6	5
118.	5	5	6	6	5	6	5	6

No	PS1	PS2	PS3	PS4	FP1	FP2	FP3	FP4
119.	5	5	5	6	6	5	6	6
120.	5	6	6	5	5	6	6	6
121.	4	6	5	4	4	5	4	6
122.	5	6	5	5	5	5	5	6
123.	5	6	5	5	4	5	4	5
124.	4	5	6	5	4	5	4	6
125.	5	4	5	6	4	6	5	5
126.	6	6	5	4	4	5	6	5
127.	6	5	5	6	5	6	4	6
128.	6	5	5	6	6	6	5	6
129.	5	4	6	5	6	5	4	6
130.	4	5	4	5	4	6	5	4
131.	5	5	5	6	5	6	6	6
132.	6	5	4	6	4	6	5	4
133.	4	5	4	6	4	6	5	5
134.	6	5	5	4	6	5	5	4
135.	1	2	2	2	2	1	2	2
136.	6	6	5	5	5	6	6	6
137.	3	3	3	3	4	3	3	4
138.	5	6	5	4	4	6	5	4
139.	4	6	5	6	4	6	5	6
140.	5	6	6	5	5	5	5	6
141.	4	3	2	3	4	3	3	3
142.	3	3	4	4	3	3	3	3
143.	6	6	5	5	6	5	6	5
144.	4	6	5	5	4	5	4	5
145.	4	4	4	3	3	3	4	3
146.	5	4	5	4	5	6	5	5
147.	3	4	4	4	3	3	4	3
148.	4	5	4	5	5	5	4	5
149.	6	5	5	4	4	5	5	4
150.	5	5	5	6	5	6	5	5
151.	4	5	4	4	5	4	4	4
152.	6	5	5	5	5	4	4	5
153.	4	5	4	5	4	5	4	4
154.	5	6	5	5	4	4	5	4
155.	4	4	5	5	4	5	4	5
156.	5	5	4	5	4	5	5	5
157.	4	4	5	4	4	5	5	5
158.	4	4	3	4	3	3	4	4

No	PS1	PS2	PS3	PS4	FP1	FP2	FP3	FP4
159.	4	5	4	5	5	4	4	5
160.	5	4	4	5	4	4	5	4
161.	5	4	4	5	5	5	5	6
162.	5	4	5	4	5	5	6	5
163.	4	5	4	5	5	4	5	4
164.	3	4	3	3	3	4	4	4
165.	3	3	4	3	3	3	4	4
166.	3	3	4	3	4	4	3	4
167.	4	5	5	4	4	5	4	5
168.	4	4	5	5	5	5	4	5
169.	3	3	4	3	3	3	3	4
170.	3	4	3	3	3	4	3	3
171.	5	5	4	4	4	5	5	4
172.	5	4	5	5	4	5	4	5
173.	3	3	3	4	3	3	3	4
174.	4	5	4	4	4	5	4	4
175.	3	3	3	4	4	3	4	4
176.	4	5	4	5	4	5	5	5
177.	5	5	5	5	6	5	5	5

3. Motivasi Hedonis dan Kebiasaan

No	MH1	MH2	MH3	MH4	K1	K2	K3	K4
1.	5	6	6	6	4	4	4	4
2.	3	3	3	4	1	1	1	1
3.	3	3	2	6	2	3	2	2
4.	1	1	1	3	3	2	1	1
5.	3	3	4	4	3	4	4	4
6.	5	5	5	5	5	5	5	5
7.	5	5	5	5	6	6	6	6
8.	5	6	5	6	5	4	5	4
9.	3	3	3	5	2	2	2	2
10.	6	5	5	5	3	4	3	3
11.	4	5	4	5	2	4	3	3
12.	4	5	4	4	4	4	4	4
13.	6	6	6	6	5	6	4	4
14.	5	5	6	6	2	3	3	1
15.	1	1	1	6	1	1	1	1
16.	3	3	3	5	1	2	1	1
17.	3	3	3	3	3	3	1	1
18.	5	4	4	5	4	4	3	4
19.	3	5	4	4	4	5	5	5
20.	4	4	4	4	1	2	1	3
21.	2	2	2	4	2	2	1	1
22.	6	6	5	6	6	5	5	6
23.	5	4	4	4	4	4	4	4
24.	4	6	4	4	5	5	5	5
25.	4	3	4	4	2	1	1	1
26.	5	5	5	5	4	4	4	4
27.	5	6	6	6	5	1	4	4
28.	5	5	5	5	3	3	3	3
29.	6	6	6	6	6	6	6	6
30.	6	6	6	6	5	5	5	5
31.	2	2	2	4	2	1	2	2
32.	5	5	5	5	2	1	1	1
33.	3	3	3	6	3	2	2	2
34.	3	6	6	5	6	5	5	6
35.	3	4	3	2	1	1	1	1
36.	4	4	4	4	3	4	1	3
37.	6	6	6	6	6	4	4	6
38.	3	3	3	4	2	2	2	2

No	MH1	MH2	MH3	MH4	K1	K2	K3	K4
39.	4	4	4	4	4	3	2	3
40.	5	6	6	5	5	5	6	5
41.	5	6	5	6	4	4	4	4
42.	4	5	4	5	4	4	4	4
43.	4	4	4	5	3	3	3	2
44.	3	3	4	4	4	4	4	4
45.	6	5	5	6	5	5	4	5
46.	5	5	5	5	5	5	5	5
47.	4	5	4	6	3	4	5	3
48.	5	5	5	6	4	3	3	3
49.	4	4	4	4	4	4	4	4
50.	5	5	4	6	4	3	3	5
51.	5	5	5	5	3	1	1	3
52.	4	4	4	6	5	5	4	5
53.	3	3	4	5	3	1	2	3
54.	4	4	4	4	3	2	3	4
55.	6	6	6	6	4	4	4	4
56.	4	6	5	6	6	4	3	6
57.	4	4	4	4	3	3	3	3
58.	1	1	1	4	1	1	1	1
59.	6	6	6	6	6	6	6	6
60.	2	2	2	4	2	4	2	2
61.	4	4	4	4	5	5	5	5
62.	5	5	4	5	3	3	4	4
63.	4	4	4	4	5	4	4	3
64.	5	5	5	5	5	5	5	5
65.	5	6	5	5	4	3	4	5
66.	2	2	1	3	1	2	1	2
67.	6	6	4	6	4	3	3	4
68.	4	4	4	6	5	5	4	3
69.	4	4	4	4	2	1	1	1
70.	4	5	4	6	3	3	3	4
71.	4	4	4	5	2	2	2	2
72.	3	4	3	4	3	4	3	4
73.	2	3	4	4	4	3	3	4
74.	3	3	3	4	3	3	3	3
75.	3	3	4	3	2	4	3	3
76.	2	3	3	4	4	3	2	3
77.	5	4	4	5	3	3	3	2
78.	6	6	6	5	3	5	4	4

No	MH1	MH2	MH3	MH4	K1	K2	K3	K4
79.	2	2	2	3	1	1	1	1
80.	4	5	5	6	3	3	3	4
81.	3	2	2	2	3	2	2	1
82.	5	6	5	6	3	4	3	4
83.	5	5	5	5	4	4	3	6
84.	5	5	4	5	4	4	4	3
85.	6	6	6	6	6	6	6	6
86.	2	5	2	4	2	3	4	2
87.	5	5	6	6	4	5	4	5
88.	2	2	2	5	1	1	1	1
89.	5	6	6	6	4	4	4	5
90.	2	3	4	3	4	3	4	2
91.	3	3	4	4	3	3	3	4
92.	3	3	4	4	3	3	3	4
93.	3	3	4	3	3	3	3	4
94.	4	4	3	3	3	3	3	4
95.	5	3	5	4	4	3	5	4
96.	3	5	4	3	3	5	4	3
97.	5	6	6	5	3	4	5	5
98.	3	4	4	3	3	4	3	3
99.	3	4	5	3	3	4	3	4
100.	4	5	4	4	4	3	4	3
101.	3	5	4	4	3	5	4	3
102.	4	3	5	5	4	4	5	4
103.	5	5	4	4	4	3	4	5
104.	5	4	3	5	4	5	4	5
105.	5	6	6	6	4	4	5	5
106.	5	4	5	6	4	6	5	4
107.	3	5	4	5	3	5	4	4
108.	4	5	3	5	4	6	5	4
109.	4	6	5	4	4	5	4	6
110.	4	6	6	5	4	5	4	5
111.	5	6	6	6	4	5	5	6
112.	4	5	4	5	6	5	5	4
113.	4	6	5	4	4	6	5	4
114.	4	5	6	6	4	5	4	4
115.	4	6	5	4	4	6	5	4
116.	6	5	6	5	4	6	5	5
117.	6	6	6	6	5	6	5	6
118.	5	6	5	6	5	6	5	4

No	MH1	MH2	MH3	MH4	K1	K2	K3	K4
119.	5	5	5	6	5	5	5	6
120.	5	5	6	6	5	6	5	5
121.	4	6	5	5	5	4	5	5
122.	5	6	6	6	5	5	5	6
123.	4	5	4	5	4	5	4	6
124.	4	5	4	6	5	4	5	4
125.	4	4	5	6	4	6	5	4
126.	4	6	5	4	4	6	5	4
127.	4	6	5	4	3	6	5	4
128.	5	5	6	6	5	5	6	6
129.	4	5	4	6	6	5	5	4
130.	5	4	5	4	5	4	5	6
131.	5	6	5	5	4	5	5	5
132.	6	5	6	5	4	5	6	5
133.	3	5	4	5	3	4	4	5
134.	5	6	5	5	6	5	4	5
135.	2	2	2	2	2	2	2	1
136.	5	5	5	5	5	6	6	5
137.	3	3	3	4	4	3	3	3
138.	4	5	6	5	4	5	4	5
139.	5	4	6	5	5	4	6	6
140.	5	5	5	6	5	6	5	5
141.	3	4	3	3	3	3	4	3
142.	3	4	3	3	4	4	3	3
143.	5	6	5	6	5	6	6	5
144.	4	5	4	5	5	4	5	4
145.	3	3	4	3	3	4	3	3
146.	5	4	5	5	5	4	5	5
147.	4	3	3	3	4	3	4	4
148.	4	5	5	4	4	5	5	4
149.	6	5	5	5	4	5	4	5
150.	5	5	4	5	4	4	5	5
151.	4	5	5	4	4	5	4	5
152.	5	6	5	5	4	5	5	5
153.	4	5	5	5	4	4	5	4
154.	4	5	5	4	4	5	4	4
155.	4	5	5	6	4	4	3	4
156.	4	5	4	4	4	5	5	5
157.	4	5	4	5	4	4	4	5
158.	4	3	3	3	3	4	4	4

No	MH1	MH2	MH3	MH4	K1	K2	K3	K4
159.	5	5	4	4	5	5	6	5
160.	5	4	4	5	4	5	4	5
161.	4	5	5	5	4	3	4	5
162.	4	5	4	5	5	4	5	5
163.	4	5	4	5	4	4	4	5
164.	3	3	4	3	3	3	4	4
165.	3	3	4	3	3	3	4	4
166.	3	3	3	4	4	4	3	3
167.	5	5	4	5	4	5	4	5
168.	5	4	5	5	5	4	5	5
169.	3	3	3	4	4	3	3	3
170.	3	3	3	4	4	3	3	3
171.	4	4	5	4	4	5	5	4
172.	5	5	5	5	4	5	5	5
173.	4	4	3	3	3	3	3	4
174.	5	5	6	5	5	4	4	5
175.	3	4	3	3	3	4	3	4
176.	4	4	4	5	4	4	5	4
177.	4	5	5	5	5	5	5	5

4. Keamanan Teknologi dan Minat Penggunaan *Paylater*

No.	KT1	KT2	KT3	KT4	MP1	MP2	MP3
1.	5	5	5	5	5	5	5
2.	2	3	2	3	1	1	1
3.	5	5	3	5	2	5	2
4.	3	2	4	3	1	1	1
5.	3	4	3	4	4	4	3
6.	4	4	4	4	5	5	5
7.	5	6	5	5	6	6	6
8.	5	5	5	5	4	5	4
9.	4	4	4	4	5	3	4
10.	4	4	4	4	3	3	3
11.	4	4	4	4	4	3	4
12.	4	5	4	4	6	4	5
13.	5	5	5	5	6	6	6
14.	4	4	4	4	4	4	4
15.	4	4	4	4	1	1	1
16.	3	2	2	2	2	2	2
17.	2	2	2	2	3	3	3
18.	3	3	3	3	3	3	3
19.	4	5	5	4	5	5	4
20.	1	1	2	2	4	2	3
21.	2	2	2	4	4	2	3
22.	6	6	6	6	5	6	5
23.	4	4	4	4	4	4	5
24.	3	3	3	6	6	6	6
25.	1	3	2	3	4	3	4
26.	5	5	5	5	5	4	5
27.	5	5	5	5	5	4	5
28.	4	4	5	5	5	4	4
29.	6	6	6	6	6	6	6
30.	6	6	6	6	6	6	6
31.	3	3	3	3	2	2	2
32.	1	1	1	3	5	5	5
33.	5	3	3	4	3	3	3
34.	5	5	4	4	5	5	5
35.	4	4	4	4	3	4	4
36.	4	4	4	4	4	3	4
37.	4	5	5	6	6	6	6
38.	3	3	3	3	3	3	3

No.	KT1	KT2	KT3	KT4	MP1	MP2	MP3
39.	3	3	3	3	4	2	4
40.	5	6	6	6	5	5	6
41.	6	6	5	5	5	5	5
42.	4	4	4	4	4	4	4
43.	3	3	3	3	4	4	4
44.	4	5	5	4	5	4	4
45.	4	4	5	5	6	5	5
46.	5	5	5	5	5	5	5
47.	3	3	3	3	4	3	4
48.	5	5	5	5	5	3	4
49.	4	4	4	4	4	4	4
50.	5	4	5	5	5	4	5
51.	5	5	5	5	4	4	4
52.	3	4	5	4	5	5	5
53.	3	2	2	3	4	2	4
54.	5	4	4	4	5	4	5
55.	3	3	4	4	6	6	6
56.	3	3	3	4	6	5	6
57.	3	3	3	3	3	4	3
58.	1	1	1	2	2	1	2
59.	6	6	6	6	6	6	6
60.	2	2	3	3	2	2	2
61.	3	3	3	3	2	2	2
62.	3	3	4	4	3	4	3
63.	4	4	4	4	4	3	3
64.	4	4	3	4	5	4	4
65.	3	3	4	4	5	5	4
66.	3	3	2	1	1	1	1
67.	6	6	6	3	4	5	4
68.	4	4	4	4	4	4	4
69.	5	5	5	5	5	4	4
70.	5	4	6	6	6	6	6
71.	4	4	4	4	2	2	2
72.	3	4	3	4	3	3	4
73.	3	2	3	3	2	4	3
74.	3	4	4	4	3	3	3
75.	3	3	4	3	3	3	4
76.	4	4	3	4	3	3	3
77.	4	4	4	5	4	4	4
78.	4	4	4	5	5	5	5

No.	KT1	KT2	KT3	KT4	MP1	MP2	MP3
79.	4	4	4	4	2	2	2
80.	4	5	5	6	5	4	5
81.	1	2	1	2	2	1	2
82.	4	5	5	5	5	5	4
83.	5	5	6	5	5	4	5
84.	5	5	5	5	5	5	5
85.	6	6	6	6	6	6	6
86.	2	4	4	6	5	6	3
87.	5	5	5	6	4	5	5
88.	2	2	2	6	2	2	2
89.	6	6	5	6	5	5	6
90.	3	3	3	4	4	4	3
91.	4	3	3	4	3	3	3
92.	3	3	3	3	4	4	3
93.	4	3	3	4	3	4	3
94.	4	3	3	3	4	4	3
95.	3	5	3	3	5	3	4
96.	3	4	3	4	3	5	4
97.	5	5	6	6	5	6	6
98.	3	4	3	4	3	4	3
99.	4	4	4	3	4	5	3
100.	4	5	4	3	3	4	4
101.	3	5	4	3	3	4	4
102.	4	5	4	5	4	5	4
103.	4	5	5	4	4	4	5
104.	4	5	4	5	5	5	5
105.	6	6	5	6	5	5	6
106.	4	5	4	5	4	5	4
107.	3	5	6	5	4	6	5
108.	4	5	4	5	4	5	4
109.	4	5	3	5	4	5	4
110.	4	5	4	4	4	5	4
111.	5	5	6	6	5	5	6
112.	6	5	4	5	6	5	4
113.	3	5	4	5	5	6	4
114.	4	5	4	5	6	5	5
115.	4	5	5	4	5	6	5
116.	5	4	5	6	4	5	4
117.	6	6	5	6	5	6	5
118.	6	6	6	6	5	5	5

No.	KT1	KT2	KT3	KT4	MP1	MP2	MP3
119.	5	5	6	6	5	4	5
120.	5	6	5	6	5	5	5
121.	5	6	6	5	4	5	5
122.	5	6	6	5	5	6	5
123.	5	6	4	5	5	6	5
124.	4	5	4	4	4	5	4
125.	4	6	5	4	4	6	5
126.	4	6	5	5	5	4	6
127.	6	5	6	5	4	6	5
128.	5	5	6	6	5	6	6
129.	5	4	5	5	6	4	5
130.	5	6	5	4	6	5	4
131.	5	5	4	5	5	5	6
132.	4	5	6	5	4	5	6
133.	4	5	4	5	5	4	5
134.	6	5	5	6	5	6	5
135.	2	2	2	2	1	1	1
136.	5	5	6	6	4	4	5
137.	3	3	4	3	4	4	3
138.	5	4	5	6	4	5	4
139.	4	5	4	6	4	5	4
140.	5	5	5	6	5	4	4
141.	3	3	3	4	3	3	3
142.	3	3	3	4	4	4	3
143.	5	5	4	5	5	5	5
144.	5	4	5	4	5	4	5
145.	3	4	4	3	3	3	4
146.	4	5	4	5	4	5	4
147.	3	3	4	4	4	3	3
148.	4	5	4	5	4	5	4
149.	5	4	4	5	4	5	5
150.	5	5	6	6	5	5	5
151.	4	5	5	4	4	5	4
152.	5	4	4	5	4	5	4
153.	4	5	5	5	5	4	4
154.	4	5	4	5	5	5	6
155.	5	4	4	5	5	5	4
156.	4	4	4	3	4	5	4
157.	5	4	5	4	4	5	4
158.	4	3	4	4	3	3	4

No.	KT1	KT2	KT3	KT4	MP1	MP2	MP3
159.	4	5	4	4	4	5	4
160.	4	5	4	4	4	4	5
161.	5	4	5	5	4	5	4
162.	4	5	5	5	4	5	4
163.	4	5	4	4	4	5	4
164.	4	4	3	3	3	3	3
165.	3	3	3	4	4	3	3
166.	3	3	4	3	3	3	4
167.	4	5	5	4	4	5	4
168.	5	5	6	6	5	5	5
169.	3	4	4	3	3	3	4
170.	3	3	4	3	3	4	3
171.	4	5	4	5	5	4	5
172.	4	5	5	5	4	5	5
173.	4	3	3	4	3	3	4
174.	5	5	4	5	4	5	4
175.	3	3	4	4	3	3	3
176.	5	5	4	5	4	4	3
177.	5	5	5	5	5	5	5

5. Penggunaan *Paylater*

No.	PP1	PP2	PP3
1.	4	4	4
2.	1	1	1
3.	2	3	2
4.	1	1	1
5.	2	3	4
6.	4	4	4
7.	5	5	5
8.	4	4	5
9.	2	2	2
10.	5	4	5
11.	5	5	5
12.	6	5	4
13.	6	6	6
14.	2	1	1
15.	1	1	1
16.	2	3	2
17.	3	3	3
18.	3	3	3
19.	5	6	5
20.	2	2	3
21.	2	4	2
22.	6	5	5
23.	4	4	5
24.	6	6	2
25.	2	3	4
26.	4	4	4
27.	4	5	6
28.	4	4	5
29.	6	6	6
30.	6	6	5
31.	2	2	4
32.	5	5	5
33.	3	5	4
34.	6	6	6
35.	3	3	3
36.	5	5	5
37.	6	6	6
38.	3	2	2

No.	PP1	PP2	PP3
39.	4	4	4
40.	5	6	6
41.	5	5	5
42.	3	3	3
43.	4	5	5
44.	5	4	5
45.	5	4	6
46.	5	5	5
47.	5	5	6
48.	4	5	5
49.	5	5	5
50.	4	4	6
51.	5	5	5
52.	4	3	4
53.	3	3	4
54.	5	5	5
55.	6	6	6
56.	3	3	6
57.	3	3	3
58.	1	1	1
59.	6	6	6
60.	2	2	2
61.	4	4	4
62.	3	2	3
63.	4	4	4
64.	5	5	4
65.	4	4	5
66.	1	2	1
67.	3	3	4
68.	5	5	5
69.	3	3	3
70.	6	6	6
71.	2	2	3
72.	3	3	3
73.	3	3	4
74.	3	4	4
75.	3	3	3
76.	2	4	3
77.	4	3	4
78.	4	5	5

No.	PP1	PP2	PP3
79.	2	1	2
80.	4	4	5
81.	2	2	1
82.	5	3	6
83.	5	4	5
84.	5	5	5
85.	6	6	6
86.	5	3	5
87.	6	5	6
88.	2	2	2
89.	6	5	6
90.	3	3	4
91.	3	4	3
92.	3	4	4
93.	3	3	3
94.	3	3	4
95.	4	3	5
96.	3	4	3
97.	5	5	5
98.	3	5	4
99.	3	4	4
100.	3	5	4
101.	3	5	4
102.	4	5	5
103.	5	5	4
104.	4	3	5
105.	6	6	6
106.	4	4	5
107.	3	5	6
108.	4	6	5
109.	4	3	5
110.	4	5	4
111.	5	6	6
112.	4	3	5
113.	4	6	5
114.	5	4	5
115.	4	5	4
116.	4	5	6
117.	5	6	6
118.	5	6	6

No.	PP1	PP2	PP3
119.	6	6	6
120.	5	5	5
121.	5	4	6
122.	6	5	5
123.	4	5	4
124.	6	5	5
125.	4	5	6
126.	6	5	6
127.	4	6	5
128.	5	5	6
129.	4	5	6
130.	4	6	5
131.	5	4	5
132.	4	5	4
133.	4	5	5
134.	5	6	4
135.	1	1	1
136.	5	5	6
137.	3	3	3
138.	4	6	5
139.	4	3	5
140.	4	4	5
141.	4	3	3
142.	3	3	4
143.	5	5	6
144.	4	5	4
145.	4	3	3
146.	4	5	4
147.	3	4	4
148.	4	5	4
149.	4	5	4
150.	4	4	3
151.	4	5	4
152.	4	5	5
153.	4	5	5
154.	5	4	5
155.	4	5	5
156.	4	5	5
157.	4	5	4
158.	3	4	3

No.	PP1	PP2	PP3
159.	4	5	4
160.	4	5	5
161.	4	4	4
162.	4	5	5
163.	4	5	5
164.	3	4	3
165.	3	3	3
166.	3	3	3
167.	5	4	4
168.	4	5	5
169.	4	3	3
170.	3	3	4
171.	4	5	4
172.	5	4	4
173.	3	3	3
174.	4	5	4
175.	3	4	3
176.	5	4	4
177.	5	5	6

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Perempuan	72	40.4%
Laki-Laki	106	59.6%
Jumlah	178	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
≤ 20 tahun	17	9.6%
21-30 tahun	159	89.3%
31-40 tahun	2	1.1%
>40 tahun	0	0%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Karakteristik Responden berdasarkan Asal Universitas

Asal Universitas	Frekuensi	Persentase
UII	76	42.7%
UGM	30	16.9%
USD	20	11.2%
UPN	10	5.6%
UMY	11	6.2%
UNY	11	6.2%
UAJY	5	2.8%
AMIKOM	3	1.7%
Lainnya	12	6.7%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Karakteristik Responden Berdasarkan Program

Program	Frekuensi	Persentase
D3	5	2.8%
S1	165	92.7%
S2	8	4.5%
S3	0	0%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Hasil Analisis Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Ekspektasi Kinerja (EK)	177	1	6	4.40	1.10
Ekspektasi Usaha (EU)	177	2	6	4.68	1.02
Pengaruh Sosial (PS)	177	1	6	4.05	1.30
Fasilitas Pendukung (FP)	177	1	6	4.58	1.06
Motivasi Hedonis (MH)	177	1	6	4.40	1.16
Kebiasaan (K)	177	1	6	3.84	1.32
Keamanan Teknologi (KT)	177	1	6	4.20	1.13
Minat Penggunaan *Paylater*	177	1	6	4.16	1.20
Penggunaan *Paylater*	177	1	6	4.14	1.28

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Uji Validitas Konvergen

***Loading Factor* dan AVE Awal**

Variabel	Item	*Loading Factor*	AVE
Ekspektasi Kinerja (EK)	EK_1	0.689	0.656
	EK_2	0.857	
	EK_3	0.873	
	EK_4	0.809	
Ekspektasi Usaha (EU)	EU_1	0.857	0.732
	EU_2	0.849	
	EU_3	0.842	
	EU_4	0.874	
Pengaruh Sosial (PS)	PS_1	0.900	0.802
	PS_2	0.896	
	PS_3	0.921	
	PS_4	0.864	
Fasilitas Pendukung (FP)	FP_1	0.815	0.713
	FP_2	0.852	
	FP_3	0.843	
	FP_4	0.868	
Motivasi Hedonis (MH)	MH_1	0.900	0.753
	MH_2	0.905	
	MH_3	0.909	
	MH_4	0.746	
Kebiasaan (K)	K_1	0.897	0.820
	K_2	0.883	
	K_3	0.930	
	K_4	0.910	
Keamanan Teknologi (KT)	KT_1	0.899	0.798
	KT_2	0.904	
	KT_3	0.910	
	KT_4	0.860	
Minat penggunaan *Paylater* (MP)	MP_1	0.926	0.839
	MP_2	0.898	
	MP_3	0.939	
Penggunaan *Paylater* (PP)	PP_1	0.929	0.848
	PP_2	0.906	
	PP_3	0.913	

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

***Loading Factor* dan AVE akhir**

Variabel	Item	*Loading Factor*	AVE
Ekspektasi Kinerja	EK_2	0.896	0.749
	EK_3	0.888	
	EK_4	0.810	
Ekspektasi Usaha (EU)	EU_1	0.857	0.732
	EU_2	0.849	
	EU_3	0.842	
	EU_4	0.874	
Pengaruh Sosial (PS)	PS_1	0.900	0.802
	PS_2	0.896	
	PS_3	0.921	
	PS_4	0.864	
Fasilitas Pendukung (FP)	FP_1	0.815	0.713
	FP_2	0.852	
	FP_3	0.843	
	FP_4	0.868	
Motivasi Hedonis (MH)	MH_1	0.900	0.753
	MH_2	0.905	
	MH_3	0.909	
	MH_4	0.746	
Kebiasaan (K)	K_1	0.897	0.820
	K_2	0.883	
	K_3	0.930	
	K_4	0.910	
Keamanan Teknologi (KT)	KT_1	0.899	0.798
	KT_2	0.904	
	KT_3	0.910	
	KT_4	0.860	
Minat penggunaan *Paylater* (MP)	MP_1	0.926	0.839
	MP_2	0.898	
	MP_3	0.939	
Penggunaan *Paylater* (PP)	PP_1	0.929	0.848
	PP_2	0.906	
	PP_3	0.913	

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Uji Validitas Diskriminan

Nilai *Cross loading*

	EK	EU	PS	FP	MH	K	KT	MP	PP
EK_2	**0.896**	0.493	0.674	0.521	0.676	0.613	0.619	0.592	0.627
EK_3	**0.888**	0.561	0.630	0.573	0.616	0.608	0.593	0.561	0.534
EK_4	**0.810**	0.610	0.587	0.596	0.639	0.462	0.539	0.479	0.494
EU_1	0.618	**0.857**	0.381	0.689	0.565	0.292	0.454	0.498	0.49
EU_2	0.553	**0.849**	0.416	0.670	0.556	0.341	0.497	0.470	0.449
EU_3	0.630	**0.842**	0.467	0.656	0.638	0.374	0.500	0.501	0.47
EU_4	0.628	**0.874**	0.462	0.753	0.611	0.360	0.504	0.490	0.478
PS_1	0.655	0.450	**0.900**	0.576	0.697	0.708	0.745	0.723	0.662
PS_2	0.582	0.399	**0.896**	0.506	0.653	0.743	0.648	0.696	0.657
PS_3	0.632	0.423	**0.921**	0.563	0.695	0.721	0.717	0.712	0.664
PS_4	0.643	0.540	**0.864**	0.635	0.671	0.671	0.641	0.669	0.603
FP_1	0.537	0.673	0.444	**0.815**	0.558	0.336	0.474	0.531	0.463
FP_2	0.584	0.702	0.539	**0.852**	0.566	0.342	0.563	0.531	0.418
FP_3	0.594	0.667	0.568	**0.843**	0.599	0.441	0.597	0.528	0.527
FP_4	0.606	0.690	0.594	**0.868**	0.619	0.425	0.626	0.557	0.513
MH_1	0.692	0.578	0.644	0.599	**0.900**	0.631	0.634	0.706	0.672
MH_2	0.700	0.630	0.739	0.614	**0.905**	0.693	0.695	0.818	0.777
MH_3	0.672	0.545	0.698	0.543	**0.909**	0.688	0.662	0.768	0.743
MH_4	0.569	0.687	0.525	0.690	**0.746**	0.434	0.603	0.558	0.545
K_1	0.574	0.418	0.669	0.440	0.646	**0.897**	0.612	0.680	0.693
K_2	0.530	0.328	0.712	0.352	0.602	**0.883**	0.594	0.640	0.656
K_3	0.570	0.347	0.774	0.440	0.646	**0.930**	0.664	0.679	0.692
K_4	0.578	0.353	0.720	0.422	0.695	**0.910**	0.669	0.713	0.707
KT_1	0.602	0.525	0.643	0.574	0.664	0.603	**0.899**	0.601	0.61
KT_2	0.587	0.454	0.714	0.578	0.669	0.681	**0.904**	0.671	0.655
KT_3	0.637	0.513	0.709	0.598	0.665	0.632	**0.910**	0.670	0.647
KT_4	0.585	0.549	0.676	0.638	0.671	0.590	**0.860**	0.691	0.641
MP_1	0.592	0.550	0.672	0.593	0.744	0.645	0.630	**0.926**	0.769
MP_2	0.563	0.485	0.757	0.552	0.757	0.738	0.717	**0.898**	0.749
MP_3	0.610	0.548	0.731	0.612	0.794	0.688	0.694	**0.939**	0.807

PP_1	0.617	0.556	0.682	0.557	0.759	0.708	0.679	0.806	**0.929**
PP_2	0.527	0.466	0.629	0.471	0.677	0.697	0.634	0.739	**0.906**
PP_3	0.609	0.490	0.673	0.533	0.751	0.683	0.652	0.765	**0.913**

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Fornell-Larcker Criterion

	EK	EU	PS	FP	MH	K	KT	PP	MP
EK	**0.866**								
EU	0.634	**0.856**							
PS	0.729	0.504	**0.896**						
FP	0.646	0.809	0.636	**0.844**					
MH	0.742	0.693	0.758	0.694	**0.868**				
K	0.653	0.400	0.794	0.458	0.716	**0.905**			
KT	0.676	0.571	0.769	0.670	0.747	0.702	**0.893**		
PP	0.640	0.552	0.722	0.569	0.797	0.760	0.716	**0.916**	
MP	0.632	0.573	0.782	0.636	0.831	0.750	0.739	0.842	**0.921**

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Uji Reliabilitas

Variabel	*Cronbach's Alpha*	*Composite Reliability*
Ekspektasi Kinerja (EK)	0.832	0.899
Ekspektasi Usaha (EU)	0.878	0.916
Pengaruh Sosial (PS)	0.918	0.942
Fasilitas Pendukung (FP)	0.866	0.909
Motivasi Hedonis (MH)	0.889	0.924
Kebiasaan (K)	0.926	0.948
Keamanan Teknologi (KT)	0.916	0.941
Minat Penggunaan *Paylater* (MP)	0.910	0.944
Penggunaan *Paylater* (PP)	0.904	0.940

Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2022

Nilai R-Square

Konstruk	R-Square
Niat Menggunakan *Paylater*	0.773
Penggunaan Paylater	0.708

Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2022

Nilai AVE dan R-Square

Variabel	AVE	R-Square
Penggunaan *Paylater*	0.839	0.708

Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2022

Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Hubungan	Beta (β)	T Statistics	Hasil
H1	EK -> MP	-0.167	1.739	Tidak Didukung
H2	EU -> MP	0.034	0.191	Tidak Didukung
H3	PS -> MP	0.210	2.104*	Didukung
H4	FP -> MP	0.085	0.872	Tidak Didukung
H5	MH -> MP	0.483	4.212*	Didukung
H6	K -> MP	0.216	2.214*	Didukung
H7	KT -> MP	0.094	1.038	Tidak Didukung
H8	MP -> PP	0.842	29.119*	Didukung

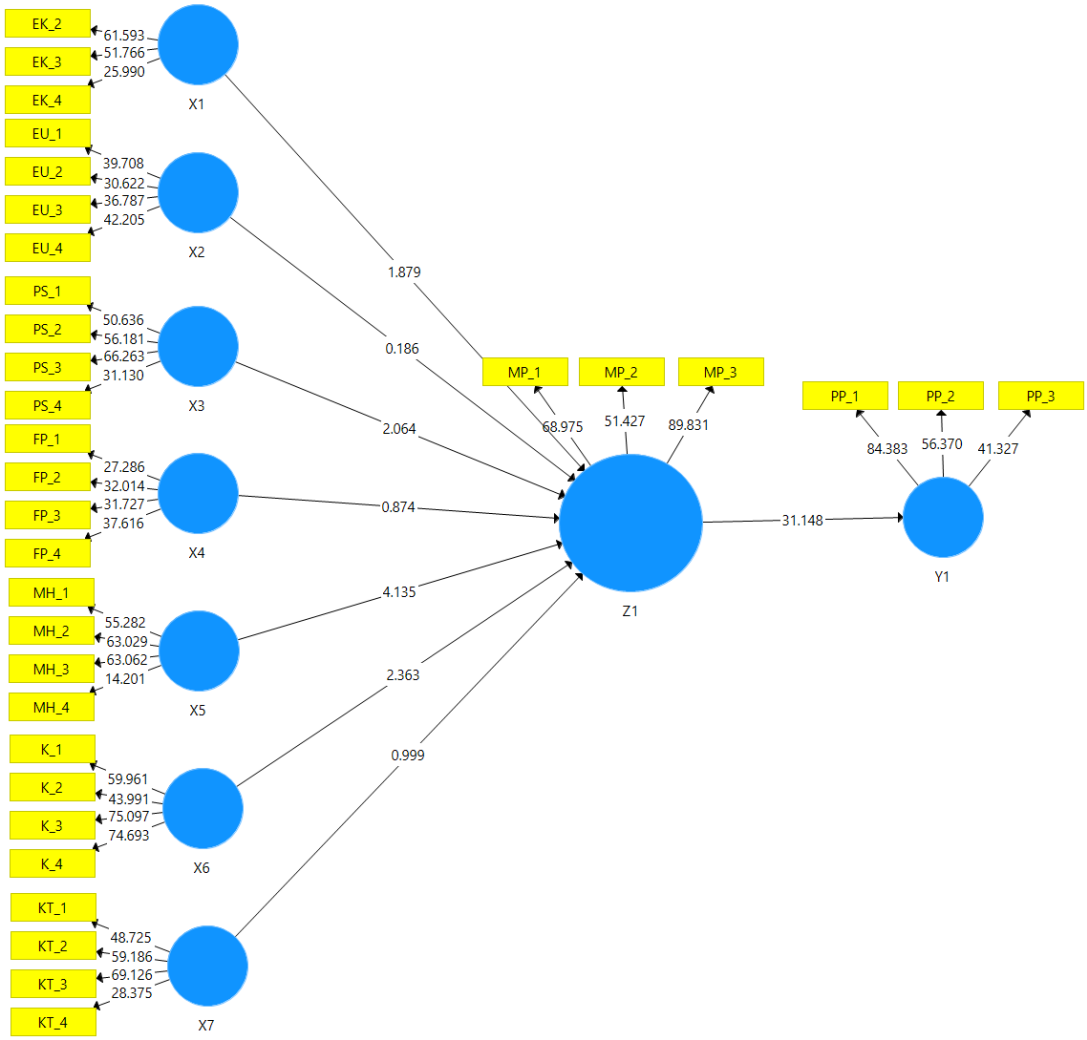
*sig > 1.96

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022

Path Coefficient

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (|O/STDEV|)	P Values
X1 -> Z1	-0.167	-0.159	0.096	1.739	**0.083**
X2 -> Z1	0.018	0.032	0.096	0.191	**0.848**
X3 -> Z1	0.225	0.218	0.107	2.104	**0.036**
X4 -> Z1	0.086	0.082	0.099	0.872	**0.384**
X5 -> Z1	0.482	0.462	0.114	4.212	**0.000**
X6 -> Z1	0.222	0.229	0.100	2.214	**0.027**
X7 -> Z1	0.095	0.098	0.091	1.038	**0.300**
Z1 -> Y1	0.842	0.840	0.029	29.119	**0.000**

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2022


EK_2
EK_3
EK_4
61.593
51.766
25.990
X1
EU_1
EU_2
EU_3
EU_4
39.708
30.622
36.787
42.205
X2
PS_1
PS_2
PS_3
PS_4
50.636
56.181
66.263
31.130
X3
FP_1
FP_2
FP_3
FP_4
27.286
32.014
31.727
37.616
X4
MH_1
MH_2
MH_3
MH_4
55.282
63.029
63.062
14.201
X5
K_1
K_2
K_3
K_4
59.961
43.991
75.097
74.693
X6
KT_1
KT_2
KT_3
KT_4
48.725
59.186
69.126
28.375
X7
1.879
0.186
2.064
0.874
4.135
2.363
0.999
MP_1
MP_2
MP_3
68.975
51.427
89.831
Z1
31.148
PP_1
PP_2
PP_3
84.383
56.370
41.327
Y1